

BARRY LYNDON

Regole sul Wargame per 1700 - 1789



INTRODUZIONE

Barry Lyndon è un regolamento per ricreare battaglie del secolo XVIII con soldatini in miniatura. Le unità rappresentano battaglioni di fanteria, reggimenti di cavalleria e gruppi di artiglieria, ma le regole sono state pensate per permettere al giocatore di comandare eserciti tanto grandi quanto storicamente furono schierati durante quel periodo.

Questo è un eccellente periodo per i giocatori di guerre simulate in miniatura. Si fecero guerra in tutto il mondo, in Europa, America e nelle Indie, consentendoci molti diversi scenari, incluso quello della Guerra di indipendenza. Gli eserciti erano relativamente piccoli - ciò ci permette di mettere in campo l'esercito principale di una nazione senza eccessivo dispendio - e le uniformi erano splendide nella loro spartana magnificenza - ciò ci offre stupende possibilità di pitturare i figurini con colori vivaci.

La cosa che ritengo più interessante del periodo è la sua caratteristica di epoca d'oro dell'arte militare. Come suggerisce il titolo *Barry Lyndon*, la guerra era una prerogativa dei re che la usavano per regolare le dispute sui territori e sull'onore. Gli uomini non si trucidavano l'un l'altro per la religione, come avevano fatto precedentemente, oppure per la razza, come fecero più tardi. Il soldato era un elemento di pregio. Egli non era più costretto ad affrontare il nemico in una formazione rigida e solo più avanti fu costretto alle trincee o a cadere falciato dal fuoco di massa.

Come autore sono stato colpito dall'equilibrio che c'era tra i tre tipi di armi negli eserciti. L'artiglieria era potente e manovrabile, ma non ancora abbastanza pesante o in quantità sufficiente per dominare l'intero campo di battaglia. La cavalleria era ancora l'arma più spaventosa a disposizione dei generali. Essa era sempre presente in grande numero, spesso rappresentava un terzo della forza totale di un esercito, la maggioranza di essa composta da reggimenti pesanti, corazzieri e simili, ma essa poteva essere fermata dall'artiglieria e sostenuta dalla fanteria.

La fanteria era il corpo dell'esercito. Essa poteva proteggersi dalla cavalleria con le baionette e scaricare un potente fuoco a piccola distanza, ma solo poche unità di essa potevano operare indipendentemente in ordine aperto. Le loro compatte formazioni erano buoni bersagli e il loro complicato schieramento poteva andare a pezzi se premuto troppo fortemente.

In *Barry Lyndon* ho tentato di enfatizzare questi equilibri e spero che queste regole aiutino a provare e gustare le attrazioni militari delle "guerre dei re" del XVIII secolo.

Altro elemento utile potrebbe risultare la consultazione del sito Internet:

<http://it.geocities.com/accademiawargame/index.htm>
dove trovare quanto di più utile per il nostro hobby.

PREPARAZIONE

COSA SERVE

1. Due giocatori.
2. Due dadi a 6 facce.
3. Soldatini. Non sono indispensabili, è possibile sostituire gli elementi con delle basi di cartone. Il gioco è stato calibrato per soldatini di qualunque scala, sia in plastica che in piombo.
4. Un tavolo di gioco di 100cm per 120cm è fin troppo adeguato, in caso di battaglie molto numerose potrebbe rendersi necessario un campo di battaglia più grande (100cm per 160cm).

SCALA DI GIOCO

Non è fondamentale, comunque un'unità (basetta) equivale a 500/1000 soldati reali, mentre un turno corrisponde a circa 15/30 minuti.

IMBASETAMENTO DELLE FIGURE

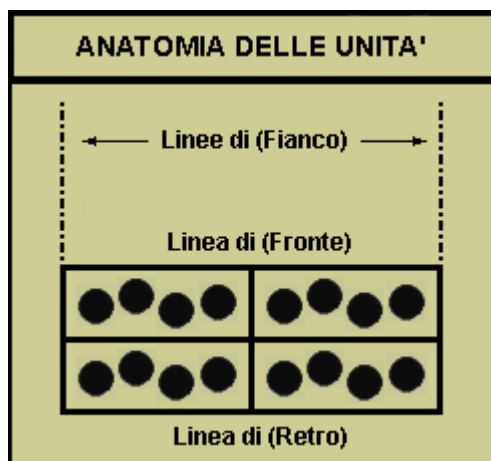
Una volta dipinti, i soldatini vanno incollati su basi di cartone o legno, che costituiranno gli elementi. Se avete a disposizione dei soldatini con basi di altre dimensioni, non cambiatele, purché ovviamente anche gli avversari utilizzino lo stesso sistema. Quello da noi suggerito è simile a quello delle regole più diffuse, in particolare vi suggeriamo due tipi di imbasettamento: A e B. Se i modelli che impiegate richiedono profondità maggiori adottatele senza problemi, ciò può essere necessario soprattutto per i modelli singoli.

| Scale delle Figure | 20-25-28mm | 15mm | 6mm |
|------------------------|-------------------|--------------------------|-----------|
| Unità: | | | |
| Fanteria (A) | 4x4cm (2-3) | 4x1,5cm (4) | A PIACERE |
| Fanteria (B) | 5x5cm (3) | 2,5x2,5cm (3) | 6x3cm |
| Fanteria Leggera (A) | 4x4cm (2) | 4x2cm (2) | A PIACERE |
| Fanteria Leggera (B) | 5x5cm (2) | 2,5x2,5cm (2) | 6x3cm |
| Cavalleria Leggera (A) | 4x4cm (1) | 4x3cm (2) | A PIACERE |
| Cavalleria Leggera (B) | 5x5cm (2) | 2,5x2,5cm (2) | 6x3cm |
| Cavalleria Pesante (A) | 4x4cm (1-2) | 4x3cm (3) | A PIACERE |
| Cavalleria Pesante (B) | 5x5cm (3) | 2,5x2,5cm (3) | 6x3cm |
| Artiglieria (A) | 4x8cm (1 modello) | 4x3cm (3) | A PIACERE |
| Artiglieria (B) | 5x6cm (1 modello) | 2,5cm x quanto basta (1) | 3x3cm |

(-) Tra parentesi il numero di figure nell'elemento. Non è essenziale rispettarlo, ma può servire ad individuare immediatamente il tipo di unità. Il numero di figure su ciascuna basetta non è determinante.

Reggimenti, battaglioni e Corpi d'Armata

Le unità possono essere costituite da un numero variabile di Basette, che formano un Battaglione. Due Battaglioni formano un Reggimento. Due reggimenti formano una Brigata. Due Brigate formano una Divisione. Qui sotto viene rappresentato un Reggimento, con due battaglioni (2 basette ognuno) disposti in supporto, uno dietro l'altro.



Ecco un Reggimento schierato su due linee. Per ogni unità viene definita: una Linea di Fronte, una Linea di Retro, e due Linee di Fianco. L'importanza di queste linee verrà descritta nei paragrafi successivi.

Tutte le Formazioni che le unità possono assumere vengono definite dal loro Fronte (il numero di Sezioni su cui si estende l'unità) e da una corrispondente Profondità (il cui numero di Sezioni di profondità). La Formazione delle Unità viene decisa durante la fase dello schieramento e non può essere più cambiata. Le capacità di combattimento delle varie unità sono elencate negli Ordini di Battaglia.

Ogni gruppo di Unità deve essere formato solo da truppe montate oppure solo da fanterie.

Ciascun Corpo d'Armata al suo interno è composto storicamente da un'Avanguardia (opzionale), un'Ala Destra, un Centro, un'Ala Sinistra ed una Riserva (opzionale), al cui comando è posto un Generale. Ogni giocatore dovrebbe, nelle grandi battaglie, formare il suo Esercito e dividere (se non già fatto dall'Army List) le proprie unità, creando la propria Avanguardia, Ala Destra, Ala Sinistra e Riserva. Ciascuna di queste grandi unità può essere composta da un numero a piacere di reggimenti o battaglioni.

TIPI DI TRUPPE Il seguente capitolo elenca e descrive tutti i tipi di truppe previsti. Le regole che specificano le loro caratteristiche verranno descritte successivamente. I termini usati, come ad esempio Moschettieri o Cavalleria Leggera, descrivono il compito tattico svolto da queste truppe sul campo di battaglia. Tutte le unità vengono considerate "in Ordine Chiuso", ad eccezione della fanteria in Schermaglia.

Moschettieri e Fucilieri. Queste truppe rappresentavano la Fanteria di Linea e possedevano un addestramento sufficiente. Queste truppe non venivano usate come Fanteria Leggera in Europa e non venivano usate in formazione di schermaglia.

Granatieri. Queste erano le truppe d'assalto dell'epoca ed in genere venivano scelti fra i migliori uomini del Reggimento, anche se poi erano utilizzati come le truppe di linea, tranne quando vi erano posizioni difensive dure da conquistare.

Fanteria Leggera. Il numero di questo tipo di truppe variava di molto nel numero, a secondo della loro nazionalità, gli Austriaci le usavano per la loro flessibilità mentre Federico preferiva la loro abilità nel colpire e poi ritirarsi.

Truppe di Guarnigione. La maggior parte degli eserciti possedeva dei battaglioni di guarnigione usati come provvigione di nuove reclute da

addestrare (formati da invalidi e soldati in convalescenza), anche se nell'ultimo periodo della Guerra dei 7 Anni, Federico usò tali reparti aggregandoli al proprio esercito.

Milizia. Poteva accadere che mancassero le truppe per usura ed allora si raschiava il fondo del barile, reclutando tutto quello su cui si riusciva a mettere mano, e dopo breve addestramento li si inquadrava e spediva in zona di operazione oppure come guarnigione.

Freikorps. Erano per la maggior parte truppe mercenarie, all'inizio esclusivamente di fanteria poi anche qualche reggimento di cavalleria.

Artiglieria. Vi erano artiglierie reggimentali, composti da pezzi leggeri, a queste si aggiungevano le artiglierie da campo, con calibri e raggi di tiro più elevati, senza dimenticare qualche batteria a cavallo.

Cavalleria Leggera. Principalmente gli Ussari oppure lancieri regolari.

Cavalleria Media. Queste truppe sono essenzialmente i Dragoni.

Cavalleria Pesante. Sono i Corazzieri oppure la Guardia a cavallo.

Cavallerie irregolari. Erano le unità di cavalleria dei Cosacchi oppure i Bosniak's ed i Trenk's Pandoour's, utilizzati come scorridori o ricognizione, e talvolta posti sul campo di battaglia per far numero.



Da quanti elementi (basette) è composta un'unità. La seguente tavola indica il numero esatto di elementi (basette) da cui è composto un Battaglione di Fanteria oppure un Reggimento di Cavalleria. Le informazioni sono fornite per nazionalità e per tipologia, mentre le Batterie di Artiglieria sono sempre composte da un solo elemento (basetta). La taglia delle unità è fornita in particolare per la Guerra di Successione Austriaca e per la Guerra dei Sette Anni, nelle liste degli eserciti, in fondo al regolamento, troverete informazioni supplementari.

| | Francia | Svezia | Russia | Bavaria | Austria | Sassonia |
|---------------------------------------|---------|------------|--------|---------|------------|----------|
| Dragoni | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| Corazzieri | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Granatieri / Guardia a Cavallo | | 3 | 3 | | 2 | |
| Ussari | 2 | 3 | 3 | | 3 | 1 |
| Moschettieri /Fucilieri | 2 | 2 oppure 3 | 2 | 2 | 2 oppure 3 | 2 |
| Granatieri | | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Fanteria della Guardia | | 3 | | 2 | | |
| Jager | | | | | 2 | |

| | Gran Bretagna | Hanover | Olanda | Prussia e Altri |
|---------------------------------------|---------------|---------|--------|-----------------|
| Dragoni | 1 | 2 | | 2 |
| Corazzieri | | | | 2 |
| Ussari | | | | 3 |
| Granatieri / Guardia a Cavallo | 1 | 1 | | 1 |
| Moschettieri /Fucilieri | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Granatieri | 1 | 1 | 1 | 1 oppure 2 |
| Fanteria della Guardia | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Jager | | | | 2 |
| Fanteria Guarnigione | | | | 2 |
| Fanteria Freikorp | | | | 2 |
| Milizia | | | | 1 oppure 2 |

Nota Bene. È vivamente consigliato raddoppiare il numero delle basi, quando avete i pezzi necessari per giocare. In caso contrario, utilizzate pure il numero di basette che più vi aggrada.

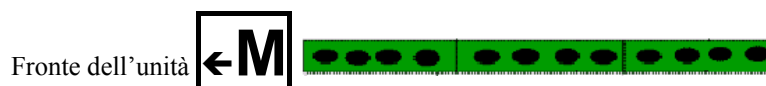
Formazioni. Una volta scelte rimangono tali per il resto della partita, tranne Colonna di Marcia.

Linea. La Linea è una formazione riservata a Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria, dove gli elementi (basette) sono posti adiacenti ed affiancate l'una all'altra.



Front

Colonna di Marcia. Questa formazione può essere usata da Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria, quando si è lontani dal nemico perché raddoppia il proprio movimento normale ed è composta come la Linea, ma il suo fronte è rappresentato da uno dei due lati più corti. Per rappresentarla basterà porre un counter (pedina) con sovrapposizione una "M" accanto all'unità in Linea.



Fronte dell'unità

Schermaglia e Volteggianti. Questo tipo di formazione è riservato esclusivamente per le unità di Fanteria Leggera oppure per le Fanterie post Guerra dei 7 Anni, e per rappresentarla basterà porre un counter (pedina) con sovrapposizione una "S" accanto all'unità in Linea.



Front



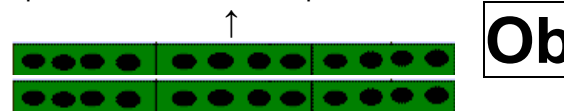
Quadrato di Fanteria. Questo tipo di formazione è riservato esclusivamente per le unità di Fanteria che si vogliono difendere da una carica di cavalleria (e che storicamente erano in grado di farlo), e per rappresentarla basterà porre un counter (pedina) con sovrapposta una "Q" accanto all'unità in Linea. La fanteria si metteva in Quadrato contro cavalleria solo dopo la Guerra dei 7 Anni.



Formazione Shock. Questo tipo di formazione è riservato esclusivamente per le unità di Fanteria e Cavalleria (escluse Fanterie Leggere e Cavallerie Leggere), e per rappresentarla basterà porre un counter (pedina) con sovrapposta una "S" accanto all'unità in Linea.



Ordine Obliquo oppure alla Francese. Questo tipo di formazione è riservato esclusivamente per le unità di Fanteria Prussiane o Francesi della Repubblica di fine secolo e per rappresentarla basterà porre un counter (pedina) con sovrapposta una "Ob" accanto all'unità in Linea. Rappresenta il giusto equilibrio tra massa d'urto e potenza di fuoco, assai pericoloso se non funziona a dovere.



PUNTO ROTTURA

Il Punto Rottura di un'Unità definisce la resistenza dei vari tipi di truppe. Ogni unità ha un Punto Rottura da 1 a 4, che riflette la resistenza di quella unità sul campo di battaglia. Quando una unità viene bersagliata dal tiro, o combatte una mischia, può ricevere Punti Rottura (PR). Quando un'unità riceve Punti Rottura pari al Punto Rottura dell'Unità, viene immediatamente messa in Rotta. E' possibile subire perdite di più Punti Rottura in un solo turno di gioco, oppure i PR possono essere accumulati durante vari turni, a seconda dei casi. Ogni unità è in grado di operare normalmente fino al momento in cui non viene messa in rotta.

I PR possono essere registrati in modi differenti. E' possibile ad esempio usare una pedina con il numero appropriato di PR, oppure dei segnalini colorati, ed il numero di PR è determinato da un codice colore: bianco=1 PR, rosso=2 PR.

I Punti Rottura di ogni unità vengono elencati qui sotto:

Granatieri, Moschettieri, Fucilieri: 4 Punti Rottura.

Tutte le Cavallerie Pesanti (Corazzieri) e le altre Fanterie (Fanterie Leggere, Truppe di Guarnigione e Milizie): 3 Punti Rottura.

Cavalleria Leggera, Artiglieria a cavallo e a piedi: 2 Punti Rottura.

GENERALI. Il Generale è simulato da una figura a cavallo o a piedi incollata su una base di 2cm per 3cm (15mm), 4cm per 4cm (25/28mm). Il Generale muove di 25cm a cavallo o 10cm se a piedi, nella direzione e con il fronte che vuole.

Ogni giocatore dovrebbe possedere un Generale per ogni Corpo d'Armata a sua disposizione. Un giocatore può muovere un numero di unità (oppure un gruppo di unità adiacenti tra loro e con lo stesso fronte) purché con un lancio di dado (D6) ottenga un risultato pari ai Punti Controllo specificati sulla propria Lista degli Eserciti. Ad esempio, se il giocatore ha un esercito con un Fattore di Controllo pari a "4", dovrà ottenere un risultato di "4 o meno". Se fallisce il tiro, non potrà più muovere altre proprie unità per quel turno. Il risultato del D6 è modificato con +1 se l'unità o gruppo di unità è oltre 45cm dal proprio Generale; con +1 per ogni unità o gruppo di unità già attivate; con -2 se è un Generale Geniale o con +1 se è Incapace.

Quale sarà la prima unità da muovere, lo sceglierà di volta in volta ciascun giocatore. Non è possibile catturare o tirare su un Generale, che in caso di pericolo si ripara automaticamente presso l'unità amica più vicina, tranne quelle che sono in Mischia. Un Generale è ucciso se è aggregato ad un'unità amica, che venga eliminata in Mischia. Un Generale ucciso conta come un Elemento Chiave perduto ai fini del calcolo delle Condizioni di Vittoria. Un Generale morto viene immediatamente sostituito da un Generale di livello inferiore, che viene collocato accanto ad un'unità a scelta del giocatore.

IL TERRENO. Il terreno influenzerà sia il vostro schieramento che la vostra strategia. Ogni giocatore può scegliere un certo numero di elementi di terreno, che dovranno essere piazzati prima dello schieramento.

SORTEGGIO DEL TERRENO. La scelta del campo di battaglia, piatto oppure più o meno accidentato dipende da entrambi i giocatori, quindi anche in BARRY LYNDON i due giocatori dovranno essere d'accordo. Prima di schierare le truppe, ciascun giocatore lancerà un dado ed al risultato ottenuto aggiungerà il valore iniziativa del proprio esercito, a questo punto chi avrà ottenuto il totale più alto potrà decidere di scegliere 4 elementi di terreno e di piazzarli sul campo di battaglia oppure di decidere da quale lato del tavolo schiera le proprie truppe, mentre l'avversario schiererà automaticamente sul lato di fronte. Ciascun elemento non dovrà superare la dimensione di 10cm per 18cm, e potrà essere piazzato ovunque purché ci sia sempre una distanza di almeno 10cm tra un elemento di terreno e l'altro. Vi sono tre tipi di terreno possibili: Collina, Bosco e Terreno Rotto.

BOSCO. Ogni elemento in Bosco in Mischia, combatte con il suo Fattore Combattimento Disordinato (tranne Fanteria Leggera). Il Bosco è uno ostacolo che interrompe la linea di tiro, esclusivamente se il bersaglio non è posto sul suo limitare, quindi gli elementi possono tirare dal Bosco e possono essere bersaglio se in Bosco, solo se sono posizionati sul suo limitare, basterà un centimetro indietro per non poter tirare e non essere considerati un bersaglio. Il movimento in Bosco è limitato a soli 5cm per tutti i tipi di truppe (tranne Fanteria Leggera), anche se l'elemento deve fare solo pochi centimetri, sia quando si lascia il Bosco sia quando ci si entra. Gli elementi con Impeto di Carica non applicano tale possibilità se caricano unità in Bosco.

COLLINA. Tutte le colline sono considerate piatte, non sono previste creste. Un elemento si difende in Mischia con un Bonus di +1 se caricato da un nemico che non è in Collina. La Collina è un ostacolo che interrompe la linea di tiro, esclusivamente se il bersaglio è posto dietro la Collina, quindi gli elementi possono tirare dalla

Collina e possono essere bersaglio se in Collina. Il movimento in Collina viene dimezzato, anche se l'elemento deve fare solo pochi centimetri, sia quando si lascia la Collina sia quando ci si entra.

TERRENO ROTTO. Tutti i Terreni Rotti sono considerati rocciosi o boscaglie di arbusti. Ogni elemento in Terreno Rotto in Mischia, combatte con il suo Fattore Combattimento Disordinato (tranne Fanteria Leggera). Il Terreno Rotto è uno ostacolo che interrompe la linea di tiro, esclusivamente se il bersaglio è posto dietro il Terreno Rotto, quindi gli elementi possono tirare dal Terreno Rotto e possono essere bersaglio se in Terreno Rotto. Il movimento in Terreno Rotto viene dimezzato (tranne Fanteria Leggera), anche se l'elemento deve fare solo pochi centimetri, sia quando si lascia il Terreno Rotto sia quando ci si entra. Gli elementi con Impeto di Carica non applicano tale possibilità se caricano unità in Terreno Rotto.

SCHIERAMENTO. Il sistema più veloce e pratico è dividere il campo di battaglia (100cm per 100cm), con un pannello che impedisca la vista dello schieramento nemico (l'ideale è utilizzare quei cartoni pieghevoli usati per riparare il cruscotto delle auto dal sole). Una volta rivelati i due schieramenti, inizia il primo turno di gioco. Ogni elemento può schierarsi solo nell'Area di Schieramento permessa a quel tipo di unità, a meno che non sia previsto altrimenti da uno Scenario di gioco. Lo schema Aree di Schieramento viene illustrato in questa pagina.

Legenda.

l. Larghezza dell'area.

p. Profondità dell'area.

A: possono esservi schierate tutte le truppe.

B: in questo settore la Fanteria non può essere schierata.

C: in questo settore non può esservi schierato nessuno.

| | | | | |
|--------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| l. 10cm p. 20cm | l. 20cm p. 20cm | l. 40cm p. 20cm | l. 20cm p. 20cm | l. 10cm p. 20cm |
| C | B | A | B | C |
| Questa zona è larga (l.) 100cm e profonda (p.) 30cm | | | | |
| Questa zona è larga (l.) 100cm e profonda (p.) 30cm | | | | |
| C | B | A | B | C |
| l. 10cm p. 20cm | l. 20cm p. 20cm | l. 40cm p. 20cm | l. 20cm p. 20cm | l. 10cm p. 20cm |

SEQUENZA DI GIOCO

La Sequenza di Gioco spiega l'ordine in cui i giocatori possono muovere, tirare e combattere in Mischia con i loro elementi durante ogni turno di gioco, e inizia con il primo turno, immediatamente dopo lo Schieramento.

1. Fase di Tiro: le perdite provocate dal tiro sono aggiudicate simultaneamente ad entrambi i giocatori.
2. Scelta della Priorità di Movimento: il movimento è alternato, e si deve sorteggiare chi potrà scegliere se muovere per primi o per secondo.
3. Fase di Movimento: Il giocatore A muove gli elementi da lui controllati. Toccherà quindi al giocatore B muovere i propri elementi.
4. Fase di Mischia: le Mischie (cioè i combattimenti corpo a corpo) sono risolte seguendo la Direzione di Mischia di quel turno di gioco, scelta all'inizio della Fase dal giocatore che ha vinto l'iniziativa durante la Fase di priorità. Gli effetti sono simultanei per quell'Area di Mischia.
5. Fine Turno. Riordinare unità in grado di recuperare e controllare Condizioni di Vittoria.

Fase 1: IL TIRO. Il Tiro è contemporaneo, e le perdite vengono aggiudicate prima del movimento degli elementi. Questo permette alle truppe di indebolire il nemico prima di caricarlo. Gli elementi possono tirare e poi muovere nella Fase di Movimento. Potranno tirare solo gli elementi equipaggiati con armi da tiro a lunga distanza, come moschetti e artiglierie. Questi elementi sono elencati negli Ordini di Battaglia. Un elemento può tirare se la distanza fra tiratore e bersaglio è uguale o inferiore alla distanza massima dell'arma ed il bersaglio è entro l'arco di tiro, non ostruito, del tiratore. Non è possibile tirare contro elementi ingaggiati in una Mischia, e non è neppure possibile tirare mentre si è ingaggiati in Mischia.

Area di tiro. Tutti gli elementi possono tirare contro bersagli che si trovano immediatamente di fronte a loro, entro la proiezione della loro basetta. La distanza di tiro è pari a 20cm per i moschetti, mentre le artiglierie leggere ed a cavallo tirano a 30cm ed le artiglierie pesanti a 40cm. La gittata del tiro delle truppe a livello di terra contro truppe più alte (in Collina) è ridotta di 5cm, per colpirle è comunque vietato tirare al di sopra di truppe amiche.

Priorità di bersaglio. La regola sulla priorità cerca di evitare una poco realistica concentrazione del tiro su determinati bersagli e di permettere ai giocatori di proteggere gli elementi che ritengono importanti. Ogni elemento deve tirare sul bersaglio più vicino entro l'arco di tiro.

Esempi di tiro. Un elemento di Moschettieri Inglesi tirano contro un elemento di Fanteria Leggera in schermaglia. I Moschettieri Inglesi estraggono un 4, mentre la Fanteria Leggera lancia un dado ed ottiene un 4, a cui sottrae -1 (Fanteria Inglese che tira) ed aggiunge un +1 (bersaglio Fanteria Leggera in formazione Schermaglia), Il 4 a 4 produce un nulla di fatto. Se i Moschettieri Inglesi avessero ottenuto 5 o 6 al dado, la Fanteria Leggera in schermaglia avrebbe ricevuto 1 Punto Rottura (PR).

Se esistono due bersagli alla stessa distanza, l'elemento dovrà tirare al bersaglio più direttamente di fronte, se possibile. Le artiglierie non sono obbligate a tirare sul bersaglio più vicino.

Linea di Tiro. La possibilità o meno di un'ostruzione della Linea di Tiro viene determinata prima del tiro di ogni elemento che, per poter tirare, dovrà avere l'intero fronte sgombro. Questa linea può venire tracciata verso ogni punto del bersaglio. Il campo di tiro è bloccato da qualsiasi elemento amico o da elementi di terreno che siano posizionati, anche solo parzialmente, tra il tiratore ed il suo bersaglio.

Procedura. Il tiro viene eseguito secondo questa sequenza:

- a. L'unità che può tirare seleziona un bersaglio e lancia un dado.
- b. Il Bersaglio tira un dado, ed al risultato estratto aggiunge o sottrae gli eventuali Modificatori.
- c. Se il risultato del Tiratore supera il risultato totale del Bersaglio, questo riceve 1 Punto Rottura (PR), se invece è pari o inferiore non ottiene alcun effetto.

Questa sequenza viene ripetuta ogni volta che si tira. Se il bersaglio raggiunge il totale di Punti Rottura (PR), durante la Fase di Tiro, viene distrutto, ma può comunque tirare prima di essere rimosso.

MODIFICATORI AL TIRO PER IL BERSAGLIO

- Bersaglio in Formazione Shock: -1.
- Bersaglio è Cavalleria: -1.
- Bersaglio Disordinato: -1.
- Bersaglio colpito da Fanteria Inglese: -1.
- Bersaglio colpito da Artiglieria Pesante: -1.
- Bersaglio colpito da Artiglieria entro 10cm: -1.
- Bersaglio preso alle spalle: -1.
- Bersaglio in Formazione di Marcia oppure preso d'Infilata: -2.
- Il Bersaglio è Artiglieria: +1.
- Bersaglio in Formazione Schermaglia o con numerosi nuclei di Volteggiatori: +2.
- Bersaglio in Formazione Ordine Obliquo oppure alla Francese di fine secolo: +1.
- Bersaglio che riceve il tiro da unità che ha ricevuto delle perdite: +1.
- Bersaglio colpito da Bande Iacobite: +1.
- Bersaglio che riceve il tiro da cavalleria con armi da fuoco o da Artiglieria Leggera o da fanteria equipaggiata anche con picche: +1.
- Bersaglio dietro Ostacolo Difensivo: +2.
- Bersaglio in copertura pesante: +3.
- Bersaglio che riceve un Primo Fuoco (mettere un batuffolo d'ovatta accanto all'unità che ha tirato la prima volta) riceve due Punti Rottura invece di uno.

FASE 2. LA PRIORITA' DI MOVIMENTO

All'inizio di questa Fase i due giocatori tirano un dado, aggiungono il Fattore Iniziativa (Iniz.) del proprio esercito ed il giocatore che ha estratto il risultato più alto può scegliere se muove per primo o per secondo. Ha inoltre la possibilità di determinare la direzione da cui iniziano le mischie in quel turno. In caso di parità si dovrà tirare nuovamente il dado.

FASE 3: IL MOVIMENTO

Il movimento dei due eserciti è alternato, muove ogni elemento del giocatore A, quindi ogni elemento del giocatore B. Tutte le Fanterie e Artiglierie a piedi muovono di 10cm, mentre tutti gli elementi montati (comprese Artiglierie a cavallo) muovono di 20cm. Gli elementi singoli vengono mossi o tenuti fermi, in una successione a discrezione del Generale. Questo significa che possono muoversi in un certo modo per fare spazio ad altri elementi.

Il giocatore può muovere solo le unità che riesce ad attivare. Un giocatore può muovere un numero di unità (oppure un gruppo di unità adiacenti tra loro e con lo stesso fronte) purché con un lancio di dado (D6) ottenga un risultato pari ai Punti Controllo specificati sulla propria Lista degli Eserciti. Ad esempio, se il giocatore ha un esercito con un Fattore di Controllo pari a "4", dovrà ottenere un risultato di "4 o meno". Se fallisce il tiro, non potrà più muovere altre proprie unità per quel turno. Il risultato del D6 è modificato con +1 se l'unità o gruppo di unità è oltre 45cm dal proprio Generale; con +1 per ogni unità o gruppo di unità già attivate; con -2 se è un Generale Geniale o con -1 se è Normale.

Fanteria. La maggior parte delle Fanterie deve muovere o in linea retta fino a 10cm o ruotare fino a 5cm. Non può quindi ruotare e poi muovere, ma deve decidere se muovere in linea retta oppure ruotare.

Fanteria Leggera. La Fanteria Leggera può ruotare fino a 5cm e muovere in linea retta di altri 5cm oppure in linea retta fino a 10cm. Può quindi ruotare e poi muovere.

Cambiamento di fronte. Gli elementi di Cavalleria Leggera e Fanteria Leggera possono eseguire, all'inizio del loro movimento, un cambiamento di fronte di 180° (gradi) e quindi muovere normalmente. Tutte le altre unità possono cambiare fronte, ma non possono effettuare altri movimenti per quel turno.

Rotazioni. La rotazione è il modo utilizzato dagli elementi per cambiare la direzione del fronte, non è quindi possibile spostarsi obliquamente. Alcuni elementi possono sommare il movimento di rotazione (5cm) con il movimento normale, ma la rotazione dovrà comunque precedere il

movimento. Ogni elemento può ruotare una sola volta per turno di gioco. La rotazione viene misurata dal fronte dell'elemento che la esegue. Uno degli angoli deve rimanere fermo, mentre l'altro si muove, senza entrare in contatto di fianco con altri elementi, amici o nemici. Si può ruotare solo in avanti. Ogni elemento, a seconda del tipo, può compiere delle rotazioni entro dei limiti illustrati qui di seguito.

- La **Fanteria** può ruotare fino ad un massimo di 5cm anziché muovere in avanti. La Fanteria non può entrare in contatto di Mischia attraverso una rotazione.

- Tutti gli **elementi montati** e la **Fanteria Leggera** possono ruotare fino ad un massimo di 5cm e possono, dopo aver ruotato, muovere la distanza rimanente in linea retta. La rotazione costa comunque 5cm, anche se la distanza effettivamente percorsa è inferiore. Tutti gli elementi montati possono ruotare ed entrare in Mischia. La Cavalleria Leggera e Fanteria Leggera possono ruotare immediatamente dopo, ed in aggiunta a un Cambiamento di Fronte.

Movimento di Carica. La Carica è un movimento che termina a contatto con un elemento avversario. Gli elementi che iniziano la carica possono contattare il nemico solamente con la loro Linea di Fronte. Dopo che è avvenuto il contatto, l'elemento non potrà più muovere finché non sarà terminata la Mischia. A meno che non sia proprio inevitabile, un singolo elemento potrà caricare un solo elemento nemico per turno di gioco, anche se può difendersi, se viene caricato, da più elementi. Non esistono priorità di bersaglio per una carica. Se due bersagli sono a distanza, ciascuno dei due potrà essere caricato.

Esistono delle limitazioni al tipo di truppe che ogni elemento può caricare:

- *Gli elementi montati:* qualsiasi tipo di truppe.
- *La Fanteria e Fanteria Leggera* tutte le truppe ed anche gli elementi montati che si trovano entro 5cm.
- *L'Artiglieria a piedi e a cavallo* non può caricare, ma può difendersi in mischia.

Movimento di rotta. Le unità poste in rotta vengono semplicemente tolte dal tavolo.

Interpenetrazione. Le unità si possono interpenetrare tra di loro, ma si Disordinano. Le unità non possono finire il loro movimento le une sopra le altre (in questo caso si fermano prima). L'unità Disordinate hanno un malus nel Tiro e nella Mischia. Il Disordine si recupera a fine turno se l'unità non ha mosso, non ha tirato, non è stata in mischia e non ha subito il tiro nemico.

Arretrare fronte al nemico. Le unità possono arretrare di 2,5cm oppure di 5cm, ma si Disordinano.

FASE 4: LA MISCHIA

Quando due elementi nemici si avvicinano l'uno contro l'altro, il movimento di ciascuno si ferma istantaneamente al momento del contatto, indipendentemente dall'angolazione con cui è avvenuto, e si combatte una Mischia. Un elemento coinvolto in Mischia. Un elemento coinvolto in Mischia non può muoversi finché questa non è stata decisa, ovvero quando tutti gli elementi nemici in contatto vengono messi in rotta, lasciandolo vittorioso. E' a volte decisiva, ai fini della vittoria o della sconfitta, la scelta della Direzione di Mischia.

Procedura per il combattimento di una Mischia e Risultati

- Al proprio Fattore Combattimento (FC) ogni elemento aggiunge i Fattori Tattici ed il tiro di un dado, il risultato del dado verrà impiegato contro tutti i nemici durante l'intero turno di gioco (in caso si venga attaccati da più unità).
- Chi ottiene un punteggio finale più alto è il vincitore della Mischia ed infligge 1 Punto Rottura (PR) alla parte sconfitta.

Direzione della Mischia

I combattimenti di Mischia vengono risolti in una successione, da destra o da sinistra, determinata dal giocatore che ha vinto la scelta per la Priorità di Movimento. La decisione del alto da cui dovrà procedere la Direzione di Mischia deve essere presa all'inizio della Fase di Mischia.

Le Aree di Mischia

L'Area di Mischia è il luogo in cui un elemento è in contatto con un elemento nemico, anche se ciascun dei due elementi potrebbe essere in contatto anche con altri nemici.

Ogni elemento in Mischia tira un dado, ed i Risultati della Mischia vengono applicati nell'ordine determinato dalla Direzione della Mischia in quel turno di gioco. Vengono aggiudicati i Punti Rottura (PR) e quindi verranno eliminati gli elementi distrutti.

- *Un elemento contro un elemento:* quando un elemento combatte contro un solo elemento nemico, questo contatto produce una sola Area di Mischia.
- *Aree di Mischia multiple:* quando un singolo elemento viene contattato da due o più elementi nemici, ne risulta un'Area di Mischia Multipla. Il singolo elemento combatte a turno ogni nemico, ed i Risultati della Mischia vengono applicati immediatamente, prima di procedere alla risoluzione dell'Area di Mischia successiva. Se un elemento riceve Punti Rottura (PR) nella prima Area di Mischia,

combatte con i Punti Rottura (PR) ricevuti nell'Area di Mischia successiva. Se un elemento viene messo in rotta nella prima Area di Mischia, non potrà combattere contro gli altri elementi con cui era in contatto all'inizio. In sostanza, quello che succede in un'Area di Mischia può influenzare quello che succede nell'Area di Mischia successiva.

Una Mischia Frontale avviene quando uno o più elementi in ordine Chiuso muovono in contatto di base frontale con un elemento nemico in Ordine Chiuso. Questo avviene quando gli elementi opposti entrano in contatto con la loro linea di Fronte.

Le Mischie sul Fianco/Retro avvengono quando la linea di Fronte di un elemento contatta la linea di Fianco, o la linea di Retro, di un'altra. L'elemento colto sul Fianco/Retro si difende con il suo Fattore Combattimento (FC) disordinato anche contro i nemici in Mischia Frontale, ma a quelli a contatto sul Fianco/Retro non può infliggere perdite.

Fattore Combattimento (FC)

Il Fattore Combattimento di un elemento rappresenta numerosi fattori, come: l'abilità nel combattimento, la protezione e la disciplina. Il Fattore di Combattimento indicato è quello frontale. Il Fattore di Combattimento disordinato è costituito dalla metà, approssimata per difetto, di quello frontale. Nel caso degli elementi che come Fattore di Combattimento frontale hanno 1, il Fattore Combattimento disordinato sarà pari a "0". Il Fattore Combattimento frontale viene usato solo contro nemici che sono in contatto col fronte dell'elemento. Il Fattore di Combattimento disordinato viene utilizzato in situazioni particolari. Ogni elemento può infliggere al massimo 1 Punto Rottura (PR) per turno di gioco, indipendentemente dal numero di elementi nemici che gli si oppongono. L'elemento cui viene inflitto questo Punto Rottura (PR) viene determinato unicamente dalla Direzione della Mischia; il Punto Rottura (PR) viene assegnato nel momento in cui viene inflitto, mai arbitrariamente dai giocatori. Qualora si verifichi un pareggio, entrambi perdono 1 Punto Rottura (PR), a meno che così facendo non vadano entrambi in rotta, in questo caso nessun dei due per Punti Rottura (PR).

Un elemento può ricevere un Punto Rottura (PR) da ogni nemico in contatto, per ogni Area di Mischia in cui viene sconfitta. Se un elemento raggiunge il suo Punto di Rottura, viene immediatamente eliminato. In alcuni casi è possibile che, anche ricevendo un solo Punto Rottura (PR), l'elemento sconfitto in un turno di Mischia venga automaticamente eliminato.

Fattori Tattici. Vengono aggiunti al Fattore Combattimento (FC) dell'elemento, e sono cumulativi.

- *Difesa di elementi di terreno:* un elemento di fanteria (di qualsiasi tipo) caricato mentre sta difendendo una Collina aggiunge un +1 al suo Fattore Combattimento (FC) nelle mischie. L'elemento che si difende dovrà essere in Collina – Bosco – Terreno Rotto, mentre il suo avversario no.
- Fanteria in Formazione Shock: +3.
- *Generali aggregati all'elemento:* se il Generale è aggregato ad un elemento questo aggiunge +1.
- *Fanteria in Schermaglia o con nuclei di Volteggiatori:* questa formazione ha un malus di -1 in Mischia.
- *Fanteria in Ordine Obliquo oppure alla Francese di fine secolo.* Se un'unità di fanteria è supportata alle spalle da un'altra unità di fanteria possiede un bonus di +2 in mischia. Entrambe le unità devono avere lo stesso fronte, ma diventeranno per sempre un'unica unità indivisibile e cumuleranno i loro Punti Rottura per il resto della partita.
- Unità che hanno subito delle perdite hanno un malus di -1.
- Unità che hanno entrambi i fianchi sicuri e truppe amiche alle spalle entro 20cm hanno un bonus di +1.
- Unità Disordinata: -1.

Boschi, Terreno Difficile e Fattore Combattimento (FC) Disordinato. Tutti gli elementi che sono in contatto di Mischia entro Boschi o Terreno Difficile combattono solo con il loro Fattore Combattimento (FC) Disordinato, tranne Fanteria Leggera in schermaglia. Tutti gli elementi perdono il proprio Impeto di Carica contro tutti i nemici all'interno di Boschi o Terreno Difficile.

Attacchi sul fianco. Per poter attaccare sul fianco un elemento nemica, un elemento dovrà iniziare il movimento di carica (prima di aver eseguito qualsiasi movimento) con una parte della sua Linea di Fronte dietro la Linea di Fianco di un elemento bersaglio e terminarlo con tutto l'elemento dietro la Linea di Fronte del bersaglio. Deve quindi entrare in contatto di base lungo il bordo della Linea di Fianco o di Retro del bersaglio.

Quando un elemento viene attaccato sul fianco, combatterà con il Fattore Combattimento (FC) Disordinato anche contro nemici che lo colpiscono di fronte, e solo a loro potrà (eventualmente) infliggere perdite.

Impeto. Ricostruisce lo slancio della carica di alcuni tipi di truppe, come i Corazzieri e la Guardia a cavallo. Se un elemento con l'Impeto di Carica sconfigge un nemico senza Impeto di Carica, quest'ultimo riceve 3 Punti Rottura (PR) anziché 1. Come nelle altre mischie, un elemento che ha l'Impeto di Carica può infliggere i 3 Punti Rottura (PR) al massimo ad un elemento per turno di gioco, indipendentemente dal numero di elementi nemici. L'Impeto di Carica viene applicato unicamente solo durante il primo turno di Mischia, per ogni volta che un elemento carica. Se entrambi gli elementi nell'Area di Mischia possono applicare l'Impeto di carica, gli effetti vengono cancellati per quell'Area di Mischia. L'Impeto di Carica non viene applicato se si combatte in Boschi o in Terreno Difficile. Le Bande Iacobite possiedono l'Impeto. Tutte le truppe possiedono l'Impeto contro Artiglierie.

Esempio:

Due elementi nemici di Cavalleria Pesante entrano in Mischia nel turno 5 e nessuno dei due viene messo in rotta. A questo punto una delle due parti getta nella Mischia un secondo elemento di Cavalleria Pesante nel turno 6. Questo nuovo elemento possiede l'Impeto di Carica, mentre l'avversario non più. Quindi, se l'elemento appena arrivato vince la Mischia, gli infliggerà 3 Punti Rottura (PR).

Esempi di Mischia

- Un elemento di Fanteria della Guardia (FC 5) è in combattimento con uno di Granatieri Inglesi (FC 5). Entrambi estraggono un "5" e pareggiano 10 a 10. Entrambi ricevono 1 Punto Rottura (PR). Se i Granatieri estraggono un "4", il risultato è 11-10, e solo i Granatieri ricevono 1 Punto Rottura (PR).

- Un elemento di Corazzieri (FC 6) combatte due Fanterie Prussiane (A e B) con Fattore Combattimento di 5 schierate in linea. L'elemento di Corazzieri estrae un "5". La Fanteria Prussiana A estrae un "2" e la Fanteria Prussiana B estrae, successivamente, un "6". La Fanteria Prussiana A è sconfitta 11-7 e riceve 3 Punti Rottura (per l'Impeto di Carica). La Fanteria Prussiana B pareggia 11-11, ma solo l'elemento di Corazzieri riceve 1 PR, perché ha già inflitto perdite in quel turno di Mischia.

- Un elemento di Cavalleria Pesante (FC5) carica una Fanteria (FC 6). La Cavalleria Pesante estrae un 4 (5+4=9). La Fanteria estrae 3 (6+3=9). Gli elementi pareggiano la Mischia, ed entrambi ricevono 1 Punto Rottura. Se la Cavalleria Pesante avessero estratto un "5" (10 a 9), la Fanteria avrebbe ricevuto 3 Punti Rottura.

- Due elementi di Fanteria (A e B) con entrambi un Fattore Combattimento di 4 e con già 3 Punti Rottura a testa (subiti da tiri e mischie precedenti), combattono e pareggiano. Nessuno dei due riceve 1 Punto Rottura, perché entrambi hanno un solo Punto Rottura. Se A avesse superato B, quest'ultimo sarebbe stato posto in rotta.

QUADRATO DI FANTERIA. Unità di fanteria possono porsi in Quadrato, basterà rimanere fermi nel proprio turno di movimento e mettere accanto alle unità un counter (pedina) con scritto sopra "Q". Cavalleria che carica Fanteria in Quadrato, perde l'eventuale Impeto di Carica e dimezza il proprio Fattore Combattimento. Tale formazione è utilizzata solo a fine secolo.

Torrenti. I torrenti non sono stati inseriti nella scelta dei terreni degli Ordini di Battaglia, e quindi possono essere utilizzati solo se c'è un accordo fra i giocatori. I torrenti dimezzano il movimento totale dell'unità che li attraversa. Le unità che entrano in contatto di mischia con unità nemiche che hanno attraversato un torrente durante quel turno di gioco ricevono un bonus di +1 per quell'unico turno di mischia. Ogni unità che attraversa un torrente non può applicare l'Impeto di Carica. Non sono state previste penalizzazioni per il Tiro.

Ostacoli Lineari. Si tratta di fortificazioni campali improvvisate, come abbattute, trincee, ecc. che fanno parte del sistema del terreno. Gli ostacoli possono venire difesi da tutti i tipi di fanteria e dalle unità di artiglieria, mai dalla cavalleria.

Tiro delle armi leggere e dei cannoni. Le unità in difesa, direttamente a contatto dietro l'ostacolo, aggiungono +1 al loro lancio di dado se la linea di tiro interseca l'ostacolo. Per evitare discussioni, gli ostacoli non difesi verranno oltrepassati dal tiro senza la penalizzazione di +1.

Movimento. Tutte le unità a piedi possono oltrepassare gli ostacoli non difesi, a metà velocità. I difensori possono muovere fuori dagli ostacoli a metà velocità. Le unità Montate non possono mai muovere attraverso o combattere contro gli ostacoli lineari.

Mischie. Le unità che difendono gli ostacoli aggiungono un +1 nelle mischie per ogni turno al loro FM Frontale. Le unità che caricano posizioni fortificate non potranno applicare l'Impeto di Carica. Le unità che caricano al di fuori dalle posizioni difensive posseggono un -1 in mischia a

causa del loro leggero disordine; il -1 dura per il solo primo turno di mischia.

Costruzione degli ostacoli lineari. Tutti gli eserciti possono costruire Ostacoli Lineari sacrificando una unità per ogni unità difesa da uno ostacolo lineare.

FASE 5: FINE TURNO. Riordinare unità in grado di recuperare e controllare Le Condizioni di Vittoria. Tutte le unità che effettuano una mischia (sia chi la vince, sia chi la perde) prendono un Disordine. L'unità che si Disordina ha un malus nel Tiro e nella Mischia. Il Disordine si recupera a fine turno se l'unità non ha mosso, non ha tirato, non è stata in mischia e non ha subito il tiro nemico.

CONDIZIONI DI VITTORIA

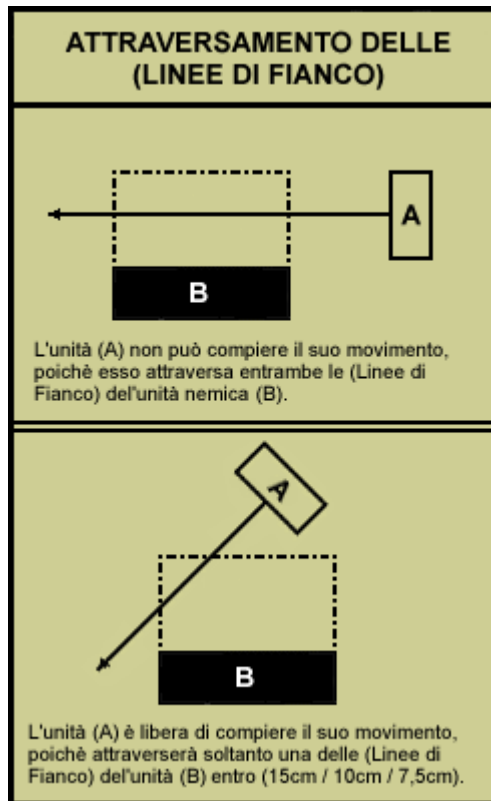
Vince la battaglia il primo giocatore che riesce a distruggere il numero di elementi chiave dell'esercito avversario. Gli elementi chiave sono considerate tutte le unità, tranne Cavalleria o Artiglieria Leggera. Se un esercito possiede un Punto Rottura di 4, il nemico dovrà eliminare 4 unità indicate chiave. Le Mischie sono combattute in un certo ordine, e quindi la battaglia si interromperà appena l'ultima unità chiave necessaria per ottenere la vittoria verrà messa in rotta. Quando entrambe le parti raggiungono il Punto Rottura dell'Esercito richiesto durante la fase di tiro, la partita si concluderebbe con un pareggio, in questo caso il vincitore sarà in ordine chi:

- ha eliminato il Generale avversario,
- ha distrutto il maggior numero di elementi che non sono chiave. L'esercito con una Iniziativa inferiore all'avversario deve vincere entro 15 mosse, altrimenti sarà considerato sconfitto.

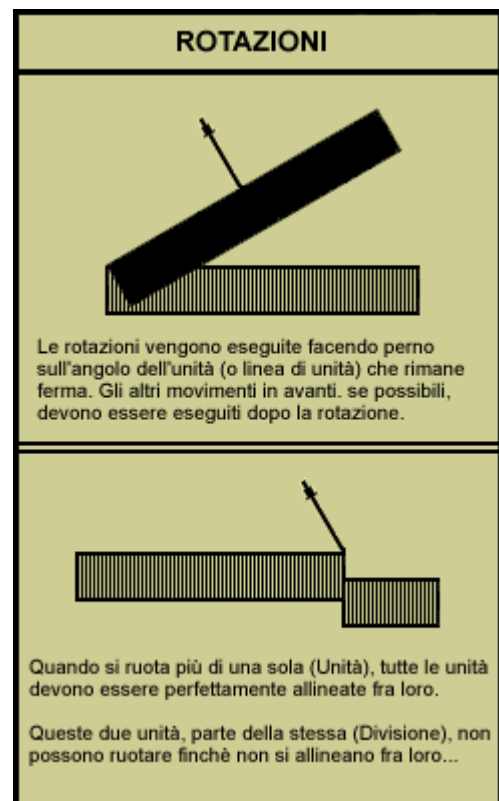
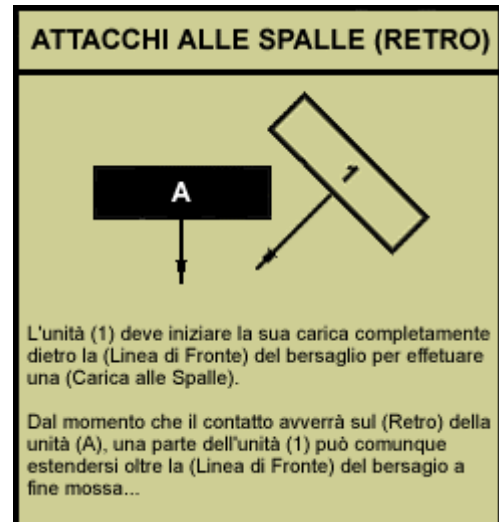
CHIARIMENTI E DUBBI

Muovere attraverso il fronte di un nemico. Un'unità non può muovere interamente attraverso i 10cm di entrambe le Linee di Fianco di qualsiasi unità nemica ferma o che ha mosso nella precedente fase di movimento e non in Mischia in quello stesso turno.





Attacchi sul fianco o alle spalle. Per poter attaccare sul fianco o alle spalle un'unità nemica, un'unità dovrà iniziare il proprio movimento di carica con una parte della sua Linea di Fronte dietro la Linea di Fianco di un'unità bersaglio e terminarlo con tutta l'unità dietro la Linea di Fronte del bersaglio, a meno che non sia già partito con tutta l'unità già dietro alla linea di fronte della base bersaglio. Deve quindi entrare in contatto di base lungo il bordo della Linea di Fianco o del Retro del bersaglio. Quando un'unità viene attaccata sul fianco, combatterà con il suo Fattore Combattimento Disordinato (vedere Lista degli Eserciti), contro tutte le unità che contattano il suo fianco o le spalle per tutta la durata della Mischia. Se un'unità colpita sul fianco viene sconfitta da un'unità di cavalleria pesante nemica sul fianco o sul retro, viene immediatamente messa in rotta, anche se è stata schierata in profondità, o anche se le unità coinvolte stanno usando il loro Fattore Mischia Speciale.



Villaggi. Un Villaggio o Città può essere scelta, in più al terreno usuale, al posto di un elemento di terreno qualunque. I seguenti meccanismi per le Città sono un'astrazione per semplificare le operazioni nelle aree edificate. Tutta l'area della Città è trattata come un elemento di Terreno Difficile (20cm per 20cm). Usate un foglio di cartoncino colorato di grigio. Ai fini estetici, possono essere inseriti, sopra il cartoncino, edifici che possono essere spostati per permettere alle truppe di posizionarsi all'interno della città. Tutte le truppe in Città sono protette dal tiro nemico e nella mischia con un bonus a loro favore di +1.

Dragoni (DR). I Dragoni possono essere Cavalleria Leggera 3[0]0 (non sono Unità Chiave), oppure Cavalleria da battaglia 4[0]0. Come Cavalleria Leggera possono effettuare un Cambiamento di Fronte e Muovere nello stesso turno, come Cav. Da Battaglia possono effettuare un Cambiamento di Fronte durante il movimento normale e non muovere. Da Montati non tirano.

Dragoni Smontati. Un'unità di Dragoni 3[0]0 può smontare sul posto in qualunque turno (può muovere e smontare o viceversa). Quando un'unità di Dragoni smonta, diventa un'unità armata con il moschetto rivolta nella stessa direzione di quando era montata (se vi mancano le figure smontate, potete sostituire solo 1 base di DR montato e dichiarare che sono Smontati).

Reiters o Dragoni con pistole. I Reiters sono cavalieri pesanti armati con pistola e spada. Facevano fuoco con la loro pistola ad una distanza molto ravvicinata (molto spesso utilizzando il caracollo), prima del contatto.

I Reiters possono muoversi fino a 20cm per turno di gioco. I Reiters sparano con le pistole immediatamente prima del combattimento della mischia, sia nel caso in cui abbiano caricato, sia nel caso in cui siano rimasti fermi, indipendentemente dalla formazione. È quindi possibile che i Reiters infliggano 1 Punto Rottura al nemico tramite il tiro con le pistole, ed in aggiunta un ulteriore Punto Rottura nella Mischia. I Reiters fanno fuoco solo nel primo turno di Mischia. Tutte le unità di Reiters possono applicare l'Impeto di carica, come le altre unità di Cavalleria Pesante.

Esempio. Un'unità di Reiters che ingaggia in mischia un'unità nel turno di gioco 3, fa fuoco contro quell'unità prima di combattere la mischia. Se nel turno successivo una seconda unità nemica si aggiunge alla mischia, i Reiters non possono fare fuoco, dal momento che essi sono ora impegnati nella Mischia. Se l'unità di Reiters sconfigge tutti i suoi nemici ed ingaggia successivamente una nuova mischia, potrà di nuovo fare fuoco con le pistole nel primo turno di mischia.

Procedura di fuoco. Si tira un dado per l'unità di Reiters esattamente come nella procedura per il Tiro. Se viene inflitto 1 Punto Rottura (PR), questo viene applicato su qualsiasi nemico davanti ai Reiters. Non è possibile fare fuoco sul nemico che colpisce i Reiters sul fianco. Se il tiro delle pistole elimina l'unità bersaglio dei Reiters, non ci sarà una mischia.

Artiglieria. Esistono tre tipi di artiglieria: Pesante, Leggera, a Cavallo. Tutti le Artiglierie (ART), hanno due Punti Rottura. I cannoni non possono essere posizionati nei boschi o su terreno difficile. L'Artiglieria può essere brandeggiata e mossa di 5cm, senza essere messa al traino.

Tiro dell'Artiglieria. Tutti i cannoni iniziano il gioco già carichi e pronti per sparare. Vengono applicate tutte le regole sul tiro, con le seguenti eccezioni. Esistono due tipi di proiettili per l'Artiglieria Pesante e a Cavallo, la palla piena e la mitraglia. La palla piena viene sparata oltre i 10cm, e può essere usata contro tutti i bersagli. La mitraglia viene utilizzata entro i 10cm e può colpire tutte le unità.

| Artiglieria | Distanza in cm | |
|-------------|----------------|---------------|
| | a mitraglia | a palla piena |
| A cavallo: | da 0 a 10 | da 10,1 a 30 |
| Pesante: | da 0 a 10 | da 10,1 a 40 |
| Leggera: | Distanza in cm | |
| | a palla piena | |
| | da 0 a 20cm | |

N.B. L'Artiglieria Leggera tira solo a palla piena.

Arco di Tiro. Le artiglierie possiedono un arco di tiro di 45° gradi a sinistra e a destra.

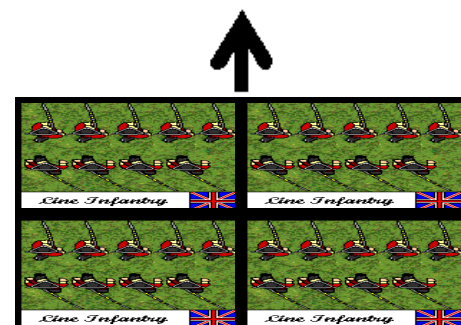
Tiro a mitraglia. Il tiro a mitraglia viene utilizzato entro i 10cm e rappresenta sia il tiro a palla piena a distanza ravvicinata che il proiettile a mitraglia vero e proprio. L'Artiglieria Leggera tira solo a palla piena. L'Artiglieria a Cavallo tira a mitraglia entro i 15cm. Le Artiglierie Pesanti entro i 20cm. Il tiro a mitraglia deve essere fatto sempre sul bersaglio più vicino.

Artiglieria Pesante. Un bersaglio sottoposto al tiro di Artiglieria pesante sottrae sempre un -1 al tiro del proprio dado.

Artiglieria Leggera. Un bersaglio sottoposto al tiro di Artiglieria Leggera aggiunge sempre un +1 al tiro del proprio dado.

Mischie di artiglieria. Tutti i cannoni hanno un Fattore Mischia (FM) di 2[0]0 ed un Punto Rottura di "2". Tutti i tipi di truppa applicano l'Impeto di Carica contro i cannoni. I cannoni che perdono una Mischia oppure raggiungono il Punto Rottura (PR) dell'unità vengono rimossi (cioè non saranno ostacolo per il movimento). Per tutto il resto verranno applicate le altre regole di Mischia.

Fanteria in Formazione Shock (opzionale)



LISTA ESERCITI PER TORNEI

Gli Ordini di Battaglia forniscono tutti i dettagli sulle dimensioni e la composizione dell'esercito, le caratteristiche di combattimento di ogni unità e le armi che questa usa. Per ciascun esercito viene fornito una lista base a cui aggiungere tre gruppi di unità tra le *Bonus unità* messe a disposizione. Viene anche fornito il Punto Rottura (PR) dell'esercito, cioè il numero di unità Chiave che deve essere messo in Rotta per sconfiggere un esercito.

Quando si scelgono i tre gruppi di unità, si dovranno prendere tutti nella loro totalità, osservate che alcuni gruppi sono molto numerosi, rispetto ad altri che sono formati da una sola unità, in ogni caso gli eserciti sul campo di battaglia risulteranno equilibrati, rapportando la qualità delle truppe con il loro numero.

Per ciascun esercito viene anche fornito un Fattore Controllo, che indica quante unità o gruppi di unità, ciascun giocatore potrà muovere per quel turno.

Viene poi elencato il Fattore Iniziativa (Iniz.) che modifica il lancio di dado per la Priorità di Movimento. Possono essere indicate anche regole speciali. Se un esercito può sostituire delle unità, all'avversario deve essere specificato quale sia la variante utilizzata.

Abbreviazioni usate negli Ordini di Battaglia

Descrizione dell'Esercito e Unità

(Valore Numerico) Tipo di Unità. Questo è il numero di unità, di quel particolare tipo di truppa, dell'esercito.

Esempio. 2 -COR significa 2 unità di Corazzieri.

Abbreviazioni

| Italiano | Significato |
|--------------|--------------------------------------------------------|
| FC | Fattore Controllo. |
| PR | Punto Rottura dell'Esercito. |
| Iniz. | Fattore di Iniziativa dell'Esercito. |
| FC | Fattore Combattimento: Fronte[Disordinato]Speciale. |
| => | Unità Chiave (per le Condizioni di Vittoria). |
| PROT | Fattore di Protezione contro il Tiro. |

| Unità Fanteria | Tipo |
|----------------|-----------------------|
| COR | Corazzieri |
| FT | Fanteria |
| MIL | Fanterie Milizie |
| FL | Fanteria Leggere |
| REIT | Reiters a cavallo |
| CAR | Carabinieri a cavallo |
| DR | Dragoni |
| ART | Artiglieria |

Armi

Se sono elencati due tipi di armi, il primo indica l'arma per la Mischia e il secondo l'arma per il Tiro.

Esempi.

Lancia/Arco; indica uomini armati con entrambe le armi.

Giav./Archi (*corsivo*): indica che l'unità comprende alcuni uomini armati con la prima arma (in questo caso Giavellotti) e altri armati con la seconda (Archi).

Queste unità miste tirano normalmente.

Fattore Mischia

Come già detto il FM è determinato da una combinazione di alcune caratteristiche, quali disciplina, addestramento e protezione. Le unità armate principalmente con archi hanno FM più bassi.

Elementi Chiave

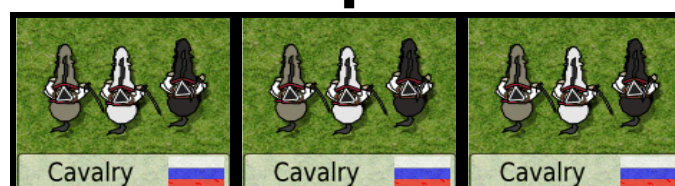
In questo periodo storico, tutti i tipi di truppa sono considerati Elementi Chiave, quindi nella Lista Eserciti, non vi sarà bisogno di specificare nulla.

Esempio:

1-COR GD => 6[0]0 +2 Sciabole

- L'unità Corazzieri della Guardia possiede un Fattore Combattimento Frontale pari a "6" (usato quando la mischia coinvolge l'unità sul fronte della propria basetta), un Fattore Combattimento Disordinato pari a [2] (utilizzato quando l'unità è presa sul fianco/retro oppure se è una unità imbrozzarrita), e un fattore Combattimento Speciale pari a "0" (utilizzato quando le unità sono in Terreno Rotto oppure in Bosco).

Cavalleria in Formazione in Linea



PAESI BASSI E RHINELAND 1701-1714

(Guerra di Successione Spagnola)

ANGLO-OLANDESI – Fattori Controllo: 6. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 4.

1 x GENERALE Geniale (Marlborough) (+2)
 1 x Cavalleria Pesante (British Horse>1707) 6[0]0
 1 x Corazzieri (British Horse 1707>) 5[0]0
 1 x Reiters (Dutch) 4[0]0
 4 x Moschettieri (Dutch) 4[0]0
 4 x Milizia (altri German) 3[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0

Bouns Unità

1 x GENERALE Normale (Overkirk) (+1)
 2 x Reiters (Prussiani e altri German) 3[0]0
 1 x Cavalleria Pesante (Danish) 5[0]0
 4 x Dragoni 4[0]1
 1 x Moschettieri (British Guards) 6[3]1
 1 x Moschettieri (Dutch Guards) 6[3]1
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[2]1
 6 x Moschettieri (British) 4[0]0
 2 x Moschettieri (Dutch) 4[0]0
 2 x Moschettieri (Danish) 4[0]0
 2 x Moschettieri (Prussian) 4[0]0
 4 x Milizia (altri German) 3[0]0
 2 Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0

IMPERIALI – Fattori Controllo: 5. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 3.

1 x GENERALE Geniale (Eugene) (+2)
 2 x Reiters 4[0]0
 1 x Dragoni 4[0]1
 1 x Cavalleria Leggera (Hussars) 3[0]0
 4 x Fanteria (Firelocks) 3[0]0
 1 x Artiglieria leggera 2[0]0

Bonus Unità

1 x GENERALE Normale (HQ) (+1)
 2 x Reiters 4[0]0
 1 x Dragoni 4[0]1
 4 x Fanteria (Firelocks) 3[0]0
 1 x Artiglieria leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria pesante 2[0]0

FRANCO-BAVARESI – Fattori Controllo:5. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 1.

1 x GENERALE Geniale (Villars o Vendome) (+2)
 1 x GENERALE Normale (Elettore di Bavaria con Marsin, o Burgundy) (+1)
 1 x Reiters (French Maison e Gendarmerie) 5[0]0
 3 x Reiters (French Chevaux-legers) 3[0]0
 2 x Dragoni 4[0]1
 9 x Fanteria (Firelocks) (French) 3[0]0

Bonus Unità

1 x GENERALE Normale (Tallard, Villeroi or Boufflers) (+1)
 1 x Elite Reiters (Bavarian Corazzieri) 5[0]0
 4 x Dragoni 4[0]1
 2 x Cavalleria Leggera (French Hussars) 3[0]0
 2 x Elite Firelocks (French Guards) @ 4[0]0
 1 x Granatieri (French brigaded Grenadiers) 5[0]0
 1 x Elite Firelocks (Bavarian Guards) 4[0]0

1 x Granatieri (Bavarian Grenadiers) 5[2]1
 9 x Fanteria (Firelocks) (French) 3[0]0
 4 x Fanteria (Firelocks - Bavarian) 3[0]0
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0
 6 x Postazioni Difensive (+1)

RUSSIA 1707-1709

(Guerra del Grande Nord)

SVEDESI – Fattori Controllo: 6. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 4.

1 x GENERALE Geniale (Carlo XII) (+2)
 1 x GENERALE Normale (+1)
 1 x Granatieri (Guards) 6[3]1
 4 x Granatieri 5[2]1
 2 x Cavalleria Pesante 6[0]0
Bonus Unità
 2 x Dragoni 4[0]1
 1 x Cavalleria Leggera 3[0]0
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 4 x Fanteria Firelocks (Rebel Cossacks) 3[0]0
 4 x Postazione Difensiva (+1)

RUSSI – Fattori Controllo: 6. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 2.

1 x GENERALE Normale (+1)
 2 x Fanteria (Guards) 5[0]0
 8 x Fanteria 3[0]0
 2 x Dragoni 4[0]0
 1 x Artiglieria da campo 2[0]0
Bonus Unità
 1 x Cavalleria Leggera (Cossacks) 2[0]0
 1 x Artiglieria da campo 2[0]0
 4 x Fanteria 3[0]0
 4 x Postazioni Difensive (+)1

SLESIA, SASSONIA, BOEMIA, MORAVIA E BAVARIA 1740-1779(1^a e 2^a Guerra di Slesia, Sassonia, Boemia, Moravia, Guerra dei 7 Anni, Guerra di Successione Bavarese)**PRUSSIANI** – Fattori Controllo: 5. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 3.

1 x GENERALE Geniale (Federico il Grande) (+2)
 1 x GENERALE Normale (subordinato) (+1)
 6 x Moschettieri (inclusi Fucilieri 1745>) 4[2]0
 3 x Corazzieri (>1742) 4[0]0
 oppure
 2 x Corazzieri (1743-1757 and 1773>) 5[2]0
 oppure
 1 x Corazzieri (1757-1772) 6[2]0
 3 x Cavalleria Leggera (Ussari >1746) 2[0]0
 oppure
 3 x Cavalleria Leggera (Ussari 1746>) 3[0]0
 2 x Dragoni 4[0]1
 1 x Artiglieria Leggera 2/0/0
 1 x Moschettieri (Guardia) 6[3]1
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[2]0

Bonus Unità

1x GENERALE Geniale (Seydlitz 1757-1772) (+2)
 6 x Moschettieri (inclusi Fucilieri 1745>) 4[2]0
 1 x Dragoni (Bayreuth Dragoni 1748>) 5[0]1
 1 x Cavalleria Leggera (Bosniaken) 2[0]0
 1 x Fanteria Leggera (Jager >1760) 3[0]2
 2 x Fanteria Leggera (Freicorps 1756>) 2[0]1
 1x Moschettieri (Guarnigione) 3[0]0
 1 x Artiglieria a cavallo 2/0/0 (1772>) 2[0]0
 1 x Artiglieria Leggera 2/0/0
 2 x Artiglieria Pesante 2/0/0 (12pdr Brummer 1756>)

AUSTRIA – Fattori Controllo: 5. Punti Rottura: 5.
 Iniziativa: 1.

1 x GENERALE Normale (Browne 1752-57) (+1)
 1x GENERALE Normale (Loudon 1757-1760) (+1)
 1 x GENERALE Incapace ("0")
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 2 x Reiters (Saxon Corazzieri) 5[2]0
 1 x Cavalleria Leggera (Saxon Uhlans) 3[0]0
 1 x Granatieri (brigaded Saxon Grenadiers) 5[2]0
 4 x Fanteria (Saxon foot) 3[0]0
 2 x Dragoni 4[0]1
 3 x Fanteria Leggera (Croats/Grenzers) 3[1]2

Bonus Unità

1 x Corazzieri (Carabinieri 1768>) 6[2]0
 4 x Reiters (Corazzieri >1751) 4[0]0
 oppure
 4 x Corazzieri (Corazzieri 1751>) 4[0]0
 oppure
 2 x Corazzieri (Corazzieri 1772>) 5[0]0
 4 x Cavalleria Leggera (Hussars) 3[0]0
 1 x Light Cavalry (Chevauleger 1758>) 2[0]0
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers 1756>) 5[2]0
 3 x Fanteria (Hungarian regiments >1755) 3[0]0
 oppure
 3 x Fanteria (1755>) 4[0]0
 8 x Moschettieri (German e altri reggimenti >1755) 3[0]0
 oppure
 6 x Moschettieri (1755>) 4[0]0
 1 x Fanteria Leggera (Jager 1758-1763 and 1778-79) 3[1]2
 2 x Reiters (German subject cavalry 1757) 3[0]0
 4 x Fanteria (German subject foot 1757) 3[0]0
 1 x Artiglieria a cavallo (1758>) 2[0]0
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 2 x Artiglieria pesante 2[0]0

RUSSIAN 1757-1761 – Fattori Controllo: 6. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 2.

1 x GENERALE Normale (+1)
 2 x Corazzieri 4[0]0
 1 x Dragoni 3[0]1
 2 x Light Cavalry (Hussars) 2[0]0
 2 x Cavalleria Leggera (Cossacks) 2[0]0
 1 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[2]1
 6 x Fanteria di Linea 4[0]0
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Bonus Unità

8 x Fanteria di Linea 4[0]0
 2 x Light Cavalry (Hussars) 2[0]0
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[2]1
 2 x Dragoni (Dragoon Grenadiers) 4[0]1
 4 x Cavalleria Leggera (Cossacks) 2[0]0
 2 x Fanteria Leggera (Jager) 4[1]2
 2 x Dragoni 3[0]1
 1 x Artiglieria a cavallo 2[0]0
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 2 x Artiglieria Pesante 2[0]0
 8 x Postazioni Difensive (+1)

Austrian allied corps (1759 and 1761):

1x GENERALE Normale (Loudon or Beck) (+1)
 2 x Corazzieri 4[0]0
 1 x Dragoni 3[0]1
 1 x Cavalleria Leggera (Hussars) 3[0]0
 4 x Moschettieri 3[0]0
 1 x Fanteria Leggera (Croats) 2[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0

HANOVER, HESSE, WESTPHALIA, THURINGIA AND RHINELAND 1757-1762

(Guerra dei Sette Anni)

HANOVERIAN AND ALLIES – Fattori Controllo: 5. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 4.

1x GENERALE Normale (Cumberland 1757) (+1)
 1 x Cavalleria pesante 5[0]0
 1 x Dragoni 4[0]1
 4 x Moschettieri 4[0]0
 1 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[1]0
 1 x Fanteria Leggera (Jager) 4[1]2
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Bonus Unità

1 x GENERALE Geniale (Ferdinand 1758-62) (+2)
 1 x GENERALE Geniale (Erbprinz, Holstein-Gottorp, Granby 1759-62) (+2)
 1 x GENERALE Incapace (Sackville 1758-1759) ("0")
 2 x Cavalleria Leggera (Luckner's Hussars, Mounted Jager) 3[0]0
 1 x Moschettieri (Guards) 6[2]1
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[1]0
 6 x Moschettieri 4[0]0
 2 x Fanteria Leggera (Jager) 4[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0

British 1758-62:

2 x Cavalleria pesante (Dragoon Guards) 5[0]0
 1 x Dragoni 4[0]1
 1 x Light Cavalry (Light Dragoni) 3[0]1
 2 x Elite Moschettieri (Guards) 6[3]1
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[2]1
 1 x Fanteria (Highlanders) 5[3]2
 4 x Moschettieri 4[0]0
 2 x Fanteria Leggera (British Legion 1760>) 4[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Hessian:

2 x Corazzieri 5[0]0
 2 x Dragoni 4[0]1
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[0]0
 4 x Moschettieri 4[0]0
 1 x Elite Fanteria Leggera (Jager) 4[1]2
 2 x Moschettieri (Militia 1759-62 only) 3[0]0
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Brunswick:

1 x Corazzieri (Dragoni) 4[0]1
 1 x Cavalleria Leggera (Hussars) 3[0]0
 1 x Granatieri 5[2]1
 4 x Moschettieri 4[0]0

Prussiani:

2 x Dragoni (1758-60) 4[0]1
 2 x Light Cavalry (Hussars 1758-62) 3[0]0
 4 x Moschettieri (1757-60) 4[0]0

Buckeberg:

2 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Note: il giocatore può scegliere le sue tre *Bonus Unità* anche tra i suoi Alleati.

FRANCESI – Fattori Controllo:6. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 2.

1 x GENERALE Geniale (Broglie 1759-61) (+2)
 1 x GENERALE Normale (Lusace 1758-60) (+1)
 1 x Corazzieri (Maison and Gendarmerie) 6[0]0
 1 x Corazzieri 5[0]0
 1 x Dragoni 4[0]1
 1 x Moschettieri (Guards) 5[0]0
 4 x Moschettieri (altri reggimenti >1758) 3[0]0
 oppure
 3 x Moschettieri (altri reggimenti 1758>) 4[0]0
 2 x Cavalleria Leggera (Hussars) 2[0]0
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Bonus Unità

1 x GENERALE Normale (D'Estrees 1757, Contades 1758-59, Castries 1761-62) (+1)
 1 x GENERALE Incapace (Soubise 1758-62, Clermont 1758) ("0")
 1 x GENERALE Geniale (Broglie 1757-58, Chevert 1757-58) (+2)
 2 x Dragoni 4[0]1
 2 x Cavalleria Leggera (Hussars) 2[0]0
 2 x Moschettieri (Guards) 5[0]0
 2 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[0]0
 2 x Moschettieri ("Old Regiments") 4[0]0
 6 x Moschettieri (altri reggimenti >1758) 3[0]0
 oppure
 4 x Moschettieri (altri reggimenti 1758>) 4[0]0
 1 x Moschettieri (Swiss) 4[0]0
 1 x Moschettieri (Irish) 4[0]0
 2 x Fanteria Leggera 3[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0
 3 x Fanteria (Wurtembergers 1758) 3[0]0
 3 x Postazioni Difensive (+1)

Saxons 1758-60:

2 x Reiters (Corazzieri) 4[0]0
 1 x LH (Uhlans) 3[0]0
 1 x Granatieri (brigaded Grenadiers) 5[2]1
 4 x Fanteria 3[0]0
 Note: il giocatore può scegliere le sue tre *Bonus Unità* anche tra i suoi Alleati.

AMERICA 1775-1783

(Guerra d'Indipendenza Americana)

BRITISH – Fattori Controllo: 4. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 3.

1 x GENERALE Incapace (Howe >1777 o Cornwallis 1780-81) ("0")
 2 x Cavalleria Leggera (Light Dragoni) 4[0]1
 2 x Granatieri (Guardie & Granatieri) 5[2]1
 1 x Fanteria Leggera Regolare 4[1]2
 3 x Fanteria Regolare 4[0]0

Bonus Unità

1 x GENERALE Normale (Burgoyne 1777 o Clinton 1778>) (+1)
 3 x Fanteria Regolare 4[0]0
 2 x Moschettieri (Hessians) 3[0]0
 2 x Fanteria Leggera (Jager & Rangers) 3[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0
 Soltanto nel 1779:
 3 x Posizioni Difensive (+1)

PATRIOTI – Fattori Controllo: 5. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 2.

1x GENERALE Normale (Washington) (+1)
 1 x GENERALE Incapace (Gates 1777-80) ("0")
 4 x Moschettieri (Continental) 4[0]0
 4 x Moschettieri (Militia) 3[0]0
 2 x Cavalleria Leggera 3[0]0

Bonus Unità

1 x GENERALE Geniale (Arnold – solo con Gates 1777) (+2)
 2 x Moschettieri (Continental) 4[0]0
 4 x Moschettieri (Militia) 3[0]0
 1 x Elite Fanteria Leggera 4[1]2
 2 x Fanteria Leggera 3[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0
 1 x Postazione Difensiva (+1)
 Soltanto nel 1777:
 1x Fanteria Leggera 4[1]2

ALLEATI FRANCESI:

1 x GENERALE Normale (+1)
 4 x Moschettieri 4[0]0
 1 x Fanteria Leggera (Legion) 3[1]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0



IRELAND 1798

(Tara, New Ross, Antrim, Ballynahinch, Vinegar Hill, Castlebar, Ballinamuck).

BRITISH – Fattori Controllo: 6. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 3.

1 x GENERALE Incapace (Cornwallis) (“0”)
 1 x GENERALE Normale (Lake) (+1)
 1 x Light Cavalry (British) 3[0]0
 1 x Light Cavalry (Irish Yeomanry) 2[0]0
 1 x Granatieri (Scotch Fencibles) 5[2]1
 6 x Fanteria (Irish Militia) 4[0]0
 1 x Fanteria Leggera (5th/60th) 4[1]2
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Bonus Unità

Nessuna

IRISH REBEL – Fattori Controllo: 5. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 3.

1 x GENERALE Incapace (Preti o Condottieri improvvisati) (“0”)

8 x Fanterie* (Picche) 3[0]0

1 x Fanteria Leggera 3[0]0

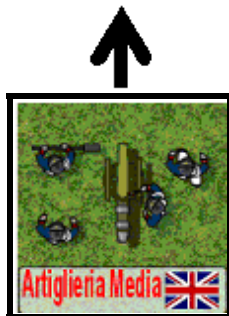
* *Queste fanterie sono prive di armi da fuoco (non possono tirare), ma possiedono l'Impeto di Carica.*

FRENCH REVOLUTIONARY ALLIES (SE PRESENTI) – Iniziativa: 1.

1 x GENERALE Normale (Humbert)

4 x Moschettieri 4[0]0

1 x Artiglieria Pesante 2[0]0

Artiglieria in Formazione in Linea

Unità di *Artiglieria Pesante*, per muovere deve mettersi in Formazione di Colonna di Marcia, se poi vuole tirare si deve mettere in Formazione di Linea. Per cambiare formazione da Colonna di marcia a Linea (o viceversa) si dimezza il movimento.

Unità di *Artiglieria Leggera Reggimentale* oppure a Cavallo, si muove e tira in Formazione di Linea, se poi vogliono tirare.

STATI ITALIANI

1 x GENERALE Normale (+1)

1 x GENERALE Incapace (0)

REGNO DI SARDEGNA Fattori Controllo: 4. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 4.

4 x Fanteria Linea: 4[0]0

1 x Granatieri a piedi: 5[0]0

1 x Guardie a piedi: 6[0]0

1 x Carabinieri a cavallo: 5[0]0

1 x Cannoni pesanti: 2[0]0

3 x Cavalieri: 4[0]0

Bonus Unità

4 x Fanteria Linea: 4[0]0

1 x Granatieri a piedi: 5[0]0

1 x Guardie a piedi: 6[0]0

3 x Dragoni a cavallo: 4[0]1

2 x Cannoni leggeri: 2[0]0

1 x Cannoni pesanti: 2[0]0

REGNO DI NAPOLI Fattori Controllo: 4. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 4.

6 x Fanteria di Linea: 4[0]0

1 x Guardia piedi: 5[0]0

1 x Dragoni: 4[0]1

1 x Artiglieria Pesante: 2[0]01

Bonus Unità

3 x Fanteria di Linea: 4[0]0

3 x Fanteria di Linea: 4[0]0

1 x Guardia piedi: 5[0]0

1 x Artiglieria Leggera: 2[0]0

1 x Artiglieria Pesante: 2[0]01

STATO PONTIFICIO Fattori Controllo: 3. Punti Rottura: 2. Iniziativa: 4.

4 x Fanteria di Linea: 4[0]0 2

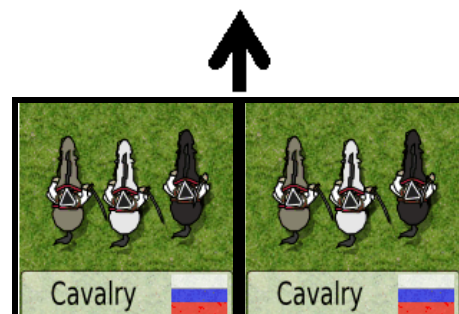
1 x Guardia a piedi: 5[0]0

1 x Cavalleria: 4[0]0

2 x Artiglieria Leggera: 2[0]0

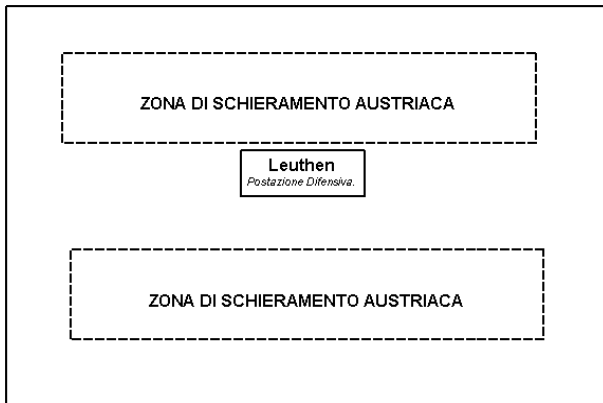
Bonus Unità

Nessuna

Dragon Smontati in Formazione in Linea

ORDINI DI BATTAGLIA

Ecco alcuni ordini di battaglia da cui potete prendere spunto per abituarvi a creare scenari ispirati a battaglie storiche.



LEUTHEN, 5 dicembre 1757

Questo scenario di prova è semplificato e prende inizio alle 15,00, dopo che la manovra obliqua di Federico il Grande ha avuto successo, sconfiggendo l'ala sinistra Austriaca. Gli Austriaci hanno ricostruito una nuova linea difensiva nei pressi del villaggio di Leuthen, ed hanno a disposizione ancora una possibilità di vittoria. I Prussiani e gli Austriaci schierano come mostrato sulla mappa, mentre l'ordine di battaglia è semplificato appositamente per questo primo scenario di prova.

PRUSSIA Fattore Controllo: 6.

1 x GENERALE Geniale (Federico II of Prussia +2)
1 x GENERALE Normale (von Anhalt-Dressau +1)

Ala Destra

2 x Corazzieri 5[0]0
2 x Ussari 3[0]0

Centro

7 x Moschettieri 4[0]0
4 x Granatieri 5[0]0
5 x Artiglieria Leggera 2[0]0
3 x Ussari 3[0]0

Ala Sinistra

3 x Corazzieri 5[0]0
1 x Ussari 3[0]0

AUSTRIA Fattore Controllo: 5.

1 x GENERALE Normale (Carlo di Lorena +1)
1 x GENERALE Normale (Daun +1)

Ala Destra

5 x Corazzieri 5[0]0
2 x Dragoni 4[0]0

Centro

8 x Moschettieri 4[0]0

3 x Granatieri 5[0]0

4 x Artiglieria 2[0]0

In Leuthen

2 x Moschettieri 4[0]0

1 x Granatieri 5[0]0

Ala Sinistra

3 x Dragoni 4[0]0

CONDIZIONI DI VITTORIA. Il gioco termina quando alla fine di un turno, un giocatore ha perso almeno 9 Elementi Chiave.

CHIARIMENTI E DUBBI: CORPO D'ARMATA

Ciascun giocatore dovrebbe formare almeno un Centro e due Ali, a cui se vuole può aggiungere un'Avanguardia ed una Riserva.

Quando si muovono le unità è meglio muovere prima quello che si tiene più urgente attivare e poi di seguito si tenta con le altre. Se un esercito possiede un fattore Controllo di 4 o meno, risulterà difficile muovere nello stesso turno più di 3 o 4 unità. Per tale motivo le varie unità al loro interno dovrebbero essere schierate, all'inizio della battaglia, affiancate tra loro e con lo stesso fronte. In maniera tale, che attivando un gruppo di unità si possano muovere tutto insieme. Nel corso della partita, sia per colpa dei tiri, sia per le mischie o per volontà del giocatore, questi gruppi di unità, a cui abbiamo dato il nome di Centro, Ala Destra e Sinistra oppure Avanguardia e Riserva, si spezzeranno al loro interno, e col passare dei turni non si riusciranno più a muovere tutte le unità a propria disposizione. Le formazioni del Settecento risultavano di assai complicata gestione, spesso le truppe arrivavano sul campo in Colonna di Marcia, convergevano sulla propria destra, per poi cambiare formazione e disporsi in Linea, in maniera tale da poter sfruttare il maggior fronte, che gli permetteva di aumentare il proprio volume di fuoco. I primi turni di fuoco di moschetteria risultavano essere i più efficaci (il regolamento prevede un bonus di Primo Fuoco), poi i moschetti si sporcavano e i residui di polvere ed il fumo provocato rendeva tutto assai più difficile. Questo regolamento è stato studiato per rendere difficile la vita al giocatore, per impedire che egli assuma comportamenti e tattiche non storiche, nonostante tutto questo, ogni possibilità di modifica e correzione non è solo consentita (come faremmo ad impedirlo?), ma conoscendo da svariato tempo il mondo del wargame, io direi auspicata. In conclusione, create nuove regole, modificate a vostro piacimento e magari dopo aver letto qualche buon libro.

CAMDEN, 16 agosto 1780

GRAN BRETAGNA. Fattore Controllo: 5.

1 x GENERALE Incapace (Cornwallis "0")
 1 x GENERALE Normale (Tarleton +1)
 1 x Light Infantry: 4/1/2
 1 x 23rd Fusiliers: 4/0/0
 1 x 33rd Regiment: 4/0/0
 1 x 71st Highlanders: 5/2/1
 1 x Volunteers of Ireland: 3/0/0
 1 x Royal North Carolina Regiment: 3/0/0
 1 x North Carolina Volunteers: 3/0/0
 1 x British Legion Dragoons: 4/1/0
 1 x British Legion Light Infantry: 3/1/2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0

AMERICANI. Fattore Controllo: 6.

1 x GENERALE Incapace (Gates "0")
 1 x GENERALE Normale (de Kalb +1)
 1 x 1st Maryland Brigade: 4/0/0
 1 x 2nd Maryland Brigade: 4/0/0
 1 x Armand's Legion Dragoons: 3/0/0
 1 x Armand's Legion Light Infantry : 3/1/2
 1 x Virginia State Regiment: 4/0/0
 1 x Virginia militia: 3/0/0
 1 x North Carolina militia 3/0/0
 1 x Carolina militia: 3/0/0
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0

Parma, 1734 (La guerra di successione polacca). L'esercito franco-piemontese, guidato da François de Franquetot, duca di Coigny e da François Marie, duca di Broglie, dopo aver occupato la Lombardia si diresse verso Parma, mentre nel frattempo il duca don Carlos di Borbone (che già dal 1731 si era insediato in città) cercava di occupare il Napoletano. Tutta la guerra non era che un pretesto per colpire il predominio imperiale in Europa. Intorno a Parma ci fu lo scontro decisivo tra i Franco-piemontesi del Coigny e gli Austriaci al comando del principe di Wurttemberg. Nel combattimento, la perizia strategica del Coigny e del Broglie (formati alla scuola dei grandi comandanti del tempo del Re Sole) e l'appoggio anche delle truppe piemontesi di Carlo Emanuele III condussero la causa degli alleati anti-imperiale alla vittoria. Il 19 settembre 1734, Francesi e Piemontesi ripeterono l'impresa contro le truppe del generale Koenigseck, dinanzi a Guastalla (Reggio Emilia).

Franco-Piemontesi. Fattore Controllo: 5. Iniziativa 1 x GENERALE Normale (+1), 1 x Corazzieri 5[0]0 (Guardie), 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0, 2 x Reiters 4[0]0, 6 x Moschettieri 4[0]0, 1 x Dragoni 4[0]0, 1 Cavalleria Leggera 3[0]0. Fattore Controllo: 6.

Imperiali: 1 x GENERALE Normale (+1), 1 x Reiters 4[0]0, 1 x Ussari 3[0]0, 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0, 3 x Fanteria 3[0]0, 1 x Dragoni 4[0]0, 5 x Moschettieri 4[0]0. Fattore Controllo: 5.

CAMPI DI BATTAGLIA. Il terreno di gioco è possibile comporlo seguendo le regole sul sorteggio (pagina 7), oppure ispirandosi a qualche mappa schematizzata, che potrete trovare sugli atlanti storici (per i più esperti).

CONDIZIONI DI VITTORIA. Il gioco termina quando alla fine di un turno, un giocatore ha perso almeno 4 Elementi Chiave.

LISTA ESERCITI GUERRE IACOBITE

Forze Governative. Fattori Controllo: 6. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 2. Un Generale Normale (+1), 1 Banda Iacobita (Lealisti) 4[1]3 (Impeto), 3 Dragoni 3[0]0, 1 Artiglieria Pesante 2[0]0, 7 Moschettieri 4[0]0.

Jacobiti. Fattori Controllo: 4. Punti Rottura: 7. Iniziativa: 4. Un Generale Normale (+1), 1 Cavalleria Leggera 2[0]0, 1 Dragoni 3[0]0, 1 Moschettieri 4[0]0 (Francesi), 7 Bande Iacobite 4[1]3 (Impeto) con moschetti ed armi varie, 2 Bande Iacobite 5[1]3 (Impeto) senza moschetti e solo con armi bianche.

Le unità usano la Colonna di Marcia o la Linea, il Valore Combattimento delle bande Iacobite tiene conto del loro ammassamento.



GUERRA FRANCO-INDIANA 1754-1763

Combattuta tra Francia e Inghilterra per il possesso dei territori nordamericani, costituì il capitolo americano della guerra europea dei Sette anni (1756-1763). Ultimo di una lunga serie di conflitti tra coloni francesi e inglesi nei territori dell'Ovest, nell'area dei Grandi Laghi e lungo il Mississippi, scaturì dalla contesa sul controllo della regione dell'Ohio, rivendicata sia dagli inglesi della Compagnia dell'Ohio che dai francesi, insediatisi con numerosi avamposti militari e commerciali. Costrette al ritiro le truppe di G. Washington, incaricato dal governatore della Virginia di costruire un forte lungo il fiume, i francesi, con l'aiuto di truppe indiane, inflissero nel 1755 un'umiliante sconfitta agli inglesi respingendo l'attacco portato a Fort Duquesne (l'attuale Pittsburgh) e uccidendo il generale E. Braddock. Solo nel 1758 l'esercito inglese, riorganizzato da W. Pitt, ebbe il sopravvento, distruggendo i forti francesi di Louisburg, Frontenac e Duquesne, e sferrò l'attacco decisivo contro Québec, arresasi il 17 settembre 1759. Conclusi gli scontri militari con la resa di Montreal (7 settembre 1760), le questioni territoriali furono regolate dalla pace di Parigi (1763).

INGLESI IN CANADA – Fattori Controllo: 4. Punti Rottura: 4. Iniziativa: 3.

1 x GENERALE Normale (“+1”)
 1 x Moschettieri (Milizia Provinciale) 3[0]0
 1 x Elite Fanteria Leggera (Ranger) 4[1]2
 3 x Fanteria Regolare 4[0]0
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0
Bonus Unità
 1 x GENERALE Geniale (+2)
 2 x Fanteria Regolare 4[0]0
 1 x Fanteria Regolare (Highlander) 5[1]1
 1 x Moschettieri (Milizia Provinciale) 3[0]0
 3 x Moschettieri (Milizia Provinciale) 3[0]0
 2 x Fanteria Leggera (Indiani) 2[2]2
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 3 x Postazioni Difensive (+1)

FRANCESI – Fattori **Controllo**: 6. Punti Rottura: 5. Iniziativa: 2.

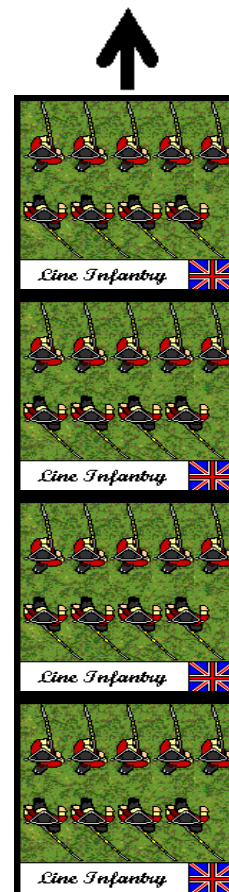
1 x GENERALE Normale (Lusace 1758-60) (+1)
 1 x Elite Fanteria Leggera (Coureurs du Bois) 4[1]2
 2 x Moschettieri (altri reggimenti >1758) 3[0]0
 oppure
 1 x Moschettieri (altri reggimenti 1758>) 4[0]0
 1 x Fanteria Leggera (Indiani) 2[2]2
 1 x Elite Fanteria Leggera (Coureurs du Bois) 4[1]2
 1 x Artiglieria Leggera 2[0]0
Bonus Unità
 1 x GENERALE Incapace (“0”)
 1 x GENERALE Geniale (+2)
 4 x Fanteria Leggera (Indiani) 2[2]2

2 x Moschettieri (altri reggimenti >1758) 3[0]0
 oppure
 2 x Moschettieri (altri reggimenti 1758>) 4[0]0
 1 x Moschettieri (Marines) 4[0]0
 1 x Elite Fanteria Leggera (Coureurs du Bois) 4[1]2
 4 x Moschettieri (Milizia Franco-Canadese) 3[0]0
 2 x Artiglieria Leggera 2[0]0
 1 x Artiglieria Pesante 2[0]0
 4 x Postazioni Difensive (+1)

INDIANI. Possiedono un raggio di tiro di 10cm ed un Punto Rottura di “2”; sono sempre considerati in schermaglia, quindi approfittano del bonus nei tiri ma subiscono un -1 nelle mischie.

BATTAGLIE STORICHE. 1754: *Fort Necessity*. 1755: *Beauséjour, Monongahela River, Lake Gorge*. 1756: *Oswego*. 1757: *Fort William Henry*. 1758: *Fort Ticonderoga, Louisbourg, Fort Frontenac*. 1759: *Fort Niagara, Quebec I*. 1760: *Quebec II, Montreal*.

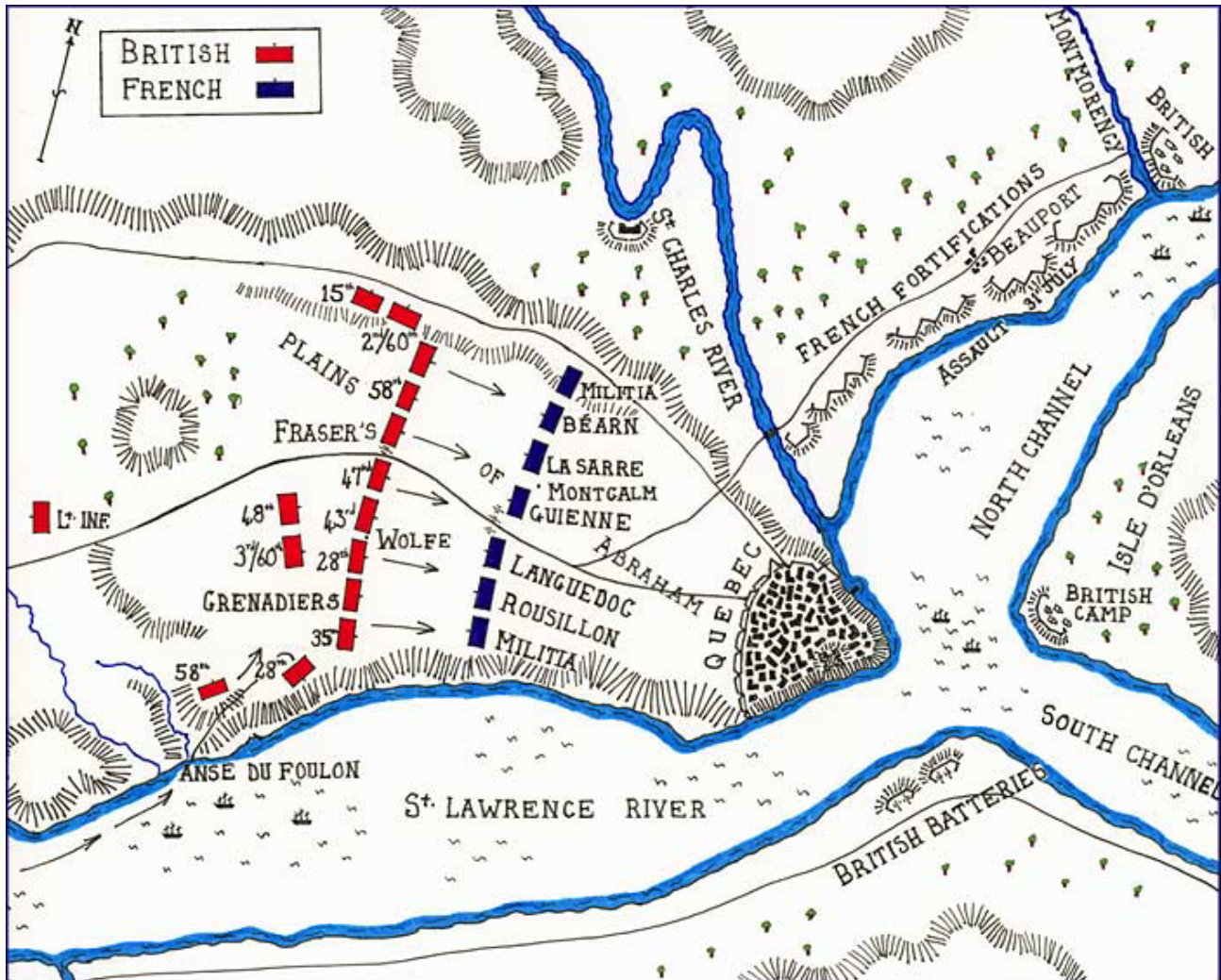
Fanteria in Colonna di Marcia (opzionale)



Unità in Colonna di Marcia, cambiano formazione restando ferme. In pratica, da Colonna di Marcia si passa in Linea oppure in altra formazione e non si muove per quel turno.

La battaglia di Quebec 1759

Insidiata più volte dalle forze inglesi, brillantemente difesa, cadde infine dopo una durissima battaglia (Abraham, 13 settembre 1759) in mani britanniche. Inglesi contro Francesi. L'esercito inglese che assediava Quebec era composto da 8,000 soldati. La forza del Major General Wolfe sbarcò nella Piana di Abraham con 4,500 uomini e 1 cannone. Il Marchese di Montcalm uscì in battaglia con una forza di circa 5,000 uomini e 3 cannoni.



Inglesi (Major General James Wolfe) Fattore Controllo:

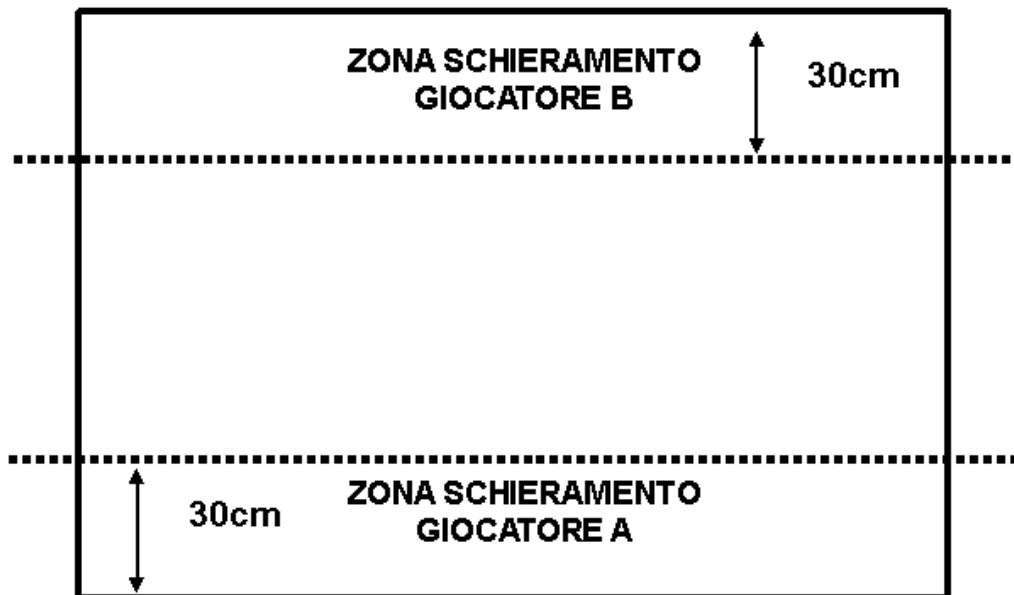
6.
 15th Foot, 28th Foot, 35th Foot, 40th Foot, 43rd Foot,
 45th Foot, 47th Foot, 48th Foot, 58th Foot, 60th Foot:
 dieci unità con 4/0/0.
 Fraser's Highlanders: 5/2/1
 Louisburg Grenadiers: 5/2/0
 Light Infantry: 4/1/2
 Artiglieria: 2/0/0

Francesi (Marquis de Montcalm) Fattore Controllo: 5.

Bearn, La Sarre, Languedoc, Rousillon, Guienne:
 dieci unità con 4/0/0.
 Milizia: quattro unità con 3/0/0
 Artiglieria: 2/0/0

NOTE STORICHE. Il periodo della "gentil guerra" è un periodo assai interessante, in particolare per tutte le dottrine tattiche che dall'inizio del secolo vanno col tempo a trasformarsi, così ci accorgiamo che i francesi rivoluzionari, che invadono l'Italia e si scontrano contro l'esercito austriaco, si ritrovano con nuclei numerosi di volteggiatori, che in realtà sono solo delle schiere che per l'entusiasmo tendono ad allargarsi e che per lo stesso motivo dietro a loro si vanno a formare unità in massa, che trovano più facile muoversi raccolti, anche se in formazione disordinata, piuttosto che agire diradati e moralmente isolati. Tali dottrine troveranno poi un'applicazione metodica e coerente nel periodo storico successivo, ma sono questi gli anni, che troveranno poi nel Napoleonico e nel Risorgimento, nuova linfa e vigore.

SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia storica, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia.

CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente. Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare una fortezza!

GLI ESERCITI IN CAMPO. Ogni giocatore sceglierà il proprio esercito nella Lista degli Eserciti da Torneo, prenderà le unità base e poi incrementare le truppe con la scelta di tre unità per le battaglie piccole oppure un numero maggiore per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 6/8 unità in più o per punteggi differenti.

SCHIERAMENTO. I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

NOTE SUL TERRENO. Il tavolo da gioco potrà misurare da 120cm/160cm per 60cm/100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).



Esempi di elementi di terreno. 1 e 2: Villaggi; 3 e 4: Colline; 5 e 6: Terreno Rotto; 7: Bosco; 8: Oasi.

PEDINE O COUNTERS PER DISTINGUERE I VARI TIPI DI FORMAZIONE. Colonna di Marcia (M), Ordine Obliquo (Ob), Schermaglia o Volteggiatori (V), Formazione Shock (S), Quadrato (Q), Linea (non ha bisogno di pedine), Primo Fuoco (viene indicato con un batuffolo di ovatta, che viene tolto quando l'unità spara per la prima volta). Le perdite possono essere indicati e registrati con le monetine dei centesimi degli euro.

| | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|-------|----|----|-------|-------|----|
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |
| ←M | V | V | Q | SHOCK | Ob | Ob | SHOCK | SHOCK | ←M |

N. B. Fotocopiare, incollare su del cartoncino e ritagliare.