

Risorgimento *1859*



Regolamento wargame tridimensionale
(versione 1.1)

da un'idea di Marco Morosi
con la collaborazione di Davide Cerana, Claudio Grassi, Carlo Moroni,
Marco Mussini, Giovanni Resmini, Marco Rossini e Giuseppe Tagini.

INDICE

Scopo del gioco	3
Scala di gioco	3
Indicatori	3
Le unità	3
I comandanti	3
Perdita di un comandante	4
Il Morale	4
Sequenza di gioco	4
A) Fase di comando	4
A.1) Unità in comando	4
A.2) Ordini iniziali (regola opzionale)	5
A.3) Portaordini (regola opzionale)	5
B) Recupero delle unità disordinate o stanche	6
B.1) Il disordine	6
B.2) La stanchezza	6
B.3) Recupero di stanchezza e disordine	6
C) Annotazione delle cariche di cavalleria e tiro di iniziativa	6
C.1) Annotazione delle cariche	6
C.2) Tiro di iniziativa	6
D) Fuoco delle artiglieria	7
D.1) Linea di fuoco (LDF)	7
D.2) La visibilità	7
D.3) Fuoco dell'artiglieria	7
E) Fase di movimento	7
E.1) Cariche	7
E.2) Reazioni	8
E.2.1) Reazione della cavalleria (cariche e controcariche)	8
E.2.2) Reazione della fanteria	8
E.2.3) Reazione dell'artiglieria	9
E.3) Movimento	9
E.3.1) Movimento strategico	9
E.3.2) Movimento tattico	9
E.3.3) Movimento su strada	10
E.3.4) Movimento delle unità disordinate e in rotta	10
E.4) Cambi di formazione	10
E.5) Effetti del terreno sul movimento	10
E.6) Zona di controllo (ZOC)	10
E.7) Interpenetrazione	10
E.8) Arretramento	10
E.9) Fuoco di opportunità	11
F) Fuoco simultaneo	11
F.1) Linea di fuoco (LDF)	11
F.2) Fuoco della fanteria	11
F.3) Fuoco dell'artiglieria	11
F.4) Visibilità	12
F.5) Fuoco d'infilata	12
G) Mischia	12
G.1) Scontri tra più unità	12
G.2) Attacco sul fianco o sul retro	12
G.3) Il combattimento	12
G.4) Avanzata dopo il combattimento	13
G.4.1) Avanzata della cavalleria	13
G.4.2) Avanzata della fanteria	13
G.5) Combattimento in zone villaggi/città	13
G.6) Combattimento attraverso ponti	13
G.7) Combattimento contro artiglieria	13
H) Recupero delle unità rotte	14
H.1) Unità rotte	14
H.2) Brigata demoralizzata	14
H.3) Brigata in rotta	14
H.4) Recupero dalla rotta	14
I) Fase amministrativa	14
I.1) Obiettivi vittoria	14
I.2) Punti vittoria	14
I.3) Determinazione della vittoria	14

SCOPO DEL GIOCO

Il presente regolamento vuole essere uno strumento di simulazione, a livello gran tattico e/o operativo, degli scontri avvenuti nel 1859 in Italia quando, durante la Seconda Guerra di Indipendenza, le armate congiunte del Regno di Sardegna e dell'imperatore di Francia Napoleone III sconfissero gli austriaci e guadagnarono alle sorti italiane la Lombardia.

SCALA DI GIOCO

Un centimetro su tavolo rappresenta 50 m reali; un turno di gioco equivale a circa 20 minuti; un punto forza delle unità rappresenta 100 uomini, un punto perdita ne rappresenta invece 50. Ogni azione viene svolta dai giocatori senza possibilità di pre misurare le distanze. Il regolamento è nato per l'utilizzo di blocchi di miniature in 6 mm, ma non è importante quali e quante miniature vengono collocate sulla basetta, quanto invece il fronte della stessa che deve restare invariato. Si possono utilizzare anche altri sistemi di basettatura purché il fronte delle unità resti uguale per tutte.

Qualora si utilizzino figure in 15 mm., le misure riportate andranno mantenute, mentre se si usano i 25 mm. esse saranno raddoppiate.

INDICATORI

Nel gioco sono previsti alcuni indicatori necessari per segnalare la formazione dell'unità e il suo status di ordine. Come regola generale, le unità di fanteria sul terreno che non hanno indicatori di formazione sono considerate in Ordine Sparso. Tutte le unità di cavalleria che non hanno indicazioni sono considerate in linea. Le unità di artiglieria non hanno indicatori specifici per la loro formazione, ma la basetta utilizzata indica la formazione in batteria o al traino.



Unità austriaca in linea



Unità austriaca in colonna d'assalto



Unità austriaca in quadrato



Unità austriaca in colonna di marcia



Disordine 1



Disordine 2



Rotta

LE UNITÀ

Le singole basi, che devono avere un fronte di 3,5 cm ed una profondità di 2, rappresentano battaglioni di fanteria e reggimenti di cavalleria. Le batterie di artiglieria avranno una base di 2 cm per 2 cm. Tali misure, puramente convenzionali, rappresentano il terreno mediamente occupato dall'unità nelle varie formazioni che essa può adottare durante la battaglia, ovvero il territorio che le singole unità tattiche controllano.

Ogni unità avrà 4 valori:

- Valore di forza (VF): è il numero degli effettivi dell'unità ridotto in scala 1 a 100 circa;
- Valore di morale (VM): è il morale dell'unità nell'affrontare la battaglia;
- Valore di disciplina (VD): è la disciplina, l'organizzazione dell'unità, la capacità di effettuare manovre ed azioni senza disordinarsi;
- Capacità di movimento (CM): esprime la possibilità di movimento dell'unità.

I COMANDANTI

Ogni armata in campo avrà una propria struttura di comando composta dal Comandante in Capo (C.I.C.), dai Comandanti di Corpo (C.C.), dai Comandanti di Divisione (C.D.), dai comandanti di brigata (C.B.) e/o dai comandanti di reggimento (C.R.). I comandanti sono rappresentati da basi di 2,5 cm (L) per 2 cm. (P).

Ognuno di questi comandanti avrà 3 valori:

- 1) Raggio di comando (RC): esprime la capacità di controllare le truppe sotto il proprio comando
- 2) Iniziativa (I): esprime la capacità di intraprendere azioni individualmente al di fuori della catena di comando
- 3) Bonus mischia/recupero unità rotte/morale (B): esprime la capacità di influire sulle unità impegnate in una mischia o che stanno tentando di operare un test per recuperare da uno stato di rotta o stanno effettuando un test di morale.

I comandanti muovono durante la fase di movimento alla velocità della cavalleria leggera in colonna.

All'inizio di ogni partita occorrerà determinare per ogni comandante coinvolto i suoi 3 valori sulla base di quanto previsto per ogni esercito alla tabella 1. Nel caso ci siano 2 valori si tirerà un d10; con un risultato da 1 a 5 il comandante avrà il valore inferiore, con un risultato da 6 a 10 avrà il valore superiore. Ovviamente i valori potranno essere anche assegnati arbitrariamente.

PERDITA DI UN COMANDANTE

Se durante la battaglia un'unità cui è attaccato un comandante subisce una o più perdite, il comandante a questa attaccato dovrà subire un test per vedere se gli succede qualcosa.

Il test consiste in un tiro di un d10, da 1 a 2 il comandante è stato colpito da 3 a 10 non è successo nulla. Se il comandante è colpito si dovrà tirare un altro dado e si consulterà la seguente tabella:

da 1 a 2 morto, le unità o i comandanti sotto il suo comando si considerano fuori comando per quattro turni consecutivi (per questi ultimi è sempre possibile il tiro di iniziativa). Passati questi turni, se si tratta di un comandante di brigata, esso viene sostituito; se invece si tratta di un comandante superiore, i comandanti o le unità sotto il suo comando passano agli ordini del comandante di grado direttamente superiore a quello morto.

Da 3 a 5 ferito grave, le unità o i comandanti sotto il suo comando si considerano fuori comando per quattro turni consecutivi (per questi ultimi è sempre possibile il tiro di iniziativa)

Da 6 a 10 ferito leggero, le unità o i comandanti sotto il suo comando si considerano fuori comando per due turni (per questi ultimi è sempre possibile il tiro di iniziativa).

Se un comandante viene contattato da un'unità nemica mentre non è attaccato a nessuna unità (ad esempio a seguito di una avanzata) con un tiro da 1 a 4 è morto o prigioniero e si considerano gli effetti del comandante morto, con un tiro da 5 a 10 si posiziona dietro all'unità più vicina.

IL MORALE (VM)

Ogni unità possiede un valore di morale (VM) che rappresenta il morale, l'entusiasmo, la motivazione dell'unità nell'affrontare lo scontro con il nemico.

Il morale influenza il combattimento e le sorti della battaglia. Esso va testato ogni volta che si verifica uno dei casi previsti dalla tabella n. 6 e viene aumentato dal bonus di un comandante attaccato all'unità che prova il morale.

Qualora il test di morale non venga superato, l'unità perde un livello del suo morale iniziale e, per quel turno, verrà segnalata con un **indicatore giallo: movimento massimo dimezzato e malus di 1 al dado su tutti i tiri (fuoco, mischia e morale)**. Quando l'unità arriva a metà del morale iniziale, arrotondato per difetto, il primo test successivo di morale non superato l'unità rompe e si ritira verso le proprie linee del suo intero movimento in colonna.

Si recupera un punto morale ogni volta che:

- A) l'unità fa ritirare un'unità nemica da un combattimento non ritirandosi anch'essa,
- B) un'unità nemica rompe entro 3 cm.,
- C) l'unità raggiunge un obiettivo vittoria.

Non si può comunque mai eccedere il morale iniziale.

SEQUENZA DI GIOCO

- A) Comando
- B) Recupero delle unità disordinate e stanche
- C) Annotazione delle cariche di cavalleria e tiro di iniziativa
- D) Fuoco dell'artiglieria
- E) Movimento
- F) Fuoco simultaneo
- G) Mischia
- H) Recupero unità rotte
- I) Fase amministrativa

A) FASE DI COMANDO

A.1) UNITÀ IN COMANDO

Le unità per poter operare devono essere in comando; per essere in comando è necessario che esse siano nel raggio di comando del loro diretto comandante superiore, che a sua volta dovrà essere nel raggio del suo

comandante superiore e così via fino al comandante in capo. Se un'unità tocca anche solamente con un'angolo della propria base un'unità amica in comando si considera anch'essa in comando anche se fuori del raggio del suo comandante diretto.



In questa fase i giocatori, partendo dai comandanti superiori in campo, devono verificare che tutti i comandanti siano nel raggio dei loro comandanti superiori. Dove la catena viene interrotta, cioè se un comandante superiore è fuori raggio, occorrerà eseguire un test nel quale il comandante in questione dovrà ottenere con un d10 un tiro inferiore o uguale alla propria iniziativa (I) per essere considerato in comando.

Il non essere in comando comporta dei problemi di comando come desumibile da quanto segue.

Se un comandante di corpo è fuori comando dal C.I.C, a meno che non abbia precisi ordini di campagna (vd. infra A.2), dovrà tirare un d10: se il risultato è inferiore al livello di iniziativa (I) la catena continua e tutti i subordinati si considerano in comando, se nel suo raggio. Se il test non ha successo le unità delle divisioni nel raggio del comandante di corpo avranno il movimento ridotto di $\frac{1}{4}$, altrimenti, se non in raggio dovranno tirare i comandanti di divisione che, in caso di successo potranno far muovere le unità nel loro raggio di movimento della loro capacità di movimento ridotta di $\frac{1}{4}$, mentre in caso di insuccesso potranno muovere le unità al loro comando di $\frac{3}{4}$ del loro movimento ma con un malus di -1 ad ogni tiro di dado. Se fuori raggio di un divisionario in comando dovranno tirare i comandanti di brigata, se il test sarà superato le unità al loro comando potranno muovere di $\frac{1}{2}$ del loro movimento con un

malus di -1 ad ogni tiro, in caso di fallimento invece non ci sarà nessun movimento ed un malus di -1 su ogni tiro di dado fino a che non rientrano in comando. I comandanti di battaglione di fanteria o reggimento di cavalleria o di batteria di artiglieria non esistono come figure sul tavolo, si considerano all'interno dell'unità. Ogni comandante pertanto dovrà essere segnato con un indicatore che ne indica lo stato:

- blumovimento ridotto di $\frac{1}{4}$;
- marronemovimento ridotto di $\frac{1}{4}$ e malus di 1 al dado;
- giallomovimento ridotto a $\frac{1}{2}$ e malus di 1 al dado;
- verdenessun movimento e malus di 1 al dado;

Infine, se una singola unità è fuori raggio dal suo comandante che è in comando sarà segnata con un indicatore verde e l'unico movimento che potrà fare sarà per tornare nel raggio di comando del proprio comandante.

A.2) ORDINI INIZIALI (OPZIONALE)

All'inizio della partita è possibile attribuire per iscritto ad uno o più comandanti o singole unità degli obiettivi da raggiungere o degli atteggiamenti da tenere. Questi ordini si considerano validi e vanno sempre eseguiti fino a che non vengono modificati da un comandante superiore in comando.

Tale comandante potrà modificare gli ordini o muovendosi fino ad avere nel proprio raggio di comando il comandante che ha ricevuto gli ordini iniziali o inviando un portaordini. Per l'applicazione di tale regola pare opportuno il giudizio insindacabile di un arbitro.

A.3) PORTAORDINI (OBBLIGATORIA NEL CASO DI A.2)

A disposizione di ogni esercito ci sono portaordini infiniti. Questi muovono quanto la cavalleria leggera in colonna, possono essere attivati ogni turno nella fase di movimento e consegnano l'ordine allorché toccano la basetta del comandante cui l'ordine è inviato, nella fase di movimento.

A questo punto il giocatore che sta muovendo tirerà un d6 cui aggiungerà il valore di iniziativa del comandante che ha ricevuto l'ordine. se la somma è maggiore o uguale a 8, l'ordine verrà eseguito a partire dal successivo turno di gioco, se inferiore a 8 la differenza sono il numero di turni di gioco che dovranno trascorrere prima che l'ordine possa essere eseguito.

B) RECUPERO DELLE UNITÀ DISORDINATE O STANCHE

In questa fase i giocatori possono procedere a recuperare le unità disordinate o stanche.

B.1) IL DISORDINE

Ogni unità ha un valore che rappresenta la disciplina e l'organizzazione delle unità (VD). Tale valore trova la sua applicazione nel momento in cui l'organizzazione e la disciplina dell'unità vengono messi alla prova dall'attraversamento di un terreno difficile, da un repentino cambio di fronte o da altri eventi previsti nelle tabelle n. 4 e 5. Se un test di disordine è chiesto l'unità deve tirare un d10 ed applicare al tiro i modificatori previsti dalle tabelle n. 4 e 5; se il risultato ottenuto è minore o uguale al valore disciplina dell'unità, questa rimane in ordine, altrimenti disordina e verrà depositato vicino ad essa un segnalino di disordine D2.

Una unità disordinata non può compiere le seguenti azioni:

- muoversi in reazione durante il movimento del giocatore in fase
- fare marce forzate
- avanzare se artiglieria
- caricare se cavalleria

Un'unità disordinata ha inoltre un malus di 2 su qualunque tiro di dado faccia.

B.2) LA STANCHEZZA

Il combattimento e la marcia forzata comportano un aumento della stanchezza delle unità coinvolte. La stanchezza può creare dei problemi all'unità dal punto di vista del morale, della disciplina e del combattimento.

Ogni movimento di marcia forzata ed ogni round di combattimento determinano 1 punto di stanchezza. Ogni due punti di stanchezza comportano un -1 ad ogni tiro di dado fino a che la stanchezza non è recuperata.

B.3) RECUPERO DI STANCHEZZA E DISORDINE

Per recuperare la stanchezza o il disordine occorre stare fermi. Ogni turno in cui l'unità non è in contatto con il nemico (quindi non subisce e non fa fuoco) ed è ferma ed in comando si recuperano 2 punti di stanchezza e/o il disordine. In questa fase si toglieranno i segnalini

indicanti il livello D1 di disordine (per le unità che sono disordinate ma che nel turno precedente hanno soddisfatto tutti i requisiti richiesti per tornare in ordine) e si gireranno i segnalini da D2 a D1 per le unità che sono diventate disordinate nel turno precedente.

C) ANNOTAZIONE DELLE CARICHE DI CAVALLERIA E TIRO DI INIZIATIVA



C.1) ANNOTAZIONE DELLE CARICHE

In questa fase entrambi i giocatori annotano segretamente quali reggimenti o squadroni di cavalleria effettueranno una carica durante la fase di movimento e su quali obiettivi (si raccomanda la massima precisione).

C.2) TIRO DI INIZIATIVA

I comandanti in capo dei due eserciti tirano a questo punto un d6 ciascuno modificato positivamente per il comandante con più iniziativa dal differenziale delle loro due iniziative. Quindi se un CIC vale 7 ed l'altro vale 5, il tiro di dado del primo CIC sarà modificato con un +2. Il differenziale dei due risultati ottenuti diviso per due (arrotondato per difetto) determina il numero di divisioni/brigade che può muovere il CIC che ha vinto l'iniziativa prima di iniziare a muovere alternativamente, partendo da una divisione o brigata del comandante che non ha vinto l'iniziativa.

Al CIC che ha vinto l'iniziativa è lasciata ampia libertà sul fatto di sfruttare tale bonus con quante divisioni o brigade vuole, nei limiti di quelle determinate dal tiro di iniziativa, oppure far iniziare i movimenti ad una brigata dell'avversario.

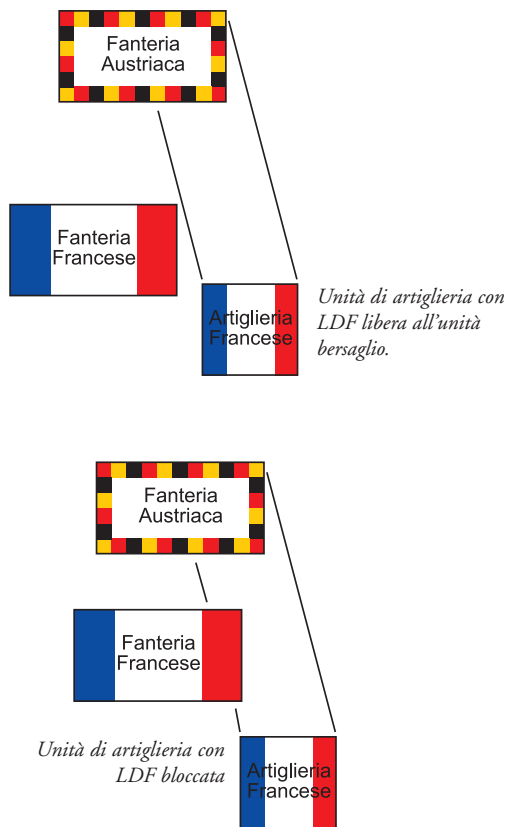
D) FUOCO DELLE ARTIGLIERIE

In questa fase i giocatori possono sparare con tutte le unità di artiglieria che sono in grado di farlo.

Più unità di artiglieria possono sparare su un singolo bersaglio solo se esse sono a contatto tra loro ed appartengono alla stessa brigata o divisione.

D.1) LINEA DI FUOCO (LDF)

L'artiglieria spara in un cono di fuoco di 30 gradi il cui vertice coincide con il centro dell'unità. Per sparare un'unità deve avere una LDF (linea di fuoco) libera, quindi nessun ostacolo deve interporre neppure parzialmente tra l'artiglieria ed il bersaglio all'interno del cono di fuoco. Se vi sono ostacoli l'artiglieria non può sparare. Più precisamente, all'interno del cono di fuoco, si tireranno due linee parallele dagli angoli frontali dell'unità di artiglieria all'unità bersaglio. Se all'interno di tale poligono non vi sono ostacoli, l'unità di artiglieria ha una LDF libera.



Sono considerati ostacoli:

- le altre unità;
- boschi, foreste;
- colline, montagne;
- città, villaggi, fattorie.

Se l'unità che fa fuoco è ad un livello di terreno diverso rispetto l'unità bersaglio ed interviene un ostacolo, per

poter sparare è necessario che la distanza tra l'ostacolo e l'unità bersaglio sia maggiore della distanza tra l'unità sparante e l'ostacolo.

D.2) LA VISIBILITÀ

La visibilità è praticamente coincidente con il doppio della massima distanza cui spara l'artiglieria pesante nel caso di campo aperto. Essa si riduce a 2 cm nei boschi radi e nei campi di grano, e a 1 cm nei boschi fitti, nei terreni edificati e nei vigneti.

D.3) FUOCO DELL'ARTIGLIERIA

Si sommano tutti i punti di forza (per i moltiplicatori nazionali specifici) della o delle unità sparanti ad un unico bersaglio ed appartenenti alla medesima formazione e si incrociano con la distanza di fuoco, a questo punto si troverà un valore al quale andranno sottratti tutti i modificatori di fuoco applicabili. Se il risultato ottenuto è inferiore a 10 significa che tirando un d10 occorrerà fare meno del valore trovato per infliggere una perdita, se il risultato è superiore a 10, ogni multiplo di 10 è una perdita mentre la differenza è il valore da non superare con un tiro di un d10 per infliggerne un'altra. Ogni punto perdita rappresenta 50 uomini.

E) FASE DI MOVIMENTO

In questa fase il giocatore che ha vinto l'iniziativa può muovere una, nessuna o tutte le unità delle divisioni o brigate (a seconda della grandezza dello scontro) determinate dal differenziale sul tiro di iniziativa. Successivamente si muoverà a divisioni o brigate alternate partendo da chi ha perso l'iniziativa.

Le unità vengono mosse individualmente in base al loro movimento consentito. Un'unità può muovere della distanza che vuole all'interno del movimento consentito.

E.1) CARICHE

Le cariche segnate segretamente durante la fase di iniziativa vengono attuate all'inizio della fase di movimento per entrambi i giocatori, prima dei movimenti delle unità determinate dal tiro di iniziativa. Tutte le unità oggetto di cariche devono effettuare un test di morale (vedere tabella), applicando immediatamente l'eventuale risultato negativo. Nel caso in cui il movimento di carica determini delle reazioni, le unità effettueranno il movimento per quarti. Per poter usufruire del bonus di carica, le unità di cavalleria in carica o in reazione, devono eseguire l'ultimo quarto di movimento in linea retta.

E. 2) REAZIONI

E.2.1) REAZIONE DELLA CAVALLERIA (CARICHE E CONTROCARICHE)

Le unità di cavalleria che non hanno un ordine di carica scritto nella fase di annotazione delle cariche e che non sono disordinate possono controcaricare in reazione un'unità di cavalleria che sta caricando (anche un'altra unità amica), o qualunque altra unità che muoverà nella successiva fase di movimento, purché:

- l'unità caricante o che sta muovendo entri nel raggio di movimento dell'unità in reazione;
- l'unità in reazione non abbia già mosso (anche nella fase di carica);
- l'unità in reazione non sia disordinata;
- l'unità in reazione abbia una LDF libera sull'unità caricante, quando inizia la reazione;
- l'unità in reazione passi un test di disciplina, quindi con un risultato al dado pari o minore del proprio valore di Disciplina, con i seguenti modificatori:
 - a) se l'unità da contattare è fanteria leggera, fanteria in colonna o artiglieria al traino: -1 al tiro di dado;
 - b) se l'unità da contattare è cavalleria più pesante rispetto all'unità che sta reagendo: +1 al tiro di dado.

Se si verificano tutte queste condizioni l'unità in reazione può tentare di contattare l'unità caricante o che sta muovendo ed il movimento avverrà per quarti di mossa residui rispetto il segmento di movimento dal momento in cui l'unità in reazione decide di reagire. Se fallisce il test diviene disordinata e quindi non reagisce.

Se un'unità di fanteria entra nella Zona di Controllo (ZOC, vedi E.6) di un'unità di cavalleria, quest'ultima può caricarla (come abbiamo visto sopra) stare ferma o ritirarsi verso le proprie linee di almeno metà del suo movimento rispetto alla formazione che ha in quel momento (colonna o linea). Unità di fanteria leggera in campo aperto non possono entrare nella ZOC di unità di cavalleria.

E.2.2) REAZIONE DELLA FANTERIA

La fanteria di linea o i granatieri se caricati da cavalleria possono in qualunque momento, in alternativa allo stare fermi, a prescindere dal tipo di formazione che hanno in quel momento, se oggetto di carica, formare un quadrato con un test di Disciplina (con un +1 al dado se attaccati da cavalleria leggera ed un + 2 se da cavalleria media/pesante, se la carica inizia a meno di 8 cm). In



caso di insuccesso l'unità che ha fatto il test diviene disordinata e non fa quadrato. La fanteria leggera può stare ferma o ritirarsi ordinata del suo intero movimento in ordine sparso, purché la carica di cavalleria inizi a più di 8 cm dall'unità. In questo caso, l'unità di cavalleria seguirà l'unità di fanteria leggera che si ritira. Se la cavalleria riesce a contattarla si procederà con la mischia, se invece durante il movimento incontrerà altre unità nemiche, combatterà con queste ultime; se infine non incontrerà alcuna unità nemica si considererà terminato il primo round di carica e l'unità di cavalleria eseguirà un controllo per l'avanzata della cavalleria (G.4.1). Se la carica inizia a meno di 8 cm. dall'unità di fanteria leggera, quest'ultima potrà tentare di ritirarsi come sopra se supera un test di disciplina (con un +1 al dado se attaccati da cavalleria leggera ed un + 2 se da cavalleria media o pesante). In caso di insuccesso l'unità si ritira del suo intero movimento in ordine sparso verso le proprie linee e diviene disordinata.

Un'unità di cavalleria che si trova a caricare un quadrato formato come reazione alla carica, ha due opzioni per proseguire il proprio movimento:

- 1) continuare la carica ed eseguirà la mischia;
- 2) tentare il richiamo e muovere della capacità di movimento residua in qualsiasi direzione. Il richiamo si esegue con un tiro di Disciplina modificato con un +1 se il richiamo avviene a 8 cm. o più dall'unità bersaglio, e di +2 se avviene a meno di 8 cm. dal bersaglio.

Se il richiamo ha successo l'unità di cavalleria può muovere, in qualsiasi direzione, di una distanza pari alla capacità di movimento residua dopo il movimento di carica effettuato. L'unità di cavalleria non può eseguire un'altra carica durante la fase di richiamo e, dopo aver mosso, rimane ferma per il resto del turno. Se il richiamo fallisce, l'unità di cavalleria completa la propria carica verso il quadrato.

Le unità di fanteria che hanno mosso in reazione possono solo sparare in opportunità; non potranno sparare nella fase di fuoco.

E.2.2) REAZIONE DELL'ARTIGLIERIA

L'artiglieria caricata da oltre 12 cm. può, in alternativa allo stare ferma (e attendere gli eventi), tentare di evadere la carica mettendo al traino i cannoni e muovendo di $\frac{1}{2}$ movimento (della distanza al traino). Se è già al traino può muovere del suo intero movimento. Per eseguire questa reazione, l'unità deve superare un test di Disciplina senza modificatori. Se l'unità non supera il test muove comunque ma Disordinata. L'artiglieria caricata da meno di 12 cm. non può eseguire il test di reazione descritto in precedenza a meno che non si tratti di artiglieria al traino.



Un'unità di artiglieria caricata o contattata durante la fase di movimento da cavalleria, deve fare un test di disordine con un +1 al dado se caricata o contattata da cavalleria leggera ed un +2 se caricata o contattata da cavalleria media o pesante; questo test si esegue quando la cavalleria entra nella Zoc dell'artiglieria. Se il test viene superato l'artiglieria può sparare in opportunità sulla cavalleria caricante, o che la sta contattando, ed effettuare poi la mischia, altrimenti gli artiglieri si ritireranno dell'intera capacità di movimento di un'unità di fanteria in ordine sparso dietro un'unità amica o verso le proprie linee. Se la carica di cavalleria non contatta fisicamente il luogo ove era la base di artiglieria, gli artiglieri possono riprendere possesso dei pezzi; altrimenti i cannoni si considerano distrutti e l'unità persa. L'artiglieria al traino può solo tentare di evadere con un test di disciplina. Se lo supera può ritirare verso le proprie linee della sua intera capacità di movimento; se non lo supera si ritira nello stesso modo ma disordinata e ha la capacità di movimento dimezzata.

Una volta terminati i movimenti di carica si risolvono singolarmente le eventuali mischie da queste derivanti, seguendo quanto esposto nella sezione relativa al combattimento. Se le mischie non hanno esito, quindi nessuna unità è costretta a ritirarsi al termine della mischia stessa, l'unità o le unità di cavalleria che vi hanno partecipato, devono ritornare verso le proprie linee di almeno metà del loro movimento in colonna e sono **Disordinate**. Se invece la cavalleria vince la mischia facendo ritirare l'unità nemica, si procede con l'Avanzata della Cavalleria (G.4.1). Al termine dell'Avanzata della Cavalleria, si passa alla fase di movimento.

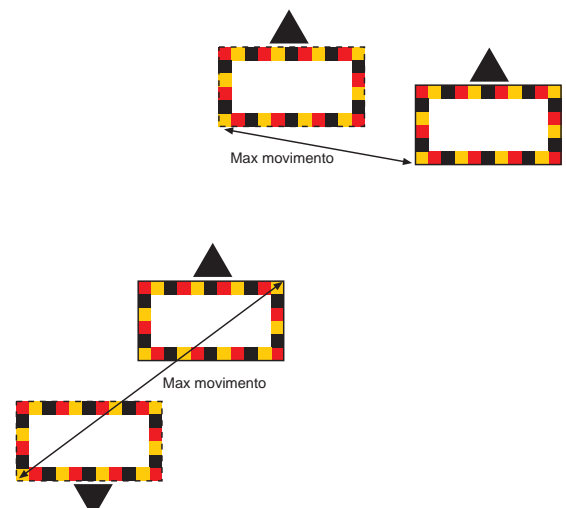
E.3) MOVIMENTO

E3.1) MOVIMENTO STRATEGICO

Qualunque unità può raddoppiare la sua capacità di movimento (tenendo conto del terreno su cui marcia) e muoversi entro tale limite purché nel suo movimento non cada mai entro 20 cm. da una qualunque unità nemica. Ogni movimento di marcia forzata determina l'accumulo di un punto stanchezza.

E.3.2) MOVIMENTO TATTICO

Le unità entro 20 cm. da una qualunque unità nemica possono muovere dell'intera loro capacità di movimen-



to legata al tipo di formazione che hanno durante il movimento. E' possibile muoversi obliquamente ma per non più di 45° rispetto l'asse immaginario del fianco verso cui ci si muove. Nel caso si voglia ruotare si perderà $\frac{1}{4}$ di movimento per ogni 45° di rotazione. Il dietrofront costa però solo $\frac{1}{4}$ di movimento. Unità di Fanteria Leggera o di unità che muovono per l'intero movimento in Ordine Sparso, possono muoversi ovunque liberamente sulla mappa, calcolando la distanza

massima di movimento fra i due angoli della basetta che coprono lo spazio più lungo.

E.3.3) MOVIMENTO SU STRADA

Le unità che iniziano e terminano il loro movimento in colonna di marcia e su strada possono aumentare la loro capacità di movimento di un terzo (arrotondato per eccesso). Le strade e i ponti annullano gli effetti del terreno eccetto che per il caso in cui l'unità salga una collina.

E 3.4) MOVIMENTO DELLE UNITÀ DISORDINATE E IN ROTTA

Non appena un'unità diviene disordinata o rompe, deve muoversi di una distanza pari alla sua intera capacità di movimento in colonna. Nel corso di questo movimento può evitare di interpenetrare unità amiche se esiste uno spazio pari alla profondità di una basetta (2 cm.); in caso contrario l'unità che si ritira deve attraversare l'unità amica, costringendola a eseguire un controllo di disciplina.

E.4) CAMBI DI FORMAZIONE

Le unità possono avere 5 tipi di formazione:

- Colonna di marcia: il fronte si intende la profondità della basetta
- Colonna di attacco: il fronte si intende la larghezza della base e l'unità viene segnata con un indicatore di colonna di attacco
- Linea : il fronte dell'unità si intende la larghezza della base e l'unità viene segnata con un indicatore
- Ordine sparso: il fronte dell'unità si intende la larghezza della base
- Quadrato: l'unità ha fronte su ogni lato e il valore di mischia e di fuoco sono ridotti ad $\frac{1}{4}$ per ogni lato. Un'unità in quadrato ha la capacità di movimento ridotta a $\frac{1}{4}$ rispetto all'ordine sparso.

Per ogni cambio di formazione l'unità perde $\frac{1}{4}$ della sua capacità di movimento. L'artiglieria che passa dal traino alla formazione in batteria o viceversa, perde comunque $\frac{1}{2}$ della sua capacità di movimento.

E.5) EFFETTI DEL TERRENO SUL MOVIMENTO

Gli effetti del terreno sul movimento sono contemplati nella tabella n. 5. Alcuni tipi di movimento per i quali l'unità attraversa un terreno difficile o una zona costruita richiedono inoltre un test di disordine. I casi in cui tale test è richiesto sono previsti dalla tabella n. 5.

Movimento su strada si intende un movimento dell'unità che inizia su strada e termina su strada e percorre sempre una strada, in questo caso i costi del terreno non contano eccetto che per salire.

E.6) ZONA DI CONTROLLO (ZOC)

Ogni unità possiede una zona di controllo ZOC che coincide con il raggio di fuoco "corto". Quando un'unità entra in una zona di controllo nemica può:

- allinearsi all'unità che ha maggiormente nel suo fronte e quindi fare fuoco sulla stessa;
- avanzare verso o contattare in mischia l'unità nemica che ha direttamente nel suo fronte;
- arretrare direttamente sul suo retro fino ad uscire dalla zona di controllo allorché potrà muovere liberamente dell'eventuale movimento rimasto senza però rientrare in una zona di controllo.

E' comunque vietato passare da ZOC a ZOC eccetto che nel seguente caso: se tra l'unità amica e quella nemica è interposta anche parzialmente un'unità amica, il cui fronte è rivolto verso l'unità nemica, la prima unità amica può liberamente muovere nella ZOC dell'unità nemica senza restrizioni ed entrare eventualmente in una ZOC di un'altra un'unità nemica. Inoltre fanteria e artiglieria non esercitano ZOC sulla cavalleria. Le unità in rotta non esercitano mai ZOC.

E.7) INTERPENETRAZIONE

Le unità non possono interpenetrarsi o essere interpenetrate a meno che una delle due o entrambe non siano fanteria leggera. In caso di interpenetrazione a seguito di una rotta o di un arretramento l'unità interpenetrata deve fare un test di disordine, se non lo supera diviene disordinata. I comandanti sono interpenetrabili liberamente.

E.8) ARRETRAMENTO

Un'unità può arretrare volontariamente da una mischia, eccetto che unità di fanteria o artiglieria a contatto con cavalleria (per il movimento vedi quanto spiegato nel paragrafo zona di controllo).

Essa però si sottopone ad un fuoco di opportunità delle unità nemiche che sono in raggio di fuoco e non sono impegnate da altre unità amiche. Per il fuoco di opportunità all'artiglieria si applica un modificatore di -2, per la fanteria -1.

Al termine dell'arretramento l'unità che si è ritirata non potrà più sparare per quel turno.

Un'unità può essere invece costretta ad arretrare a seguito di un combattimento. Se durante tale movimento incontra unità nemiche e non soddisfa quanto descritto in E3.4, l'unità è eliminata. Se incontra unità amiche, vale quanto detto in E.7.

E.9) FUOCO DI OPPORTUNITÀ

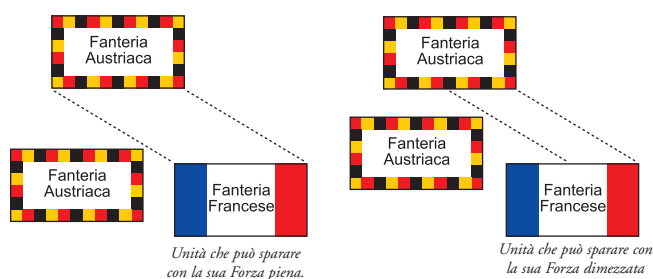
Quando un'unità del giocatore attivo entra nel campo di tiro di un'unità del giocatore non attivo quest'ultimo può far fuoco, se la LDF è libera, a sua scelta in qualunque momento lungo tutto il movimento dell'unità nemica con tutte le sue unità che sono in grado di farlo, ma singolarmente per ogni unità, e questo può avvenire per ogni unità nemica che entra nel raggio di fuoco dell'unità del giocatore non in fase. Naturalmente queste unità non potranno sparare nella fase di fuoco ed andranno segnate con un apposito indicatore. Il campo di tiro si considera anche dal fianco dell'unità che però potrà sparare solo dimezzata (arrotondato per difetto). Le unità che ricevono il fuoco di opportunità mentre stanno cambiando formazione si considera ricevano il fuoco di opportunità nella formazione che dà i migliori bonus all'unità sparante.

F) FUOCO SIMULTANEO

In questa fase i giocatori sparano con tutte le unità che non hanno sparato in opportunità durante il movimento. Più unità possono sparare su un singolo bersaglio.

F.1) LINEA DI FUOCO (LDF)

Per sparare un'unità deve avere una LDF libera. Questa si ha quando tirando due linee immaginarie e parallele dagli angoli frontali dell'unità sparante all'unità bersaglio, oppure da un angolo frontale e dal centro dell'unità sparante (in questo caso il fattore di fuoco sarà dimezzato), oppure da un angolo frontale e da uno posteriore nel caso si esegua un fuoco dal fianco (anch'esso a capacità dimezzata), non si incontrano ostacoli. Se vi sono ostacoli non si può sparare.



Sono considerati ostacoli:

- le altre unità;
- boschi, foreste;
- colline, montagne;
- città, villaggi.

Se l'unità che fa fuoco è ad un livello di terreno diverso rispetto l'unità bersaglio ed interviene un ostacolo, per poter sparare è necessario che la distanza tra l'ostacolo e l'unità bersaglio sia maggiore della distanza tra l'unità sparante e l'ostacolo.

Unità che danno appoggio ad una mischia, quindi adiacenti fianco a fianco di un'unità amica in contatto frontale con un'unità nemica, o adiacenti fianco a fianco ad una unità nemica, si considera sparino con metà del loro valore.

Se tali unità appoggiano contemporaneamente due mischie sui loro fianchi non possono sparare e non possono essere bersaglio di fuoco.

F.2) FUOCO DELLA FANTERIA

Si sommano tutti i punti di forza della o delle unità di fanteria appartenenti alla medesima brigata o reggimento sparanti ad un unico bersaglio e si incrociano con la distanza di fuoco, a questo punto si troverà un valore al quale andranno sottratti tutti i modificatori di fuoco applicabili. Se il risultato ottenuto è inferiore a 10 significa che tirando un d10 occorrerà fare meno del valore trovato per infliggere una perdita, se il risultato è superiore a 10, ogni multiplo di 10 è una perdita mentre la differenza è il valore da non superare con un tiro di un d10 per infliggerne un'altra. Ogni punto perdita rappresenta 50 uomini

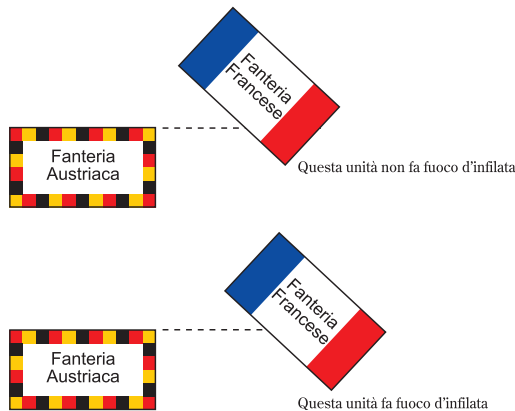
F.3) FUOCO DELL'ARTIGLIERIA

Si sommano tutti i punti di forza (per i moltiplicatori nazionali specifici) della o delle unità sparanti ad un unico bersaglio ed appartenenti alla medesima formazione e si incrociano con la distanza di fuoco, a questo punto si troverà un valore al quale andranno sottratti tutti i modificatori di fuoco applicabili. Se il risultato ottenuto è inferiore a 10 significa che tirando un d10 occorrerà fare meno del valore trovato per infliggere una perdita, se il risultato è superiore a 10, ogni multiplo di 10 è una perdita mentre la differenza è il valore da non superare con un tiro di un d10 per infliggerne un'altra. Ogni punto perdita rappresenta 50 uomini.

F.4) VISIBILITÀ

Vedi quanto spiegato al paragrafo D.2.

F.5) FUOCO DI INFILATA



Si ha fuoco di infilata quando l'unità sparante ha più di metà del suo fronte oltre la linea di prolungamento immaginario del fronte dell'unità bersaglio. Un fuoco sul retro di un'unità non è considerato fuoco d'infilata.

G) MISCHIA

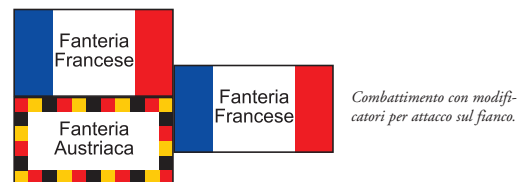
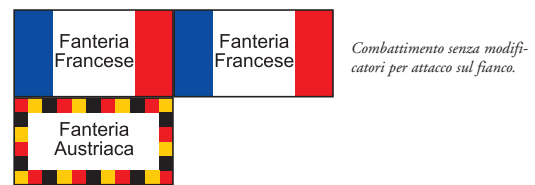
Avviene ed è obbligatoria quando due o più unità sono in contatto. Le unità si considerano in contatto quando il fronte di una delle due è adiacente al fronte, fianco (seppure parzialmente) o retro dell'unità attaccata. Quando un'unità contatta con più di metà del suo fronte un'unità nemica, deve allinearsi con il fronte dell'unità attaccata. Non possono esistere mischie ove un'unità sia attaccata da due unità sul suo fronte. In questa fase si deve verificare il risultato dello scontro tra le unità.

G.1) SCONTRI TRA PIÙ UNITÀ

Nel caso l'attaccante abbia due o tre unità che attaccano frontalmente un'unità nemica, una delle unità attaccanti si porrà adiacente all'unità attaccata mentre le altre due daranno il loro appoggio all'attacco ponendosi allineate all'unità amica adiacente o, se hanno abbastanza punti movimento, ponendosi adiacenti fianco a fianco con l'unità nemica, infliggendo così all'unità attaccata il malus per l'attacco sul fianco. L'unità frontale adiacente combatte a piena forza mentre le unità amiche adiacenti attaccano a forza dimezzata. Quanto detto vale se le unità attaccanti sui lati non hanno a loro volta unità nemiche che le stanno ingaggiando. In quest'ultimo caso l'unità attaccante ingaggiata combatterà una mischia a sé.

G.2) ATTACCO SUL FIANCO O SUL RETRO

Un'unità si considera attaccata sul fianco quando, oltre che nel caso precedente, essa si trova un'unità nemica che, per più di metà del suo fronte o lato è adiacente al suo fianco e contemporaneamente l'unità attaccata si trova ingaggiata frontalmente da un'altra unità nemica. L'attacco sul retro avviene quando un'unità è ingaggiata frontalmente e si trova un'unità nemica che la contatta ponendosi adiacente al suo retro.



Qualora l'unità attaccata da un'altra unità non sia contemporaneamente ingaggiata sul suo fronte essa potrà liberamente girarsi e porsi adiacente all'unità attaccante, purché superi un test di disciplina con un malus di 2 al dado se attaccati da cavalleria e di 1 se da fanteria. Nel caso il test non venga superato, l'unità si gira comunque ma si considera disordinata.

G.3) IL COMBATTIMENTO

Quando due unità sono a contatto dopo la fase di movimento esse devono combattere. I combattimenti avvengono sequenzialmente per brigata, ma si considerano contemporanei. Anche in questa fase il giocatore che ha vinto l'iniziativa può far combattere una, nessuna o tutte le unità delle divisioni o brigate (a seconda della grandezza dello scontro) determinate del differenziale sul tiro di iniziativa. Successivamente si muoverà a divisioni o brigate alternate partendo da chi ha perso l'iniziativa.

A questo punto ogni parte tira un dado. Il risultato viene modificato secondo quanto previsto alla tabella 7, considerando i modificatori solamente per le unità in contatto frontale e con un risultato finale minimo di 0 ed un massimo di 10, ed è incrociato con la tabella relativa alla

forza effettiva dell'unità. Le perdite inflitte (1 punto rappresenta 50 uomini), vengono assegnate subito solamente alle unità in contatto frontale, mentre le eventuali ritirate sono applicate immediatamente a tutte le unità.

Nel caso in cui l'unità fallisce il tiro di morale dovuto ai risultati M+1, M+2 e perdita (il controllo avviene con il peggiore modificatore della colonna), tutte le unità arretrano di metà del movimento di colonna verso le proprie linee fronte al nemico e sono Disordinate. Il livello di morale di tutte le unità che hanno perso la mischia diminuisce di un punto; tutte le unità (amiche e nemiche) che hanno partecipato al combattimento aumentano di 1 il livello di stanchezza.

G.4) AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

Se l'unità nemica arretra dopo una mischia, l'unità vincitrice (solo quella a contatto frontale) deve avanzare.

G.4.1) AVANZATA DELLA CAVALLERIA

Una volta vinta la mischia la cavalleria deve tirare un test di Disciplina con i seguenti modificatori:

- Cavalleria leggera+1
- Unità di guardia, granatieri che si ritira+2
- Bonus del comandante.....+/-?

Se il tiro di dado modificato è inferiore al valore di Disciplina, l'unità può muovere al massimo del suo movimento di linea dove vuole, anche caricando un'altra unità nemica.

Se il tiro del dado modificato è uguale o superiore al valore di Disciplina, l'unità di cavalleria deve inseguire l'unità arretrata o rotta. Se nel corso dell'inseguimento intercetta prima un'altra unità di quella inseguita, dovrà combattere con la prima. Al termine dell'avanzata, se l'unità di cavalleria ha combattuto per la seconda volta, si considera comunque disordinata. Se non avrà vinto la mischia si dovrà ritirare verso le proprie linee di metà del suo movimento in colonna; se avrà vinto la mischia resterà sul posto.

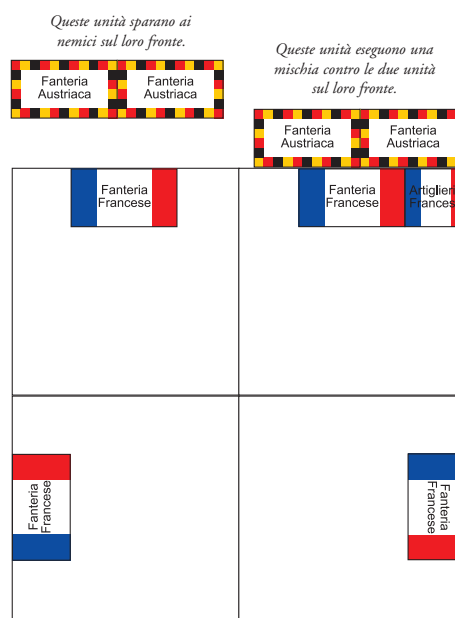
G.4.2) AVANZATA DELLA FANTERIA

Una volta vinta la mischia la fanteria avanza comunque di 1 cm.

G.5) COMBATTIMENTO IN VILLAGGI/CITTÀ

Ogni villaggio/città si considera diviso in settori. Ogni settore è un quadrato di 7,5 cm per lato e può contene-

re al massimo quattro unità di fanteria e due unità di artiglieria. Ogni unità viene schierata al centro di un lato, con eventualmente sul fianco l'artiglieria. In villaggio/città si è in ordine sparso e non c'è né fianco né retro. La mischia si svolge per singolo lato di attacco. Se il difensore fallisce il test di morale invece di arretrare potrà decidere di perdere un ulteriore punto forza e un punto morale ma restare sul posto. Quando il difensore sarà costretto ad arretrare o deciderà di farlo potrà ritirarsi nel settore retrostante o laterale se libero da unità. Se in questo movimento di arretramento incontra unità nemiche, esse si considerano impassabili e quindi le unità si considerano perse. Se invece incontra unità amiche sarà possibile l'interpenetrazione ma le unità interpenetrate dovranno fare un test di disordine.



G.6) COMBATTIMENTO ATTRAVERSO PONTI

Le Unità possono eseguire un attacco attraverso un ponte solamente in formazione di Colonna d'Assalto. Solo un'unità alla volta può attaccare attraverso un ponte.

G.7) COMBATTIMENTO CONTRO ARTIGLIERIA

Nel caso un'unità di artiglieria contattata da sola in mischia subisca anche solo un qualunque risultato di morale questo viene trasformato in perdita dell'unità di artiglieria. L'artiglieria combatte al suo valore pieno di forza (tenendo conto del moltiplicatore) anche se ha sparato in opportunità. Se l'unità di artiglieria è adiacente ad un'unità amica e quest'ultima viene contattata da un'unità nemica, l'unità di artiglieria si considera anch'essa ingaggiata in mischia, quindi da quel momento in poi non potrà più sparare. Inoltre si calcoleranno i punti forza dell'artiglieria e si sommeranno a quelli del-

l'unità amica adiacente per determinare la colonna su cui incrociare il tiro di mischia. Non si tiene conto in questo caso del modificatore di meno 3 al dado. Se il risultato di mischia determina un tiro di morale tale tiro verrà effettuato una volta sola per entrambe le unità. Se entrambe lo superano, la mischia prosegue nel turno successivo; se l'unità amica fallisce il test e l'artiglieria no, la mischia proseguirà il turno successivo con la sola artiglieria (che però si considererà in combattimento da sola, quindi con il meno 3); se anche l'artiglieria fallisce il test di morale, si considera automaticamente persa.

H) RECUPERO DELLE UNITÀ ROTTE

In questa fase entrambi i giocatori provano a recuperare le unità rotte.

H.1) UNITÀ ROTTE

Un'unità si considera rotta se scende al disotto del suo morale dimezzato arrotondato per difetto. Essa viene invece tolta dal campo di battaglia se scende al disotto della metà della forza iniziale arrotondata anch'essa per difetto. L'unità rotte non hanno né fronte né retro; l'unico movimento che possono fare è quello previsto al punto H3. Se contattate da unità nemiche vengono tolte dal gioco.

H.2) BRIGATA DEMORALIZZATA

Allorché una brigata ha perso più di $\frac{1}{3}$ dei suoi punti di brigata, deve immediatamente fare un test di morale. Tutte le unità restanti controlleranno immediatamente il morale e, se a seguito di ciò, alcune o tutte falliscono il test e scendono al di sotto della metà del loro morale iniziale, si considereranno in rotta. Le unità di quella brigata avranno un malus di 1 al dado per tutti i tiri (fuoco, mischia e morale).

H.3) BRIGATA IN ROTTA

Una Brigata è considerata in rotta quando la somma dei suoi effettivi scende sotto il 50% del valore iniziale. Una brigata in rotta è rimossa dal gioco.

H.4) RECUPERO DELLA ROTTA

Per poter recuperare un'unità rotta occorre effettuare un test di morale dell'unità. Se il tiro del dado modificato dal bonus di un comandante attaccato è uguale o inferiore al valore morale attuale dell'unità, questa recupera dalla rotta ed il morale sarà posizionato a due punti in

meno dal morale iniziale, se invece il tiro modificato è superiore l'unità resta in rotta e muove verso le proprie linee della sua intera velocità in colonna.

I) FASE AMMINISTRATIVA E CALCOLO PUNTI VITTORIA

Al termine di ogni turno si aggiornerà il tempo trascorso e si calcoleranno i punti vittoria di ogni parte. La parte che avrà raggiunto gli obiettivi vittoria e/o i punti vittoria avrà vinto la battaglia.

I.1) OBIETTIVI VITTORIA

All'inizio di ogni partita è consigliato attribuire degli obiettivi vittoria. Questi possono essere obiettivi di terreno (un incrocio di strade, un villaggio, una città ...) o l'aver tenuto l'esercito nemico per un certo numero di turni prima di fuggire o qualunque altro obiettivo deciso dai giocatori.

I.2) PUNTI VITTORIA

Ogni punto perso da un'unità vale come punto vittoria. Sono considerati doppi i punti persi da unità di guardia. I comandanti persi danno tanti punti quant'è il loro valore di iniziativa.

I.3) DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

Un'esercito è sconfitto comunque quando $\frac{1}{2}$ delle sue unità sono in rotta o sono perse. Un'esercito è sconfitto quando alla fine di un turno di gioco tira un d100 ed il risultato è inferiore alla percentuale di unità perse o rotte rispetto le unità iniziali, considerando anche i valori dei comandanti. Un'esercito è sconfitto quando alla fine di un turno di gioco ha perso tutti gli obiettivi vittoria.



Per chiarimenti e suggerimenti
Marco Morosi - elrampin@iol.it
Marco Mussini - marco.mussini@nemo.it