

A la Guerre ...

Regole di gioco per battaglie nell'Era dei Lumi

Versione 1.1a

Mon Règne et mon Droit

Una cosa è sedersi alla scrivania, e investigare a freddo su ciò che accadde e su ciò che sarebbe accaduto. È differente pianificare lo schema della battaglia su un vero campo, realizzarlo, migliorarlo e correggerlo mentre tutte le tensioni del momento stanno montando, e, se ciò può essere considerato vero, la natura umana è al suo giudizio.

(Tempelhoff, Geschichte des Siebenjährigen Kriegs in Deutschland, Vol. I, Berlino 1783).

di Gualtiero Grassucci

A la Guerre ...

Regole di gioco per battaglie nell'Era dei Lumi

Versione 1.1a

IDEAZIONE E SVILUPPO

Gualtiero Grassucci

PLAYTESTING

Gianluca Alla, Marco Cardano, Luca Hermes Chiarato, Isabella Grassucci, Enrico Imbimbo, Diego Masotti, Luca Milani, Luigi Pecchia, Marcello Penna, Massimo Petrini, Alessandro Rigon, Stefano Rosin, Monica Ventre, Fabio Zidaric

I CLUB

ARES Milano, I Tre Moschettieri Firenze, Lu(ri)doteca Latina, Ultima Torre di Alba (CN).

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento particolare va a Marco Cardano per l'aiuto, i suggerimenti ed il sostegno.

Grazie anche a Luigi Pecchia e Fabio Zidaric che hanno pazientemente provato e riprovato il regolamento anche quando era ancora una *bozza informe*.

FOTOGRAFIE, GRAFICA ED IMPAGINAZIONE

Gualtiero Grassucci.

Le miniature ed il materiale scenico appartengono alla collezione di Fabio Zidaric ed a quella dell'autore.

SUPPORTO

Altro materiale per il regolamento si può trovare sul sito dedicato al regolamento - alaguerre.luridoteca.net

In particolare, oltre a vari scenari e liste eserciti non comprese in questo manuale, è possibile scaricare:

- ❖ le schede di consultazione rapida: alaguerre.luridoteca.net/material/algchart.pdf;
- ❖ i segnalini perdite, disordine, rotta, quadrato, ...: alaguerre.luridoteca.net/material/algchits.pdf;
- ❖ i *template* per il movimento (rettilineo e rotazione) ed i

À la guerre ... è un regolamento per simulare battaglie campali del XVIII secolo, dalla Guerra di successione spagnola fino alla Guerra dei Sette anni ed alla Guerra di Indipendenza Americana.

À la guerre ... è un regolamento flessibile in ogni senso. Il sistema di gioco permette di simulare, con la stessa facilità, sia grandi battaglie, come quelle che hanno segnato la Guerra di Successione Spagnola, che piccoli scontri come quelli che hanno caratterizzato la Guerra Franco-Indiana.

© GUALTIERO GRASSUCCI

A norma della legge sul diritto d'autore e del codice civile, è vietata la riproduzione di foto e testi di questo libro con qualsiasi mezzo. Proprietà letteraria riservata.



settori di tiro di artiglieria e fanteria:

- ❖ in scala 15mm, alaguerre.luridoteca.net/material/algtemp15.pdf,
- ❖ in scala 6mm alaguerre.luridoteca.net/material/algtemp6.pdf. I *template* per le scale 25/28mm e 20mm si possono ottenere *scalando* opportunamente quelli per la scala 15mm.

Questo regolamento è distribuito in formato PDF *evoluto*, quindi troverete, in alto a sinistra appena fuori dal bordo della pagina, l'icona per aprire l'*indice ad albero*; il sommario è interattivo e con un *click* del mouse sul titolo del paragrafo si viene rimandati al paragrafo stesso; infine i richiami e rimandi all'interno del testo sono *attivi*, anche questo caso un *click* del mouse sul testo del richiamo e si viene trasportati al paragrafo relativo. Per esempio seguendo questo link Sommario si va al sommario.



Sommario

1 Introduzione 4

- 1.1 Liste eserciti 4
- 1.2 La fanteria 4
- 1.3 La cavalleria 4
- 1.4 Scala ed imbasettamento 5
 - 1.4.1 Scala 5
 - 1.4.2 Suggerimenti per le figure 5
- 1.5 Le truppe 6
 - 1.5.1 Valore delle basi 6
 - 1.5.2 Morale 6
 - 1.5.3 Tiro 6
 - 1.5.4 Mischia 6
 - 1.5.5 Forza di un'unità 6
 - 1.5.6 Coesione delle unità 6
- 1.6 Organizzazione dell'esercito 7
 - 1.6.1 Generali 7
 - 1.6.2 Generali aggregati 7
- 1.7 Le formazioni 7
 - 1.7.1 Ordine aperto 8
 - 1.7.2 Artiglieria 8
 - 1.7.3 Grandi batterie 8

2 La battaglia 9

- 2.1 Sequenza di gioco 9
- 2.2 Rinforzi 9
- 2.3 Attivazione ed ordini 9
 - 2.3.1 Iniziativa 9
 - 2.3.2 Assegnazione degli ordini 9
 - 2.3.3 Modifiche alla priorità 10
 - 2.3.4 Più giocatori 10

3 Manovra 11

- 3.1 Velocità di movimento 11
 - 3.1.1 Movimento in obliquo 11
 - 3.1.2 Colonna di marcia 11
 - 3.1.3 Ruotare 12
 - 3.1.4 Arretrare 12
 - 3.1.5 Cambiare formazione 12
 - 3.1.6 Montare e smontare 12
 - 3.1.7 Agganciare e sganciare i pezzi 12
 - 3.1.8 Interpenetrazione 12
 - 3.1.9 Zona di controllo 12
 - 3.1.10 Occupare costruzioni e fortificazioni 12
- 3.2 Movimenti obbligati 12
 - 3.2.1 Ripiegare 13
 - 3.2.2 Rotta 13
 - 3.2.3 Evasione 13
- 3.3 Caratteristiche del terreno 13
 - 3.3.1 Attraversare un ostacolo 14
 - 3.3.2 Ricerca di guadi 14

4 Carica e tiro a corta gittata 15

- 4.1 Carica 15

- 4.1.1 Unità in ordine aperto 15
- 4.1.2 Cariche e priorità dell'ordine 15
- 4.1.3 Procedure 15
- 4.1.4 Carica sul fianco o sul retro 15
- 4.1.5 Eccezioni e casi particolari 15
- 4.1.6 Evasione 16
- 4.2 Tiro a corta gittata 16
 - 4.2.1 Fanteria leggera 16
 - 4.2.2 Procedure 16
 - 4.2.3 Minaccia sul fianco o sul retro 16
 - 4.2.4 Eccezioni e casi particolari 16
 - 4.2.5 Evasione 16
- 4.3 Mischia successiva al tiro 16

5 Tiro 18

- 5.1 Danni, perdite e morale 18
- 5.2 Limitazioni al tiro 18
 - 5.2.1 Gittata e settore di tiro 18
 - 5.2.2 Unità in mischia 19
- 5.3 Tiro dell'artiglieria 19
 - 5.3.1 Obici 19
 - 5.3.2 Procedure 19
 - 5.3.4 Zone morte 19
 - 5.3.5 Tiro di artiglieria contro costruzioni 19
- 5.4 Tiro di armi portatili 19
 - 5.4.1 Procedure 20
 - 5.4.2 Fanteria dislocata o in quadrato 20

6 Mischie 21

- 6.1 Procedure 21
 - 6.1.1 Round successivi 21
 - 6.1.2 Truppe che non combattono 21
 - 6.1.3 Sfondamento 21
- 6.2 Mischie multiple 21
 - 6.2.1 Test del morale in una mischia multipla 22
 - 6.2.2 Attribuzione delle perdite in una mischia multipla 22
- 6.3 Supporto senza contatto 22

7 Test e riordino 23

- 7.1 Test del morale 23
 - 7.1.1 Procedure 23
 - 7.1.2 Modificatori al test del morale 24
- 7.2 Test di inseguimento 24
 - 7.2.1 Procedure 24
- 7.3 Test di coesione delle brigate 24
 - 7.3.1 Procedure 24
 - 7.3.2 Modificatori 25
 - 7.3.3 Morale dell'esercito 25
- 7.4 Test per i generali 25
 - 7.4.1 Generale ferito o ucciso 25
 - 7.4.2 Generale catturato 25
 - 7.4.3 Sostituire un generale 25
- 7.5 Riordino e recupero dalla rotta 26
 - 7.5.1 Unità scosse o disordinate 26
 - 7.5.2 Unità in rotta 26

8 Schieramento 27

- 8.1 Regole generali 27
 - 8.1.1 Formazioni 27
 - 8.1.2 Posizione delle unità sul tavolo 27
 - 8.1.3 Punteggio 28
 - 8.1.4 Ordine di battaglia 28
- 8.2 Battaglia di incontro 28
 - 8.2.1 Prima fase: intelligence 28
 - 8.2.2 Seconda fase: gli ordini 29
- 8.3 Battaglia difensiva 29
 - 8.3.1 Punteggio 29
 - 8.3.2 Seconda fase: gli ordini 29

9 Regole avanzate 30

- 9.1 Assegnazione degli ordini segreti 30
- 9.2 Sequenza di gioco avanzata 30
- 9.3 Ingresso casuale dei rinforzi 30
- 9.4 Ritardo nella trasmissione degli ordini 31
 - 9.4.1 Attivazione: primo turno 31
 - 9.4.2 Attivazione: turni successivi 31
 - 9.4.3 Attivazione segreta 31
- 9.5 Gioco rapido 31
 - 9.5.1 Tiro rapido 31
 - 9.5.2 Mischia rapida 31
 - 9.5.3 Test del morale rapido 32
 - 9.5.4 Carica dell'intera brigata 32
- 9.6 Fuoco di risposta 32
 - 9.6.1 Procedure per il fuoco di risposta 32
 - 9.6.2 Casi particolari 32
- 9.7 Fuoco di opportunità 32
 - 9.7.1 Procedure per il fuoco di opportunità 32
- 9.8 Schermagliatori 32
- 9.9 Artiglieria ippotrattata 33
- 9.10 Formazioni particolari 33
 - 9.10.1 Linea su doppio fronte: *Ligne en double faces* 33
- 9.11 Schieramento segreto 33

9.11.2 Prima fase: intelligence 33

- 9.11.2 Battaglia di incontro 33
- 9.11.3 Battaglia difensiva 33

10 Liste eserciti 34

- 10.1 Premessa 34
 - 10.1.1 Costruire un ordine di battaglia 34
- 10.2 Abbreviazioni 34
 - 10.2.1 Abbreviazioni tipologia di truppe 34
 - 10.2.2 Abbreviazioni specialità 34

Tabelle e schede di gioco 35



1 Introduzione

Una cosa è sedersi alla scrivania, e investigare a freddo su ciò che accadde e su ciò che sarebbe accaduto. È differente pianificare lo schema della battaglia su un vero campo, realizzarlo, migliorarlo e correggerlo mentre tutte le tensioni del momento stanno montando, e, se ciò può essere considerato vero, la natura umana è al suo giudizio.
(Tempelhoff, *Geschichte des Siebenjährigen Kriegs in Deutschland*, Vol. I, Berlino 1783).

À LA GUERRE ... è un regolamento per simulare battaglie campali del XVIII secolo, dalla Guerra di successione spagnola fino alla Guerra di indipendenza americana.

L'idea che ha guidato il progetto è stata quella di realizzare un regolamento interattivo, in cui i contendenti non siano costretti all'inattività mentre l'avversario completa ogni sua operazione nel turno; al contrario: possono intervenire ed interrompere la sequenza delle azioni dell'antagonista.

Il risultato è ottenuto per mezzo della fase di attivazione in cui ogni giocatore assegna ordini con priorità diversa alle unità sotto il suo controllo. È proprio la priorità dell'ordine a stabilire in quale sequenza saranno attivate le unità.

1.1 Liste eserciti

Le caratteristiche delle truppe sono dettagliate meglio in apposite liste eserciti, specifiche per ciascun conflitto del XVIII secolo. Nelle liste eserciti, ove necessario, sono riportate anche regole speciali per le truppe di quel particolare periodo (che non avrebbero senso per le unità del resto del secolo e che quindi non sono riportate nel regolamento).

In appendice a questo manuale (cfr. **10 Liste eserciti a pagina 34**) trovate le liste a punti per la Guerra Franco-Indiana e la Guerra dei Sette Anni. Altre liste sono sul sito di supporto alaguerre.luridoteca.net.

1.2 La fanteria

All'inizio del XVIII secolo due importanti innovazioni nel campo dell'armamento leggero incisero profondamente sulle tattiche di guerra: la diffusione del *fucile a pietra focaia* che rapidamente sostituì il *fucile a miccia* e l'introduzione della *baionetta a calza*.

Le armi a pietra focaia permettevano un caricamento più rapido ed un tiro più efficiente rendendo di conseguenza il fuoco dei moschetti a corta gittata molto sanguinoso e potenzialmente decisivo. È proprio il fucile a pietra che causò la scomparsa delle formazioni di massa armate principalmente di picche che avevano dominato il secolo precedente.

L'esercito olandese prima e quello inglese subito dopo furono i primi a adottare nuove tattiche di fanteria per sfruttare al meglio l'efficacia di fuoco dei fucili a pietra.

La seconda innovazione fu la *baionetta a calza* che, al contrario della precedente *baionetta a tappo*, permetteva di tirare anche con la baionetta inastata, e quindi favoriva la tattica della *scuola olandese*, più adatta ad un serrato scon-



tro a fuoco anche a distanza ravvicinata. L'esercito francese, ma anche quello imperiale, per lungo tempo mantenne, invece, lo schieramento profondo, disponendo gli uomini su quattro o cinque file. La tattica francese, ereditata dal secolo precedente, prevedeva che l'unità di fanteria, dopo aver disorganizzato il nemico con una salva a distanza ravvicinata, chiudesse il contatto per combattere corpo a corpo.

La fanteria leggera fu sperimentata già da alcuni eserciti durante la *Guerra di Successione Spagnola* e si diffuse gradualmente nel corso del secolo. Era composta di truppe addestrate a combattere sfruttando per quanto possibile le coperture offerte dalla vegetazione ed a ricavare maggior profitto dalle asperità del terreno. Tipico esempio sono i *Grenzer* austriaci o alcune delle truppe francesi e inglesi impiegate in Nord America.

1.3 La cavalleria

L'impiego tattico della cavalleria era quello di ingaggiare la cavalleria rivale sconfiggendola per poter convergere sulla fanteria avversaria aggirandola o fare scempio di traini e carriaggi del nemico.

Le due principali filosofie tattiche prevedevano una l'uso della cavalleria come unità capaci di portarsi rapidamente a breve distanza dal nemico e scompagnarne le fila con un fuoco continuo e ripetuto; l'altra continuava a vedere nella cavalleria un potente elemento capace di rompere le fila

avversarie caricandole.

I corazzieri erano i reparti di cavalleria più temuti sul campo di battaglia, ma non meno letale era la cavalleria priva di corazza, denominata *cavallerie légère* dai francesi ma a tutti gli effetti cavalleria pesante.

La cavalleria leggera propriamente detta, invece, inizialmente ungherese o croata e capace di rapide incursioni nelle retrovie nemiche, si diffuse rapidamente negli eserciti europei acquisendo via via l'addestramento e le capacità necessarie per combattere in formazione sul campo di battaglia.

I dragoni, infine, erano inizialmente reparti di fanteria montata in grado di spostarsi rapidamente, ma agli inizi del secolo tali reparti avevano invece quasi del tutto completato la loro trasformazione in unità di cavalleria vere e proprie anche se l'addestramento ricevuto consentiva loro di tornare ad operare come fanteria quando necessario, ad esempio in occasione di un assedio o di un assalto ad una posizione fortificata.

1.4 Scala ed imbasettamento

Le basi per la fanteria e la cavalleria dovrebbero avere un rapporto di 2:1 ampiezza-profondità. Tutte le distanze, infatti, sono date in termini di profondità di una base che è usata nel gioco come unità di misura (UM).

Ci sono solo due tipi di basi:

- ❖ le basi di artiglieria, così come quelle dei generali, sono quadrate, con lato pari a 1UM;
- ❖ basi di fanteria e cavalleria hanno 2UM di fronte e 1UM di profondità, traini o carriaggi sono simili ma con il fronte sul lato corto.

La posizione ed il numero delle miniature sulla base non sono fondamentali.

La profondità della base non rappresenta necessariamente lo spazio effettivamente occupato dalle truppe; nel caso della fanteria, ad esempio, comprende anche l'area sul fronte spazzata dal tiro dei moschetti a corta gittata.

1.4.1 Scala

Una UM misura circa 150 passi, 90 metri. Ogni base di fanteria rappresenta un reggimento di due battaglioni con una forza totale di 800-1000 uomini. Una base di cavalleria rappresenta 4-6 squadroni per un totale di 600 sciabole. Una base d'artiglieria

Considerando che il fronte di una base di cavalleria o di fanteria è il doppio della profondità, si può definire in alternativa l'unità di misura come metà del fronte di una base standard. Questa scelta può facilitare l'uso di basi realizzate in origine per altri regolamenti.



Fanteria schierata su due ranghi (78th Highlander e 1st Foot Guard), sullo sfondo un generale di divisione (una figura sulla base) ed un generale intermedio (due figure).
Scala 6mm, collezione dell'autore.

ria rappresenta una batteria di 8 cannoni.

1.4.2 Suggerimenti per le figure

Il numero di figure su ciascuna base non è fondamentale però sul sito di supporto - alguerre.luridoteca.net - è possibile reperire suggerimenti per l'imbasettamento. Nel seguito sono fornite le misure delle basi e la corrispondenza dell'unità di misura - UM - con la misura reale.

Scala delle miniature 6mm/10mm

Per le miniature in 6mm/10mm la scala del terreno è 1:3000 (un centimetro sul tavolo di gioco equivale a 30 metri reali). In questa scala **1UM equivale a 30mm**, quindi una base di fanteria o cavalleria è di 60mm x 30mm, stesse misure per i carriaggi, i traini di artiglieria ed i pontoni. Le basi di artiglieria ed i comandi sono invece di 30mm x 30mm.

Come opzione per le fanterie che operavano in formazione di massa, come i *clan scozzesi* delle *Highland* o le *bande turche*, si possono usare basi di 60 x 40 mm per rendere più evidente la maggiore profondità rispetto alle fanterie schierate in linea.

Scala delle miniature 15mm

Per le miniature in 15mm la scala del terreno è 1:2250 (1 centimetro sul tavolo di gioco equivale a 22,5 metri reali) e **1UM equivale a 40mm**. Una base di fanteria o cavalleria è di 80mm x 40mm, le basi di artiglieria e comandi sono di 40mm x 40mm.

Come per i 6mm, fanterie in formazione di massa possono avere basi più profonde: 80mm x 60mm. Ove necessario è possibile aumentare anche la profondità delle basi di cavalleria fino ad 60mm.

Scala delle miniature in 25/28mm

Per le miniature in 25mm o in 28mm la scala del terreno è 1:1500 (1 centimetro sul tavolo di gioco equivale a 15 metri reali) e **1UM equivale a 60mm**. Una base di fanteria o cavalleria è di 120mm x 60mm, le basi di artiglieria e comandi sono di 60mm x 60mm. Formazioni di massa, opzionalmente, hanno basi di 120mm x 80mm. Ove necessario è possibile aumentare anche la profondità delle basi di cavalleria fino ad 80mm.



Scala delle miniature in 20mm

Per miniature in 20mm è possibile usare lo stesso sistema di basi dei 25/28mm.

1.5 Le truppe

La qualità delle truppe è determinata da tre valori che rappresentano il **morale**, l'abilità di **tiro** e quella in **mischia** . A questi si aggiunge un quarto valore che misura la **forza** , in effettivi, della base :

morale/tiro/mischia (forza)

Infine la **coesione** misura lo stato attuale dell'unità e può cambiare nel corso della battaglia.

1.5.1 Valore delle basi

Il valore di una base è misurato da un punteggio che è riportato nelle apposite liste eserciti. Allo stesso modo anche la qualità ed abilità di ciascun generale è valutata per mezzo di un punteggio che, come per le truppe, si può trovare nelle liste eserciti.

1.5.2 Morale



Granatieri prussiani della Guerra dei Sette Anni, sulla sinistra, ed il loro contraltare austriaco, sulla destra.
Scala 15mm, collezione Fabio Zidaric.

Il morale rappresenta la capacità dell'unità di restare compatta ed efficiente in situazioni di stress, dipende dalla qualità dell'addestramento, ma anche dalla tradizione e dall'anzianità di servizio del reggimento ed è tanto maggiore quanto più l'unità è formata da soldati veterani. In base al morale le truppe sono divise in quattro categorie:

- ❖ **Coscritti** o truppe di guarigione. Poco addestrate e/o inesperte, **livello 0**.
- ❖ **Addestrate**. Addestramento normale, la maggioranza delle fanterie di linea rientra in questa categoria, **livello 1**.
- ❖ **Veterani**. Esperti e addestrati, **livello 2**.
- ❖ **Elite**. Il fior fiore di un esercito, unità della Guardia, **livello 3**.

1.5.3 Tiro

Rappresenta l'efficacia del **tiro** dell'unità e dipende, in varia misura, dal tipo di arma in dotazione, dalla precisione ma soprattutto dalla rapidità di fuoco. Un'unità che non ha nessun valore di tiro non ha la possibilità di utilizzare armi da fuoco (vedi le liste degli eserciti).

1.5.4 Mischia

È la forza dell'unità in un combattimento corpo a corpo. Deriva anch'essa dall'addestramento. Un'unità che non ha nessun valore di mischia non ha la possibilità di combattere corpo a corpo con un'unità nemica (vedi le liste degli eserciti per le statistiche delle varie tipologie di truppe).

1.5.5 Forza di un'unità

La **forza** di una base, indipendentemente dal tipo, è pari per convenzione a quattro ed è diminuita dalle perdite subite; ciascuna base è eliminata quando arriva a subire quattro perdite.

Alcuni scenari possono prevedere unità a ranghi ridotti con forza inferiore a quattro – **forza ridotta** – in questi casi la forza è riportata, tra parentesi, accanto alle statistiche dell'unità. L'unità è contrassegnata con segnalini perdite opportuni, si tiene conto, però, di queste perdite solo per il tiro e per la mischia, non per il Test del morale. Ulteriori perdite sono considerate come di consueto e l'unità è eliminata quando raggiunge un numero di perdite, sia iniziali che successive, pari a quattro.

Ad esempio, la fanteria leggera che sorvegliava la strada per Montreal, nella battaglia per Quebec nel 1759, è un semplice distaccamento con poco meno di 300 uomini. Nell'ordine di battaglia è riportato come:

BrLt 2/1/1 (2) Sk/Ln

e contrassegnato con due segnalini perdite.

1.5.6 Coesione delle unità

Il grado di **coesione** di un'unità misura la capacità di combattere in modo efficace. Ogni unità ha quattro livelli di coesione:

- ❖ **Ordinata** o formata: l'unità è organizzata ed efficiente (il **livello di disordine** dell'unità è considerato pari a **0**);
- ❖ **Disordinata**: l'unità è disorganizzata, ma può muovere, combattere e tirare (anche se con alcune limitazioni e penalità), l'unità è contrassegnata con un segnalino di colore bianco (il **livello di disordine** è **1**);
- ❖ **Scossa**: l'unità è disorganizzata ed il morale delle truppe vacilla; la base può muovere, ma non tira e combatte solo se caricata dal nemico, non può far parte di una formazione con altre basi della brigata, è contrassegnata con un segnalino di colore giallo (il **livello di disordine** è **2**);
- ❖ **Rotta**: l'unità non è più in grado di combattere, non può muovere volontariamente né tirare e non può far parte di una formazione con altre basi della brigata, è contrassegnata con un segnalino di colore rosso (il

livello di disordine è 3).

Le unità in rotta non eseguono il test del morale: se caricate, colpite da tiro avversario o attraversate da truppe che ripiegano/in rotta subiscono le perdite ed eseguono una mossa di rotta automaticamente. L'unità che le ha contattate continua il proprio movimento senza penalità.

1.6 Organizzazione dell'esercito

Nel periodo storico coperto dal regolamento l'unità operativa base era il battaglione, i reggimenti erano composti da due o tre battaglioni ma era frequente che i battaglioni dello stesso reggimento fossero impiegati in teatri differenti. I battaglioni erano raggruppati in **brigade** al comando di un *brigadiere* (o generale di brigata). Le brigade erano assegnate a comandi, che nel seguito chiameremo, per comodità, **divisioni** anche se non operavano con la stessa autonomia che avranno le omonime formazioni a partire dal secolo successivo.

Nel regolamento le basi sono raggruppate in brigade ed una divisione comprende una o più brigade. Il **comandante in capo** – **CiC** – può guidare direttamente una divisione. Nel corso del gioco non è possibile trasferire basi da una brigata all'altra o brigade da una divisione all'altra. Le brigade devono essere formate da basi dello stesso tipo di truppe (fanteria o cavalleria) con eventuale artiglieria di supporto.

Le basi d'artiglieria possono essere unite in una divisione specifica oppure impiegate singolarmente assegnandole ad un comando o ad una brigata nel qual caso saranno ritenute agli ordini del generale corrispondente.

1.6.1 Generali

Il **CiC** (il giocatore) è l'ufficiale responsabile dell'intera armata. Il CiC, oltre a dirigere direttamente un comando, come detto in precedenza, avrà ai suoi ordini altri generali.

❖ Un **generale intermedio** avrà ai propri ordini una divisione e/o altri generali (a loro volta con i rispettivi comandi). Ad esempio un generale intermedio comanderà un'ala dell'esercito, i suoi sottoposti saranno i generali al comando della prima e della seconda linea oppure lo stesso generale che comanda l'ala è al comando anche della prima linea ed ha ai suoi ordini un secondo gene-



Fanteria su tre ranghi (reggimento francese *Auxerrois*). Scala 6mm, collezione dell'autore.

rale che comanda la seconda linea.

- ❖ Un **generale** è responsabile di una divisione. Non ci sono regole che prescrivono quante basi debbano costituire una divisione, in linea di principio un numero compreso tra due e otto basi è corretto.
- ❖ Un **brigadiere** – un **generale di brigata** – è al comando di una brigata. Non è necessario raffigurarlo con una base apposita, si ritiene incluso all'unità che comanda.

I generali, di ogni grado, per quanto riguarda le loro capacità di esercitare il comando, sono classificati come:

- ❖ **Incompetente**, livello del generale -1, raggio di comando 6UM.
- ❖ **Accorto**, abile, livello del generale 0, raggio di comando 8UM.
- ❖ **Capace**, livello del generale 1, raggio di comando 8UM.
- ❖ **Eccellente**, livello del generale 2, raggio di comando 10UM.

Il **raggio di comando** di un generale rappresenta la capacità del generale di controllare i propri sottoposti e le unità poste al suo comando, in particolare:

- ❖ un generale può attivare solo unità che si trovano, anche solo parzialmente, entro il proprio raggio di comando;
- ❖ un generale superiore può assegnare ordini anche a generali che si trovano completamente fuori dal proprio raggio di comando ma la priorità dell'ordine è diminuita di 1 (cfr. **2.3 Attivazione ed ordini a pagina 9**).

1.6.2 Generali aggregati



Vedi anche **9.10 Formazioni particolari** a pagina 33

Un generale si considera **aggregato** ad un'unità se la base del generale e la base dell'unità sono a contatto (non necessariamente lato con lato). È possibile aggregare generali solo ad unità che sono sotto il diretto comando o al comando di generali suoi sottoposti.

1.7 Le formazioni

Le basi che compongono una brigata possono operare separatamente o **in formazione**, in questo secondo caso hanno un vantaggio in mischia ed un modificatore positivo nel test di coesione (cfr. **7.3 Test di coesione delle brigate a pagina 24**).

Le formazioni che la brigata può assumere sono solamen-





Nativi americani, un buon esempio di fanteria in ordine aperto. Scala 6mm collezione dell'autore.

te due:

- ❖ **linea**: le basi sono disposte su un'unica linea, con i lati delle basi a contatto e con il fronte rivolto nella stessa direzione; eventuali basi di artiglieria sono sistemate a contatto come quelle della fanteria e possono far fuoco;
- ❖ **linea con supporto posteriore/colonna**: le basi sono allineate una dietro l'altra, con il retro della precedente a contatto del fronte della successiva, solo la prima base può tirare; una eventuale base di artiglieria è posta a lato della base in prima linea e può far fuoco.

Solo unità formate o al più disordinate possono far parte di una formazione.

I dragoni possono essere inseriti in formazioni di cavalleria solo se montati.

1.7.1 Ordine aperto

Le unità di fanteria e cavalleria leggera erano composte da truppe addestrate per operare in **ordine aperto** – **schermaglia** o *skirmish* – sfruttando le caratteristiche del terreno. Alcuni reparti potevano operare sia in ordine chiuso, in formazione serrata, che in formazione di schermaglia; in questo caso porre un segnalino *skirmish* accanto alla base quando l'unità è in formazione di schermaglia. Le unità che possono manovrare solo in ordine aperto, ovviamente, non hanno bisogno del segnalino.

Le truppe leggere possono essere inserite in formazioni solo se in ordine chiuso.

1.7.2 Artiglieria

Le basi di artiglieria possono assumere due sole formazioni: schierate per il fuoco o al traino. Per ricordare che una base di artiglieria è al traino è possibile usare l'apposito segnalino *traino/colonna*.

L'artiglieria schierata può essere posta a contatto di altre basi di fanteria. Se le basi appartengono alla stessa brigata è possibile usufruire del bonus nel Test di coesione delle brigate. Basi di fanteria, anche non della stessa brigata, possono dare il supporto in mischia ad artiglieria schierata (cfr. **6.3 Supporto senza contatto a pagina 22**).

L'artiglieria al traino può essere schierata a contatto solo di basi in colonna di marcia.

1.7.3 Grandi batterie

Due o più basi di artiglieria media o pesante possono essere unite per formare grandi batterie (le basi della grande batteria devono essere dello stesso tipo). Le basi di artiglieria sono schierate per il fuoco allineate, a contatto lato con lato ed il fronte rivolto nella stessa direzione. Ci può essere una sola grande batteria per esercito e solo se le liste dell'esercito ne prevedono la possibilità.

Si può formare la grande batteria nel momento in cui vengono schierate le truppe sul tavolo di gioco oppure formarne una nel corso della partita, ma non le due cose contemporaneamente; non è possibile, cioè, smembrare una grande batteria e ricomporla, con alcune o tutte le basi, più avanti nel corso della partita.

Movimento di una grande batteria

Una grande batteria non può muovere né ruotare, per poter spostare le basi che la compongono si deve scomporre la grande batteria.

Per scomporre una grande batteria la procedura è la seguente:

- ❖ il giocatore che controlla la grande batteria dichiara la sua intenzione di smembrare la batteria nella fase di manovra, previa assegnazione di ordine valido, nel turno in cui viene dichiarato lo smembramento la batteria non può muovere né tirare;
- ❖ nel turno successivo il giocatore aggancia ai traini i pezzi, da questo momento le singole basi di artiglieria tornano ad essere autonome, ma non potranno muovere nel turno (l'artiglieria impiega l'intero turno di movimento per agganciare i pezzi ai traini).

Per creare una grande batteria la procedura è la seguente:

- ❖ il giocatore muove due o più basi di artiglieria (media o pesante) in modo che si trovino una accanto all'altra, con il fronte rivolto nella stessa direzione ed allineato;
- ❖ il turno successivo schiera le batterie per il tiro e dichiara l'intenzione di formare una grande batteria, la batteria non può tirare in questo turno;
- ❖ nell'ulteriore turno successivo la formazione della grande batteria è completata e può tirare, ma in questo turno con la penalità come se avesse mosso.

Tiro di una grande batteria

La grande batteria tira come un'unica base. Una base nemica è bersaglio valido anche se si trova all'interno del settore di tiro di una sola base tra quelle che compongono la grande batteria.

Il giocatore che controlla la grande batteria tira un dado per ciascuna base che la compone mentre il giocatore che controlla il bersaglio tira un solo d6. Ciascun punteggio, ovviamente modificato dalle circostanze, del tiratore è confrontato con il punteggio del bersaglio e non è considerato il limite di tre danni, massimo, attribuiti al bersaglio.

Il tiro di una grande batteria ha un bonus di +1.

2 La battaglia

Domani a Dio piacendo si marcerà contro le linee nemiche nei modi prescritti e nell'ordine seguente: un'ora prima del giorno la cavalleria sellerà i cavalli senza il segnale del buttasella; la fanteria senza battere i tamburi si disporrà altresì per la marcia ...

(ordine del giorno del Principe Eugenio per la battaglia di Torino, 7 settembre 1706. BRT, Manoscritto 287).

2.1 Sequenza di gioco

La partita è suddivisa in turni, in ciascun turno i giocatori eseguono le azioni fase per fase nell'ordine specificato dalla sequenza di gioco:

- ❖ **Rinforzi** (ingresso di truppe inizialmente fuori dal tavolo di gioco)
- ❖ **Attivazione** ed ordini
- ❖ **Manovra** (movimento e cariche)
- ❖ **Tiro** (eventuali test del morale per unità che hanno subito danni)
- ❖ **Mischie** (combattimenti corpo a corpo e movimenti di ripiegamento e/o rotta e Test di inseguimento)
- ❖ **Coesione** delle brigate
- ❖ **Riordino** e recupero dalla rotta

Vedi anche 9.2 Sequenza di gioco avanzata a pagina 30



2.2 Rinforzi

All'inizio del turno si dispongono i rinforzi, se previsti, nel punto in cui faranno il loro ingresso sul tavolo di gioco (generalmente l'intersezione di una strada con il bordo del tavolo). Se non indicato diversamente dallo scenario, i rinforzi entrano in colonna di marcia, ma il giocatore può scegliere di schierarli direttamente nella formazione desiderata ritardando di un turno l'ingresso.

Nella successiva fase di attivazione il giocatore tirerà i dadi per gli ordini tenendo conto anche di eventuali generali che hanno fatto il loro ingresso nel turno corrente.

2.3 Attivazione ed ordini

Il CiC deve diramare ordini per i propri generali ed attivare le divisioni per la successiva fase di manovra. Ciascun giocatore/CiC tira tanti d6 quanti sono le divisioni della propria armata che non sono formate solo da artiglieria. Aggiunge o sottrae un numero di d6 pari al livello del CiC. Tutti i dadi con punteggio pari o inferiore a tre sono scartati.

I d6 rimasti rappresentano gli **ordini** che il comandante in capo è in grado di emanare nel turno ed il punteggio ottenuto con il dado è la **priorità dell'ordine** (più è alto il punteggio, prima saranno attivate le unità che riceveranno l'ordine). La priorità dell'ordine può essere modificata dalla struttura della catena di comando e dall'abilità del generale che riceve l'ordine.



2.3.1 Iniziativa

Il giocatore che ottiene il maggior numero di 6 ha l'**iniziativa** nel turno corrente. Se il numero di 6 è lo stesso l'iniziativa spetta al giocatore che l'aveva nel turno precedente (nel primo turno decidere casualmente).

2.3.2 Assegnazione degli ordini

Assegnazione segreta

L'assegnazione ordini è più interessante utilizzando la regola avanzata 9.1 Assegnazione degli ordini segreta.

La trovate a pagina 30.

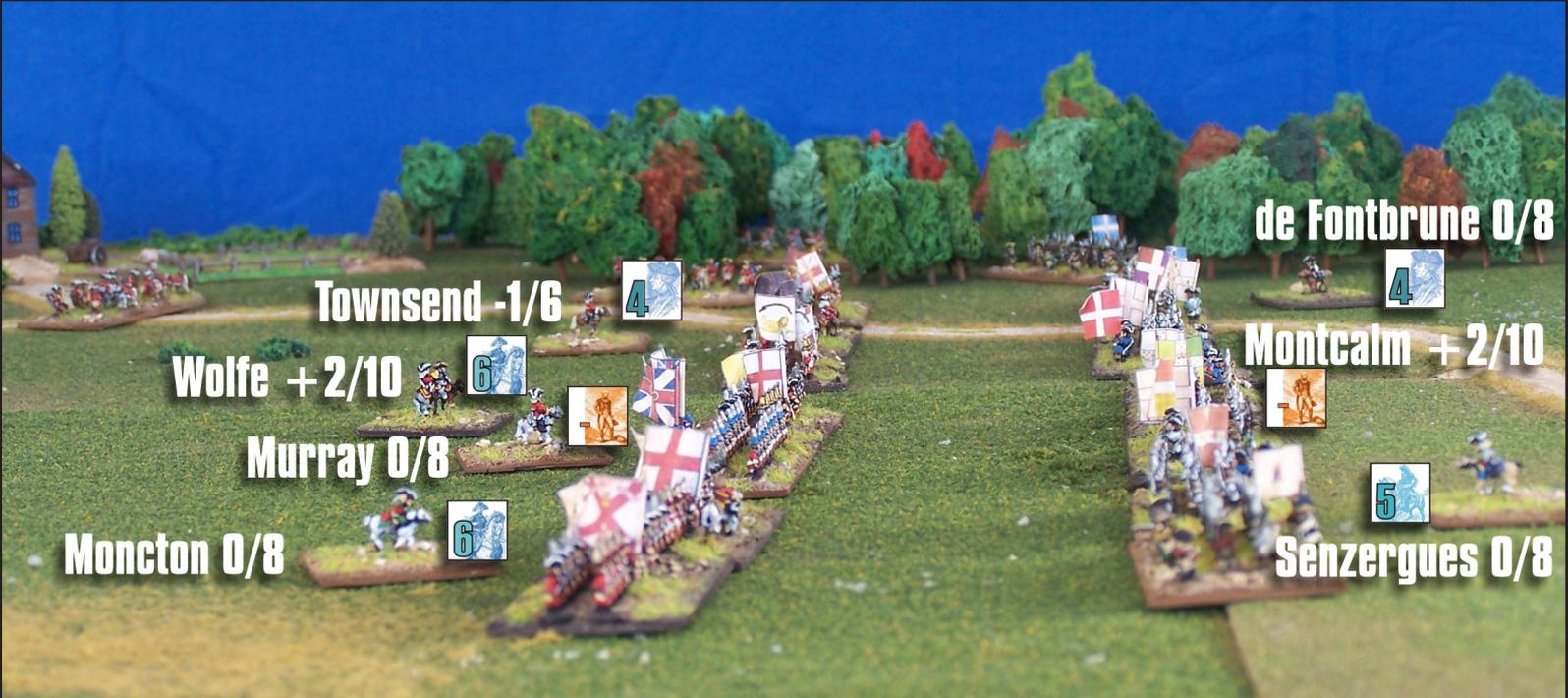
Ogni giocatore assegna gli **ordini** ai generali del proprio esercito che comandano direttamente unità da combattimento (anche a generali che comandano direttamente solo batterie di artiglieria, se lo desidera). L'assegnazione è effettuata ponendo fisicamente

un dado accanto alla base del generale che riceve l'ordine, la faccia superiore del dado indica la **priorità** dell'ordine (prima il giocatore con l'iniziativa, poi il suo avversario).

Le brigate direttamente comandate da un generale che ha ricevuto un ordine sono dette **brigate attivate**. Le unità/basi appartenenti a brigate attivate che si trovano entro il raggio di comando del generale che le controlla sono dette **unità/basi attivate**. Se il generale è a contatto diretto con un'unità – **aggregato** – allora solo quest'unità può essere attivata.

Se la brigata è in formazione tutte le basi della formazione sono attivate se anche una sola base è attivata.





2.3.3 Modifiche alla priorità

La priorità dell'ordine è diminuita di 1 per ogni generale subalterno che è fuori dal raggio di comando del suo superiore.

La priorità dell'ordine è modificata dal livello del generale che lo riceve (alla priorità si somma algebricamente il livello del generale). In ogni caso la priorità non può essere aumentata oltre 6; se invece le modifiche portano la priorità dell'ordine a tre o meno l'ordine è perso.

2.3.4 Più giocatori

Le regole che seguono sono utilizzate per eserciti controllati da due o più giocatori. In ogni caso uno dei giocatori deve rivestire il ruolo di CiC, a lui spetta il compito di diramare ordini per i propri generali/giocatori sottoposti; questi, successivamente, dovranno attivare le unità per la successiva fase di manovra.

Il giocatore che impersona il comandante in capo determina il numero e la priorità degli ordini come descritto in precedenza e con i modificatori già visti.

Assegnazione degli ordini

Il comandante in capo suddivide gli ordini tra i giocatori, compreso se stesso se ha il comando di uno o più reparti direttamente; fisicamente passa agli altri giocatori il numero di dadi desiderato, tra quelli utilizzabili, la cui faccia superiore rappresenta la priorità dell'ordine. La priorità di ordini assegnati a generali/giocatori che si trovano oltre il raggio di comando del comandante in capo è diminuita di 1.

Un giocatore che impersona un generale **Eccellente** – livello del generale 2 – tira 2d6 oltre a quelli che gli vengono assegnati dal comandante in capo, un giocatore/generale **Capace** – livello del generale 1 – tira un ulteriore d6. Questo anche se il comandante in capo non assegna nessun ordine. Questi ordini possono essere assegnati esclusivamente a generali subordinati al generale che ha tirato i dadi e non sono computati per quanto riguarda l'iniziativa.

Al contrario, il numero di ordini – d6 – assegnati ad un ge-

nerale/giocatore **Incapace** – livello del generale -1 – deve essere ridotto di uno.

*In altre parole: se a un generale/giocatore **Incapace** è passato dal CiC un solo ordine, questi non sarà in grado di assegnarne nessuno ai propri sottoposti. Perché possa assegnare un ordine è necessario che il CiC invii almeno due d6.*

A questo punto ciascun giocatore procede come già visto per assegnare ordini alle unità che controlla.

Esempio: la figura mostra i due schieramenti innanzi le mura di Quebec, il 13 settembre 1759. Sulla sinistra l'esercito inglese e sulla destra i difensori francesi della città.

In fase di attivazione il giocatore inglese tira 6d6: quattro generali comandanti direttamente truppe (sono Townsend all'ala sinistra, Murray al centro, Moncton all'ala destra e Wolfe stesso che comanda direttamente la fanteria leggera che si scorge in alto a sinistra nella foto).

Ottiene 6, 5, 4, 2, 2, 1 con tre ordini validi. Il comandante in capo inglese assegna gli ordini in questo modo: il 6 a Moncton; il 5 a Townsend, ma essendo di livello -1, l'ordine diventa di priorità 4 (5 - 1); il 4 a Wolfe e l'ordine sale a priorità 6 visto che Wolfe è di livello 2. Se la regola avanzata sull'attivazione segreta fosse in uso il giocatore avrebbe comunque assegnato un ordine fasullo a Murray utilizzando l'apposito segnalino (cfr. 9.1 Assegnazione degli ordini segreta a pagina 30).

Il giocatore francese tira 5d6 per l'attivazione ottenendo 5, 4, 3, 3, 2 con solo due ordini validi. Assegna il 5 a Senzergues (ala sinistra) e il 4 a de Fontbrune (ala destra). Il centro francese, comandato direttamente da Montcalm, non ha ordini e non può manovrare in questo turno.

L'iniziativa è degli inglesi (più 6 in attivazione), quindi le prime a muovere saranno le truppe di Wolfe e di Moncton (a scelta del giocatore inglese): ordine con priorità 6; queste due divisioni potranno anche ingaggiare il nemico a corta gittata. Seguirà l'ala sinistra francese, Senzergues: ordine con priorità 5; anche queste basi potranno ingaggiare il nemico.

Dopo di loro sarà il turno di Townsend che ha il vantaggio dell'iniziativa. Ultimo proprio de Fontbrune con l'ala destra francese. Né Townsend, né de Fontbrune potranno ingaggiare il nemico a corta gittata (priorità troppo bassa).

3 Manovra

Il gruppo bandiera è considerato la chiave di volta del battaglione. Ogni soldato che marcia alla sua destra, deve sentire la pressione dell'uomo alla sua sinistra; ogni soldato che marcia alla sua sinistra, deve sentire la pressione dell'uomo alla sua destra.

(G.H. Berenhorst, *Betrachtungen über die Kriegskunst, Vol. I, Leipzig 17*)

Nella **fase di manovra** (o *fase di movimento*) possono muovere tutte le unità attivate. La sequenza con cui muovere le unità è deciso dalla priorità dell'ordine assegnato al generale che le comanda direttamente: divisioni con ordine di priorità 6 muoveranno per prime, quelli con ordine di priorità 4 per ultime. A parità di priorità muovono prima le unità del giocatore con l'iniziativa e poi quelle del giocatore senza iniziativa. I generali di divisione si muovono insieme alle unità della propria divisione, gli altri generali dopo che hanno mosso tutte le unità attivate di entrambi i giocatori.

Le unità non attivate potranno combattere in mischia se attaccate, tirare e cambiare formazione ma solo in funzione difensiva (da colonna di marcia a linea, da qualsiasi formazione a quadrato); l'artiglieria leggera - **LtArt** e **HsArt** - al traino può sganciare anche se non attivata.

I generali che non hanno ricevuto ordini possono comunque essere spostati, nella fase di manovra, ma per ultimi, dopo che sono stati mosse tutte le unità delle divisioni attivate (ed i loro generali).

Non è possibile contattare basi avversarie con il movimento normale. Fanteria e cavalleria possono arrivare a contatto di base con una carica, la fanteria inoltre può ingaggiare il nemico per tirare a corta gittata; in entrambi i casi previo Test del morale (cfr. **7.1 Test del morale a pagina 23**).

3.1 Velocità di movimento

Le unità devono muovere in linea retta, in avanti perpendicolarmente al fronte:

- ❖ **Fanteria** muove fino a 2UM per turno;
- ❖ **Fanteria leggera** in ordine aperto - *skirmish* - fino a 3UM;
- ❖ **Cavalleria** fino a 4UM;
- ❖ **Cavalleria leggera** in ordine aperto fino a 6UM;
- ❖ **Artiglieria leggera** può muovere spostata a mano - *prolong* - fino a 1UM, fino a 4UM (6UM su strada) se al traino;
- ❖ **Artiglieria media** al traino muove fino a 3UM (6UM su strada), l'artiglieria media non può spostare i pezzi a mano, però può ruotare;
- ❖ **Artiglieria pesante** al traino 1UM (2UM su strada), l'artiglieria pesante non può spostare i pezzi a mano, però può ruotare;
- ❖ **Carriaggi** fino a 1UM (2UM su strada);
- ❖ **Generali** fino a 6UM, generali incompetenti solo fino a 2UM.



3.1.1 Movimento in obliquo

Fanteria e cavalleria possono muovere in obliquo con un angolo massimo di 45° con la perpendicolare al fronte, senza cambiare l'orientamento del fronte, per non più della metà del movimento normale. Fanteria e cavalleria leggera in ordine aperto - *schermaglia* - possono muovere in obliquo per l'intero movimento.

Non è possibile combinare il movimento obliquo con altro tipo di movimento.

3.1.2 Colonna di marcia

Ogni base di fanteria o cavalleria può muovere in colonna di marcia al doppio della velocità normale e ruotare fino al doppio del consentito. La fanteria e la cavalleria leggera che operano solo in ordine aperto non possono muovere in colonna di marcia.

In colonna di marcia il fronte della base è considerato uno dei lati corti della basetta. Non c'è costo in termini di tempo per schierarsi in colonna di marcia, ma non è possibile passare alla formazione in colonna di marcia e poi tornare in linea nello stesso turno né passare da ordine aperto a colonna di marcia.

Per utilizzare la colonna di marcia l'unità non deve essere bersaglio valido per il tiro del nemico né avere unità nemiche a distanza di carica. Le unità in colonna di marcia non possono far fuoco e se attaccate aggiungono un livello

di disordine prima di combattere la mischia (se già scossa l'unità va in rotta).

3.1.3 Ruotare

La rotazione di una base o di un gruppo è eseguita facendo perno su uno dei vertici frontali della base e misurando la distanza percorsa dal vertice opposto situato sempre sul fronte della base o della formazione.

Fanteria ruota fino a 1UM per turno, così come artiglieria pesante, media e leggera. Fanteria leggera in ordine aperto e cavalleria ruotano fino a 2UM per turno.

La rotazione è consentita solo in avanti tranne nel caso di movimenti obbligati. Fanteria e cavalleria possono invertire il fronte in un turno.

3.1.4 Arretrare

Fanteria e cavalleria possono indietreggiare fino a 1UM per turno in linea retta, terminando il movimento fronte al nemico. Fanteria e cavalleria in ordine aperto indietreggiano fino a 2UM.

3.1.5 Cambiare formazione

Le unità impiegano un intero turno per eseguire un cambio di formazione (eccezione: la colonna di marcia).

3.1.6 Montare e smontare

Alcune tipologie di unità, come ad esempio i dragoni, possono combattere sia montati che smontati. Quando le truppe sono montate l'unità segue le regole della cavalleria se non specificato altrimenti; quando appiedata segue le regole della fanteria.

Montare o smontare richiede un turno. Se le truppe smontano la base è sostituita da una base che rappresenta le stesse truppe ma appiedate; al momento di rimontare la base è sostituita con quella che rappresenta le truppe a cavallo. L'unità appiedata è considerata avere forza pari a tre (cfr. **1.5.5 Forza di un'unità a pagina 6**) a causa della diversa scala di rappresentazione delle unità di cavalleria e fanteria. Se l'unità a cavallo ha subito tre perdite non può più operare smontata.

L'unità può tirare nello stesso turno in cui smonta o rimonta a cavallo ma si considera come se avesse mosso.

Truppe appiedate costrette a ripiegare o in rotta montano a cavallo senza incidere sul movimento e ripiegano o vanno in rotta come cavalleria.

3.1.7 Agganciare e sganciare i pezzi

L'artiglieria impiega un turno per sganciare o agganciare i pezzi ai traini ma può sganciare e tirare (sganciare è considerato un movimento quindi tirerà con penalità di -1).

Quando l'artiglieria è al traino non ha fronte, può quindi muovere senza bisogno di ruotare. Al momento in cui sgancia la base può essere sistemata nella direzione desiderata dal giocatore.

3.1.8 Interpenetrazione

L'interpenetrazione è l'attraversamento di unità amiche, in nessun caso è possibile attraversare unità nemiche.

Basi di cavalleria possono interpenetrarsi a vicenda se quella attraversata rimarrà ferma nel turno, se entrambe muovono aggiungeranno un livello di disordine, cavalleria in ordine aperto può interpenetrare altra cavalleria anche se quest'ultima ha già mosso. Basi di cavalleria possono interpenetrare fanteria se queste ultime rimangono ferme nel turno.

Fanteria leggera in ordine aperto può interpenetrare qualunque unità ferma.

Unità di qualunque tipo può attraversare una batteria d'artiglieria ferma (che non ha mosso e non muoverà nel turno) sia schierata per il fuoco che al traino. Se l'artiglieria muove nel turno, entrambe le basi aggiungeranno un livello di disordine.

Qualsiasi base può interpenetrare ogni altro tipo di unità se la sovrapposizione delle basi avviene ruotando.

In tutti i casi, l'unità che interpenetra una base amica volontariamente deve avere movimento sufficiente ad attraversare completamente la base ferma; se l'interpenetrazione è involontaria l'unità completa l'attraversamento anche se questo porta ad un movimento superiore al massimo consentito.

Qualsiasi unità può interpenetrare un generale e viceversa. Se non c'è spazio sufficiente per completare il movimento dell'unità la base del generale è spostata del minimo necessario (non è possibile con questo spostamento aggregare il generale ad un'unità né interrompere il contatto se era aggregato in precedenza).

3.1.9 Zona di controllo

Ogni unità ha una zona di controllo ampia come il fronte della base e profonda una UM. All'interno della zona di controllo di una base nemica è possibile solo muovere in avanti, ruotare o indietreggiare. L'artiglieria può sganciare o agganciare in una zona di controllo.

3.1.10 Occupare costruzioni e fortificazioni

Edifici, costruzioni, fortificazioni e trinceramenti sono in grado di fornire un bonus in mischia, specificato nello scenario, alle unità che occupano la posizione. Nel seguito useremo il termine **area** per indicare un elemento di terreno che fornisce protezione su tutto il perimetro come, ad esempio, una fattoria o un villaggio. Il termine **trinceramento** sarà usato per gli elementi di terreno lineari come trincee e terrapieni ma anche per siepi e muretti.

Per sfruttare appieno la protezione offerta le unità, una volta entrate in un'area o a contatto di un trinceramento, devono spendere un intero turno per occupare la fortificazione.

3.2 Movimenti obbligati

Le unità a volte sono obbligate a muovere, per il risultato di un Test del morale o di inseguimento, senza che il giocatore ne abbia il totale controllo. In tutti i casi un'unità in

rotta è considerata in colonna di marcia prima di iniziare il movimento.

Nel caso sia costretta a ripiegare e non c'è sufficiente spazio a causa di terreno intransitabile, l'unità aggiunge un livello di disordine, se già scossa rompe e va in rotta. In modo simile, se il movimento di rotta non può essere completato a causa di ostacoli o terreno intransitabile l'unità è eliminata.

3.2.1 Ripiegare

Una base costretta a ripiegare deve ruotare, facendo perno su uno degli angoli posteriori per fronteggiare il nemico più vicino ed indietreggiare di 1UM in linea retta (se questo movimento la porta a contatto con un'unità amica anche questa deve indietreggiare del minimo necessario) e poi arretrare verso il proprio lato del tavolo della restante capacità di movimento, senza considerare gli effetti del terreno (ad eccezione del terreno intransitabile), terminando il movimento fronte al nemico. La rotazione, in questo caso è eseguita all'indietro ed è un'eccezione alla regola **3.1.3 Ruotare illustrata a pagina 12**.

Se il percorso verso il lato del tavolo è ostruito da unità o da ostacoli, l'unità passerà attraverso qualsiasi spazio ampio almeno 1UM entro 2UM di distanza (misurata tra il più vicino punto dell'unità ed il più vicino punto del passaggio).

Una base che indietreggiando arriva a contatto con un'unità nemica rompe e va in rotta, la mossa di rotta è eseguita immediatamente.

L'unità che ripiega scossa costringe al Test del morale unità amiche costrette ad arretrare o attraversate che hanno un livello di morale pari o inferiore.

3.2.2 Rotta

Una base in rotta deve muovere a piena velocità, più 1UM se fanteria, più 2UM se cavalleria o traini e carriaggi, verso il lato del tavolo da cui è entrato l'esercito.

Se il percorso verso il lato del tavolo è ostruito da unità o da ostacoli, l'unità passerà attraverso qualsiasi spazio ampio almeno 1UM entro 2UM di distanza (misurata tra il più vicino punto dell'unità ed il più vicino punto del passaggio). L'unità in rotta costringe al test del morale unità attraversate che hanno un livello di morale pari o inferiore.

3.2.3 Evasione

Alcune unità sono obbligate o hanno la possibilità di evadere se caricate o contattate per il tiro a corta gittata. L'unità si disordina e poi può muovere fino alla propria capacità di movimento, passando attraverso qualunque varco ampio almeno 2UM. Può attraversare unità amiche disordinandole.

È possibile un solo movimento di evasione per turno.

Fanteria e cavalleria leggera

Fanteria o cavalleria in ordine aperto, se non in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie (almeno metà base), deve evadere se avvicinata a corta gittata da fanteria in ordine chiuso o se caricata da fanteria o cavalleria in ordine chiuso. L'unità

deve eseguire in ogni caso il Test del morale: se il risultato del test è almeno di **Ferma disordinata** evade come descritto in precedenza, altrimenti si adegua al risultato del test.

Fanteria o cavalleria leggera in ordine chiuso, può, a discrezione del giocatore, cambiare formazione schierandosi in ordine aperto senza costo in termini di tempo ed evadere (sempre se non si trova, con almeno metà base, in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie).

3.3 Caratteristiche del terreno

Il terreno su cui si muovono e combattono le truppe ha effetto sulla velocità di spostamento e, a volte, può fornire riparo al tiro avversario. Gli elementi di terreno possono essere lineari (trincee, staccionate, ...) o aree (colline, campi coltivati, ...).

Gli effetti delle caratteristiche del terreno, per quanto riguarda il movimento, si applicano anche se una parte di una base dell'unità è sulla zona e sono elencate nella tabella che segue la descrizione dei vari tipi di elementi di terreno.

Alcuni elementi di terreno offrono protezione nelle mischie, la qualità della protezione è codificata con un numero, il **valore di difesa – VDF**, che può variare tra 1 e 4 (solo fortificazioni ed opere di difesa appositamente realizzate possono avere un valore di difesa pari a 4) specificato dallo scenario oppure deciso casualmente tirando 1d6 sulla tabella che segue.

1d6	VDF di fortificazioni	VDF di altri elementi
1-2	1	0
3-4	2	1
5-6	3	2

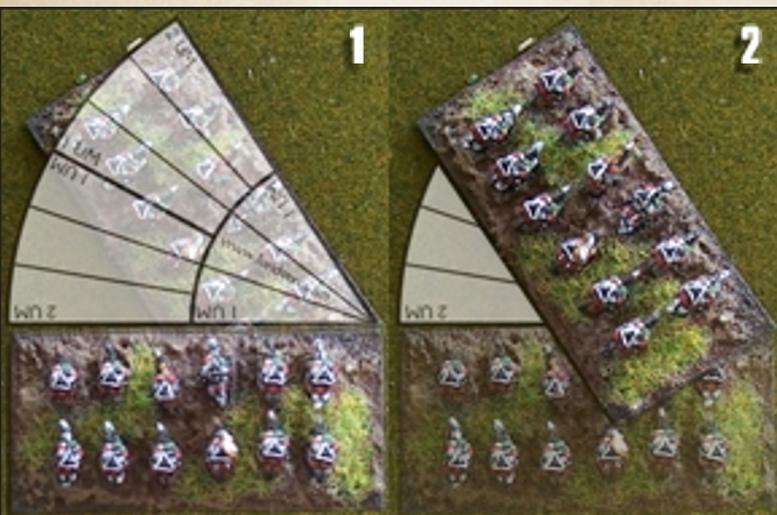
Gli elementi di terreno che coprono un'area del tavolo di gioco sono:

- ❖ Rilievi e pendii: sono di due tipi, normale e scosceso.
- ❖ Paludi e marcite: un serio ostacolo al transito delle truppe.
- ❖ Boschi: ostacolano sia il movimento che la visibilità, capaci di offrire copertura (un bosco ha, generalmente, un VDF pari ad 1, ma un bosco molto fitto può arrivare fino a 2).
- ❖ Aree recintate: ostacolano il movimento, ma offrono copertura.
- ❖ Terreno rotto o difficile: ostacolo al movimento.
- ❖ Villaggi e città: possono essere attraversate in colonna di marcia altrimenti ostacolano il movimento, la fanteria può essere dislocata. Anche le ridotte e le fortificazioni non lineari sono considerate alla stessa stregua.
- ❖ Campi coltivati: ostacolo al movimento.
- ❖ Ponti: possono essere attraversati solo in colonna di marcia o al traino, per l'artiglieria.
- ❖ Guadi: se stretti (ampi 1UM) possono essere attraversati solo in colonna di marcia o in ordine aperto, se estesi (almeno 2UM) possono essere attraversati in qualsiasi formazione.

Gli elementi lineari sono:

- ❖ Fiumi: ampi almeno 1UM sono ostacoli intransitabili se





Rotazione utilizzando l'apposito template. In figura 1 è rappresentata la posizione iniziale della base, in figura 2 la posizione finale della base dopo la rotazione di 2UM.

non attraverso ponti o guadi.

- ❖ Torrenti e ruscelli: attraversabili da ogni tipo di truppe, ad eccezione dei carriaggi, possono disordinare se attraversati (vedi scenari).
- ❖ Muri e siepi: ostacolano il movimento, ma forniscono protezione.
- ❖ Strade: un aiuto al movimento di determinate truppe.
- ❖ Opere di difesa, fortificazioni: ostacolano il movimento e forniscono protezione ai difensori.

La riduzione di velocità si applica all'intera mossa a meno che l'unità non esca dal terreno difficile con la mossa attuale, nel qual caso può muovere a velocità normale (non si applica se entra ed esce nella stessa mossa).

3.3.1 Attraversare un ostacolo

Le unità che incontrano un ostacolo nel loro movimento devono immediatamente arrestare il proprio movimento,

nel turno successivo possono tentare l'attraversamento, se hanno successo muovono normalmente.

L'unità attraversa se il giocatore ottiene, con 1d6, un punteggio superiore al valore indicato nella tabella seguente, se ottiene un valore uguale l'unità attraversa lo stesso ma disordinata. Unità che non riescono a superare l'ostacolo rimangono ferme (il tentativo è considerato movimento e, quindi, penalizza il tiro come se l'unità si fosse effettivamente spostata). È sempre possibile varcare l'ostacolo attraverso aperture, cancelli o brecce, la procedura è la stessa ma non si tira il dado.

Tipo di unità	1	2	3
Unità in ordine aperto	2	3	4
Fanteria	3	4	5
Cavalleria	4	5	6
Artiglieria media e leggera al traino	5	6	-
Artiglieria pesante e d'assedio	6	-	-

Un generale aggregato incoraggia una base sotto il proprio comando durante l'attraversamento di un ostacolo, in questo caso l'unità aggiunge (o sottrae, nel caso di generale incompetente) al tiro di dado il valore del generale.

3.3.2 Ricerca di guadi

Se lo scenario lo prevede, le unità possono cercare di scoprire un guado per attraversare un corso d'acqua altrimenti intransitabile. L'unità, che deve essere attivata ed adiacente all'argine del fiume, spende la sua fase di manovra per ricercare il guado; il giocatore che la controlla tira 1d6, se il punteggio è pari a sei si trova un guado ampio 2UM, se il punteggio è pari a 5 il passaggio è ampio solo 1UM. Lo scenario può modificare questi valori.

Elementi	Effetti sul movimento	Effetti sulle mischie
Pendio normale	nessun effetto	nessun effetto
Pendio scosceso	fanteria e cavalleria a metà velocità, intransitabile per carriaggi ed artiglieria	ogni base che si muove è disordinata tranne unità in ordine aperto
Paludi	fanteria e cavalleria muovono di 1UM unità in ordine aperto a metà velocità intransitabile per artiglieria	ogni unità disordinata
Boschi	tutti muovono 1UM unità in schermaglia metà velocità cavalleria carica solo sul bordo	tiro e visibilità impossibile oltre 1UM, VDF 0-2
Città, villaggi	se non su strada tutti muovono 1UM fanteria leggera in ordine aperto metà velocità	VDF 1-4
Fattorie	tutti muovono di 1UM	VDF 1-2
Campi coltivati	fanteria e cavalleria a metà velocità tranne unità in ordine aperto intransitabili per artiglieria	-
Torrenti e ruscelli	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-3
Guadi	ogni unità disordinata	ogni unità disordinata
Siepi e muretti	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-3
Fortificazioni	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-4

4 Carica e tiro a corta gittata

È credibile che, dopo aver subito numerose salve dal nemico, un battaglione sia in grado di aprire il fuoco quando finalmente desidererà farlo? Sarà in grado di tenere un assalto, o andare all'assalto a sua volta contro un nemico fresco e intatto? Può questa condotta essere immaginata, o lasciarla solo agli ufficiali che non hanno visto nulla della guerra?

(*Essai sur la tactique de l'infanterie, Vol. I, Amsterdam 1761*).



4.1 Carica

La carica è il movimento per arrivare a contatto di base con un avversario e combattere in mischia. Le cariche sono dichiarate nella fase di manovra, quando l'unità è attivata ed ha la possibilità di muovere, ed eseguite nell'ordine preferito dal giocatore, cariche di più unità contro lo stesso obiettivo devono essere eseguite consecutivamente. L'obiettivo della carica deve essere visibile, anche parzialmente, all'unità che carica.

La cavalleria è disordinata dopo una carica che non raggiunge l'obiettivo (a meno che non sia già disordinata). La cavalleria non può caricare all'interno di un bosco, ma può farlo sul bordo; in nessun caso può caricare edifici o fortificazioni.

Solo unità di fanteria e cavalleria, al più disordinate, possono caricare il nemico.

4.1.1 Unità in ordine aperto

Unità in ordine aperto situate (per almeno metà base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie possono caricare qualunque tipo di unità se rimangono all'interno del terreno ad esse favorevole. Unità in ordine aperto situate in terreni diversi da quelli sopra citati possono caricare solo altre unità in ordine aperto, unità già in mischia, truppe scosse o in rotta o caricare sul fianco/retro ogni unità.

4.1.2 Cariche e priorità dell'ordine

La cavalleria deve avere un ordine con priorità pari almeno a 5 per caricare, la fanteria un ordine con priorità 6.

4.1.3 Procedure

Per decidere se una carica ha successo sia l'unità che carica che quella caricata devono superare un test del morale:

- ❖ l'unità che tenta di caricare esegue il test del morale per prima, se il test ha successo l'unità inizia la carica muovendo di 1UM (può ruotare all'inizio del movimento ma poi deve muovere in linea retta, il contatto non può avvenire durante la rotazione), se c'è contatto le unità rimangono ferme fino alla risoluzione della mischia;
- ❖ immediatamente dopo l'unità caricata effettua il test del morale, adeguandosi ai risultati, se supera il test può decidere di controcaricare o di ricevere ferma la carica;
- ❖ si completa il movimento di carica, se l'avversario ha controcaricato le due unità sono mosse in modo da ar-

rivare a contatto a metà strada, dopodiché rimangono a contatto, senza poter muovere, fino alla risoluzione della mischia (non c'è allineamento automatico, non appena a contatto si interrompe il movimento).

Se l'unità che carica fallisce il test del morale la carica non è possibile, l'unità non può muovere nel turno, ma può tirare (si considera l'unità come se avesse mosso nel turno e si applica la relativa penalità). L'unità ignora ogni altra conseguenza del test del morale.

Se è l'unità caricata a fallire il test (e ripiega o va in rotta) l'unità che carica deve proseguire almeno fino al punto in cui si trovava l'obiettivo della carica. Può caricare, se il giocatore lo desidera, altre unità che si trovano nella direzione di carica; queste ultime devono effettuare il test del morale, come detto in precedenza, ma non possono tirare (cfr. **6.1.3 Sfondamento a pagina 21**).



Vedi anche **9.5.4 Carica dell'intera brigata** a pagina 32

4.1.4 Carica sul fianco o sul retro

La carica è sul fianco se al momento di iniziare il movimento l'unità che carica si trova a cavallo della linea immaginaria che passa per il retro dell'unità obiettivo della carica. È sul retro se, invece, al momento di partire l'intera base si trova completamente oltre la linea che passa per il retro della base nemica da caricare.

Il bersaglio, se supera il test, può ruotare per fare fronte alla carica, sempre tenendo conto della velocità di movimento e di rotazione dell'unità. In questo caso l'unità caricata non può decidere di controcaricare, ma può, se in grado, tirare (con la penalità data dal movimento).

4.1.5 Eccezioni e casi particolari

La fanteria caricata da cavalleria non può controcaricare; ha due sole possibilità: restare ferma e sparare oppure tentare di formare il quadrato senza possibilità di tirare.

Nel primo caso il tiro è eseguito:

- ❖ immediatamente dopo aver terminato il movimento di carica se il difensore supera il Test del morale ed è considerato tiro a corta gittata (l'unità non può tirare ancora nel turno);
- ❖ appena possibile se il test non è superato (risultato di



Ferma disordinata) ed il tiro è considerato a lunga gittata.

Il tiro contro il nemico che carica non è considerato fuoco di opportunità (cfr. **9.7 Fuoco di opportunità a pagina 32**) ma è penalizzato se il difensore ha già mosso nel turno. L'attaccante deve immediatamente eseguire un Test del morale se subisce danni ed adeguarsi ai risultati.

L'artiglieria schierata per il tiro che viene caricata se supera il Test del morale ha tre scelte:

- ❖ evadere agganciando i pezzi ai traini (senza incidere sul costo del movimento), anche in questo caso l'attaccante deve muovere almeno fino al punto in cui si trovava la batteria;
- ❖ restare ferma e sparare;
- ❖ sparare ed evadere (il tiro penalizzato per il movimento), ma in questo caso gli artiglieri abbandonano i cannoni sul posto; l'attaccante può decidere se fermarsi sui cannoni o proseguire la carica.

L'artiglieria con i pezzi al traino, invece, se supera il Test del morale evade obbligatoriamente.

4.1.6 Evasione

Alcune unità che superano il Test del Morale possono, o devono evadere, il movimento di evasione è eseguito subito dopo il Test del morale. L'unità che ha caricato può terminare il movimento, anche caricando un diverso obiettivo che deve eseguire, a sua volta, il Test del Morale (cfr. **3.2.3 Evasione a pagina 13**).

4.2 Tiro a corta gittata

Raramente la fanteria regolare dell'epoca arrivava allo scontro corpo a corpo, più spesso le due linee di fanti si portavano a pochi passi l'una dall'altra dando vita ad un sanguinoso scontro di fucileria fino a quando una delle due parti cedeva ritirandosi disordinatamente.

Nel regolamento la fanteria, invece di caricare, può portarsi a corta gittata di moschetto con una base avversaria per tirare. È necessario un ordine con priorità pari almeno a 5 per avvicinare il nemico a corta gittata.

4.2.1 Fanteria leggera

Fanteria leggera in ordine aperto può avvicinare, per tirare a corta gittata, altra fanteria in schermaglia, truppe scosse o in rotta. Può avvicinare a corta gittata anche fanteria in ordine chiuso e cavalleria se l'ingaggio avviene sul fianco o alle spalle.

4.2.2 Procedure

Prima di ingaggiare il nemico l'unità può ruotare all'inizio del movimento, ma poi deve muovere in linea retta. Per decidere se l'unità riesce ad arrivare a corta gittata le due unità devono superare un Test del morale:

- ❖ l'unità che muove esegue il Test del morale per prima, se il test ha successo avanza di 1UM (ma si ferma quando la distanza dal nemico è pari alla corta gittata della propria arma), se a questo punto la distanza tra le due

unità è pari alla corta gittata dell'arma le unità sono considerate **ingaggiate**, in questo caso solo l'unità avanzante può usufruire del bonus per il tiro a corta gittata sin dal primo turno;

- ❖ immediatamente dopo l'unità nemica effettua il Test del morale (nella tabella dei risultati del morale consultare la colonna relativa alle unità caricate), se fallito si deve adeguare immediatamente ai risultati e non potrà tirare a corta gittata (eventualmente a lunga gittata);
- ❖ in caso superamento del test o di risultato di **Ferma disordinata** si completa il movimento portando l'unità ad una distanza pari alla corta gittata dell'arma usata; il tiro è risolto nella fase opportuna, l'unità che ha mosso per arrivare a corta gittata potrà tirare anche se ha mosso per più di metà del movimento consentito (è un'eccezione alla regola **5.2 Limitazioni al tiro a pagina 18**); anche in questo caso le unità sono considerate **ingaggiate**.

Se l'unità che vuole avanzare fallisce il test del morale rimane ferma, l'unità non può muovere nel turno, ma può tirare (con il tiro penalizzato come se avesse mosso nel turno). L'unità ignora ogni altra conseguenza del test del morale.

Se è l'unità nemica a fallire il test (e quindi ripiega o va in rotta) l'unità che attacca non è obbligata a muovere oltre, ma se decide di farlo deve avanzare fino al punto in cui si trovava l'unità obiettivo (senza andare oltre).

Se ingaggiata, una unità può tirare solo sul nemico con il quale è ingaggiata.

4.2.3 Minaccia sul fianco o sul retro

Si può avere il caso in cui l'unità che avanza per portarsi a corta gittata si trovi sul fianco o sul retro del nemico. In questa situazione l'avversario, se supera il test, può ruotare per fare fronte, sempre tenendo conto della velocità di movimento e di rotazione dell'unità.

4.2.4 Eccezioni e casi particolari

La cavalleria minacciata da fanteria può controcaricare ed andare a contatto per combattere una mischia se ottiene un risultato del morale sufficiente.

L'artiglieria avvicinata da fanteria per tirare a corta gittata che supera il Test del morale segue le stesse regole già esposte nella carica.

4.2.5 Evasione

Alcune unità che superano il Test del Morale possono, o devono, evadere; il movimento di evasione è eseguito subito dopo il Test del morale. L'unità che ha attaccato può terminare il movimento, anche ingaggiando un diverso obiettivo (che deve eseguire, a sua volta, il Test del Morale).

4.3 Mischia successiva al tiro

Il tiro a corta gittata nel turno successivo si trasforma automaticamente in mischia, all'inizio della Fase di mischia le due unità sono mosse una verso l'altra fino a portarle a contatto. Resta la possibilità di tirare a corta gittata, per entrambe le unità, prima della mischia.

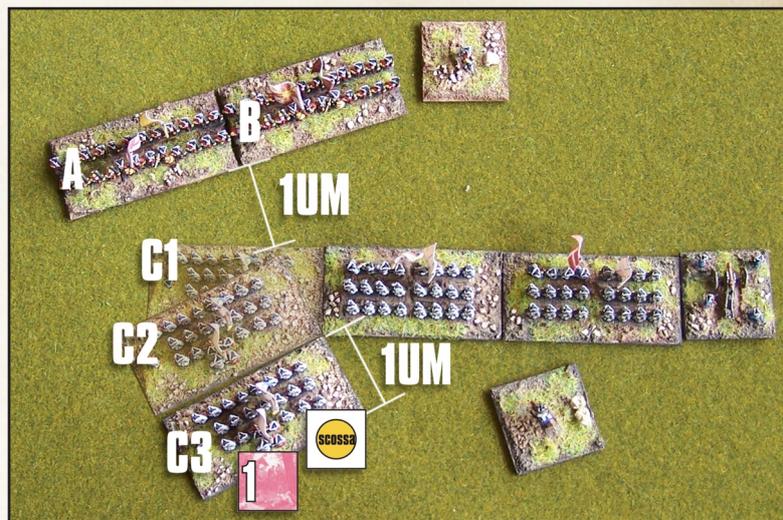
Esempio: una base di fanteria inglese A, con Morale 1, decide di ingaggiare una base francese C approfittando del fatto che la divisione avversaria non ha ordini in questo turno mentre il generale che comanda la brigata britannica ha un ordine di priorità 5 (priorità minima per ingaggiare il nemico).

Il giocatore che controlla la base A esegue il Test del morale ottenendo un punteggio modificato di 6 (5 al dado + 1 il morale della base) che consente all'unità di superare il test, la base è quindi spostata in avanti di 1UM. Visto che a questo punto si trova ancora ad una distanza dall'obiettivo superiore alla corta gittata di moschetto l'unità C esegue anch'essa il Test del morale ottenendo un punteggio modificato pari a 5 che corrisponde al risultato **Ferma disordinata**.

Quindi l'unità francese subisce immediatamente una perdita permanente ed è costretta ad eseguire un Test del morale. Il giocatore francese ottiene un punteggio modificato di 2 che costringe la base a **Ripiegare scossa**.



La base inglese A è avanzata dopo aver superato con successo il Test del morale: A1 è la posizione iniziale dell'unità A, A2 la posizione dopo l'avanzamento. La base francese C è contrassegnata come disordinata a causa del risultato del Test del morale.



La base C deve ripiegare per il Test del morale eseguito a seguito del tiro nemico. La base inizialmente ruota per mettersi parallela alla base avversaria e poi indietreggia di 1UM, per completare il ripiegamento dovrà arretrare ancora 1UM. C1 è la posizione iniziale della base C, C2 la posizione dopo la rotazione, C3 la posizione dopo l'inizio dell'arretramento.

La base inglese A completa quindi il suo movimento fermandosi ad 1/2UM dalla base avversaria. Il giocatore inglese decide di far avanzare anche la sua base B di poco più di 1UM in modo da mantenere il fronte della brigata.

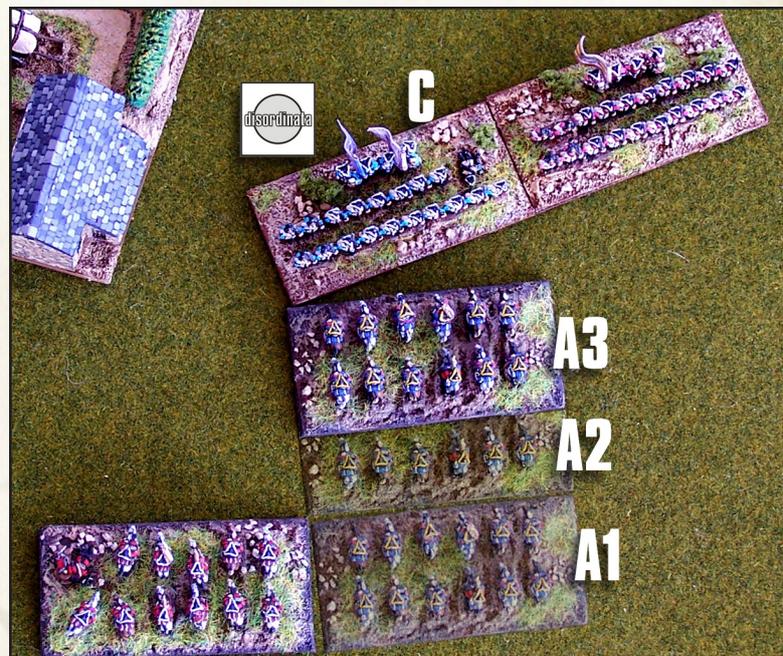
Il tiro delle due basi ingaggiate è contemporaneo. Il giocatore inglese infligge tre danni all'avversario senza subirne.

Da notare che il giocatore inglese non ha potuto far tirare sullo stesso bersaglio anche la base B perchè, pur essendo a tiro, questa si è spostata di oltre metà movimento.

Ancora un esempio: una carica di cavalleria francese, la base A, che costringe al Test del morale la base di fanteria austriaca C che ottiene il risultato di **Ferma disordinata**.



A3 è la posizione finale della base A. B1 è la posizione iniziale della base B e B2 quella finale, dopo un movimento superiore ad 1UM.



A1 è la posizione della base A prima della carica, A2 dopo l'inizio del movimento (1UM) e, infine, A3 la posizione finale.

La base C di fanteria austriaca, non avendo superato il test del morale, non può tirare a corta gittata ma solo a lunga gittata. Il tiro avviene nella fase di Tiro, come di consueto.

5 Tiro

Quanti colpi a fuoco accelerato pensate sia in grado di tirare quando è in queste condizioni? Cinque al minuto? Questa è certo la norma in piazza d'armi ... Ma, quando consideriamo tutto il bagaglio del soldato, e il fatto che egli non è mai addestrato in piazza d'armi con il suo carico completo ... sarebbe ottimistico se egli sparerà uno o, al più, due colpi al minuto.

(J. Cogniazzo, *Freymüthige Beytrag zur Geschichte des österreichischen Militairdienstes, Frankfurt 1779*).



In questa fase viene risolto il tiro di artiglieria e di armi leggere (moschetti, carabine, pistole, ...). Tirano prima tutte le unità del giocatore con l'iniziativa e poi le unità del giocatore senza l'iniziativa; fa eccezione il tiro di risposta o di opportunità (cfr. **9.6 Fuoco di risposta a pagina 32** e **9.7 Fuoco di opportunità a pagina 32**).

L'ordine con cui tirare è deciso dal giocatore che controlla le unità ed ogni unità può far fuoco su un solo bersaglio, per una sola volta a turno; fa eccezione a questa regola la fanteria in quadrato o che occupa edifici, fortificazioni o trinceramenti, che può tirare più volte, anche se penalizzata (cfr. **3.1.10 Occupare costruzioni e fortificazioni a pagina 12**).

Il tiro di unità diverse sullo stesso bersaglio è considerato contemporaneo e va eseguito prima di passare ad un altro bersaglio.

5.1 Danni, perdite e morale

Ogni unità colpita dal tiro nemico (che ha subito almeno un danno) deve effettuare immediatamente un test del morale ed adeguarsi al risultato. Il bersaglio soffre una perdita permanente, quando subisce tre o più danni nella stessa fase di tiro, anche ad opera di diversi tiratori; la perdita è attribuita dopo aver effettuato il test del morale.

5.2 Limitazioni al tiro

Possono far fuoco unità non in rotta né scosse che non hanno caricato nel turno, non hanno già fatto fuoco nella fase di manovra (cfr. **9.7 Fuoco di opportunità a pagina 32**) e non si sono spostate per più della metà della loro velocità di movimento (fa eccezione la fanteria che avanza sul nemico per tirare a corta gittata, cfr. **4.2 Tiro a corta gittata a pagina 16**).

La fanteria non tira se in colonna di marcia, l'artiglieria non tira se al traino.

Un bersaglio è valido se si trova, anche in parte, all'interno del settore di tiro ed entro la gittata massima e non ci sono ostacoli a distanza inferiore nella stessa metà del settore di tiro in cui si trova il bersaglio stesso.

La linea di tiro è interrotta da altre unità amiche o nemiche di qualsiasi tipo o da colline e rilievi. È interrotta anche da edifici e fortificazioni a meno che il bersaglio non si trovi proprio all'interno o al riparo di tali costruzioni.

Una unità **ingaggiata** o in mischia che può tirare lo può fare solo sul nemico con il quale è ingaggiata o in mischia.

5.2.1 Gittata e settore di tiro

Per le armi portatili sono considerate due gittate: **corta** e **massima**; per l'artiglieria si considera anche la **gittata me-**



dia. La distanza è misurata dal un qualsiasi punto del fronte dell'unità che tira al punto più vicino del bersaglio e non può essere misurata prima del fuoco: il giocatore dichiara il bersaglio e poi misura la distanza, se il tiro è impossibile perché oltre la gittata massima l'unità va contrassegnata come se avesse fatto fuoco e non potrà tirare nel turno (oltretutto perde il diritto al bonus per il primo tiro, se è il caso).

5.2.2 Unità in mischia

Non è possibile tirare ad unità impegnate in mischia.

5.3 Tiro dell'artiglieria

Il settore di tiro dell'artiglieria ha per base il fronte dell'unità e si estende per 15° da entrambi i lati.

5.3.1 Obici

Batterie composte interamente da obici possono tirare a media e lunga gittata anche se la linea di tiro è ostruita da altre unità, edifici, fortificazioni o boschi; in effetti il tiro di questo tipo particolare di arma era effettuato con una traiettoria parabolica e passava sopra l'ostacolo.

Il tiro a parabola ha una penalità di -1.

5.3.2 Procedure

Per risolvere il tiro il giocatore che controlla l'unità tira un d6 a cui aggiunge il valore di tiro dell'unità ed eventuali modificatori, il giocatore che controlla l'unità bersaglio tira anch'esso 1d6 (senza modificatori).

1d6 + tiro + modificatori contro 1d6

Il bersaglio subisce un danno se il punteggio modificato ottenuto dall'attaccante è superiore al punteggio del difensore.

re, due danni se è il doppio, tre se è il triplo o più.

5.3.4 Zona morte

La zona morta è una fascia di terreno che circonda un terreno sopraelevato (una collina o un terrapieno, ad esempio) la cui ampiezza dipende dalla posizione della batteria di artiglieria posta in cima al rilievo (e non sul declivio). Per la precisione si estende dal piede della collina ad una distanza pari a quella che c'è tra la batteria ed il piede della collina stessa.



Vedi anche 9.5.1 Tiro rapido a pagina 31

L'artiglieria non può tirare su bersagli che si trovano all'interno di una zona morta e, allo stesso modo, ostacoli all'interno di una zona morta non interrompono la linea di tiro.

5.3.5 Tiro di artiglieria contro costruzioni

Se il tiro di artiglieria pesante o da assedio ha provocato tre danni nello stesso turno (anche dovuti a batterie diverse) ad un bersaglio che si trova al riparo di opere murarie e/o di legno anche la struttura è stata danneggiata ed il fattore di protezione diminuisce di uno. È consentito il tiro verso costruzioni o ripari non occupati per tentare di danneggiarli, il giocatore avversario tira in ogni caso 1d6, anche se nessuna unità è bersaglio del tiro.

5.4 Tiro di armi portatili

Il tiro di armi portatili è il fuoco di moschetti, fucili e pistole in dotazione alla fanteria ed alla cavalleria. Il tiro della cavalleria è sempre considerato a lunga gittata, il tiro è consentito

Modificatori per il tiro di artiglieria	
Descrizione	Modificatore
Corta gittata (vedere la tabella della gittata delle armi a pagina 46)	
Primo tiro (batteria che spara per la prima volta nella partita)	
Tiro sul fianco (per tirare sul fianco la base che rappresenta la batteria deve essere sul prolungamento immaginario della linea del fronte e della linea del retro dell'unità bersaglio, non si può tirare sul fianco di altre batterie o carriaggi)	+ 1
Il bersaglio è cavalleria	
Il bersaglio è in colonna di marcia (no se il tiro è sul fianco)	
Grande batteria	
Il bersaglio è in quadrato	+2
L'artiglieria spara in modo indiretto (obici)	
Il bersaglio è artiglieria	
Gittata massima	
La batteria è disordinata	
Fuoco di opportunità (cfr. Fuoco di opportunità a pagina 32)	
La batteria ha mosso nel turno (incluso sganciare, ruotare, ...)	- 1
Batteria che occupa una fortificazione/trinceramento	
Per ogni perdita	
Bersaglio in ordine aperto – schermaglia	
Bersaglio dietro protezione (muro, siepe, bosco, ... si sottrae il VDF)	
Bersaglio all'interno di edifici o fortificazioni (si sottrae il VDF dell'edificio)	-?



solo contro fanteria che si porta a corta gittata di moschetto dell'unità di cavalleria che vuole sparare.

Il settore di tiro della fanteria e della cavalleria ha per base il fronte dell'unità e si estende per 30° da entrambi i lati.

5.4.1 Procedure

Per risolvere il tiro il giocatore che controlla l'unità tira un d6 a cui aggiunge il valore di tiro dell'unità ed eventuali modificatori, il giocatore che controlla l'unità bersaglio tira anch'esso 1d6 (senza modificatori).

1d6 + tiro + modificatori contro 1d6

Il bersaglio subisce un numero di danni (massimo tre) pari alla differenza tra il punteggio modificato ottenuto dall'attaccante ed il punteggio del difensore.

5.4.2 Fanteria dislocata o in quadrato

La fanteria in quadrato può tirare, nello stesso turno, fino a quattro volte: una per ogni lato del quadrato, con la penalizzazione di -2. Anche unità che occupano un'area e sono a contatto con tre o più lati hanno la stessa prerogativa e le stesse penalità. Fanteria in un'area che si trova a contatto con due lati o meno può tirare due volte, dai lati con cui è a contatto con una penalità di -1.

Esempio: la base di B di fanteria austriaca e la base C di artiglieria media, sempre austriaca, possono tirare alla base di fanteria irlandese A (in figura sono mostrati i settori di tiro sia della fanteria che dell'artiglieria). L'iniziativa è del giocatore austriaco che ha diritto a tirare per primo. Il tiro sullo stesso bersaglio è considerato contemporaneo (tirano entrambe le basi prima che il bersaglio effettui il Test del morale).

L'artiglieria ottiene un punteggio modificato di 5 (3 al dado + 3 abilità di tiro dell'artiglieria media -1 perchè l'artiglieria ha sganciato nel turno, conta come se avesse mosso), contro un punteggio di 3. L'artiglieria infligge due danni alla base A.



A1 è la posizione della base A prima del tiro, A2 dopo il ripiegamento. B è la fanteria austriaca e C l'artiglieria.

Notate che il bersaglio si trova a media gittata perchè entro le 2UM (il template del tiro di artiglieria è lungo 2UM).

La fanteria ottiene un punteggio modificato di 4 (5 al dado -1 perchè ha mosso) contro 3 non modificato del bersaglio, la fanteria infligge un danno ulteriore alla fanteria irlandese.

La base A ha subito tre danni nella stessa fase di tiro, subisce una perdita permanente ed è contrassegnata con un segnalino perdita. Inoltre è costretta al Test del morale dove ottiene un punteggio modificato di 3 (3 al dado +1 il morale dell'unità -1 per i danni subiti): la base è costretta a ripiegare scossa.

Modificatori per il tiro di armi portatili

Descrizione	Modificatore
Corta gittata (vedere la tabella della gittata delle armi a pagina 46)	+2
Primo tiro (la base spara per la prima volta nella partita)	+1
Tiro sul fianco (per tirare sul fianco la base si deve trovare sul prolungamento immaginario della linea che passa per il lato posteriore dell'unità bersaglio e sul prolungamento della linea del fronte, non si può tirare sul fianco di altre batterie o carriaggi)	
Il bersaglio è cavalleria	
Il bersaglio è in colonna di marcia (no se il tiro è sul fianco)	
Il bersaglio è in quadrato	-1
Il bersaglio è artiglieria	
L'unità è disordinata	-1
Fuoco di opportunità (cfr. Fuoco di opportunità a pagina 32)	
L'unità ha mosso nel turno (fino a metà della sua velocità)	-1
Base che occupa un'area (a contatto con due lati)	
Per ogni perdita	-2
Bersaglio in ordine aperto - schermaglia	
Unità in quadrato o che occupa un'area (a contatto con tre o più lati)	-2
Bersaglio dietro protezione (muro, siepe, bosco, ... si sottrae il VDF)	
Bersaglio all'interno di edifici o fortificazioni (si sottrae il VDF dell'edificio)	-?

6 Mischie



Questa Brigata, comandata dal Signor di Rouvrey, respinse il nemico che aveva messo in fuga un battaglione, e con tanto vigore che lo inseguì al di là del trinceramento, cosa che non poté fare senza una grossa perdita e molto valore.

(Pelet, Memoires militaires relatifs à la succession d'Espagne sous Louis XIV, Parigi 1841).

La mischia si combatte come conseguenza di una carica che ha avuto successo ed ha portato due o più unità in contatto di base oppure una base in contatto con una fortificazione, trincea, villaggio o costruzione occupata da una base avversaria. Si ha una mischia anche nel secondo turno di tiro a corta gittata. L'artiglieria non combatte in mischia ma se contattata subisce solo le perdite inflitte dall'avversario.

Vedi anche 4.1 Carica a pagina 15



6.1 Procedure

I due giocatori tirano entrambi 1d6. Il punteggio di ciascun giocatore, modificato dalle abilità delle unità coinvolte e dai modificatori dovuti alle circostanze, è confrontato con il punteggio del dado dell'avversario

1d6 + abilità + modificatori contro 1d6

Il calcolo del punteggio modificato è leggermente diverso se si tratta di fanteria o cavalleria: nel caso di fanteria si aggiunge sia l'abilità di tiro che quella in mischia, in caso di cavalleria solo l'abilità in mischia.

L'unità infligge un numero di danni (massimo tre) pari alla differenza tra il proprio punteggio modificato ed il punteggio al dado, senza modifiche, dell'avversario. Tre danni provocano una perdita permanente.

L'unità che infligge più danni al nemico vince il round di mischia, l'unità che perde il round di mischia aggiunge un livello di disordine. In caso di parità entrambe le unità aggiungono un livello di disordine. In ogni caso l'unità scossa che aggiunge un livello di disordine va in rotta.

Le unità che diventano scosse dopo un round di mischia devono effettuare un Test del morale, se superato ripiegano senza ulteriori conseguenze, in caso contrario devono adeguarsi ai risultati del test.

Unità che vanno in rotta come risultato di una mischia subiscono una perdita permanente, a meno che non abbiano già subito perdite nel turno di mischia.

Vedi anche 9.5.2 Mischia rapida a pagina 31



6.1.1 Round successivi

La mischia prosegue con successivi round, nello stesso turno, fino a quando tutte le unità di una parte non sono eliminate, hanno ripiegato o sono in rotta (non è possibile

interrompere volontariamente una mischia).

6.1.2 Truppe che non combattono

Unità che non hanno nessun valore di mischia (vedi le liste eserciti per le caratteristiche delle unità) non combattono in mischia, se costrette ad una mischia subiscono i danni e poi ripiegano. Artiglieria in questa situazione abbandona i pezzi se schierata per il tiro.

6.1.3 Sfondamento

Il movimento della cavalleria o della fanteria successivo ad una mischia vinta è detto **sfondamento**.

Fanteria che ha caricato deve occupare la posizione del nemico avanzando di 1UM se vince la mischia.

Cavalleria che ha caricato o controcaricato deve occupare la posizione avanzando di 1UM e poi eseguire un Test di inseguimento (cfr. 7.2 Test di inseguimento a pagina 24).

Carica su sfondamento

Le unità possono usare il movimento di sfondamento per caricare altre unità avversarie, senza bisogno di eseguire il Test del morale.

Il giocatore che controlla l'unità che esegue il movimento di sfondamento annuncia la sua intenzione di caricare dichiarando il bersaglio della carica e poi si segue la procedura consueta come in una carica.

Il bersaglio di una carica di sfondamento non può tirare sul nemico che si avvicina.

6.2 Mischie multiple

Si ha una mischia multipla quando una o più unità sono in mischia con due o più unità avversarie. Ciascun giocatore decide quale delle unità sotto il suo controllo è la principale, le altre saranno di supporto. L'unità principale non può essere cambiata nel corso della mischia.

L'artiglieria è considerata unità principale solo quando è in mischia senza il supporto di altre unità amiche di fanteria o cavalleria, questo vale anche in caso di unità di artiglieria a contatto con il nemico ma supportata senza contatto da una o più basi amiche (cfr. 6.3 Supporto senza contatto a pagina 22).



6.2.1 Test del morale in una mischia multipla

Il test del morale va eseguito solo per le due unità principali. Le unità di supporto subiscono le stesse conseguenze dell'unità principale tranne quando la base principale va in rotta, in questo caso le unità di supporto devono ripiegare aggiungendo un livello di disordine, se già scosse vanno in rotta anch'esse.

6.2.2 Attribuzione delle perdite in una mischia multipla

Se l'avversario provoca una sola perdita permanente è attribuita all'unità principale. Ogni perdita successiva è attribuita alle unità di supporto, una ciascuna, a scelta del giocatore che ha vinto il round di mischia.

Quando ogni unità coinvolta nella mischia ha ricevuto una perdita e ci sono ancora perdite da attribuire si inizia di nuovo, con lo stesso procedimento: la prima perdita, oltre quelle già assegnate, va all'unità principale, le ulteriori perdite una ciascuna ad ogni unità di supporto, e così via.

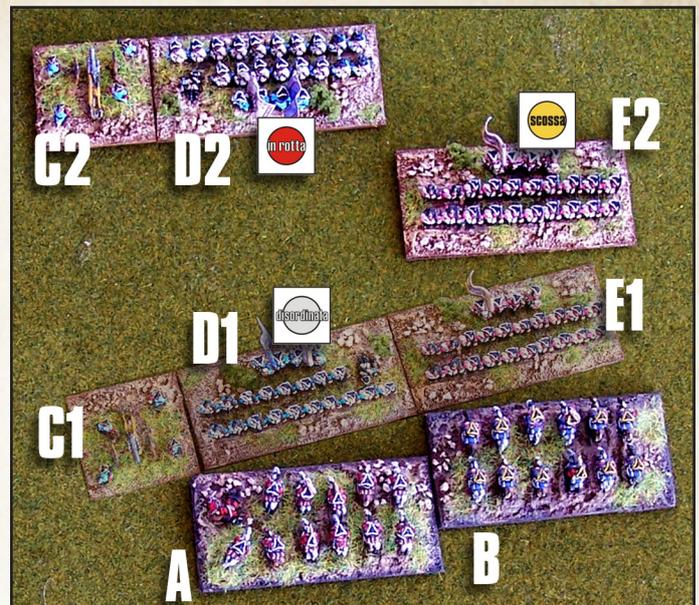
6.3 Supporto senza contatto

È il supporto di una unità non direttamente impegnata in mischia che ha, però, la possibilità di aprire il fuoco, a distanza ravvicinata, sul nemico impegnato in mischia.

Possono dare supporto senza contatto in mischia solo basi a contatto lato con lato con unità direttamente impegnate in mischia e solo se parte del fronte di almeno una base avversaria che combatte nella mischia si trova entro il prolungamento della base che fornisce supporto senza contatto.

Una unità che da supporto senza contatto non può essere considerata unità principale in mischia (a meno che l'unica altra scelta possibile sia una base di artiglieria).

Esempio: le base di cavalleria francese A ha caricato l'arti-



C1 è la posizione iniziale dell'artiglieria, C2 la posizione dopo il movimento di evasione. D1 è la posizione iniziale della base D, D2 la posizione dopo la mossa di rotta. E1 è la posizione iniziale della base E, E2 la posizione dopo il ripiegamento.

glia C che ha deciso di evadere. La base A ha proseguito la carica fino ad arrivare a contatto con la base D che ottiene Ferma disordinata al test di morale. La base B ha caricato la base E arrivando a contatto.

Dopo il tiro si esegue la mischia. La base A costringe alla rotta la base D. La base B vince il primo ed il secondo round di mischia costringendo al test del morale la base E, questa supera il test e ripiega scossa.

Modificatori per le mischie		
Descrizione		Modificatore
Carica o controcarica (solo nel primo round di mischia)		
Contro unità che ripiega (l'avversario ha ripiegato nel turno o nel round precedente)		
Lancieri nel primo round di mischia (cavalleria armata di lance solo per il primo round della mischia)		+ 1
Posizione più elevata (l'unità carica da una posizione più elevata, si applica solo nel primo round)		
Per ogni base in più dell'avversario		
Fanteria o cavalleria in ordine aperto (con almeno metà della base) in paludi, boschi, città/villaggi/fattorie		
Livello del generale (il generale deve essere aggregato all'unità, un solo generale può dare il suo contributo alla mischia)		+?
Contro il fianco		
Fanteria non in quadrato contro fanteria in quadrato		+2
Contro artiglieria		
Contro il retro		+3
Contro avversario in edifici/città/villaggi (si sottrae il valore di difesa dell'edificio/città/villaggio/fortificazione), l'unità deve occupare l'area/trinceramento per trarre vantaggio dalla protezione		-?
Per ogni livello di disordine (-1 disordinata, -2 scossa)		
Contro avversario in posizione elevata		
Contro corazzieri		-1
Per ogni perdita		
Cavalleria contro quadrato		-3

7 Test e riordino

Cos'è che distrugge il coraggio della truppa in azione, cosa fa che se la diano a gambe? Te lo dirò: sono le perdite che essi devono sostenere.

(F.W. Zanthier, *Versuche über die Marsche der Armeen, die Lager, Schlachten un den Operations-Plan, Dresden 1778*).

7.1 Test del morale

Il morale rappresenta la qualità delle truppe ed il loro addestramento, il test del morale verifica la loro capacità di eseguire gli ordini in situazioni critiche.

Il test del morale è obbligatorio per:

- ❖ tutte le unità che subiscono danni per il tiro;
- ❖ unità che tentano di caricare o di portarsi a corta gittata dal nemico;
- ❖ unità che sono caricate o avvicinate a corta gittata dal nemico;
- ❖ unità costrette ad arretrare o attraversate da truppe amiche, di classe di morale pari o superiore, in rotta o che ripiegano scosse (il cosiddetto **morale per contagio**);
- ❖ unità in mischia che diventano scosse;
- ❖ unità in rotta che non hanno mosso e non sono state ingaggiate dal nemico (ad eccezione di unità in rotta per aver fallito un Test di coesione delle brigate).

Il test del morale è effettuato nel momento in cui si presenta una delle situazioni elencate sopra.

Unità che a causa di un test del morale escono dal tavolo di gioco non possono rientrare, se in rotta o scosse sono considerate in rotta ai fini del test di coesione.

7.1.1 Procedure

Il giocatore tira 1d6 ed aggiunge il livello di morale dell'unità ed eventuali modificatori. Il test è superato con un punteggio modificato pari o superiore a 6 o con un 6 non modificato.

1d6 + morale + modificatori

Gli effetti di un fallimento sono diversi, dipendono dalla situazione che ha richiesto il test, e sono riepilogati nella tabella dei risultati del morale riportata di seguito.

Qualunque sia il risultato del Test del morale l'unità che subisce una perdita permanente è sempre almeno disordinata mentre una unità che va in rotta subisce sempre una perdita permanente (a meno che non abbia già subito una perdita permanente nella situazione che ha costretto al test).



Esempio: una base del reggimento di fanteria Navarre, uno dei reggimenti d'élite dell'esercito francese, subisce tre danni – e quindi una perdita permanente – a causa del tiro avversario. Il giocatore che controlla la base deve eseguire un test del morale: l'unità ha entrambi i fianchi sicuri, il giocatore ottiene un 4 al dado. Il test è superato: 4 + 3 (il morale del reggimento) + 1 (fianchi sicuri) – 1 (per i danni subiti) da un punteggio modificato pari a 7. Ma avendo subito una perdita permanente la base è in ogni modo disordinata.

Esempio: sempre una base di fanteria, ma non d'élite, subisce tre danni – una perdita permanente – a causa del tiro avversario. Il giocatore che controlla la base deve eseguire un test del morale: l'unità questa volta non ha i fianchi sicuri, il giocatore ottiene un 1 al dado. Il test non è superato: 1 + 1 (il morale del reggimento) – 1 (per i danni subiti) da un punteggio modificato pari a 1. La base è in rotta ma avendo subito una perdita permanente proprio nella situazione che ha costretto al test non subisce nessuna ulteriore perdita permanente.

Risultati del Test del morale						
Punteggio	Tiro	Mischia	Carica	Caricata	Contagio	Rotta
6			test superato, nessuna conseguenza			recupera
4-5		un livello di disordine		ferma	ferma disordinata	recupera
2-3	ripiega, due livelli di disordine	due livelli di disordine	ferma	ripiega scossa		rotta
1	rotta		ferma		rotta	



7.1.2 Modificatori al test del morale

Modificatori validi in generale

I modificatori che seguono si applicano in ogni situazione in cui sia richiesto un test del morale.

- ❖ +? livello del **generale aggregato** all'unità.
- ❖ +1 **supporto posteriore**. Una unità è supportata se ha una unità di fanteria o cavalleria al più disordinata entro la proiezione posteriore della propria base a meno di 2UM (la distanza è misurata dal punto più vicino al punto più vicino).
- ❖ +1 **entrambi i fianchi sicuri** (fanteria in quadrato ha sempre i fianchi sicuri). Per avere un fianco sicuro l'unità deve:
 - ❖ avere una copertura controllata da unità amiche o una batteria di artiglieria al più disordinata a meno di 1UM,
 - ❖ oppure una unità amica di fanteria o cavalleria al più disordinata a meno di 1UM,
 - ❖ o terreno intransitabile a meno di 1UM
 - ❖ o, infine, terreno aperto e non occupato da unità nemiche.
- ❖ +1 **protezione VDF 1**, l'unità è dietro una protezione il cui VDF è pari ad 1 (non si applica quando si esegue il test del morale per caricare).
- ❖ +2 **protezione VDF 2 o più**, la base è dietro una protezione il cui VDF è 2 o più (non si applica quando si esegue il test del morale per caricare).
- ❖ -1 per ogni **perdita**.
- ❖ -1 se ha subito **danni** nel turno (o round).
- ❖ -1 per ogni **livello di disordine** (-1 se disordinata, -2 se scossa, -3 se in rotta).
- ❖ -1 se il **generale** che comanda l'unità o il **CiC** è stato **ucciso**, gravemente ferito o catturato, il modificatore è cumulativo: se il CiC comanda anche direttamente l'unità si ha un -2 complessivo.
- ❖ -1 se un **nemico** è a **distanza di carica sul fianco**, solo se il nemico è fanteria o cavalleria.
- ❖ -2 se un **nemico** è a **distanza di carica sul retro**, solo se il nemico è fanteria o cavalleria.

Modificatori validi solo per carica e controcarica

I modificatori di questo secondo elenco si applicano solo se l'unità effettua il Test del morale per caricare o è costretta ad eseguire il test perché caricata.

- ❖ +1 **caricando** un nemico **sul fianco/retro**. Perché la carica sia sul fianco l'unità si deve trovare a cavallo del

prolungamento della linea immaginaria che passa per il lato posteriore della base nemica all'inizio del movimento, perché sia sul retro oltre tale linea.

- ❖ +1 caricando una **base in rotta/scossa** o **che ripiega**.
- ❖ +3 **carica su una mischia** già in corso.
- ❖ -1 se si **riceve una carica**.
- ❖ -2 se **fanteria** che tenta di **caricare fanteria** nemica.
- ❖ -4 se **fanteria** che tenta di **caricare cavalleria** nemica.

7.2 Test di inseguimento

Le unità devono eseguire un Test di inseguimento come risultato di una mischia. Se fallito l'unità si disordina (se non già disordinata) e prosegue in linea retta dell'intera velocità di movimento o fino a che non contatta il nemico mentre se il test è superato l'unità può muovere come desidera a metà velocità.

7.2.1 Procedure

Il giocatore tira 1d6 ed aggiunge il Morale dell'unità ed eventuali modificatori, il test è superato se ottiene un punteggio pari o superiore a 6.

1d6 + morale + modificatori

7.2.2 Modificatori per il test di inseguimento

- ❖ -1 dragoni montati o corazzieri
- ❖ -2 ussari o altra cavalleria leggera
- ❖ +? Livello del generale aggregato

7.3 Test di coesione delle brigate

Una brigata deve effettuare un test di coesione, nella fase corrispondente, di ciascun turno in cui una base della brigata è stata eliminata, è andata in rotta o è uscita dal tavolo in rotta o scossa.

7.3.1 Procedure

Il giocatore tira 1d6 ed aggiunge o sottrae i modificatori opportuni: con un punteggio modificato uguale o superiore a sei il test è superato, negli altri casi il risultato del test è indicato nella tabella dei risultati del test di coesione in base al punteggio ottenuto.

1d6 + modificatori

Tutte le unità della brigata devono adeguarsi a quanto prescritto nel caso di fallimento del test di coesione.

Le unità in rotta a causa di un fallito test di coesione per la brigata non possono essere recuperate: eseguiranno una

Risultati del Test di coesione	
Punteggio	Conseguenze
6	superato, nessuna conseguenza
4-5	la brigata vacilla, nessuna base della brigata può diminuire volontariamente la distanza da basi nemiche formate o disordinate (per un solo turno)
2-3	la brigata è scossa, ogni base aggiunge un livello di disordine (se già scossa va in rotta), unità a meno di 1UM da basi nemiche formate o disordinate ripiegano immediatamente
1	la brigata è in rotta, tutte le basi sono in rotta (è un caso speciale: le basi non possono essere recuperate ed eseguono una mossa di rotta per turno fino ad uscire dal tavolo di gioco)

mossa di rotta in ogni fase di coesione del turno fino ad uscire dal tavolo di gioco, sono contrassegnate con un doppio segnalino rosso o con l'apposito segnalino **Rotta definitiva**.

Brigate che hanno tutte le unità in rotta o fuori dal tavolo di gioco sono automaticamente in rotta definitiva.

7.3.2 Modificatori

- ❖ +? livello del **generale** che comanda la divisione a cui appartiene la brigata.
- ❖ +? il **morale** di ogni **unità non in rotta** né scossa nella brigata.
- ❖ +1 per ogni base della brigata **in edifici**, trinceramenti, ridotte ed il nemico eventualmente a distanza di carica può contattare l'unità solo attraverso l'opera di difesa.
- ❖ +1 la brigata **controlla un obiettivo della partita**, un obiettivo è controllato dalla brigata se almeno una base, al più disordinata, lo occupa.
- ❖ +1 la brigata è schierata con **tutte le basi a contatto** (ad eccezione delle unità in rotta), ci devono essere almeno due basi per usufruire del modificatore.
- ❖ -? Il **morale** di ogni **unità della brigata in rotta** o eliminata.
- ❖ -1 la **linea di comunicazione** dell'esercito è **interrotta** (e la brigata è in grado di vedere il nemico che occupa la linea di comunicazione).
- ❖ -1 **nemico in vista sul fianco o sul retro** (unità avversarie, non in rotta né scosse, sono sul fianco – a cavallo della la linea immaginaria che passa per il retro dell'ultima base della brigata – o sul retro – oltre tale linea)
- ❖ -2 **generale** che comanda la divisione a cui appartiene la brigata **catturato o eliminato**.
- ❖ -2 **comandante in capo catturato o eliminato** (cumulativo con il precedente).

7.3.3 Morale dell'esercito

Quando l'esercito ha in rotta un numero di brigate pari al proprio morale è sconfitto e deve ritirarsi dal campo.

Il morale di un esercito è pari alla metà del numero di brigate iniziale arrotondato per eccesso, più il valore del CiC.

7.4 Test per i generali

7.4.1 Generale ferito o ucciso

Ogni volta che la base a cui un generale è aggregato subisce perdite permanenti si deve controllare se il generale è stato ferito o ucciso nel corso del combattimento.

Il giocatore tira 1d6, sottrae il livello del generale ed aggiunge eventuali modificatori. Se il punteggio è 1 o meno il generale potrebbe essere stato colpito.

1d6 – livello del generale + modificatori

Il tiro dei dadi, è modificato come segue:

- ❖ -1 per ogni perdita subita nel turno corrente;
- ❖ -1 se la base va in rotta in conseguenza del tiro o della mischia.

Se c'è la possibilità che il generale venga colpito tirare 1d6,

se il punteggio è:

- ❖ 4-6: nessun danno al generale;
- ❖ 3: il cavallo del generale viene ucciso, il generale deve restare aggregato all'unità (finché non viene sostituito il suo cavallo) seguendola nel suo movimento per tutto il turno successivo;
- ❖ 2: ferita leggera, il generale non può muovere né dare ordini nel prossimo turno (mentre la ferita viene medicata), il generale deve restare aggregato all'unità seguendola nel suo movimento per tutto il turno successivo;
- ❖ 1: ferita mortale, deve essere trasportato via dal campo e sostituito.

7.4.2 Generale catturato

Un generale può essere catturato in due situazioni: se la base con cui si trova a contatto il generale rompe e va in rotta a causa di una mischia o se la base del generale, isolata, viene contattata da un nemico in movimento. Per decidere se viene fatto prigioniero tirare 1d6, se il punteggio è 1 potrebbe essere stato catturato (usare gli stessi modificatori visti sopra). Se c'è la possibilità che venga catturato tirare ancora 1d6:

- ❖ 4-6: è riuscito a fuggire senza nessuna conseguenza, muoverlo a contatto con l'unità amica più vicina;
- ❖ 3: fugge ma perde il cavallo, una volta portato a contatto con l'unità amica più vicina può muovere solo mantenendo il contatto con l'unità per un turno (finché non viene sostituito il suo cavallo);
- ❖ 2: fugge ma viene ferito leggermente, una volta a contatto con l'unità amica più vicina può muovere solo mantenendo il contatto con l'unità per un turno e non può dare ordini per lo stesso periodo di tempo (mentre la ferita viene medicata);
- ❖ 1: catturato, deve essere sostituito.



7.4.3 Sostituire un generale

Un generale catturato o ferito mortalmente deve essere sostituito.

Nel caso il generale da sostituire sia il comandante in capo il giocatore sceglie uno dei generali comandanti il centro o le ali dell'armata come nuovo comandante in capo ma il suo livello di abilità è diminuito di uno (mai meno di -1). Il generale che sostituisce il comandante in capo deve essere sostituito a sua volta nel suo comando (vedi di seguito).



Un generale intermedio o di divisione è sostituito sempre con un generale di livello -1 e raggio di comando 6UM.

In entrambi i casi il sostituto prende il comando con un turno di ritardo. Nella fase di attivazione non si tirano i dadi per comandi il cui generale non è ancora stato sostituito.

Nel turno in cui il sostituto prende il comando il computo dei d6 nella fase di attivazione è ricalcolato per tener conto delle modifiche alla catena di comando.

7.5 Riordino e recupero dalla rotta

Al termine del turno entrambi i giocatori possono riordinare unità scosse o disordinate o tentare di recuperare unità in rotta. Unità disordinate per gli effetti del terreno recuperano automaticamente al termine del turno in cui sono uscite dal terreno che ha provocato il disordine.

7.5.1 Unità scosse o disordinate

L'unità disordinata o scossa per recuperare non deve aver mosso nel turno, non deve aver tirato e non deve essere stata coinvolta in una mischia o bersaglio del tiro avversario.

Riordino automatico

L'unità che soddisfa le condizione sopra esposte recupera un livello di disordine per turno: l'unità da scossa passa a disordinata o da disordinata a ordinata. L'unità scossa che diventa disordinata o quella disordinata che diventa ordinata può essere ruotata nella direzione desiderata. La rotazione

va effettuata tenendo fermo il centro del fronte della base.

Riordino con generale aggregato

C'è un secondo modo per riordinare un'unità, quello di usare un generale, o il CiC, aggregato che, anche in questo caso, può recuperare un livello di disordine per una sola base in un turno; un solo livello per unità può essere recuperato per ciascun turno con questo metodo, anche se ci sono più generali a contatto.

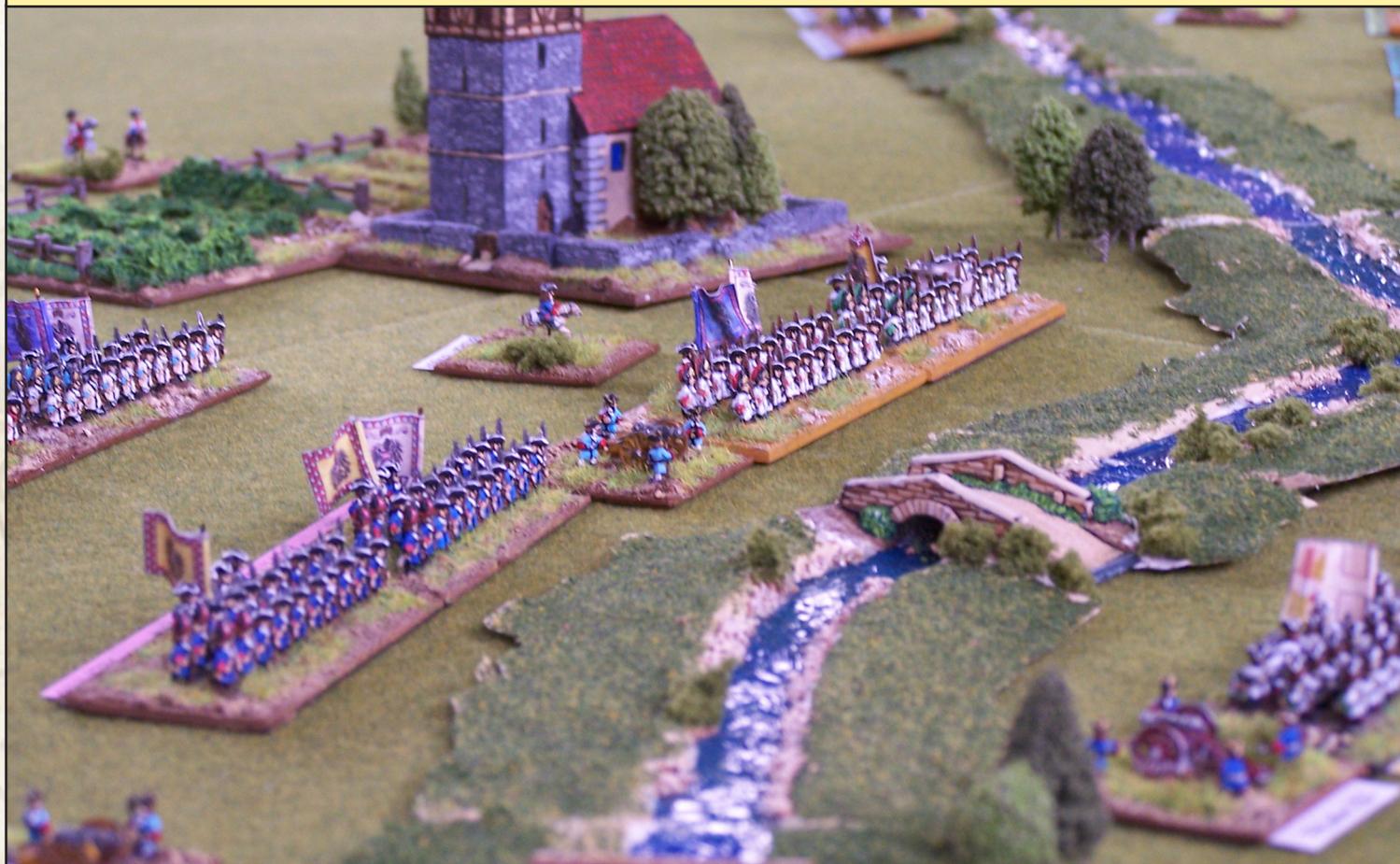
I due procedimenti possono essere applicati contemporaneamente alla stessa unità (che in questo caso recupera due livelli di disordine nello stesso turno).

7.5.2 Unità in rotta

Il recupero di una unità in rotta non è automatico. L'unità deve rispettare le stesse condizioni viste in precedenza per le unità disordinate o scosse ma, in più, deve superare un Test del morale (risultato del morale pari almeno a 4). Se supera il test l'unità diviene disordinata e può riordinarsi nei turni seguenti come visto in precedenza; l'unità che recupera dalla rotta può essere ruotata nella direzione desiderata. Se l'unità non supera il test deve effettuare immediatamente un movimento di rotta.

Il test è obbligatorio in ogni turno in cui è possibile (cioè in ogni turno in cui l'unità non è stata ingaggiata in alcun modo dal nemico).

Una fase della battaglia di Cassano, del 16 agosto 1705, che vide di fronte l'Armata d'Italia comandata dal duca di Vendome, e l'Armata Imperiale del Principe Eugenio di Savoia-Carignano. Sulla sinistra la prima linea austriaca si appresta ad attaccare per conquistare il ponte sul canale Retorto. Scenario presentato ad *Hellana 09*. Miniature in 6mm, collezione dell'autore.



8 Schieramento

... si ordinò il Generale di Cavalleria Marchese di Langallerie colla seconda linea dell'Ala sinistra di transitare la Dora per tagliarlo fuori e riscacciarlo nel predetto Castello, nel qual mentre i Granatieri postati di qua per sostenere la Cavalleria, passarono altresì la Dora, ad oggetto di rinchiudere affatto l'Inimico in Pianezza ...

*(Mémoires de la cerniere Guerre d'Italie, avec Remarques Critiques & Militaires, par Monsieur D***, Colonia 1728.)*

Le regole esposte in questa sezione sono usate come linee guida per una situazione generale, se si sceglie di ricreare una battaglia storica le procedure per lo schieramento delle truppe sono descritte nello scenario.

8.1 Regole generali

8.1.1 Formazioni

Come regola generale le brigate vanno schierate sul tavolo di gioco in linea (cfr. 1.7 Le formazioni a pagina 7). Sono consentite due eccezioni:

- ❖ la brigata occupa un'opera difensiva, le basi vanno disposte in modo da adattarsi alla fortificazione che stanno presidiando anche se questo richiede di interrompere la formazione;
- ❖ una base è distaccata per occupare un edificio o una fortificazione, le altre basi della brigata, però, devono essere schierate in linea.

8.1.2 Posizione delle unità sul tavolo

Le basi devono essere posizionate sul tavolo di gioco rispettando alcune regole che ne determinano la posizione relativa.

Distanza dal nemico

Le basi devono essere sistemate ad almeno 6UM dalla linea immaginaria che divide in due il tavolo di gioco (separando il terreno di un giocatore da quello dell'avversario).

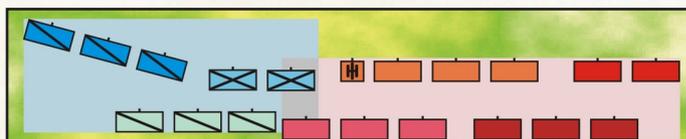


Ordine di battaglia e posizione sul campo

Ciascuna base deve essere sistemata sul tavolo nell'area destinata alla linea e all'ala a cui appartiene (cfr. 1.6 Organizzazione dell'esercito a pagina 7).

Durante la fase di schieramento le aree assegnate alle ali o alle linee dell'esercito si possono modificare man mano che le basi vengono sistemate sul tavolo ma in nessun caso si può violare la regola precedente.

Nel caso un giocatore sia impossibilitato a collocare una base senza infrangere questa regola può spostare le basi dell'ala (o della linea) a cui non appartiene la base che sta sistemando del minimo necessario per creare lo spazio sufficiente. Così facendo, però le basi dell'ala (o della linea) spostata inizieranno la partita in disordine e non potranno essere attivate nel primo turno di gioco (porre accanto alle basi i segnalini disordine immediatamente). In caso sia necessario un ulteriore spostamento non potranno essere attivate per due turni, e così via.



In figura è mostrato lo schieramento di un esercito diviso in due ali (l'ala sinistra in tonalità azzurre, l'ala destra in tonalità rosse), ogni ala disposta su due linee. Le aree destinate alle due ali sono i due rettangoli in colore più chiaro.

Le due aree si sovrappongono ma lo schieramento è corretto perché nessuna base si trova interamente all'interno di un'area diversa da quella a cui è destinata.

Area assegnata ad un'ala

L'area assegnata ad un'ala dell'esercito è un rettangolo che ha la base sul lato del tavolo da cui entrano le unità e i lati sulle due linee perpendicolari alla base passanti una per il punto più a sinistra della base dell'ala posta più a sinistra e l'altra per il punto più a destra della base situata più a destra.

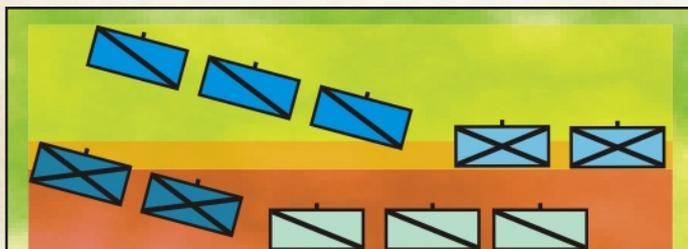
Le aree assegnate alle ali di uno stesso esercito possono in parte sovrapporsi, ma nessuna base si può trovare completamente all'interno dell'area destinata ad un'ala diversa da quella a cui appartiene.



Area assegnata ad una linea

L'area assegnata ad una linea di un'ala dell'esercito è un rettangolo che ha i lati sulle linee che individuano i lati dell'area destinata all'ala di cui la linea fa parte e le due basi sono sulle linee parallele al bordo del tavolo passanti una per il punto più avanzato della base più avanzata e l'altra per il punto più arretrato della base più arretrata.

Le aree assegnate a due linee della stessa ala possono in parte sovrapporsi, ma nessuna base si può trovare completamente all'interno dell'area destinata ad una linea diversa da quella a cui appartiene.



In questa seconda figura è presentato lo schieramento dell'ala sinistra di un esercito. Le truppe sono disposte su due linee: l'area destinata alla prima linea è in giallo, quella per la seconda linea in rosso. Come nell'esempio precedente, anche in questo caso le due zone si sovrappongono in parte (lo stretto rettangolo arancione), ma non ci sono difficoltà perché nessuna base è completamente contenuta in un'area che non le appartiene.

8.1.3 Punteggio

I giocatori si accordano per schierare in campo eserciti che totalizzano un certo valore in punti. Ogni giocatore, separatamente, acquista basi di fanteria, cavalleria ed artiglieria e generali in modo da raggiungere il punteggio stabilito. Le caratteristiche delle truppe e dei generali ed il corrispondente valore sono riportati nelle apposite liste degli eserciti, (cfr. **10 Liste eserciti a pagina 34**).

Se ci si appresta a giocare una battaglia di incontro il punteggio deve essere uguale per i due eserciti.

8.1.4 Ordine di battaglia

A questo punto si deve predisporre una struttura di comando, l'**ordine di battaglia**, al cui vertice si trova il generale comandante in capo che è il generale più alto in grado. L'ordine di battaglia è tenuto nascosto al giocatore avversario fino a quando le truppe non sono tutte schierate sul tavolo di gioco.

L'esercito poi è suddiviso in **ala destra**, **centro** ed **ala sinistra**; a capo di ogni ala è posto un generale intermedio ma il CiC può comandare direttamente una delle ali. In un esercito ci sono sempre almeno due ali (nel qual caso si chiamano ala destra ed ala sinistra).

Ogni ala è divisa in una o più **linee**, a capo d'ogni linea c'è un generale intermedio ma il generale che comanda l'ala

può dirigere direttamente una o più linee. Infine ogni linea è composta di una o più **divisioni** (a loro volta, come già visto, composte di due o più brigate).

Una volta stabilito l'ordine di battaglia ciascun giocatore determina il numero di d6 da tirare per gli ordini.

*Come esempio prendiamo l'ordine di battaglia per le truppe francesi che presidiavano la zona di Blenheim, nella battaglia del 13 agosto 1704, pronto per essere usato con il regolamento *À la guerre ...*:*

❖ Clerambault -1 6UM

❖ Marchese di Blansac -1 6UM – ala destra, prima linea

- Brigata Hautefeuille: 2 basi di dragoni
- Brigata Pionsac: due basi di fanteria
- ... omissis ...

❖ Marchese di Marinvaux 0 8UM – ala destra, seconda linea

- Brigata Monroux e Montfort: tre basi di fanteria
- Brigate d'Enonville: due basi di fanteria

❖ Cavalleria: Conte di Zurlauben 0 8UM – ala sinistra

- Brigata Vertilly: due basi di cavalleria – prima linea dell'ala sinistra
- Brigate Broglie e Grignan: due basi di cavalleria – seconda linea dell'ala sinistra

8.2 Battaglia di incontro

È uno scontro in campo aperto in cui i due eserciti si danno battaglia senza che nessuno dei giocatori possa sfruttare opere difensive costruite appositamente (trincee, ridotte, ...) ma solo presidiare villaggi, fattorie o altri gruppi di edifici, non fortificati, presenti sul campo.

8.2.1 Prima fase: intelligence

L'avvicinamento degli eserciti era schermato da pattuglie di cavalleria leggera con il duplice compito di coprire e mascherare l'avanzata delle proprie truppe e di raccogliere quante più informazioni possibili sulla consistenza e disposizione delle forze nemiche. In genere erano i reparti di dragoni ad essere usati principalmente per questo scopo, presto affiancati, se non soppiantati, dagli ussari. Con lo stesso scopo, soprattutto a partire dalla metà del secolo, formazioni di fanteria leggera come i *Grenzer* si spingevano avanti in prossimità delle linee avversarie.

Per simulare questa fase che precede la battaglia i giocatori tirano entrambi 1d6, il confronto dei punteggi dei giocatori, modificati dalle circostanze, dà la misura della riuscita del pattugliamento effettuato dalla cavalleria:

1d6 + modificatori contro 1d6 + modificatori

Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può chiedere all'avversario di rivelare l'ordine di battaglia per una delle sue ali e, se lo desidera, riordinare il proprio ordine di battaglia in conseguenza delle informazioni ricevute.

Se il punteggio è il doppio di quello dell'avversario può richiedere l'ordine di battaglia di due ali, a meno che le ali non siano solo due. Se il punteggio è il triplo viene rivelato l'intero ordine di battaglia.

Il tiro di dado è modificato come segue:

- ❖ +? il livello del generale comandante in capo;
- ❖ +1 se si ha un numero di basi di dragoni superiore a quello dell'avversario;
- ❖ +2 se si ha un numero di basi di ussari o altra cavalleria leggera superiore a quello dell'avversario;
- ❖ +1 se si ha un numero di basi di fanteria leggera superiore a quello dell'avversario.

8.2.2 Seconda fase: gli ordini

I giocatori tirano entrambi i d6 come se fosse la normale fase di attivazione di un turno (cfr. 2.3 Attivazione ed ordini a pagina 9). Il giocatore che ottiene più 6 ha l'iniziativa, se il numero di 6 è lo stesso si ripete il tiro. Al contrario di una normale Fase di attivazione i dadi con punteggio inferiore a quattro non sono scartati ma costituiscono ordini di schieramento validi, al pari dei punteggi da quattro in su.

I giocatori assegnano i dadi/ordini ai generali di divisione, il punteggio del dado costituisce la priorità dell'ordine ed è modificata dal livello del generale che lo riceve. Gli ordini sono assegnati ponendo il dado accanto al nome del generale sull'ordine di battaglia.

A questo punto le unità sono schierate sul terreno, una divisione alla volta, in ordine inverso di priorità dell'ordine: divisioni il cui generale ha ricevuto un ordine con priorità 1 per prime, poi le divisioni con ordine di priorità 2, e così via. A parità di priorità schiera prima il giocatore che non ha l'iniziativa, poi quello con l'iniziativa.

Schieramento della battaglia di Cassano, del 16 agosto 1705. Sulla sinistra l'Armata Imperiale, sulla destra l'Armata d'Italia. Scenario presentato ad *Hellana 09*. Miniature in 6mm, collezione dell'autore.



8.3 Battaglia difensiva

È uno scontro in cui una delle due parti ha la possibilità di schierare le sue truppe al riparo di fortificazioni o trinceramenti, questo giocatore è il difensore, l'avversario è l'attaccante.

Si procede in modo simile a quanto visto in precedenza per la battaglia di incontro con alcune eccezioni riportate di seguito.

8.3.1 Punteggio

Nel computo del punteggio dell'esercito controllato dal difensore si tiene conto del valore delle fortificazioni (cfr. 3.1.10 Occupare costruzioni e fortificazioni a pag. 12):

- ❖ trinceramenti: il punteggio di 2UM di fortificazione lineare è pari al VDF della fortificazione;
- ❖ aree: il punteggio è pari al VDF della costruzione per ogni 2UM di perimetro.

8.3.2 Seconda fase: gli ordini

Dopo aver svolto la fase di intelligence come descritto in precedenza. In seguito il difensore schiera le proprie truppe, nell'ordine che preferisce, rispettando il proprio ordine di battaglia. Infine l'attaccante tira i dadi per gli ordini e schiera le truppe in base agli ordini assegnati.



9 Regole avanzate

... li fermai sul campo, e avendo trovato una strada fiancheggiata da una siepe, li rimisi in battaglia col fronte rivolto verso il nemico. La mia cavalleria si allineò sul mio fianco destro, e, siccome essa era un po' più indietro rispetto alla mia fanteria, misi i reggimenti Beauvoisis e Berry, che mi raggiunsero in quel momento, perpendicolarmente, per unire le mie truppe le une alle altre.
(Susane, *Histoire de l'Infanterie Francaise*, Vol. III, Parigi 1786).



9.1 Assegnazione degli ordini segreta

La fase di Attivazione procede come descritto nel regolamento base e l'iniziativa viene determinata come di consueto. La fase di Assegnazione degli ordini, invece, è modificata come segue.

Dopo aver tirato i dadi per l'attivazione ciascun giocatore prende un numero di segnalini ordini pari al numero dadi lanciati. Alcuni segnalini riporteranno la priorità dell'ordine, e corrisponderanno agli ordini effettivamente attivabili; i restanti segnalini saranno falsi ordini, senza priorità. A questo punto i giocatori assegnano gli ordini ponendo accanto alla base di ciascun generale un segnalino ordine con la faccia anteriore rivolta verso il basso in modo da nascondere all'avversario la priorità dell'ordine e, soprattutto, se si tratta di un ordine davvero eseguibile o solo di un falso ordine. Al termine dell'assegnazione degli ordini tutti i segnalini sono girati a faccia in su, rivelando la priorità dell'ordine, e i segnalini fasulli sono rimossi.

Vedi anche 2.3 Attivazione ed ordini
a pagina 9



A questo punto può essere necessario modificare i segnalini per tener conto delle modifiche alla priorità dell'ordine dovute alla catena di comando (cfr. 2.3.3 Modifiche alla priorità a pagina 10).

Da questo punto si procede con la normale sequenza di gioco.

Esempio: il giocatore che controlla il generale Wolfe, comandante in capo dell'esercito inglese a Quebec, tira 6d6 di attivazione (lui stesso perchè comanda direttamente la fanteria leggera, tre generali di divisione sotto il suo comando più altri due dadi perchè è un eccellente generale: +2). Ottiene un 5, un 4, una coppia di tre ed una di 2. Scartati i punteggi inferiore a 4, cfr. 2.3 Attivazione ed ordini a pagina 9, Wolfe ha a disposizione due ordini effettivamente eseguibili. Il giocatore che lo controlla prende comunque quattro segnalini ordini (pari al numero di generali che comandano direttamente unità combattenti), due dei quali riportano la priorità degli ordini mentre il terzo ed il quarto sono solo per trarre in inganno l'avversario.



9.2 Sequenza di gioco avanzata

La partita è suddivisa in turni, in ciascun turno i giocatori eseguono le azioni nell'ordine specificato dalla sequenza di gioco:

- ❖ **Rinforzi** (ingresso di truppe inizialmente fuori dal tavolo di gioco)
- ❖ **b Attivazione** ed ordini (le fasi da b.1 a b.3 sono ripetute finché c'è un comando ancora attivo)
 - ❖ b.1. **Manovra** (movimento ed eventuale fuoco di opportunità)
 - ❖ b.2. **Tiro** (eventuali test del morale per unità che hanno subito danni)
 - ❖ b.3. **Mischie** (movimenti di ripiegamento e/o rotta e test di inseguimento)
- ❖ **Coesione** delle brigate
- ❖ **Riordino** e recupero dalla rotta

Sequenza avanzata

La sequenza avanzata aumenta la complessità della partita. Se non si è completamente padroni delle meccaniche di gioco, è consigliabile utilizzarla solo per piccoli scontri (eserciti con 200 punti circa).

L'attivazione delle unità avviene come nelle regole base. Si svolgono le fasi di manovra, tiro e mischie come di consueto e al termine delle mischie il comando attivato con l'ordine di proprietà più bassa è disattivato rimuovendo il d6 che rappresentava l'ordine ricevuto posto accanto al generale (o il segnalino ordine se si usa la regola 9.1 Assegnazione degli ordini segreta in questa pagina).

A questo punto si ripetono le fasi di manovra, tiro e mischia per i comandi ancora attivi, al termine si disattiva l'unità che, a questo punto, ha l'ordine con priorità più bassa. Si ripete la stessa sequenza fino a quando non rimane nessuna unità attiva.

9.3 Ingresso casuale dei rinforzi

Il metodo che segue può essere utilizzato per rendere meno prevedibile il momento in cui i rinforzi raggiungono il campo di battaglia e richiede l'utilizzo di normali carte da gioco.

Supponiamo che lo scenario preveda l'arrivo di truppe di rinforzo al decimo turno di gioco. Si prepara un mazzo di 12 carte con un solo asso e si mischia l'asso con quattro carte, a questo punto si sovrappongono le restanti sette carte al mazzetto così formato. All'inizio di ogni turno, nella fase di ingresso dei rinforzi, scoprire la carta in cima al mazzo: il

turno in cui viene scoperto l'asso è il turno in cui potranno fare il loro ingresso i rincalzi. All'insaputa dei giocatori l'arrivo può avvenire in un turno qualsiasi compreso tra l'ottavo (anticipando di due turni rispetto a quanto previsto dallo scenario) e il dodicesimo (ritardando, invece, di due turni). In generale è necessario preparare un mazzo con un numero di carte pari al turno d'ingresso aumentato di due (e con un solo asso), successivamente mescolare quattro carte più l'asso e sovrapporre le restanti.

9.4 Ritardo nella trasmissione degli ordini

Questa regola aumenta un poco la complessità della fase di assegnazione di attivazione e richiede di essere applicata con cura, in compenso simula in modo efficace quei ritardi ed incomprensioni nella trasmissione degli ordini caratteristici del periodo. Per applicarla è necessario disporre di 3d6 per ciascuna divisione di fanteria e/o cavalleria più eventuali bonus del comandante in capo.

L'idea base è quella di far trascorrere del tempo di gioco – due turni – tra l'assegnazione dell'ordine ad una divisione e la sua effettiva esecuzione.

9.4.1 Attivazione: primo turno

Si esegue una doppia Fase di attivazione prima del primo turno con la procedura descritta di seguito.

- ❖ Ciascun giocatore tira i dadi di attivazione e li assegna come di consueto, nel rispetto dell'iniziativa, ma con una sola differenza: si assegna un dado (con un punteggio qualsiasi inferiore a 4) anche ai generali che non hanno ordini; il dado servirà per tener conto del ritardo. I d6 sono posti accanto alla figura del generale, come nelle regole base.
- ❖ La stessa procedura è ripetuta in modo che ciascuna divisione abbia un dado (con punteggio da 4 in su se si tratta di un ordine, con punteggio più basso se non ha avuto ordini). I nuovi d6 sono anch'essi posti vicino alla figura del generale, alla destra del precedente dado.

9.4.2 Attivazione: turni successivi

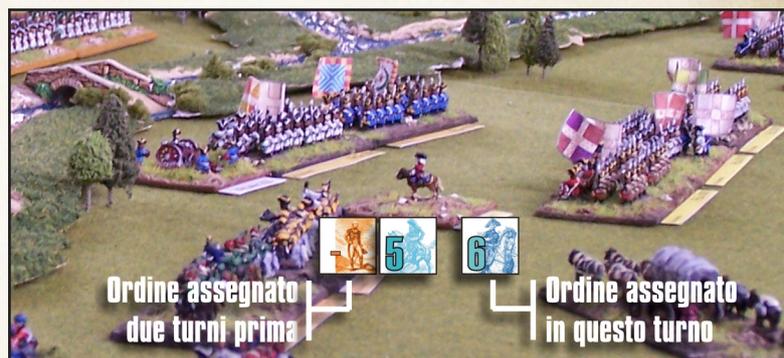
Dopo la doppia Fase di attivazione iniziale si inizia a giocare con le regole base, ad ogni turno si esegue la fase di attivazione e si assegna comunque un dado ad ogni generale: con punteggio pari o superiore a 4 se si tratta di un ordine, con punteggio inferiore se l'ordine non è stato assegnato. Il d6 è posto accanto alla figura del generale, alla destra dei due precedenti.

Per attivare le unità, però, si usa sempre il dado più a sinistra. Nel primo turno si tratterà del dado assegnato nella prima delle due fasi di attivazione iniziale, nei turni successivi sarà un dado – e quindi un ordine – assegnato all'unità due turni prima! Unità che hanno d6 di attivazione inferiori a 4 non potranno essere attivate in quel turno.

Una volta attivate le unità il d6 più a sinistra è rimosso. Nel turno seguente, nella fase di attivazione, sarà assegnato un nuovo d6 ma sarà usato il dado più a sinistra per decidere se attivare le unità.

Esempio: il generale in figura comanda una divisione di fanteria. Nella fase di attivazione del turno corrente il giocatore, che rappresenta il comandante in capo, assegna al generale un ordine con priorità 6 e lo pone accanto alla figura del generale stesso, alla destra dei due d6 già presenti (in figura rappresentati da segnalini ordini). Nel turno corrente le unità comandate dal generale non potranno comunque essere attivate perché due turni prima alla divisione non è stato assegnato nessun ordine (al generale è stato assegnato un ordine con priorità inferiore a 4, in figura rappresentato da un segnalino ordine fasullo).

La divisione potrà essere attivata nel prossimo turno visto che il secondo dado corrisponde ad un ordine di priorità 5. l'ordine con priorità 6, assegnato nel turno corrente, diventerà attivo tra due turni.



9.4.3 Attivazione segreta

Questa regola può essere usata, senza alcuna modifica, insieme alla regola speciale **9.1 Assegnazione degli ordini segreti** descritta a pagina 30.

9.5 Gioco rapido

Le regole che seguono non modificano la struttura del regolamento (e quindi non cambiano il gioco nelle sue linee essenziali), solamente rendono più veloce il deterioramento delle unità che in questo modo falliscono il Test del morale o subiscono perdite permanenti in un tempo di gioco più breve. Per il resto è valido quanto stabilito dal regolamento base.

9.5.1 Tiro rapido

L'unità colpita dal tiro avversario subisce una perdita permanente se la somma del livello di disordine e dei danni dovuti al tiro è tre o più.

Ad esempio un'unità disordinata, livello di disordine pari a 1, subisce una perdita permanente se prende anche solo due danni per il tiro. Una unità scossa subisce una perdita permanente anche per un solo danno.

9.5.2 Mischia rapida

Un'unità in mischia subisce una perdita permanente se la somma del livello di disordine e dei danni è tre o più. Conviene ricordare che il livello di disordine di una unità in rotta è pari a 3, il che significa che una unità in rotta subisce automaticamente una perdita permanente se bersaglio di tiro avversario o coinvolta in mischia.



9.5.3 Test del morale rapido

À LA GUERRE ... richiede in molte occasioni di effettuare un Test del morale dopo un tiro di dado competitivo (risolto, cioè, confrontando due d6 tirati da giocatori avversari). Per rendere il gioco più scorrevole è possibile ridurre drasticamente i tiri di dado applicando questa regola.

Nel caso un'unità debba eseguire un test del morale a causa del tiro avversario o dopo un round di mischia il giocatore non tira il d6 ma usa il punteggio ottenuto nel lancio precedente (lancio di dado usato per risolvere il tiro o il round di mischia) modificato, però, come prescritto dalla regola relativa al test di morale.

9.5.4 Carica dell'intera brigata

Si può presentare la situazione in cui il giocatore abbia necessità di caricare un determinato obiettivo (una brigata o un'unità nemica, una fortificazione o una ridotta) con un'intera brigata, in questi casi è possibile effettuare un solo Test del morale per la brigata nel suo insieme.

Solo brigate schierate con tutte le basi a contatto, tranne al più basi in rotta, possono utilizzare questa regola.

Il giocatore dichiara l'intenzione di caricare con l'intera brigata ed effettua il Test del morale come di consueto ma utilizzando il Morale dell'unità peggiore. tutte le unità si adeguano al risultato del test come di consueto e la carica avviene come descritto nel regolamento base.

9.6 Fuoco di risposta

Il giocatore che non ha l'iniziativa può interrompere la sequenza di tiro dell'avversario, con unità sotto il suo controllo oggetto del fuoco nemico, solo per tirare sull'unità che ha bersagliato la propria. Il fuoco di risposta va dichiarato prima del tiro avversario, immediatamente dopo che una determinata unità è stata indicata come bersaglio, ed eseguito subito dopo, prima di attribuire i danni e prima del Test del morale.

L'unità che usufruisce del fuoco di risposta non potrà tirare ancora nello stesso turno.

9.6.1 Procedure per il fuoco di risposta

Per risolvere il fuoco di risposta i giocatori tirano una sola volta ed i punteggi ottenuti sono interpretati in due modi diversi:

- ❖ il punteggio del primo giocatore, corretto dai modificatori, è confrontato con il punteggio non modificato del secondo per decidere i danni subite dall'unità controllata dal secondo giocatore;
- ❖ immediatamente dopo (prima di attribuire i danni) il punteggio modificato del secondo giocatore è confrontato con il punteggio non modificato del primo per calcolare i danni causati all'unità controllata dal primo giocatore.

9.6.2 Casi particolari

Il tiro di risposta è considerato contemporaneo al tiro dell'unità avversaria, quindi è possibile che le due unità raggiungano due livelli di disordine – **scosse** – o addirittura tre

– **rotta** – contemporaneamente. In questo caso l'unità con l'iniziativa subisce un livello di disordine in meno della sua avversaria, in altre parole:

- ❖ se entrambe diventano scosse l'unità controllata dal giocatore che non ha l'iniziativa è effettivamente scossa e deve ripiegare, l'unità del giocatore con l'iniziativa è solo disordinata ma può ripiegare (a scelta del giocatore);
- ❖ se entrambe diventano rotte l'unità controllata dal giocatore che non ha l'iniziativa va in rotta come di consueto, l'unità del giocatore con l'iniziativa è scossa e può ripiegare (a scelta del giocatore).

9.7 Fuoco di opportunità

Ogni unità può tirare durante la fase di manovra ad un'unità nemica che, durante il suo movimento, diventa bersaglio valido. Il fuoco di opportunità è penalizzato di -1.

L'unità che usa il fuoco di opportunità non può eseguire nessun'altra azione nel turno (non può muovere, cambiare fronte o formazione, tirare o controcaricare). Anche il fuoco di opportunità segue le regole per il tiro, quindi una unità può usare il fuoco di opportunità se ha mosso fino a metà della velocità e se ha mosso il fuoco di opportunità è penalizzato di >1.



Vedi anche 5.3 *Tiro di artiglieria* a pagina 19 e 5.4 *Tiro di armi portatili* a pagina 19

9.7.1 Procedure per il fuoco di opportunità

Il giocatore segnala l'intenzione di usare il fuoco di opportunità su una base nemica che sta muovendo, l'avversario deve interrompere il movimento, si risolve il tiro come di consueto. Se il bersaglio subisce danni si esegue immediatamente un Test del morale (ed il bersaglio deve adeguarsi al risultato del test, in caso di fallimento), poi, se possibile, completa il movimento.

9.8 Schermagliatori

A partire dalla metà del secolo in alcuni eserciti, e solo per alcune unità d'élite, le fanterie iniziarono ad utilizzare le compagnie di fanteria leggera come schermo per l'unità principale, schierate in ordine aperto davanti all'unità madre.

Unità di fanteria che impiegano questa tattica quando sono schierate in linea incrementano la gittata del tiro dei moschetti fino al doppio della gittata massima:

- ❖ fino alla gittata massima dell'arma il tiro è risolto come di consueto, si tratta del tiro dell'intera unità schierata in linea;
- ❖ oltre la gittata massima (fino al doppio di tale gittata) simula il tiro degli schermagliatori spiegati in ordine aperto ad una certa distanza dal fronte dell'unità, il tiro in questo caso è penalizzato di -1 perché effettuato da unità in schermaglia (cfr. 5.4 *Tiro delle armi portatili* a pagina 19).

9.9 Artiglieria ippotrainata

Unità di artiglieria leggera ippotrainata possono agganciare i pezzi ai traini e muovere fino a metà velocità nello stesso turno oppure muovere fino a metà velocità e schierare la batteria per il fuoco, sempre nello stesso turno. In quest'ultimo caso, però, non possono tirare se non nel turno successivo.

9.10 Formazioni particolari

9.10.1 Linea su doppio fronte: *Ligne en double faces*

La fanteria del XVIII secolo, a partire dalla Guerra di Successione Austriaca, in alcune situazioni particolari adottava una formazione di emergenza in cui l'ultimo rango del battaglione si voltava per affrontare un nemico che aveva sorpreso l'unità alle spalle.

Solo unità di fanteria di morale pari o superiore ad uno e schierate in linea, formate o al più disordinate, possono usare la formazione in linea su doppio fronte e solo se caricate e avvicinate a corta gittata alle spalle. Se l'unità supera il Test del morale (risultato pari almeno a 4) il giocatore dichiara l'intenzione di cambiare formazione e l'unità è considerata fare fronte anche sul lato posteriore della base.

L'unità può tirare due volte in un turno: sia dal fronte, come di consueto, ma con penalità di -1, sia dal lato posteriore ma con penalità di -2.

Cambiare di nuovo formazione, per tornare in linea, richiede un intero turno come di consueto.

9.11 Schieramento segreto

Le regole che seguono permettono ai giocatori di schierare le proprie truppe sul tavolo senza che l'avversario abbia la possibilità immediata di riconoscere le unità. Per usare questa sezione di **A LA GUERRE ...** è necessario preparare delle basi fittizie - le **basi apparenti**: semplici rettangoli di cartoncino, numerati per poterli distinguere, di dimensioni pari alle basi delle unità.

Restano valide le regole generali per lo schieramento descritte in precedenza (cfr. **8.1 Regole generali a pagina 27**).

9.11.1 Numero delle **basi apparenti**

Ogni giocatore all'inizio della partita dispone di un numero di basi apparenti pari al numero delle basi di fanteria, cavalleria ed artiglieria che controlla.

Successivamente il giocatore tira un numero di d6 pari al livello del generale che lo rappresenta sul campo (un generale Eccellente tira 2d6, uno Capace tira 1d6, generali Accorti ed Incompetenti non tirano nessun dado). Il punteggio dei dadi indica il numero di basi apparenti da aggiungere a quelle calcolate in precedenza.

Le basi sono numerate in modo da far corrispondere ciascuna base apparente con una unità sotto il comando del giocatore. Alcune basi, però, non corrisponderanno a nessuna unità e serviranno solo per confondere l'avversario.

A questo punto si passa alla prima fase dello schieramento: intelligence (cfr. **8.2.1 Prima fase: intelligence a pagina 28**) modificata come descritto nel seguito.

9.11.2 Prima fase: intelligence

I giocatori comandanti in capo eseguono la Fase di *intelligence* e la differenza tra i punteggi ottenuti può essere usata dal giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto in due modi: per costringere l'avversario a schierare unità reali anziché basi apparenti o per ritardare lo schieramento di proprie divisioni.

Il giocatore che ha vinto la Fase di *intelligence* dichiara quante divisioni dell'avversario dovranno essere schierate come unità reali - **divisioni evidenti** - e quante delle proprie divisioni saranno schierate in ritardo - **divisioni nascoste**. Il totale di questi due numeri deve essere pari alla differenza ottenuta nella Fase di *intelligence*.

9.11.2 Battaglia di incontro

La seconda fase dello schieramento è modificata come segue (cfr. **8.2.2 Seconda fase: gli ordini a pagina 29**).

Schieramento di divisioni reali

Il giocatore che ha perso la Fase di *intelligence* schiera immediatamente sul tavolo di gioco le basi reali che costituiscono le sue **divisioni evidenti**.

Gli ordini

Successivamente i giocatori eseguono la seconda fase dello schieramento ma pongono sul tavolo solo **basi apparenti**. Il giocatore che ha vinto la Fase di *intelligence* non schiera le proprie **divisioni nascoste**.

Al termine della seconda fase le basi apparenti sono rimpiazzate dalle basi reali.

Divisioni nascoste

Solo a questo punto il giocatore che ha vinto la Fase di *intelligence* schiera sul campo le proprie divisioni nascoste, nella posizione che desidera ma rispettando quanto stabilito nel paragrafo **8.1 Regole generali a pagina 27**.

9.11.3 Battaglia difensiva

Si procede nello stesso modo ma il difensore schiera tutte le sue basi (tranne eventualmente quelle corrispondenti a divisioni nascoste) prima dell'attaccante. Quest'ultimo, però, deve schierare per prime eventuali divisioni evidenti.

In altre parole: se l'attaccante ha perso la Fase di intelligence inizia a schierare le proprie divisioni evidenti (se ce ne sono), poi il difensore schiera l'intero esercito, ad eccezione eventualmente delle proprie basi apparenti, infine l'attaccante posiziona le proprie basi nascoste (questo nel caso abbia vinto la Fase di intelligence).



10 Liste eserciti

Abbiamo con l'esperienza appreso che un granatiere, semplicemente perché si chiama granatiere, è considerato maggiormente, è meno incline alla diserzione e combatte meglio. Ho spesso notato che quando i soldati sono assegnati da altre compagnie a quella dei granatieri, essi prendono qualcosa dello spirito dei granatieri nello stesso istante in cui ne indossano il berrettone di pelo. L'apparenza e la condotta si trasformano.

(J. Cogniazzo, *Freyemüthige Beytrag zur Geschichte des österreichischen Militärdienstes*, Frankfurt 1779).



il supporto di artiglieria acquistiamo una base di artiglieria leggera, giusto i 18 punti rimanenti.

10.1 Premessa

Le liste eserciti riportano le caratteristiche ed il valore in punti delle truppe divise per conflitto e per nazionalità. Allo stesso modo le liste dei generali forniscono valore e statistiche di alcuni dei generali dell'epoca.

Per i dragoni tra parentesi sono riportate le caratteristiche quando appiedati.

Il sito di supporto - alaguerre.luridoteca.net - riporta le liste per gran parte dei conflitti del XVIII secolo, a partire dalla *Guerra di Successione Spagnola* fino alla *Guerra di Indipendenza Americana*.

10.1.1 Costruire un ordine di battaglia

Le liste possono facilitare la costruzione di eserciti equilibrati stabilendo in anticipo il valore totale di truppe e generali e acquistando successivamente comandanti e basi combattenti fino al valore prefissato.

Ad esempio, vogliamo costruire una piccola armata austriaca della Guerra dei Sette Anni per un valore totale non superiore a 250 punti.

Il nostro esercito sarà schierato su una sola linea e diviso in ala destra, centro ed ala sinistra; il comandante in capo comanderà anche il centro dello schieramento. Abbiamo bisogno di tre generali. Scegliamo Lacy come comandante in capo, il suo livello (+1) ci consentirà di avere anche un d6 in più nella Fase di attivazione, il cui costo è 18 punti. Per le ali ci orientiamo su Arenburg e de Ville, 10 punti ciascuno. I generali hanno un valore complessivo di 38 punti.

Il centro sarà costituito da due brigate di fanteria. La prima composta di una base di granatieri (ne possiamo scegliere al massimo 5), 14 punti, ed una di fanteria di linea, 11 punti. La seconda brigata ha tre basi di fanteria di linea. Il centro vale 58 punti.

L'ala sinistra è ancora fanteria: due brigate. La prima di fanteria leggera croata, due basi. La seconda ancora di fanteria di linea, 3 basi per raggiungere il minimo richiesto dalla lista. Quest'ala vale 55 punti (22 la leggera e 33 la linea).

Per rispettare la lista dobbiamo necessariamente acquistare la cavalleria, la concentriamo sull'ala destra, divisa in due brigate. Una brigata è composta di tre basi di corazzieri mentre la seconda di due basi di dragoni ed una di ussari (sono i minimi imposti dalla lista). La cavalleria complessivamente costa 78.

Il nostro esercito vale, a questo punto, 232 punti. Per fornire

10.2 Abbreviazioni

10.2.1 Abbreviazioni tipologia di truppe

- ❖ Artiglieria/Artillery – **Art**;
- ❖ Artiglieria leggera/Light Artillery – **LtArt**;
 - ✦ Artiglieria leggera ippotrainata/Horse Artillery – **HsArt**;
 - ✦ Artiglieria media/Medium Artillery – **MdArt**;
 - ✦ Artiglieria pesante/Heavy Artillery – **HvArt**;
 - ✦ Artiglieria da assedio/Siege Artillery – **SiArt**;
 - ✦ Artiglieria media (obici)/Light Howitzer – **MdHow**;
 - ✦ Artiglieria pesante (obici)/Heavy Howitzer – **HvHow**;
- ❖ Fanteria/Infantry:
 - ✦ Fanteria della Guardia/Guard Infantry – **Gd**;
 - ✦ Fanteria di linea/Line Infantry – **Ln**;
 - ✦ Fanteria leggera/Light Infantry – **Lt**;
 - ✦ Granatieri/Grenadiers – **Gn**;
 - ✦ Jager – **Jg**;
 - ✦ Milizia/Militia – **Mi**;
 - ✦ Highlanders – **Hi**;
 - ✦ Scozzesi delle Highland (Clan) – **Cl**;
 - ✦ Bande guerriere/Warband – **Wb**;
 - ✦ Nativi americani/Native Americans – **NA**.
- ❖ Cavalleria/Cavalry:
 - ✦ Cavalleria della Guardia/Guard Cavalry – **GC**;
 - ✦ Cavalleria pesante/Heavy Cavalry – **Cav**;
 - ✦ Cavalleria leggera/Light Cavalry – **LC**;
 - ✦ Cosacchi/Cossacs – **CLC**;
 - ✦ Dragoni/Dragoons – **Dr**;
 - ✦ Corazzieri/Cuirassiers – **Cur**.

10.2.2 Abbreviazioni specialità

- ❖ Unità di fanteria armate di picche - **Pk**;
- ❖ Unità di fanteria miste picche e moschetti - **Pk/Mk**;
- ❖ Fanteria capace di schierare le compagnie leggere in ordine aperto (cfr. **9.8 Schermagliatori a pagina 32**) – **S**;
- ❖ Fanteria e cavalleria leggera che può operare solo in ordine aperto – schermaglia – **Sk**;
- ❖ Fanteria e cavalleria che può operare sia in ordine aperto, schermaglia, che in ordine chiuso, in linea – **Sk/Ln**.

Tabelle e schede di gioco

Sequenza di gioco (p. 9)

- ❖ **Rinforzi** (ingresso di truppe fuori dal tavolo di gioco)
- ❖ **Attivazione** ed ordini
- ❖ **Manovra** (le cariche sono eseguite in questa fase)
- ❖ **Tiro** (test del morale per le unità che subiscono danni)
- ❖ **Mischie** (sfondamento e test di inseguimento)
- ❖ **Coesione** delle brigate
- ❖ **Riordino** e recupero dalla rotta

Attivazione ed ordini (p. 9)

Un d6 per ogni comando più il livello del CiC. Ogni punteggio inferiore a quattro è scartato.

Priorità -1 per ogni generale fuori dal raggio di comando del superiore. Priorità dell'ordine modificata dal livello del generale che lo riceve (si somma il livello del generale). In ogni caso la priorità non può andare oltre 6; se la priorità diventa tre o meno l'ordine è perso.

Coesione delle unità (p. 6)

Disordinata: può muovere, combattere e tirare (segnalino bianco).

Scossa: può muovere ma non tirare, combatte solo se caricata (segnalino giallo).

Rotta: non può muovere volontariamente né tirare. Se caricata, colpita da tiro o attraversata da truppe che ripiegano o in rotta va ancora in rotta (segnalino rosso).

Movimento (p. 11)

Velocità di movimento (p. 11)

Unità	Normale	Strada
Fanteria	2UM	
Fanteria in ordine aperto	3UM	
Cavalleria	4UM	
Cavalleria in ordine aperto	6UM	
Artiglieria leggera	1UM	
Artiglieria leggera al traino	4UM	6UM

Unità	Normale	Strada
Artiglieria media	3UM	6UM
Artiglieria pesante e d'assedio	1UM	2UM
Carriaggi	1UM	2UM
Generali	6UM	
Generali incompetenti	3UM	

Movimenti particolari (pp. 11 e seguenti)

Fanteria ed artiglieria ruotano 1UM, cavalleria e fanteria leggera in skirmish ruotano 2 UM. Tutti cambiano formazione in un turno. Artiglieria sgancia/aggancia in un turno. Fanteria e cavalleria invertono il fronte in un turno.

Fanteria e cavalleria arretrano 1 UM. Fanteria e cavalleria in ordine aperto arretrano di 2UM.

Cavalleria interpenetra fanteria ferma senza conseguenze; cavalleria interpenetra cavalleria e se entrambe muovono un livello di disordine. Fanteria leggera in ordine aperto può interpenetrare qualunque unità ferma.

Tutti attraversano artiglieria ferma, se l'artiglieria muove entrambe aggiungono un livello di disordine.

Attraversare un ostacolo (p. 14)

Tirare 1d6, attraversa se il punteggio è superiore al valore indicato nella tabella, attraversa disordinata se il punteggio è uguale. Generale è a contatto aggiunge il proprio livello al tiro di dado.

Tipo di unità	1	2	3
Unità in ordine aperto	2	3	4
Fanteria	3	4	5
Cavalleria	4	5	6
Artiglieria media e leggera al traino	5	6	-
Artiglieria pesante e d'assedio	6	-	-

Elementi	Effetti sul movimento	Effetti sulle mischie
Pendio normale		
Pendio scosceso	fanteria e cavalleria a metà velocità, intransicabile per carriaggi ed artiglieria	ogni base che si muove è disordinata tranne unità in ordine aperto
Paludi	fanteria e cavalleria muovono di 1UM unità in ordine aperto a metà velocità intransicabile per artiglieria	ogni unità disordinata
Boschi	tutti muovono 1UM unità in schermaglia metà velocità cavalleria carica solo sul bordo	tiro e visibilità impossibile oltre 1UM, VDF 0-2
Città, villaggi	se non su strada tutti muovono 1UM fanteria e cavalleria in ordine aperto metà velocità	VDF 1-4
Fattorie	tutti muovono di 1UM	VDF 1-2
Campi coltivati	fanteria e cavalleria a metà velocità tranne unità in ordine aperto intransicabili per artiglieria	-
Torrenti e ruscelli	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-3
Guadi	ogni unità disordinata	ogni unità disordinata
Siepi e muretti	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-2
Fortificazioni	ostacolo di valore 1-3	VDF 1-4



Tiro (p. 18)

Gitatta delle armi (p. 18)

Arma	Gittata (in UM)		
	Corta	Media	Lunga
Moschetto	1/2	-	1
Pistola (cavalleria)	1/2 (sempre lunga)		
Fucile	1/2	-	2
Artiglieria leggera	1/2	1	2
Artiglieria media	1/2	2	4
Artiglieria pesante	1	2	6
Artiglieria d'assedio	1	3	8

Tiro di artiglieria (p. 19)

1d6 + tiro + modificatori contro 1d6

un danno se il punteggio dell'artiglieria è superiore, ma non il doppio, di quello del bersaglio; due danni se il doppio, tre danni se il triplo.

Modificatori per il tiro di artiglieria (pag. 19)	
Descrizione	Modificatore
Bersaglio in quadrato	+2
Corta gittata	+1
Primo tiro	
Sul fianco	
Bersaglio cavalleria	+1
Bersaglio in colonna di marcia	
Grande batteria	
Tiro indiretto	-1
Bersaglio artiglieria	
Gittata massima	
Batteria disordinata	-1
Fuoco di opportunità	
Batteria che ha mosso nel turno	
Batteria che occupa un edificio/fortificazione	-?
Per ogni perdita	
Bersaglio in ordine aperto	
Bersaglio al coperto	-?

Tiro di armi portatili (p. 19)

1d6 + tiro + modificatori contro 1d6

Danni pari alla differenza tra il punteggio del tiratore e quello del bersaglio (massimo tre).

Modificatori per il tiro di armi portatili (pag. 20)	
Descrizione	Modificatore
Corta gittata	+2
Primo tiro	+1
Sul fianco	
Bersaglio cavalleria	
Bersaglio in colonna di marcia	+1
Bersaglio in quadrato	

Modificatori per il tiro di armi portatili (pag. 20)	
Descrizione	Modificatore
Bersaglio artiglieria	-1
Unità disordinata	
Fuoco di opportunità	
Unità che ha mosso	-1
Unità che occupa un'area (a contatto con due lati)	
Per ogni perdita	-2
Bersaglio in ordine aperto	
Unità in quadrato	
Unità che occupa un'area (a contatto con tre o più lati)	-2
Bersaglio al coperto	

Mischie (p. 21)

Fanteria

1d6 + mischia + tiro + modificatori contro 1d6

Cavalleria

1d6 + mischia + modificatori contro 1d6

Danni pari alla differenza tra il punteggio modificato dell'attaccante e quello del difensore non modificato e viceversa (massimo tre). L'unità che subisce più danni perde il round di mischia ed aggiunge un livello di disordine.

Unità scosse eseguono un test del morale e ripiegano se superato.

Unità che vanno in rotta come risultato di una mischia subiscono una perdita permanente, a meno che non abbiano già subito perdite nel turno di mischia.

Modificatori per le mischie (pag. 21)	
Unità	Modificatore
Carica o controcarica	+1
Contro unità che ripiega	
Lancieri nel primo round di mischia	
Posizione più elevata	+1
Per ogni base in più dell'avversario	
Unità in ordine aperto in paludi, boschi, edifici	+?
Avversario in edifici/fortificazioni	
Livello del generale	+2
Contro il fianco	
Fanteria contro fanteria in quadrato	
Contro artiglieria	+3
Contro il retro	
Per ogni livello di disordine	-1
Contro avversario in posizione elevata	
Contro corazzieri	
Per ogni perdita	-3
Cavalleria contro quadrato	

Mischie multiple (p. 21)

Test del morale solo per le unità principali. Unità di supporto stesse conseguenze dell'unità principale tranne quando la base principale va in rotta, in questo caso le unità di supporto devono ripiegare aggiungendo un livello di disordine.

Una sola perdita permanente è attribuita all'unità principale. Ogni perdita successiva è attribuita alle unità di supporto, una ciascuna, a scelta del giocatore che le controlla. se tutte una perdita si ricomincia ...

Supporto in mischia, senza contatto: basi a contatto lato con lato, e con il fronte allineato con l'unità direttamente impegnata in mischia e solo se parte del fronte di almeno una base avversaria si trova entro il prolungamento della base che fornisce supporto senza contatto.

Test del morale (p. 23)

1d6 più il livello dell'unità più o meno i modificatori; il punteggio modificato indica il risultato nella tabella dei risultati del morale.

Il test del morale è obbligatorio:

- ❖ per tutte le unità che subiscono danni per il tiro;
- ❖ per unità che tenta di caricare o di portarsi a corta gittata di moschetto (ignora risultati negativi);
- ❖ per unità caricate o avvicinate a corta gittata di moschetto;
- ❖ per unità costrette ad arretrare o attraversate da truppe amiche, di classe di morale pari o superiore, in rotta o che ripiegano;
- ❖ unità che diventano scosse in mischia
- ❖ unità in rotta ferme e non ingaggiate dal nemico (a meno che non siano in rotta per un fallito Test di Coesione).

1d6 + morale + modificatori

Il test è superato se il punteggio modificato è 6 o più. Altrimenti vedi il risultato nella tabella dei risultati del morale. Se si subisce una perdita per il tiro l'unità è almeno disordinata, qualunque sia il risultato del test.

Risultati del Test del morale (pag. 23)						
Punteggio	Tiro	Mischia	Carica	Caricata	Contagio	Rotta
6						recupera
4-5	un livello di disordine		ferma	ferma disordinata		recupera
2-3	ripiega, due livelli di disordine	due livelli di disordine	ferma	ripiega scossa		rotta
1		rotta	ferma		rotta	

Modificatori per il test del morale - validi in generale

Descrizione (pag. 24)	Modificatore
Supporto posteriore	+1
Entrambi i fianchi sicuri	
Protezione VDF 1	
Livello del generale aggregato	+?
Protezione VDF 2 o più	+2
Per ogni perdita	-1
Se ha subito danni nel turno/round	
Per ogni livello di disordine	
Se generale o CIC ucciso o catturato	-2
Base nemica a distanza di carica sul fianco	
Base nemica a distanza di carica sul retro	

Modificatori per il test del morale - validi in carica e controcarica

Descrizione (pag. 24)	Modificatore
Caricando un nemico sul fianco retro	+1
Caricando un nemico in rotta, scosso o che ripiega	
Carica su una mischia già in corso	+3
Se si riceve una carica	-1
Fanteria che tenta di caricare fanteria	-2
Fanteria che tenta di caricare cavalleria	-4

Test di inseguimento

1d6 + morale + modificatori

Il test è superato con un punteggio pari o superiore a 6.

Modificatori per il test di inseguimento

- ❖ -1 dragoni montati o corazzieri
- ❖ -2 ussari o altra cavalleria leggera
- ❖ +? Livello del generale aggregato

Se fallito l'unità si disordina e prosegue in linea retta dell'intera velocità di movimento o fino a che non contatta il nemico. Se il test è riuscito l'unità può muovere come desidera a metà velocità.

Test di coesione delle brigate (p. 24)

Test di coesione se una base della brigata è eliminata, è andata in rotta nel turno o è uscita dal tavolo in rotta o scossa.

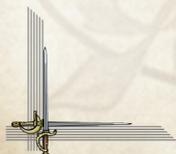
1d6 + modificatori

Il test è superato se il punteggio modificato è 6 o più. Altrimenti vedi il risultato nella tabella dei risultati del test di coesione.

Le unità in rotta a causa del test di coesione non possono essere recuperate: eseguiranno una mossa di rotta in ogni fase di coesione del turno fino ad uscire dal tavolo di gioco.

Modificatori per il test di coesione

Descrizione (pag. 24)	Modificatore
Per ogni base al coperto	+1
La brigata controlla un obiettivo della partita	
Brigata schierata con tutte le basi a contatto	
Livello del generale	+?
Morale di ogni base al più disordinata	-?
Morale di ogni base in rotta o eliminata	
Linea di comunicazione interrotta	-1
Nemico in vista sul fianco o sul retro	
Generale catturato o eliminato	-2
Comandante in capo catturato o eliminato	



A la Guerre ...

Regole di gioco per battaglie nell'Era dei Lumi

A LA GUERRE ...

Á la guerre ... è un regolamento per simulare battaglie campali del XVIII secolo, dalla Guerra di successione spagnola fino alla Guerra dei Sette anni ed alla Guerra di Indipendenza Americana.

Á la guerre ... è un regolamento interattivo, in cui i giocatori possono intervenire per disturbare le azioni dell'antagonista.

Le regole principali di **Á la guerre ...** si possono apprendere in pochi minuti per giocare da subito con estrema soddisfazione. L'ampia scelta di regola avanzate ed opzionali permette di estendere la simulazione per battaglie sempre più interessanti.

Á la guerre ... è storicamente accurato grazie alle numerose liste eserciti che precisano le caratteristiche di oltre quattrocento diverse unità e tipi di truppe e specificano regole speciali pensate appositamente per meglio simulare il periodo storico.

FLESSIBILITÀ

Á la guerre ... si può giocare con qualsiasi scala: 6mm, 15mm, 20mm (1/72), 25/28mm. Se possedete miniature già imbasettate non temete: il sistema di gioco funziona con basi di qualsiasi misura: ogni distanza, raggio di tiro, movimento è dato in funzione della profondità della base.

LISTE A PUNTI

Á la guerre ... è basato su un sistema a punti estremamente flessibile che permette di giocare battaglie tra

eserciti equilibrati. La vittoria arriderà solo al comandante migliore!

SUPPORTO

Á la guerre ... è supportato da un sito web appositamente progettato: alaguerre.luridoteca.net, sul quale è possibile reperire moltissimo materiale scaricabile gratuitamente:

- ❖ liste eserciti (**Guerra di successione spagnola, Guerra di Successione Austriaca, Rivolte Giacobite, Guerra di Indipendenza Americana, Grande Guerra del Nord, Impero Ottomano, ...**);
- ❖ scenari e campagne;
- ❖ foto e *report* di battaglie combattute da altri giocatori.

COSA TROVI NEL MANUALE

Nel manuale trovate:

- ❖ le regole base e quelle avanzate con numerosi esempi e diagrammi;
- ❖ le liste per gli eserciti che hanno combattuto nella Guerra dei Sette Anni (**Assia-Kassel, Austria, Brunswick, Francia, Hannover, Inghilterra, Prussia, Russia, Sassonia, ...**);
- ❖ e nella Guerra Franco-Indiana (**Francia e Inghilterra**);
- ❖ numerose foto di miniature di varie scale.

Edizioni  Camelot

