

“Ordre Mixte”

Regolamento per le Guerre Napoleoniche

di Luca Marini

con l'indispensabile collaborazione di:

Alessandro Canali, Andrea Porchera, Andrea Valiani, Arcangelo Calabrese, Caterina Ferrante, Claudio D'Ascenzo, Daniele Furfaro, Dario Oliva, Francesco Ulmo, Giuseppe Tamba, Juan Josè Zavaleta, Luca Mazzamuto, Luciano Cifali, Massimo Stinco, Stefano Manconi, Tommaso Simoni, Toni Mudadu, Valter Brugè

e con il prezioso playtesting da parte degli amici del club
“Le Aquile” di Gaeta

E' una produzione:



Edizione 3.3, Gennaio 2007

Nella mia perenne ricerca di un regolamento napoleonico "ideale", mi sono imbattuto nel libretto "The Peninsular War" di Donald Featherstone del 1991. Mr. Featherstone, che è uno dei padri del wargame, è noto per la sua produzione bibliografica senz'altro prolifica, ma le regole contenute in questo libretto sono alquanto semplicistiche: tuttavia, il concetto base del regolamento, basato tutto sull'idea che il Morale è la chiave della risoluzione delle battaglie, e le tabelle di fuoco e mischia hanno qualcosa di originale ed interessante che meritavano di essere sviluppate. Così, tenendo d'occhio altri regolamenti, ai quali mi sono rivolto per la semplicità e funzionalità di alcune idee, ho aggiunto variazioni relative al comando, alla struttura delle unità, al valore delle unità, alle mischie (in effetti, alla fine dei test effettuati e delle modifiche apportate, mi accorgo che del regolamento di Mr. Featherstone non rimane che una pallida traccia...). Queste regole possono essere assai utili per scontri a livello di battaglia, in giochi dimostrativi, per giocatori novelli, etc. Tra l'altro, se non avete tempo per organizzare scenari con regolamenti più complessi, questo è l'ideale per uno scontro da una sera e via... Per concludere, ho aggiunto un capitolo per l'uso di queste regole in tornei.

Il regolamento è stato originariamente ideato per la guerra nella penisola iberica (1808-1813) nella quale i piccoli scontri abbondavano, ma sono stati successivamente aggiunti (e lungamente sperimentati) emendamenti per lo sviluppo di regole per gli altri teatri delle guerre napoleoniche.

Le misure sono state ideate per i 15 mm ma, poiché le basette, e non le figure, sono importanti per il gioco, possono essere utilizzati anche pezzi in altre scale.

Il regolamento è stato pensato per manovre a livello di divisione (1 o 2 per parte) e non sono necessari molti pezzi, ma anche con eserciti relativamente più grossi il sistema funziona abbastanza bene.

Prefazione alla 3° Edizione

Nonostante quello che si può credere, il regolamento "definitivo" non esiste: i regolamenti di wargame, come gli esseri viventi, nascono e crescono, cambiano e si modificano, pur rimanendo simili alla creatura originaria. Così, questo "Ordre Mixte", nato da un ben diverso sistema, dopo lunghi anni di lavoro e gioco è cresciuto, si è adeguato alle esigenze dei giocatori ed ora è al tempo stesso più completo e più scorrevole, pur rimando fedele alla filosofia di partenza e cioè di voler essere divertente e "storico" quanto più possibile. La variazione più significativa riguarda la risoluzione del tiro e delle mischie, ora più immediata, e l'eliminazione delle basette colpite, tanto cara ai molti giocatori che preferiscono veder calare le dimensioni delle unità sul campo man mano che lo scontro va avanti. Sperando di continuare a crescere, buon divertimento...

Devo ringraziare tutti i soci del "Miles Gloriosus Wargame" per l'incoraggiamento e per i molteplici test del regolamento che hanno voluto sopportare e senza i quali queste regole non avrebbero potuto svilupparsi fino a questo, spero, apprezzabile livello.

A Pio e a Paolo, amici di dadi

1. Scale

Tutte le misure lineari indicate nel regolamento sono valide per i pezzi in 15 mm.

1 cm. = 25 mt

1 mossa = 15 minuti

1 base di fanteria/cavalleria = circa 180 uomini

1 base d'artiglieria = 1/2 batteria o Sezione (3-4 cannoni)

Il giocatore impersonerà un Generale di Divisione: se più di una Divisione fosse presente per parte, il Comandante di Corpo potrà essere impersonato da un altro giocatore o da uno dei Comandanti di Divisione, poiché tale ruolo ha esclusivamente funzione di coordinamento e direzione complessiva delle manovre. In tal caso, ovviamente, le singole brigate di ciascuna Divisione potranno prendere ordini solo dal proprio Comandante (cioè, per cambiare gli ordini, conterà solo la figura del relativo Comandante entro 40 cm, e solo quella figura varrà ai fini dell'aggregazione).

2. Struttura delle unità

2.1 Basette

Le dimensioni delle basette ed il numero di figure per base sono indicative e calcolate per i pezzi in 15 mm.

Per pezzi in 25 mm moltiplicare i valori per 1,5. Per pezzi in 20 mm (1/72) siete liberi di utilizzare le misure per i 15 o quelle per i 25 mm.

Finché le basette sono tutte delle stesse dimensioni, variazioni non sostanziali a quelle indicate non producono effetto sull'andamento del gioco.

	Fronte	Profondità	Figure per base
Fanteria	3 cm	Max 1,5 cm	3
Cavalleria	3 cm	Max 3 cm	2 per la leggera 3 per la pesante
Artiglieria	3 cm (1 sezione da 3-4 pezzi).	Max 4 cm	1 cannone con 2- 4 serventi

Si consiglia di imbasettare i serventi lasciando il modello del pezzo non fissato, cosicché, quando i

serventi dovranno abbandonare i pezzi per motivi di morale, i pezzi verranno lasciati sul posto.
Esclusivamente a fini estetici, è possibile aggiungere i traini d'artiglieria per evidenziare meglio le batterie in movimento.

2.2 Struttura delle Unità

L'unità di manovra è il Battaglione per la fanteria, il Reggimento per la Cavalleria, la sezione per l'Artiglieria.

Comporre le unità secondo le loro dimensioni storiche: generalmente parlando, i battaglioni dovrebbero essere su 4 basette – fino ad un massimo di 6 -, ed i reggimenti di cavalleria tra 2 e 4 basette. Per l'artiglieria è possibile unire fino a due sezioni (4 per i Russi) per formare una batteria: ciò può essere fatto prima dell'inizio della partita, e le sezioni non potranno essere più staccate.

Unità storicamente di dimensioni ridotte (Compagnie isolate, Unità che hanno ricevuto perdite nelle giornate precedenti,...) possono avere un numero ridotto di basette (anche 1 o 2). Viceversa, alcuni Rgt. particolarmente grandi (come i Rgt. Guardie Inglesi, gli Highlander, quasi tutti i Btg. Austriaci, che avevano intorno ai 1000 uomini in organico), potranno essere formate da un numero di basette fino a 6.

Una Brigata è formata da due a sei battaglioni di fanteria. Ogni due brigate aggiungere una o due btr. di artiglieria ed uno o due reggimenti di cavalleria.

Aggiungere un Comandante per ogni Brigata più un Comandante in capo per parte.

Alcune unità di cavalleria (massimo una per parte) possono essere poste sotto il comando diretto del C. in C. e fungere da "Riserva" tattica, di pronto impiego

2.3 Tipo delle Unità e caratteristiche

Le unità sono caratterizzate da un Livello d'addestramento:

Unità di Elite: status riservato solo a qualche reparto particolarmente addestrato o provato sul campo di battaglia, come la Guardia Inglese o qualche unità di cavalleria. Data la scala di gioco la Vecchia Guardia Francese non dovrebbe venir mai schierata.

Unità di Veterani (Leggeri Inglesi, Granatieri, Highlander, qualche Rgt. di cavalleria, ...);

Unità di Linea (la maggior parte delle truppe; in Generale, le artiglierie);

Unità di Reclute (Milizie, Reclute, gran parte degli spagnoli,...).

Ai fini del gioco unità di Lancieri devono intendersi come di Cavalleria Leggera, mentre quelle di Dragoni sono considerate di Cavalleria Pesante.

Ogni unità ha inoltre un certo numero di punti di Morale (PM) che vengono perduti nel corso del gioco a causa delle perdite subite dal fuoco nemico, dalle mischie, dalle diserzioni, etc.): quando un'unità perde tutti i propri punti è distrutta ed eliminata dal gioco.

Il numero di PM per ciascuna unità di fanteria e cavalleria è uguale al numero di basi che compone l'unità, modificato come segue:

Elite : +3 PM

Veterani: +2 PM

Linea: +1 PM

Cavalleria: +1 PM

Tali modificatori sono cumulativi.

Per l'artiglieria il numero di PM è pari al doppio delle basi dell'unità, modificato dai fattori di cui sopra e dai seguenti: Artiglieria Leggera: -1 PM

Artiglieria Pesante: +1 PM

Es. 1 Sezione di RHA inglese, Veterani, ha 2 (per la base) +2 (Veterani) = 4 PM, ma una batteria della stessa RHA, su 2 sezioni ha 4 (basi) +2 = 6 PM

1 Sezione d'artiglieria leggera (Linea) ha 2 (1 base)+1 (linea) - 1 (leggera) = 2 PM, mentre 1 batteria ha 4 +1 -1 = 4 PM.

Il numero minimo di PM di un'unità è 1, a prescindere dal suo addestramento e dimensioni.

Guerriglieri e Irregolari

Benché unità di irregolari (civili o guerriglieri) abbiano avuto poca parte in scontri campali, può essere interessante o divertente inserire alcuni gruppi per vivacizzare alcuni scenari. Generalmente potranno avere qualche ruolo nella difesa di aree abitate, boschi, terreni montagnosi, etc. Un'"unità" potrà avere da 1 a 2 basette e non avrà bisogno di specifici ordini per muovere. Inoltre può venir schierata inizialmente in qualsiasi area di bosco, di terreno rotto, di centri abitati o dietro la cresta di colline all'interno della metà campo del giocatore. L'unica formazione consentita è quella dell'Ordine aperto. Se contattate da unità nemiche vengono automaticamente disperse e rimosse dal gioco.

3. Visibilità

La visibilità si estende, generalmente, a tutto il tavolo ma viene limitata dalla presenza di rilievi, boschi o centri abitati: in alcuni casi truppe che si trovano all'interno di terreni particolari, quali campi, zone rocciose, etc. possono essere nascosti alla vista del

nemico. Fanterie ed artiglierie che si trovano sul margine – ovvero entro 2 cm dal loro bordo- di tali terreni, così come quelle che si trovano sul margine di centri abitati, costruzioni o di boschi, possono essere visti dal nemico quando questo giunge a 4 cm dal terreno stesso. Truppe che sparano sono visibili a qualsiasi distanza. Truppe all'interno dei terreni di cui sopra non sono visibili dall'esterno, ma non possono aprire il fuoco verso l'esterno, e sono avvistate, per semplicità, appena il nemico entra nel terreno stesso.

4. Comando

4.1 Carattere dei Comandanti e loro capacità.

I comandanti in capo possono essere Eccezionali, Veterani, Normali o Scarsi.

I comandanti Scarsi emanano ordini alle brigate all'inizio della battaglia e non possono cambiarli se almeno la metà delle unità della Brigata non sono in ritirata/rotta, comandanti Normali possono cambiare gli ordini ogni terza mossa (cioè alla 3°, alla 6°, alla 9°, etc.) o quando almeno la metà delle unità della Brigata sono in ritirata/rotta; comandanti Veterani possono cambiare gli ordini ogni seconda mossa (cioè alla 2°, 4°, 6°, etc.) o quando almeno la metà delle unità della Brigata sono in ritirata/rotta, comandanti Eccezionali possono cambiare ordini ad ogni mossa. Tenere un accurato conto delle mosse!

Inoltre, alcuni generali possono essere considerati "Carismatici"; il loro apporto al morale delle unità è maggiore, ma rischiano di essere colpiti più facilmente.

4.2. Tipo di Ordini e loro caratteristiche.

Gli ordini emessi per una Brigata sono validi per tutte le unità che la compongono.

Utilizzando dei counters, che resteranno coperti e nascosti all'avversario ed andranno collocati a fianco alla relativa figura di Generale di Brigata, dare ad ogni Brigata uno dei seguenti ordini:

Alt: le unità non muovono fino a nuovo ordine, non possono attaccare nemici ma possono aprire il fuoco contro di essi. Tuttavia, le unità possono muovere per cambiare disposizione relativa all'interno della Brigata, con le seguenti limitazioni:

- i) l'unità dovrà rimanere entro il raggio di comando del proprio Generale di Brigata;

- ii) l'unità non potrà mai avvicinarsi al nemico più di quanto non lo sia l'unità più avanzata della stessa brigata.

Cambio area di schieramento: quest'ordine permette alla Brigata intera di cambiare il proprio posto nello schieramento complessivo della Divisione. Le singole unità potranno cambiare formazione e fronte per poter manovrare più rapidamente.

Nessun unità della Brigata, né la Brigata per intero, potrà avvicinarsi al nemico più di quanto lo sia l'unità di fanteria in ordine chiuso più vicina al nemico dell'intero esercito. In altre parole, la Brigata, per cambiare la propria disposizione all'interno della Divisione non potrà mai passare davanti alle unità in prima linea. Se la Brigata stessa aveva unità di prima linea, questa non saranno più considerata tale nel momento in cui cominciano ad eseguire l'ordine. (Vedi Fig.1)

Quest'ordine non può essere eseguito se ci sono unità nemiche in ordine chiuso entro 30 cm, o se unità della brigata sono ingaggiate in mischia.

Una volta che lo schieramento nuovo sia stato completato, l'ordine originario si trasforma automaticamente in "Alt".

Avanti cauta: le unità avanzano almeno di 2 cm, al massimo a metà del movimento permesso dalla propria formazione, verso le unità nemiche in ordine chiuso più vicine seguendo il percorso più breve: possono ingaggiare il nemico;

Avanti verso un obiettivo: le unità avanzano almeno di metà del movimento permesso dalla propria formazione verso un obiettivo topografico (un paese, un ponte, una collina), possono ingaggiare il nemico se questo sbarrava loro la strada. Raggiunto l'obiettivo l'ordine si trasforma in "Alt";

All'Attacco!: le unità attaccano obbligatoriamente, avanzando almeno a metà del movimento permesso dalla propria formazione per mossa, le unità nemiche in ordine chiuso più vicine seguendo il percorso più breve. Se tali unità nemiche sono in terreno rotto o per raggiungerle è necessario passare attraverso terreno rotto, le unità possono scegliere di attaccare altre unità nemiche non in terreno rotto o di manovrare per evitare il terreno rotto.

Giunte a 9 cm. dal nemico (o a 12 se armate con fucile rigato), il giocatore può decidere se le unità devono cercare di entrare in mischia o sparare;

Unità di cavalleria non possono caricare fanterie nemiche disposte in quadrato né unità in copertura; in tal caso, unità di cavalleria con ordine "All'attacco!" si fermano o si ritirano al di là della gittata delle armi da fuoco dell'unità in quadrato o in copertura, mantenendo il fronte verso tali unità nemiche. Unità di cavalleria con quest'ordine, che hanno combattuto una mischia e sono considerate "stanche", non sono tenute né ad effettuare lo "sfondamento" (a meno che non siano Inglesi) né ad avanzare od attaccare unità nemiche, fino a che non avranno recuperato (vedi 9.5). dopo di ciò dovranno riprendere l'ordine di "All'Attacco!", se questo non sarà stato cambiato nel frattempo.

Ritirata: le unità si ritirano verso le retrovie alla velocità preferita;

Supporto: le unità di cavalleria con questo ordine seguono gli ordini di un'altra Brigata alla quale sono dedicata in supporto (indicare l'unità supportata): se tutte le unità della Brigata supportata si ritirano, anche l'unità in supporto la segue, se sono distrutte o vanno in rotta, l'unità in supporto trasforma il proprio ordine in "Ritirata". Unità "veloci", come la cavalleria, in supporto di unità "lente", come la fanteria, avanzano alla velocità delle unità supportate.

Quest'ordine è particolarmente indicato per unità di cavalleria che intendono supportare Brigate di fanteria senza dover essere obbligate a caricare indiscriminatamente unità nemiche. L'unità con quest'ordine deve tenersi a 10 cm. al massimo dall'unità supportata, cercando di mantenere il proprio fronte "libero" (cioè non coperto dalla presenza di altre unità e, di conseguenza, in pratica, di fianco all'unità supportata).

Chiarimento: Non è stato inserito un ordine del tipo "Avanti tutta" che consentirebbe alle unità di avanzare a tutta velocità nella direzione preferita perché gli ordini reali dovevano essere abbastanza chiari e precisi per non lasciare ai comandanti di Brigata problemi di interpenetrazione o libertà d'azione. Così, un Generale di Brigata che avesse ricevuto un ordine simile avrebbe potuto chiedersi: "Verso dove? Per fare cosa?" con evidenti ritardi ed incertezze. L'ordine "Avanti cauta" consente comunque di effettuare lievi aggiustamenti del fronte e lascia una leggera libertà d'azione ai Comandanti di Brigata.

Cambio di ordini

Per cambiare un ordine, il Comandante in Capo deve trovarsi entro 40 cm. (30 cm per i Comandanti di Stati non francesi prima del 1812) dal Generale di Brigata cui l'ordine è destinato; in caso contrario, il nuovo ordine può essere inviato tramite un messaggero (che muove a 40 cm. per mossa (30 cm. per i Comandanti di Stati non

francesi prima del 1812), nella fase di "Emissione ordini"). Porre il contrassegno sotto la figura del messaggero: l'ordine avrà effetto nella mossa nella quale il messaggero sarà giunto a disposizione.

I counters possono restare coperti ed il giocatore non è obbligato a mostrare i propri ordini all'avversario se questi non avanza specifica richiesta in seguito a spostamenti poco chiari delle truppe.

Le artiglierie non necessitano di ordini ma devono essere entro 40 cm. da Comandante in Capo per fare qualsiasi cosa (a parte stare ferma): possono comunque sparare.

Tutte le unità possono cambiare formazione senza ordini specifici.

4.3 Raggio di Comando

Il raggio di Comando di un generale di brigata è di 10 cm per brigate formate da 4 o meno unità, aumentato di 2,5 cm per ogni unità in più (cioè, di 12,5 per brigate da 5 unità, 15 cm per brigate da 6 unità, etc.). Le unità di una Brigata devono trovarsi entro il raggio di comando dal loro Comandante di Brigata dopo che questi ha mosso, altrimenti i loro ordini si trasformano automaticamente in "Alt"; al rientro del Gen. di Brigata entro il raggio di comando, l'unità riassume l'ordine originale. Il raggio di comando va misurato dal centro della figura del Generale al punto più vicino dell'unità.

Un generale di Brigata deve, per quanto gli è possibile, restare in prossimità (al massimo 5 cm.) da una almeno delle proprie unità: ciò per evitare che una Brigata con ordine di Attacco possa essere fermata a discrezione del giocatore semplicemente allontanando la figura del Generale.

Unità di cavalleria operanti in "Riserva" sotto il comando diretto del C. in C., finché si troveranno entro 40 cm (30 cm per gli eserciti per i quali questo è il raggio di comando del C. in c.) dalla figura del Comandante, potranno ricevere il loro primo ordine della giornata in qualsiasi mossa, a prescindere dalla qualità del Comandante, con effetto immediato. Inoltre, l'ordine sarà valido finché non verrà cambiato da un altro ordine: cioè, anche se l'unità si dovesse allontanare più di 40 (30) cm dal Comandante, l'ordine non si trasformerà automaticamente in "Alt", ma verrà mantenuto. Se il Comandante dovesse trovarsi oltre 40 (30) cm., è possibile inviare un messaggero con le normali procedure. Successivi cambiamenti di ordini a

tali unità potranno essere dato solo nella mossa “di pertinenza” dello specifico generale.

4.4 Aggregazione dei Comandanti

Un Comandante in Capo che si aggrega ad una (ed una sola) unità può guidarla personalmente dove e come vuole, qualsiasi ordine essa avesse originariamente. Tuttavia, una volta aggregato, egli deve restare con l'unità per l'intera mossa (compresi eventuali tiri e mischie). Comandanti in Capo aggregati non possono emettere nuovi ordini nella mossa successiva a quella nella quale sono aggregati.

4.5 Distaccamenti

In brigate formate da almeno 3 unità, una ed una sola unità può essere distaccata con ordini autonomi, per agire in maniera diversa dalle altre unità della Brigata: l'ordine dev'essere diverso da quello assegnato alla Brigata-madre.

L'unità può venir distaccata all'inizio del gioco o nelle mosse nelle quali il Comandante in Capo è abilitato ad emettere ordini.

Una volta distaccata, l'unità non ha bisogno di restare entro il raggio d'azione del Generale di Brigata e può muoversi indipendentemente seguendo gli ordini ricevuti.

Il tipo di ordine da assegnarsi è analogo a quelli dati alle brigate (“Alt”, “All'attacco!”, etc.). Perché un ordine ad unità distaccate possa essere cambiato, il Generale di Brigata deve trovarsi entro 10 cm. dall'unità stessa ed entro 40 cm. dal Comandante in Capo: inoltre, la mossa dev'essere quella “giusta” affinché il Comandante in Capo possa cambiare l'ordine.

Una sola unità può essere distaccata da una Brigata durante la battaglia: anche se quella unità dovesse essere riaggregata alla Brigata-madre (non può mai essere aggregata ad altre brigate) nessun'altra unità potrà essere distaccata.

4.6 Linee di ritirata

All'inizio del gioco i giocatori dovranno fissare un punto (retrovie) lungo il proprio lato lungo del tavolo verso il quale dirigeranno tutte le proprie unità nei propri movimenti di rotta.

Nel caso di un gioco con più di una divisione per lato, è possibile assegnare un punto di retrovia per ciascuna divisione: le truppe in rotta di ognuna delle divisioni dirigeranno esclusivamente verso il proprio punto di retrovia.

5. Formazioni

Figure 2 e 3

Colonna: per la fanteria, le basette una dietro l'altra (2 basette di fronte per 2 o 3 –in caso di btg su 5 o 6 basette- di profondità per la colonna d'attacco, 1 di fronte per 4 di profondità per la colonna di marcia).

Per la cavalleria, una basetta dietro l'altra: in ordine di marcia, intervallare le basette da uno spazio di un paio di cm.

Linea: le basette una affianco all'altra. Per la cavalleria, su due basette di fronte. Per rgt. su 4 basette, tutte le basette in linea di fronte o su due ranghi.

Quadrato: una basetta per lato.

Bataillon masse (solo per gli austriaci): il btg. di fanteria si schiera come se fosse in colonna d'attacco (fronte di 2 basette) ma gira verso l'indietro le basette dell'ultimo rango. Agisce come una colonna d'attacco ma, se attaccata da cavalleria, conta come un quadrato.

Ordine Aperto: solo i Btg. leggeri possono operare in Ordine aperto (ma vedi dopo, “Schermi di volteggiatori”). Per Btg. di Ftr. leggera in Ordine aperto distanziare le basette di 2 cm. l'una dall'altra sulla stessa linea di fronte. Unità in Ordine aperto non possono mai andare volontariamente a contatto con unità nemiche non in Ordine Aperto o di Artiglieria.

Le Ftr. in o/a devono mantenere il più possibile la disposizione in linea di fronte: cioè, le basette, pur spaziate tra di loro, devono essere allineate. Tuttavia, se l'unità in o/a occupa un bosco o terreno rotto, essa può disporsi in maniera tale da occupare la zona senza dover mantenere l'allineamento: potranno aprire il fuoco, però, solo le basi effettivamente rivolte verso l'unità nemica e non coperte da altre basette della propria unità. (Fig. 4)

Schermi di volteggiatori

Btg. di ftr. che hanno in organica compagnie di ftr. leggera (Volteggiatori, etc.), possono distaccarle come schermagliatori: in tal caso, la basetta distaccata non potrà partecipare a combattimenti contro nemici in ordine chiuso, fino a che non si sarà riaggregata all'unità madre. Per fare ciò è necessaria mezza mossa, mentre nulla si perde per distaccare la compagnia leggera. Una basetta di volteggiatori, che può distare dalla formazione madre non più di 5 cm., ne scherma due di ftr. in ordine chiuso dal fuoco leggero nemico. Le

perdite causate alla compagnia distaccata vengono comunque attribuite all'unità madre. Per tutte le altre regole considerarla come ftr. in ordine aperto, a tutti gli effetti. (fig.5)

Dottrina

Le Fanterie dei diversi stati possono operare solo secondo le dottrine dell'epoca, adottando o meno diverse formazioni, anche in funzione del periodo: Le differenti dottrine per ciascun esercito sono riportate negli army list alla fine del regolamento.

Inoltre, tutte le fanteria e cavallerie possono avanzare in colonna di marcia.

Tutte le fanterie con l'esclusione di quelle Ottomane e dei guerriglieri possono formare il quadrato contro gli attacchi della cavalleria.

Tutta la cavalleria può combattere sia in linea che in colonna.

6. Iniziativa

Per ogni mossa le due parti lanciano un dado a 6. Generali Eccezionali sommano 1 al dado, Generali Scarsi sottraggono 1. Chi ottiene il punteggio più alto decide chi muoverà per primo in quella mossa.

Tutti i Comandanti di Stati non francesi od inglesi prima del 1809, sottraggono 2 al dado per l'iniziativa.

7. Sequenza di mossa

- Emissione Nuovi Ordini (per i Generali che possono farlo);
- Recupero Unità in rotta;
- Movimenti obbligatori di unità in rotta o ritirata;
- Movimenti di sfondamento della cavalleria ed avanzata della fanteria ;
- **Iniziativa;**
- **Movimento:**
 - 1° fase**
 - Movimento strategico di A;
 - movimento Generali di A e loro aggregazioni;
 - A muove tutte le proprie truppe, iniziando dalle cavallerie, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia e che possono aprire il fuoco;
 - B evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico;
 - A termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi.
 - 2° fase**
 - Movimento strategico di B;
 - movimento Generali di B e loro aggregazioni;
 - B muove tutte le proprie truppe che non hanno fatto movimento di evasione nella 1° fase, iniziando dalle cavallerie, fermando ad 1 cm. quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico che può aprire il fuoco;
 - A evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico;
 - B termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi.
- Unità di tutte e due le parti che non hanno mosso possono caricare nemici entro il raggio di mossa fermandosi ad 1 cm. dalle unità caricate che possono aprire il fuoco;
- **Fuoco**
 - Fuochi contemporanei di entrambi;
 - Chiusura a contatto delle unità che hanno subito il fuoco prima di entrare in mischia e hanno passato il morale;
 - Mischie
 - risolvere mischie sul fianco e sul retro
 - altre mischie
- Recupero Disordine.



8. Movimento

8.1 Movimento strategico

Unità che si trovano oltre 40 cm dal nemico possono effettuare il movimento strategico a velocità doppia di quella normale di cui al punto successivo. Tuttavia, qualora entrino nel raggio di 40 cm da qualsiasi unità nemica in vista il movimento deve cessare immediatamente e le unità conterranno come già mosse per quel turno.

8.2 Movimento tattico

Le unità muovono in cm. alle velocità sotto riportate

	in colonna/ in rotta	in linea	in quadrato	ordine aperto
Fanteria	17/22	14	5	22
Cavalleria Leggera	30	22		
Cavalleria Pesante	25	20		
Artiglieria a piedi	14			
Artiglieria a cavallo	28			
Artiglieria sganciata	6			

I Comandanti muovono 30 cm.

Unità in ordine di marcia di Fanteria o di cavalleria, al di fuori di strade o di terreno rotto, aggiungono 3 cm. alla velocità delle unità in colonna.

Unità in ordine di marcia, su strada, aggiungono 7 cm. Ponti o strettoie vanno attraversati in colonna di marcia (ovvero con una basetta di fronte).

Unità di fanteria non possono mai avvicinarsi volontariamente entro 5 cm al fronte di cavallerie nemiche in ordine chiuso nè attaccarle frontalmente se queste hanno mosso in avanti nella loro ultima fase di movimento (cioè quella della mossa in corso o di quella della mossa precedente, compreso ogni movimento di sfondamento).

8.3 Effetti del terreno sul movimento

Boschi o terreno difficile (comprese colline ripide):

- Fanteria in ordine aperto: 1/2 velocità
- Fanteria di linea e cavalleria: 1/2 velocità e disordinate
- Artiglieria: impassabile.

Boschi, villaggi e colline offrono copertura al tiro a truppe che si trovano dietro ad essi.

Collina normale: Dimezza i movimenti di tutte le truppe ma non le disordina.

Collina bassa: Non limita né riduce il movimento di alcuna truppa.

Campi recintati da siepi o muretti: Il perimetro offre copertura leggera a truppe che si trovano fuori o dentro il campo. L'interno va considerato terreno difficile (l'Artiglieria muove a 1/2 velocità). Per entrare nel perimetro si perdono 4 cm.

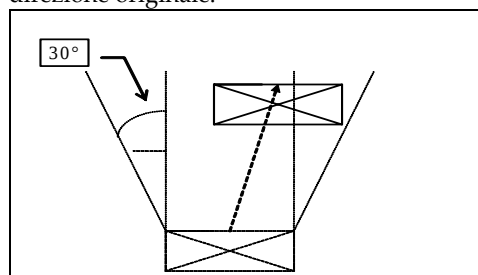
Ostacoli: per attraversarli si perdono 4 cm (quando non siano impassabili, specialmente per artiglieria e cavalleria).

Fiume: le condizioni dipendono dallo scenario: può essere guadabile o meno. Se lo è, per farlo si perdono 10 cm. Disordina, ma le truppe che l'attraversano possono attaccare unità avversarie che si trovano sull'altra riva (vedi 14. Unità Disordinate).

Truppe in ordine aperto non sono mai disordinate dal terreno.

8.4 Cambiamenti di direzione

E' possibile muovere in diagonale fino ad un angolo di 30° per lato, mantenendo il fronte verso la direzione originale.



Il resto degli spostamenti va fatto facendo perno. E' consentita una rotazione di 45° al massimo per turno. La rotazione "costa" 3 cm. per ciascuna basetta sul fronte dell'unità, qualsiasi sia la rotazione effettuata, tranne che per le unità in ordine aperto che perdono 3 cm. per ogni due basette (o frazioni) sul fronte. Ad es. un'unità di fanteria in linea con un fronte di 4 basette può effettuare una rotazione fino a 45° e muovere ulteriormente di 2 cm. in avanti, mentre un'unità di fanteria in colonna che ha un fronte di 2 basette può ruotare fino a 45° e muovere diritta per altri 8 cm.

Caso particolare: unità di fanteria in linea che hanno Ordine "Avanti cauta" impiegano tutta la loro capacità di movimento per effettuare un perno, ovvero effettuano comunque un perno ma non muovono ulteriormente.

Il perno va fatto prima di ogni altro movimento ma dopo eventuali cambi di formazione.

8.5 Interpenetrazione

Solo unità in Ordine aperto possono interpenetrare ed essere interpenetrati da truppe amiche.

Artiglierie schierate possono essere interpenetrate da truppe amiche.

Artiglierie agganciate non possono interpenetrare nè essere interpenetrate da unità amiche in ordine chiuso.

Artiglieri in rotta o ritirata vengono considerati come in ordine aperto e, come tali, non disordinano truppe amiche al loro retro (vedi Cap. 14).

Unità in rotta o ritirata possono liberamente interpenetrare truppe amiche che si trovino a più di 8 cm. dal loro retro (si intende che gli girino intorno o che vengano lasciate passare) (vedi Cap. 14).

8.6 Cambiamenti di fronte e formazione

Fanterie Inglesi, Francesi, della Confederazione del Reno ed Alleati dei Francesi, tutte le cavallerie e le artiglierie:

- per cambiare formazione o fronte (180°), per agganciare o sganciare le artiglierie sia a piedi che a cavallo: metà del movimento permesso dalla propria formazione e dai propri ordini.

Per passare da colonna di marcia ad un'altra formazione, compreso un eventuale cambiamento di fronte (e viceversa): metà del movimento permesso dalla formazione assunta e dai propri ordini.

Per formare quadrato e viceversa: l'unità rimane ferma e cambia formazione.

Fanteria in ordine aperto fa dietro front senza perdite di tempo.

Fanteria di tutti gli altri Stati, per cambiare formazione o fronte o per passare da colonna di marcia ad un'altra formazione, compreso un eventuale cambiamento di fronte (e viceversa): l'unità rimane ferma e cambia formazione.

Il cambiamento di formazione va effettuato all'inizio della mossa, prima di ogni altro movimento. (Eccezione: unità in ordine di marcia ed artiglierie possono cambiare formazione dopo aver mosso al massimo mezza mossa).

Le unità possono effettuare un cambiamento di fronte di 90° terminando con il fronte della larghezza pari a quella che era, in origine la propria profondità. Es. Un btg in linea su 4 basette ruota di 90° finendo in colonna di marcia con il fronte di 1 basetta e la profondità di 4 basi.

Il cambio di formazione va effettuato mantenendo la direzione originaria dell'unità (con l'esclusione del quadrato che può ridisporsi in ogni direzione).

Quadrato di emergenza

Fanterie in Ordine chiuso e non in disordine che vengono caricate da cavallerie avversarie (che inizia la mossa a distanza superiore a 5 cm dalla fanteria stessa) possono tentare di formare un quadrato "di

emergenza" anche se hanno già mosso nella mossa: nel momento in cui la cavalleria dichiara la carica (o non appena la cavalleria diviene visibile dalla fanteria) misurare la distanza tra la cavalleria e la fanteria ed applicare i seguenti modificatori al lancio di un D100.

- Distanza tra le due unità minore di 15 cm: -20
- Fanterie Reclute : -20
- Fanteria Veterani o più: +10

Con 50 o più la fanteria forma il quadrato, comunque in ordine, la cavalleria si ferma ad 1 cm ed in tal caso la mischia non avviene;

Con meno di 50 la fanteria non forma il quadrato e si disordina.

In entrambi i casi la fanteria non effettua il fuoco di premischia (vedi 10.2).

8.7 Evasione

Fanterie in ordine aperto, artiglierie e cavallerie possono cercare di evitare di essere contattate da fanterie in ordine chiuso che attaccano (movimento di evasione).

Le fanterie nemiche, se vogliono, potranno concludere il proprio movimento percorrendo l'intera distanza consentita, eventualmente contattando qualsiasi unità si trovi lungo la propria strada.

Se le unità che sono evase vengono comunque contattate, per qualche motivo, dalle unità nemiche, la mischia avrà luogo normalmente.

Non ci sono mai penalità per cambiare fronte all'inizio del movimento di evasione.

Fanterie in ordine aperto: le fanterie in ordine aperto devono evadere ritirandosi quel tanto che basta ad evitare il contatto e tenendosi a 5 cm. dalle unità nemiche in ordine chiuso.

Se unità amiche sono presenti sul retro dell'unità che evade, esse potranno essere interpenetrate.

Artiglieria: Artiglierie a cavallo agganciate possono evadere come le fanterie in ordine aperto. Artiglierie a piedi agganciate possono evadere solo se le unità di fanteria nemiche sono in linea o, se in colonna, si trovano, all'inizio della mossa a più di 5 cm. In questi casi le batterie non possono interpenetrare unità in ordine chiuso che si trovino alle loro spalle, ma possono deviare per evitarle, senza alcuna penalità. Artiglierie sganciate, sia a piedi che a cavallo, hanno 3 opzioni:

- 1) possono restare ferme, tirare un colpo a distanza corta ed eventualmente entrare in mischia con le unità nemiche che passano il test di morale;
- 2) possono tirare un colpo a distanza lunga e poi evadere abbandonando i pezzi. Questa opzione è

possibile solo se le unità nemiche che attaccano si trovano almeno ad 8 cm. all'inizio della mossa;

3) possono evadere abbandonando i pezzi, senza sparare, se il nemico che attacca si trova entro 8 cm. all'inizio della mossa.

Nelle ultime due opzioni, i serventi che evadono si comportano come fanterie in ordine aperto e possono muovere fino a 22 cm.

Cavalleria: Le cavallerie possono evitare di essere contattate da ftr. in ordine chiuso semplicemente facendo dietro-front (senza penalità) e muovendosi in linea retta od in diagonale quel tanto che basta per evitare il contatto.

Tuttavia, se ci sono altre unità amiche in ordine chiuso entro 8 cm. al loro retro, esse non potranno essere interpenstrate e le cavallerie potranno fare perno per evitarle: in altre parole, i primi 8 cm. di movimento di evasione della cavalleria devono essere fatti in linea retta. Le cavallerie terminano la mossa di evasione spalle al nemico.

8.8 Zona di controllo

Ogni unità di fanteria (non in ordine aperto o in quadrato) ha, di fronte a sè, una zona di controllo la cui profondità è pari alla gittata della propria arma (generalmente 9 cm.). Fanterie in quadrato hanno una zona di controllo pari a 5 cm per ciascun lato.

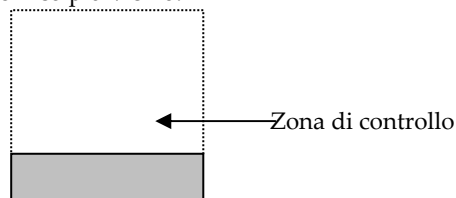
La zona di controllo della cavalleria è profonda 22 cm.

L'artiglieria sganciata ha una zona di controllo pari alla metà della propria gittata massima.

Artiglieria agganciata, unità in rotta e fanterie in ordine aperto non hanno zona di controllo. Unità in mischia non hanno ZOC.

Unità nemiche che si trovano in una zona di controllo di un'unità non possono uscirne se non per allontanarsi direttamente da tale unità e, se cambiano formazione, sotto fuoco sono considerate automaticamente come disordinate.

Nel caso un'unità si trovi nella ZOC di due o più unità nemiche, se intende caricare deve farlo contro il nemico più vicino.



9. Tiro

9.1. Gittate

Le seguenti distanze rappresentano le gittate effettive per le armi da fuoco, in cm.

	Corta	Lunga
Moschetto	4	9
Fucile rigato	6	12
Artiglieria media e pesante	10	40
Artiglieria leggera e a cavallo	10	30

La gittata dev'essere considerata dal centro dell'unità che spara al punto più vicino dell'unità bersaglio

9.2 Angolo di tiro

Unità di fanteria in ordine chiuso possono tirare ad unità nemiche che si trovino, anche parzialmente, entro le linee di fianco davanti all'unità (Fig. 6).

Unità in ordine aperto possono tirare ad unità nemiche che si trovino anche parzialmente entro le linee di fianco sia davanti che di dietro al loro fronte.

L'angolo di tiro dell'artiglieria è di 22,5° per lato.

Per sparare, un'unità deve avere l'intero fronte libero da unità amiche, cioè nessun unità amica deve trovarsi all'interno delle linee di fianco dell'unità che spara.

Se all'interno delle linee di tiro è presente un ostacolo che scherma parte del bersaglio, potranno tirare solo le basette che "vedono" effettivamente il bersaglio per la propria intera larghezza (Fig.7).

9.3 Priorità di tiro

E' obbligatorio tirare contro il nemico più vicino; fa eccezione l'artiglieria che non può tirare contro nemici in ordine aperto a distanza superiore alla minima. Inoltre, se l'artiglieria non ha nemici nel proprio arco di tiro entro 20 cm può tirare sul bersaglio preferito.

Artiglierie che hanno nemici in ordine aperto entro la propria distanza breve di tiro devono tirare su di essi invece che su truppe eventualmente presenti dietro ad essi.

Artiglierie devono tirare su unità in ordine chiuso, anche se queste sono schermate da truppe in ordine aperto, se entrambe si trovano oltre la distanza breve.

Armi da fuoco leggere non possono tirare attraverso schermi di unità, amiche o nemiche, in ordine aperto.

9.4 Fuoco e movimento

La Fanteria può muovere e sparare con un modificatore negativo (-5).

Fanteria armata con fucile rigato può muovere fino a metà della velocità consentita dalla propria formazione e dagli ordini e sparare con un modificatore negativo (-5).

Tutta la Fanteria in ordine di marcia non può sparare.

L'Artiglieria a cavallo può muovere fino a 14 cm, sganciare e sparare.

Artiglieria a piedi non può muovere e sparare (sganciare o ruotare i pezzi d'artiglieria è considerato "movimento").

Unità che intendono caricare il nemico nella mossa, non effettuano il fuoco di premischia.

Fuoco su truppe coinvolte in mischia

Non si può tirare su truppe coinvolte in una mischia o che sono entrate in mischia in questa mossa con unità diverse da quella che spara.

Incendi di edifici

Artiglierie medie e pesanti, obici e razzi che tirano su edifici lanciano un D10: con "1", l'edificio prende fuoco e deve essere evacuato dalle truppe che lo occupano entro 2 mosse, altrimenti l'unità perde 2 PM per mossa.

Tiro al di sopra di altre unità

Generalmente, non è possibile tirare al di sopra delle teste di altre unità nemiche o amiche. Nel caso di terreni particolarmente elevati, l'artiglieria che si trova in tale posizione può tirare al di sopra di unità amiche che si trovino più vicine all'artiglieria che al nemico, e comunque solo su nemici a distanza superiore alla corta. Per alcuni scenari è possibile sostituire una o più sezioni di artiglieria con una (o più) sezioni di obici. Questi tirano anche al di là di elementi rilevati di terreno (colline, città, boschi, etc), su nemici che comunque devono essere visibili da qualche figura di comandante. Il tiro è effettuato normalmente, ma non va considerata la regola 9.8 (Penetrazione dell'artiglieria).

9.5 Fuoco sul fianco/retro

Un'unità si considera bersagliata sul fianco o sul retro quando almeno la metà dell'unità nemica che spara si trova dietro la linea di fronte dell'unità bersagliata (Fig.8).

9.6 Truppe nei boschi

Possono aprire il fuoco contro unità nemiche esterne al bosco solo se si trovano sul bordo del bosco (cioè entro

2 cm. dal bordo, internamente al bosco). Non è possibile aprire il fuoco contro truppe nemiche che si trovino all'interno del bosco (cioè non sul bordo); unità che si trovano sul bordo del bosco possono essere bersagliate e contano come in "copertura leggera".

9.7 Batterie di Razzi

Muovono come Artiglieria a cavallo. Per mettere in batteria o smontare: 1 mossa.

Gittata: tra i 30 cm. (minima) ed i 60 cm..

Lancio di un D10: con "1" l'unità bersaglio perde 1 PM (e non testa il morale) e, se cavalleria, è disordinata per tutta la mossa successiva. Con "0", il razzo esplode sulla rampa e la distrugge!

Per tutte le altre regole seguire quelle dell'Artiglieria.

9.8 Penetrazione dell'artiglieria

Quando l'artiglieria tira a distanze superiori alla minima, si intende che stia sparando a palla. Per simulare l'effetto del tiro sulle unità poste dietro l'unità bersaglio si proceda nel seguente modo:

- 1) calcolare quante unità si trovano dietro l'unità bersaglio dell'artiglieria, lungo la prosecuzione della retta che unisce il centro del lato anteriore della batteria ed il punto più vicino alla batteria dell'unità bersaglio, fino alla gittata massima dell'artiglieria;
- 2) lanciare un solo d100 ma calcolare la possibilità di infliggere le perdite per ciascuna unità, applicando un modificatore di -10 al dado per ogni basetta attraversata dalla traiettoria di tiro, dalla batteria all'unità che testa (Fig. 9).

Esempio. Facendo riferimento alla situazione in Fig. 9, l'artiglieria (media) lancia un d100.

L'unità nemica A è colpita con un valore uguale o inferiore a 40, la B con $40 + 5$ (colonna) -10 (1 basetta attraversata) $=35$, la C con $40 + 5 - 30$ (3 basette attraversate) $=15$.

Dunque con un d100 uguale o inferiore a 15 ciascuna unità perde 1 PM.

Non considerare la penetrazione del tiro con neve o fango.

9.9 Grand Batterie

Quando più sezioni d'artiglieria si trovano a contatto sul proprio lato e tirano tutte sullo stesso bersaglio, sommare le relative percentuali, calcolando le eventuali differenze "di peso"

Esempio. Una sez. media e due sez. pesanti tirano contro una colonna di fanteria a distanza lunga. Le pesanti contano

$20+5+5=30$ $X2=60$. La media $20+5=25$ $x1=25$; $60+25=85$ è il valore complessivo di tiro.

9.10 Procedura

Moltiplicare il numero di basi che sparano per 10 (o 20, per l'artiglieria) (modificato come da tabella seguente): con un lancio di dado percentuale uguale od inferiore al valore necessario togliere 1 PM all'unità bersaglio, che dovrà testare il morale.

Nei casi in cui la percentuale di tiro superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

Ogni 2 PM persi, per la fanteria, togliere una basetta

Ogni 3 PM persi, per la cavalleria o l'artiglieria, togliere una basetta

Tiro critico: se chi lancia il D100 ottiene il 10% o meno del valore necessario, causa al nemico la perdita di 2 PM invece che di 1. Es. Linea contro colonna a corta: $10+5+5=20$ $x4$ basi Tot $=80$. Se il lancio del D100 è pari od inferiore a 8, il nemico subisce la perdita di 2 PM. Inoltre, eventuali comandanti aggregati sono considerati automaticamente colpiti: lanciare 1D6 e consultare la tabella al cap. 17.

Tabella per il Tiro

Fanteria

N. basi che sparano* X (10 + modificatori)

* solo le basi in 1° rango o tutte quelle in un centro abitato (in questo caso è possibile dividere il tiro tra unità nemiche che attaccano da lati diversi)

Es. Linea = 40
 Colonna = 20
 Quadrato = 10

Artiglieria

N. basi che sparano X (20 + modificatori)

Modificatori (cumulativi):

Elite: +5
Veterani +3
Reclute -2
Disordinati: -3
Contro copertura leggera: -5
Contro copertura pesante: -10
Ftr a corta: +5
Ftr che ha mosso: -5
Ftr Russa: -1
Art a corta: +10
Contro bersaglio denso (colonne/quadrati): +5
Contro ordine aperto o Art. schierata: -5
Art. contro cavalleria: +10
Artiglieria leggera: -5
Artiglieria pesante: +5
Sul fianco/retro: +2
Da copertura dura: -8

Si considerano in Copertura dura le unità in edifici, abitati o ridotte: in Copertura leggera, truppe dietro muretti, staccionate, filari di alberi o lungo il bordo dei boschi, qualunque formazione essi abbiano.



10. Mischie

10.1 Generalità

Quando due unità avversarie entrano in contatto si verifica una mischia. Quando le unità entrano in contatto, appaiare le basette avversarie in maniera tale che i due lati di fronte si tocchino per la loro intera lunghezza (Fig. 10).

Se un unità rimane ferma, muovere a contatto solo le basette dell'attaccante, mentre se una è di cavalleria in controcarica o supporto, muovere le basi di entrambe facendole incontrare a metà della distanza iniziale tra di esse.

Le unità in mischia non possono né muoversi né ritirarsi dalla mischia finché la mischia non viene risolta dagli effetti del morale.

Fino a due colonne possono attaccare una linea sul fronte. Unità con la stessa formazione (colonna contro colonna, linea contro linea, etc.), anche se di diverso tipo (cavalleria contro fanteria), combattono, di fronte, una contro una. Qualsiasi unità può essere attaccata contemporaneamente di fronte, di fianco e sul retro da unità diverse.

Unità in quadrato possono essere attaccate solo da un'unità avversaria per ciascun lato, qualsiasi formazione essa abbia.

Unità in quadrato non possono caricare alcun nemico.

Unità di fanteria non possono entrare in qualsiasi mischia già in corso. Ad esempio, se la cavalleria nemica carica nella fase A un'unità amica di fanteria (o

cavalleria, o artiglieria), nella fase B nessun'altra unità di fanteria può entrare in quella mischia già formata.

Unità che hanno cambiato fronte non possono entrare volontariamente in mischia nella stessa mossa.

10.2 Fuochi di premischia

Unità di "Reclute" di ftr caricate da nemici, o tutte le unità di ftr caricate da cavalleria, sparano "a lunga", prima di entrare a contatto: tutte le altre unità (Art e ftr.) tirano a corta, prima di entrare a contatto. Fermare l'unità che attacca ad 1 cm., effettuare il fuoco nella fase di tiro e, se l'unità non va in ritirata/rotta, muoverla a contatto ed effettuare la mischia.

Ftr in linea caricata da due unità nemiche che caricano frontalmente, divide il numero di basi che sparano sui due nemici (2 e 2, 3 e 2) lanciando il D100 due volte, una per ciascun bersaglio: a distanza lunga o se i nemici non caricano, può decidere se tirare solo su una delle due.

Fanterie in linea che vengono attaccate frontalmente da cavallerie nemiche in seguito ad un movimento di Sfondamento (vedi cap. 12), possono eseguire il fuoco di premischia (sempre a distanza lunga) solo se non sono state disordinate dalle proprie unità amiche in rotta/ritirata (vedi Cap.14).

10.3 Casi particolari

Artiglierie agganciate ed unità in ordine di marcia che vengono caricate, unità caricate sul fianco o sul retro vanno automaticamente in rotta, perdendo 2 PM.

Unità in ordine di marcia non possono mai caricare né contattare volontariamente il nemico. Eccezione: unità in ordine di marcia, cioè con il fronte di una basetta, possono attaccare attraverso un ponte od una strettoia difesa dal nemico. In questo caso sottrarre 20 al dado di mischia per l'unità che attacca attraverso.

Carica contro unità in ritirata o rotta.

Un'unità che ha fallito il test di morale (vedi 11.1), può venir caricata dal nemico nella mossa nella quale gli effetti del test vengono applicati, ovvero in quella successiva alla mossa nella quale il test è stato effettuato.

Nel caso il test avesse imposto la Ritirata all'unità (lancio del dado, 3 o 4), l'unità combatte la mischia come fosse Disordinata (vedi Cap. 13 e modificatore di mischia). Se, invece, l'unità è andata in rotta (lancio del

dado, 1 o 2), quando verrà contattata da unità nemiche andrà automaticamente in rotta perdendo 2 PM (oltre a quelli già persi per il fallimento del test di morale).

10.4 Attacchi sul fianco/retro

L'attacco è considerato sul fianco quando l'intero fronte dell'unità attaccante si trova oltre il prolungamento del fronte dell'unità attaccata. Almeno parte dell'unità che attacca deve trovarsi dietro il prolungamento della linea del fronte dell'unità attaccata all'inizio della mossa, affinché l'attacco possa essere validamente considerato sul fianco/retro.

Poiché i combattimenti sul retro e sui fianchi si risolvono per primi, unità contattate sul fianco e sul retro non combattono contro altre unità nemiche eventualmente presenti sul fronte, perché vengono considerate immediatamente in rotta: tuttavia, poiché le unità in rotta vengono mosse all'inizio della mossa successiva, tutte le unità a contatto restano "impegnate" per la mossa corrente.

10.5 Cariche della cavalleria

Unità di cavalleria devono percorrere almeno 6 cm. in linea retta (movimento di carica) per poter entrare in mischia con piena efficacia contro unità nemiche di fanteria in ordine chiuso, altrimenti combattono senza il bonus dovuto all'impeto.

Unità di cavalleria non possono caricare né entrare in mischia con unità nemiche che si trovino in copertura dura (cioè, entro villaggi, dietro fortificazioni, etc.).

Cavalleria contro Fanterie in ordine aperto:

Unità di cavalleria che trovano lungo la propria strada truppe in ordine nemiche aperto (a meno che queste non si trovino in boschi od in terreno difficile) infliggono loro 2 PM di danno automaticamente, senza subire perdite: inoltre, le interpenetrano senza fermarsi a combattere, come se tali truppe non esistessero. Le unità in ordine aperto sono considerate "disordinate" fino al termine della mossa e testano il morale.

Viceversa, se il contatto avviene all'interno di boschi o di terreno rotto, la mischia viene effettuata normalmente, ma la cavalleria conta come "disordinata".

Cavalleria contro Fanterie in ordine chiuso:

Unità di fanteria in ordine chiuso che vengono contattate dalla cavalleria non disposte in quadrato, sono considerate "disordinate".

Unità di fanteria in ordine chiuso non in quadrato che perdono la mischia contro la cavalleria pesante, vanno automaticamente in rotta (perdendo 3 PM).

Carica ad ondate:

la cavalleria può caricare unità nemiche ad ondate. E' possibile schierare due diversi reggimenti uno dietro l'altro a 7,5 cm. di distanza.

Se la prima ondata viene respinta (o messa in rotta) si ritira dietro la prima fermandosi a 7,5 cm. dietro di essa, nella direzione di provenienza originaria. La seconda ondata può immediatamente caricare la stessa unità nemica, che non potrà effettuare il fuoco di premischia.

Se la seconda ondata viene mandata in rotta, allora entrambe le linee di cavalleria muoveranno l'intera mossa di rotta, mentre se va in ritirata verrà mossa dietro la prima, che non potrà però caricare nuovamente e saranno considerate entrambe "stanche".

Controcarica della cavalleria:

Se nella 1° fase di movimento, unità di cavalleria della parte A contattano frontalmente unità di cavalleria della parte B, queste potranno tentare di controcaricare.

Per fare ciò, lanciare un dado a 6 cercando di ottenere meno del proprio valore attuale dei PM, sottraendo 2 al dado se l'unità opera sotto ordine "All'Attacco!" o di supporto ad unità con tale ordine.

Se l'unità controcarica, essa combatte normalmente, altrimenti non applica il bonus di impeto.

Es. Un unità di ussari (valore attuale dei PM: 4) opera sotto ordine di "All'attacco!" e viene caricata nella 1° fase di movimento da un unità nemica: lancia un dado a 6 ed ottiene 5. Modificato con -2, il risultato è 3 e l'unità può controcaricare.

Se nella 2° fase del movimento un'unità di cavalleria del giocatore inattivo (parte A) è caricata da cavalleria nemica, essa conterà come in controcarica se avrà mosso almeno ½ mossa nella prima fase, altrimenti dovrà testare lanciando un dado a 6 cercando di ottenere meno del proprio PM attuale.

Supporti di cavalleria.

Unità di cavalleria che hanno ordine di supportare un'unità amica che viene caricata, potranno tentare di controcaricare prima che l'unità nemica contatti l'unità supportata, se l'unità avversaria che carica si trova entro la propria distanza di mossa ed entro 45° per ogni lato del proprio fronte.

Se le unità della parte che viene caricata hanno già mosso in questo turno (cioè, nella 1° fase di movimento), l'unità in supporto potrà controcaricare

solo se avrà mosso, nella 1° fase, al massimo la metà del movimento consentito. E' opportuno dichiarare tale movimento ridotto non appena effettuato, contrassegnando l'unità con un apposito counter.

Sia nel caso delle controcariche, sia nel caso delle cariche in supporto, le cavallerie si scontrano a metà della distanza che c'è tra le due unità all'inizio della mossa.

Cavalleria al termine di mischie:

al termine di un turno nel quale un'unità di cavalleria ha effettuato una mischia (non contro artiglieria) od un movimento di sfondamento, essa viene considerata "stanca": per recuperare, deve restare ferma un turno (di movimento normale), non in mischia o sotto tiro, altrimenti applica un modificatore di mischia, ma può comunque muovere normalmente.

10.6 Procedura

Moltiplicare il numero di basi in mischia per 10 (modificato come da tabella seguente): con un lancio di dado percentuale uguale od inferiore al valore necessario togliere 1 PM all'unità bersaglio, che dovrà testare il morale.

Un'unità attaccata contemporaneamente da due unità nemiche sul fronte lancia il D100 una sola volta; l'eventuale perdita causata sul nemico viene attribuita dal proprietario dell'unità. Le unità oppponenti sommano le rispettive percentuali e lanciano 1D100.

Nei casi in cui la percentuale di mischia superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

Ogni 2 PM persi, per la fanteria, togliere una basetta
Ogni 3 PM persi, per la cavalleria o l'artiglieria, togliere una basetta

Combattimento critico: se chi lancia il D100 ottiene il 10% o meno del valore necessario, causa al nemico la perdita di 2 PM invece che di 1. Es. Una colonna di veterani in carica contro una linea: $10+3+5=18 \times 4$ basi Tot =72. Se il lancio del D100 è inferiore o pari a 7, il nemico subisce la perdita di 2 PM.

Inoltre, eventuali comandanti aggregati sono considerati automaticamente colpiti: lanciare 1D6 e consultare la tabella al cap. 17.

Tabella per le Mischie

N. basi in mischia* X (10 + modificatori)

* Contano le basi a contatto con quelle nemiche. Se in ordine (cioè non in disordine, contano anche le basi in 2° rango + una base per lato in overlap. Unità in o/a contano solo le basi a contatto con il nemico (max. 1 a 1). Unità in quadrato contano sempre solo 1 basetta per lato contattato.

Modificatori

Cavalleria in carica con impeto §: + 10
Ftr in carica°: +5
Artiglieria: -5
Cavalleria pesante: +15
Corazzieri/Lancieri: +3
Cav Stanca: -5
Disordinati: -5
Elite: +5
Veterani: +3
Reclute: -3
Contro artiglieria: + 20
Contro copertura leggera: -2
Contro copertura pesante: -4

§: non contro nemici in copertura, nè questi contano disordinati

°: non contro nemici in copertura dura

Se un'unità ha un valore complessivo di combattimento inferiore a 5 combatte comunque con il valore di 5.

Unità in/attraverso ponti o strettoie difesi contano disordinate

Nei rari casi in cui la percentuale di mischia, superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

11. Test di morale: (sia da tiro che in mischia)

11.1 Procedura

Le unità che perdono almeno 1 PM da tiro o dalla mischia ed hanno 4 PM o meno, lanciano un dado (a 10 facce se sotto tiro, a 6 se in mischia), modificato come segue,

- ☐ Elite +2
- ☐ Veterani +1
- ☐ Reclute -1
- ☐ Generale aggregato +1
- ☐ Generale carismatico aggregato: +1
- ☐ Ftr Russa: +1
- ☐ In copertura dura +1
- ☐ Per ciascuna basetta persa: -1

ed applicano il risultato seguente:

1 o 2 = l'unità è in rotta. Perde altri 2 PM. Muove una mossa verso le retrovie in Disordine, all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi.

Girare 2 basette verso le retrovie per ricordare che l'unità dovrà muovere verso le retrovie nella mossa seguente.

3 o 4 = l'unità si ritira in disordine, concludendo il movimento spalle o fronte al nemico (a scelta del giocatore), di una sola mossa, alla velocità massima della formazione in cui si trova l'unità, all'inizio della mossa successiva perdendo un'ulteriore PM. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi. Unità in quadrato in mischia contro fanterie vanno in rotta.

Girare 1 basetta verso il retro per ricordare che l'unità dovrà ritirarsi nella prossima mossa.

ECCEZIONE: Unità che caricano frontalmente artiglierie nemiche pesanti o medie e subiscono perdite, per il test di morale per il fuoco lanciano un dado a 6 (invece di uno a 10).

E' possibile che entrambe le unità coinvolte in una mischia siano distrutte (PM = 0).

Tie-break di mischia. Se nessuna delle due parti ha ricevuto perdite in mischia o se, dopo aver testato il morale, nessuna delle due parti si ritira o va in rotta, oppure, se entrambe andrebbero in rotta o ritirata, vince la mischia l'unità che ha, al momento, il maggior numero di PM. In caso di ulteriore parità, in sequenza, vince la mischia chi:

- ☐ l'unità che aveva il maggior numero di PM all'inizio del gioco;
- ☐ l'unità che aveva la percentuale maggiore di fare perdite al nemico in mischia;
- ☐ quella che ha più unità amiche entro 5 cm.;
- ☐ quella che ha un generale aggregato;
- ☐ o, infine, chi ottiene un risultato maggiore al lancio di un dado!

Le unità della parte sconfitta si ritirano, come al punto 11.1 (risultato di 3-4 al dado, senza sottrarre un ulteriore PM). Se una parte va in ritirata e l'altra va in rotta, l'unità che dovrebbe andare in ritirata è considerata vincitrice e l'altra si ritira (invece di andare in rotta).

Nel caso di più unità contro una, ciascuna segue singolarmente i risultati del proprio test di morale o dell'andamento complessivo dei Tie-break.

Es: A e B (ciascuna con 5 PM) caricano una linea "1" (5PM). A e 1 subiscono 1 PM e testano il morale. A lo fallisce e si ritira perdendo 1 PM. "1" lo supera e va al Tie break con B: poiché ha ora meno PM dell'avversario, "1" si ritira senza subire ulteriori perdite, mentre A, nella successiva fase di Avanzata, prenderà la sua posizione.

11.2 Artiglieria in mischia

Artiglieria in mischia contro truppe in ordine chiuse che non si ritirano/rompono nella prima mossa di mischia, vanno automaticamente in ritirata ed abbandonano i pezzi, perdendo 1 PM se in mischia contro fanteria, 2 se contro cavalleria. Artiglieri in ritirata che vengono contattati da cavallerie nemiche vengono distrutti automaticamente: se contattati da fanterie, perdono 2 PM e sono considerati in rotta.

Artiglieri che abbandonano i pezzi possono recuperarli se questi non sono presidiati da truppe nemiche ovvero se si trovano al di qua della linea del fronte nemica. I pezzi abbandonati non possono, comunque, essere spostati od utilizzati dal nemico.

12. Sfondamento. Avanzata.

Unità di cavalleria i cui nemici si sono ritirati /vanno in rotta/ sono distrutti e che, a loro volta non siano in rotta/in ritirata/distrutte, muovono facoltativamente (obbligatoriamente per le cavallerie inglesi) 12 cm. diritti all'inizio della mossa successiva (questo va considerato come un "bonus" di movimento extra: esso non conta come movimento per il turno seguente) , e possono entrare in mischia con ogni unità nemica entro tale distanza.

Al termine del movimento di sfondamento l'unità di cavalleria è considerata "stanca", a meno che non stia combattendo in mischia: in tal caso combatte normalmente e viene considerata "stanca" al termine della mischia stessa.

Non è possibile effettuare due movimenti di sfondamento consecutivi: cioè, se al termine di una mischia ingaggiata in conseguenza di un movimento di sfondamento, la cavalleria dovesse essere vincitrice, essa non potrà comunque effettuare un nuovo movimento di sfondamento.

Unità di fanteria che hanno caricato un nemico e lo hanno fatto ritirare o lo hanno messo in rotta, nella

successiva fase avanzano ad occupare il terreno lasciato libero dal nemico.

13. Unità Disordinate

Unità Disordinate non possono iniziare azioni aggressive contro unità nemiche in ordine chiuso; possono difendersi se attaccate: tuttavia l'avversario combatte per primo e l'unità disordinata potrà "rispondere" solo se non avrà ottenuto un risultato negativo (ritirata o rotta) dal test di morale.

Se fatte oggetto di tiro, perdono automaticamente 1 PM e poi provano il morale .

Unità disordinate possono comunque aprire il fuoco (con i relativi modificatori).

Distaccare le basette tra di loro per ricordare che l'unità è disordinata.

Il Disordine viene recuperato quando cessano i motivi del disordine stesso, alla fine della mossa.

14. Unità in ritirata/rotta

Distaccare le basette tra di loro per ricordare che l'unità è disordinata e girarle con il fronte verso le retrovie.

I primi 8 cm. del movimento di rotta e ritirata vanno effettuati perpendicolarmente al fronte dell'unità avversaria che ha provocato la rotta /ritirata (sia con il fuoco che con la mischia). Il cambiamento di fronte che precede la rotta/ritirata è "gratis".

Durante il movimento di rotta/ritirata non è consentito cambiare fronte o formazione.

Unità che hanno mosso nella fase di rotta/ritirata non possono muovere nella fase di movimento.

Unità in ordine chiuso che vanno in rotta disordinano truppe amiche al loro retro che devono venir interpenetrate durante il movimento: il disordine finisce al termine della mossa.

Unità in ordine chiuso che si ritirano, disordinano unità amiche che si trovano al loro retro e che devono venir interpenetrate, se queste non ottengono almeno 50 al dado a 100.

Unità che escono dal tavolo in ritirata possono rientrare nella mossa successiva a quella nella quale sono uscite, dallo stesso punto nel quale erano uscite.

Unità che escono dal tavolo in rotta sono perdute definitivamente (eliminare tutti i loro PM dal totale dell'esercito).

Unità in rotta sotto tiro perdono automaticamente 1 PM.

Unità in rotta contattate dal nemico perdono automaticamente 2 PM e continuano la rotta.

Recupero della rotta.

Per recuperare unità in rotta, lanciare due dadi percentuali all'inizio di ogni mossa successiva a quella del movimento di rotta cercando di "battere" 50 (sommando 5 al lancio del dado se un Generale di Brigata o un C. in c. "scarso" è aggregato; 10, 15 o 20, rispettivamente per C. in c. "normali", "veterani" od "eccezionali". Sommare 10 al dado per truppe d'Veterani); in caso di fallimento, togliere un altro punto di combattimento e muovere l'unità indietro di una mossa. In caso di successo, l'unità resta ferma 1 mossa per riorganizzarsi e poi può riprendere con gli ordini precedenti (se nel frattempo non sono stati cambiati).

Il tentativo di recupero è opzionale: se un giocatore lo desidera, può evitare di tentare il recupero lasciando che l'unità si allontani dalla linea del fronte. In tal caso, però, l'unità perderà comunque 1 PM (nella fase di "recupero rotte") per ciascuna mossa di rotta.

15. Edifici e centri abitati

Centri abitati di piccole dimensioni od edifici isolati dovrebbero essere rappresentati da quadrati di 10 cm di lato.

Si raccomanda di considerare come singoli "quartieri" di centri abitati di dimensioni maggiori più blocchi di 10 x 10 cm: in tal caso, grossi abitati possono venir considerati come aggregazioni di più "quartieri" (o blocchi).

Ogni blocco può essere occupato da un massimo di 6 basi che contano come in copertura dura.

Unità di ftr. o cav. possono attraversare villaggi solo in ordine aperto o in colonna di marcia: se in linea o d'attacco, dovranno cambiare formazione prima di entrare nel villaggio. Eccezione: se si tratta di edifici isolati, le unità in linea potranno dividersi temporaneamente per oltrepassarli (senza occuparli).

Strade che passino tra un blocco ed un altro sono considerate come viali e possono essere percorse da fanterie in colonne d'attacco. Eventuali combattimenti che dovessero verificarsi tra unità di fanterie lungo i viali vengono risolti normalmente (cioè come se si fosse in campagna). Cavallerie ed Artiglierie nemiche che dovessero incontrarsi lungo i viali si ritirano obbligatoriamente fuori dal perimetro del villaggio (durante la fase di mossa obbligatoria).

Unità che occupavano un blocco, alla loro uscita sono considerate disordinate, fino alla fine della mossa.

Unità che occupano un villaggio non possono essere attaccate di fianco, ma ogni lato del villaggio può essere attaccato contemporaneamente da 2 colonne od 1 linea. Unità di cavalleria o artiglieria che si trovano all'interno (sempre fino ad un max di 6 basi) non possono né sparare né combattere e, se il villaggio viene attaccato, esse devono immediatamente ritirarsi (come per la normale procedura di "Ritirata") se non ci sono truppe amiche di fanteria a difendere il villaggio o se queste devono ritirarsi od andare in rotta: se bersagliate dal fuoco, contano come in copertura dura. Un villaggio occupato può essere attaccato solo da unità di fanteria, ma può essere fatto oggetto di tiro anche da artiglierie. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

Se una sola unità difende un villaggio attaccato da più lati, si procede come nel caso di mischie multiple (vedi 10.6) Il difensore deve sempre cercare di difendere tutti i lati del villaggio sotto attacco con almeno 1 base. Se ciò non fosse possibile (ad es. perché il villaggio è attaccato da quattro lati e l'unità ha solo 3 basi) l'unità verrà considerata automaticamente in rotta, come se avesse perso la mischia (vedi 11.1).

E' possibile attaccare un blocco partendo da un altro: l'unità in difesa conta come in Copertura Dura, mentre quella in attacco conta sempre come in Colonna (anche per gli eserciti che normalmente non possono adottare tale formazione, come gli Inglesi. Se un'unità che attacca da un blocco ad un altro viene messa in rotta od in ritirata, essa rientrerà nel blocco da cui proveniva, fermando il proprio movimento all'interno del blocco stesso. Se l'unità è in rotta, resterà in questo status finché non sarà stata riorganizzata o non verrà attaccata da un'unità nemica e scacciata dal blocco.

Se un'unità viene scacciata da un blocco dal tiro o da una mischia, essa potrà occupare eventuali altri blocchi presenti lungo la sua linea di rotta o ritirata, a patto che questi non siano occupati da unità nemiche o ci sia ancora disponibilità di spazio (in basi) se occupati da unità amiche.

Truppe che vanno in ritirata o in rotta attraverso villaggi tenuti da unità amiche non disordinano queste ultime.

16. Regole particolari per i Cosacchi.

I cosacchi sono le uniche cavallerie che possono (e devono) operare in Ordine aperto in questo regolamento.

Formazione: distaccare le basette in maniera tale che tra l'una e l'altra ci sia lo spazio sufficiente per un'altra basetta. Le 2 basette possono essere allineate di fronte o una dietro l'altra.

I rgt. cosacchi non necessitano di ordini, né devono restare entro il raggio di comando da qualsiasi generale: sono, in altre parole, completamente indipendenti.

In qualsiasi occasione possono muovere fino a 35 cm. per mossa; nei boschi muovono a ½ velocità ma non sono disordinati. I cosacchi cambiano fronte (90° o 180°) senza alcuna penalità.

Non possono essere interpenetrati da truppe in ordine chiuso.

I cosacchi sono considerati, al fine del tiro e delle mischie come in ordine aperto: inoltre, devono evadere se caricate da cavallerie nemiche come se fossero cavallerie caricate da fanteria in ordine chiuso.

Possono caricare volontariamente solo:

- ☐ fanterie in ordine aperto;
- ☐ nemici disordinati od in ordine di marcia o in rotta;
- ☐ artiglierie al traino o elementi non combattenti (carriaggi, etc.).

Appaiare le basi dei cosacchi con quelle del nemico caricato, ma considerarle comunque in ordine aperto.

17. Perdita dei Generali

Figure isolate di Generali non possono essere né colpite né attaccate. Figure di generale non aggregate che si trovano sulla strada di unità nemiche, si ritirano automaticamente di un'intera mossa.

Ogni volta che un'unità alla quale è aggregato un Generale si ritira o va in rotta o è sotto fuoco od in mischia, lanciare un dado a dieci facce lanciando un dado a sei facce sottraendo 1 per ogni PM perduto dall'unità in quella mossa ed un ulteriore 1 se il generale è carismatico:

se il risultato è "1",

1-2 = il Generale è ucciso da una palla vagante/schiacciato dal cavallo/ travolto dal nemico o dalle truppe in ritirata! Tutte le unità della Brigata perdono un PM;

3-4 = il Generale è ferito seriamente e viene portato fuori dal campo;

5 = il Generale è ferito leggermente. Nessun problema!

6 = il Generale è salvato miracolosamente da una medaglia/una fiasca di "quello buono"/ il ritratto di una fanciulla/ il corpo di un'aiutante di campo! Hurrà, l'unità della Brigata cui il Generale è aggregato recupera un PM di quelli perduti!

Un Generale di Brigata ucciso o ferito seriamente viene sostituito 2 mosse dopo la sua morte: nel frattempo le unità della Brigata non possono cambiare ordini. Un generale carismatico viene sostituito da un generale normale.

Quando il Comandante in capo è ucciso, tutte le unità avranno automaticamente ordine di "Ritirata". Il C. in c. non è rimpiazzabile (in pratica, la battaglia è perduta!).

18. Morale di Divisione

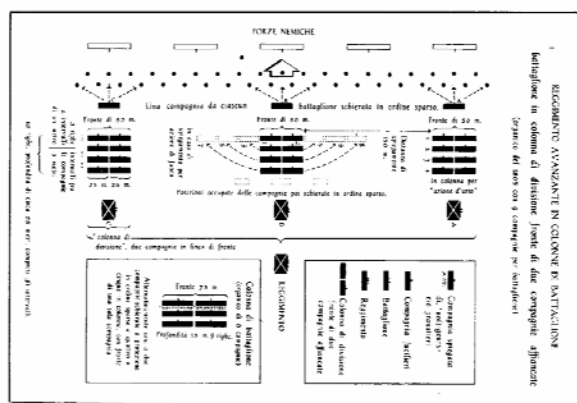
Prima della partita sommare i PM di tutte le unità che fanno parte di una divisione. Quando una divisione ha perduto la metà dei PM, essa si ritira verso le retrovie.

19. Scontri su più giornate

Alla fine di una giornata, le unità recuperano la metà (per difetto) dei PM perduti nel corso della giornata stessa.

"Benché di rado intervenisse in questioni di tattica, Napoleone preferiva nettamente la formazione in ordre mixte. Essa si adattava in maniera ideale allo sfruttamento del successo, ad assumere uno schieramento difensivo o ad un brusco cambiamento di fronte; in altre parole, avrebbe potuto eseguire rapidamente qualsiasi manovra."

D. Chandler, "Le Campagne di Napoleone"



INDICE

1. SCALE	3	9.5 FUOCO SUL FIANCO/RETRO	13
2. STRUTTURA DELLE UNITÀ	3	9.6 TRUPPE NEI BOSCHI	13
2.1 Basette	3	9.7 BATTERIE DI RAZZI	14
2.2 STRUTTURA DELLE UNITÀ	4	9.8 PENETRAZIONE DELL'ARTIGLIERIA	14
2.3 TIPO DELLE UNITÀ E CARATTERISTICHE	4	9.9 <i>GRAND BATTERIE</i>	14
3. VISIBILITÀ	4	9.10 PROCEDURA	14
4. COMANDO	5	TABELLA PER IL TIRO	15
4.1 CARATTERE DEI COMANDANTI E LORO CAPACITÀ.	5	10. MISCHIE	15
4.2. TIPO DI ORDINI E LORO CARATTERISTICHE.	5	10.1 GENERALITÀ	15
CAMBIO DI ORDINI	6	10.2 FUOCHI DI PREMISCHIA	16
4.3 RAGGIO DI COMANDO	6	10.3 CASI PARTICOLARI	16
4.4 AGGREGAZIONE DEI COMANDANTI	7	10.4 ATTACCHI SUL FIANCO/RETRO	16
4.5 DISTACCAMENTI	7	10.5 CARICHE DELLA CAVALLERIA	16
5. FORMAZIONI	7	CAVALLERIA CONTRO FANTERIE IN ORDINE APERTO:	16
SCHERMI DI VOLTEGGIATORI	7	CAVALLERIA CONTRO FANTERIE IN ORDINE CHIUSO:	16
DOTTRINA	8	CARICA AD ONDATE:	17
6. INIZIATIVA	8	CONTROCARICA DELLA CAVALLERIA:	17
7. SEQUENZA DI MOSSA	9	SUPPORTI DI CAVALLERIA.	17
8. MOVIMENTO	10	CAVALLERIA AL TERMINE DI MISCHIE:	17
8.1 MOVIMENTO STRATEGICO	10	10.6 PROCEDURA	17
8.2 MOVIMENTO TATTICO	10	TABELLA PER LE MISCHIE	18
8.3 EFFETTI DEL TERRENO SUL MOVIMENTO	10	11. TEST DI MORALE: (SIA DA TIRO CHE IN MISCHIA)	18
8.4 CAMBIAMENTI DI DIREZIONE	10	11.1 PROCEDURA	18
8.5 INTERPENETRAZIONE	10	11.2 ARTIGLIERIA IN MISCHIA	19
8.6 CAMBIAMENTI DI FRONTE E FORMAZIONE	11	12. SFONDAMENTO. AVANZATA.	19
9. TIRO	13	13. UNITÀ DISORDINATE	19
9.1. GITTATE	13	14. UNITÀ IN RITIRATA/ROTTA	19
9.2 ANGOLO DI TIRO	13	RECUPERO DELLA ROTTA.	20
9.3 PRIORITÀ DI TIRO	13	17. PERDITA DEI GENERALI	21
9.4 FUOCO E MOVIMENTO	13	18. MORALE DI DIVISIONE	21
		19. SCONTRI SU PIÙ GIORNATE	21

Ordre Mixte

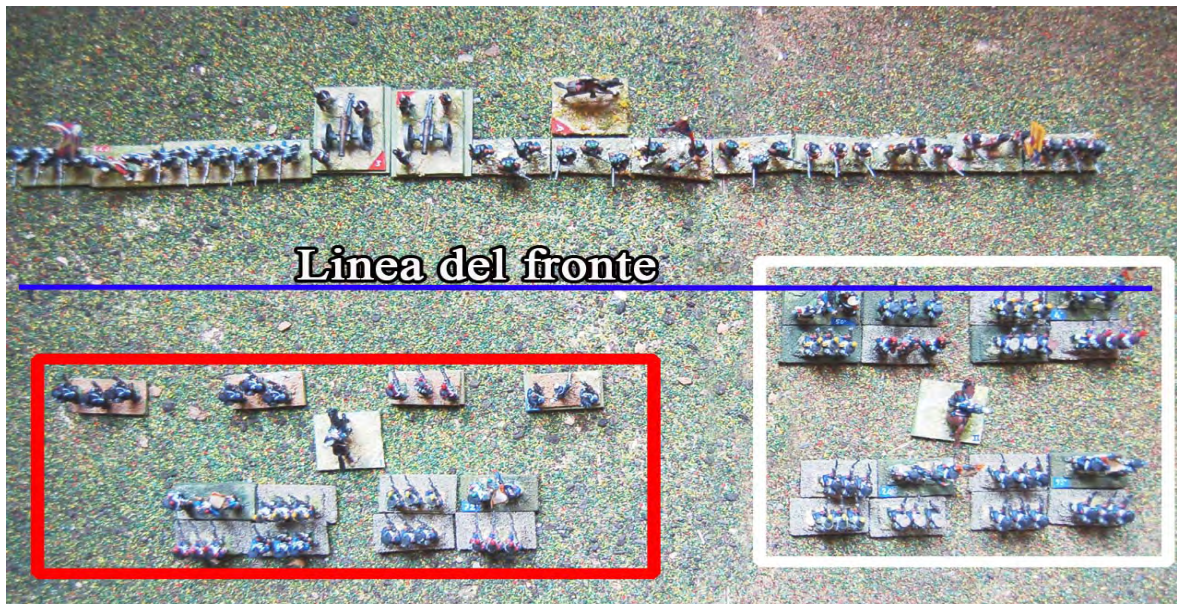


Fig. 1 . Cambio di area di schieramento. La Brigata Bianca deve passare alle spalle della brigata rossa, se vuole cambiare area di schieramento



Fig. 2. Formazioni di fanteria

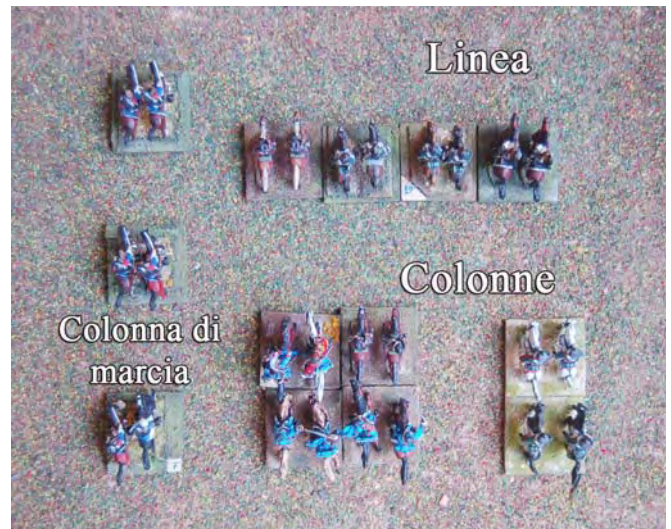


Fig. 3. Formazioni di Cavalleria



Fig. 4. Fanteria in ordine aperto in terreno rotto

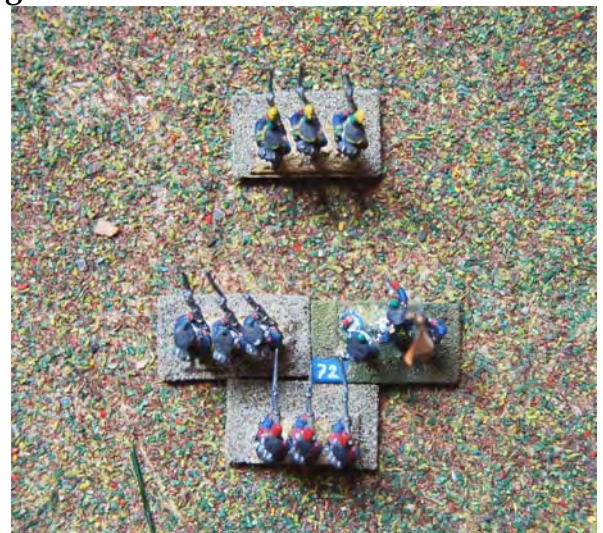


Fig. 5. Schermo di volteggiatori

Ordre Mixte

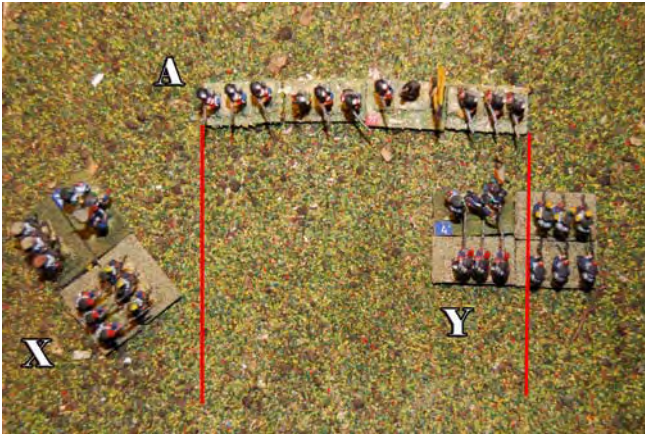


Fig. 6. Linee di tiro della fanteria. A può tirare contro Y ma non contro X.

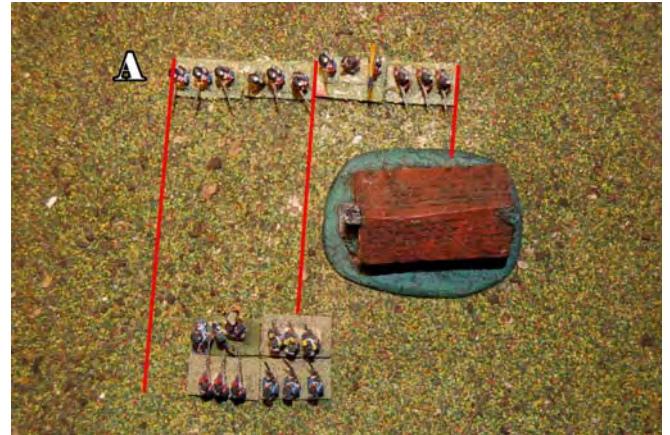


Fig. 7. Linea di tiro bloccata. Possono tirare solo le due basette la cui visuale è interamente libera.

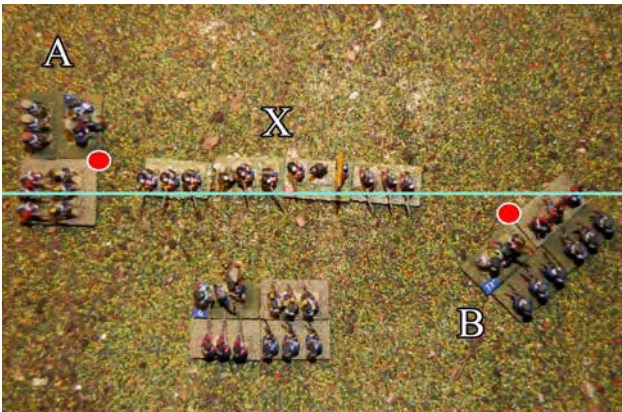


Fig. 8. Tiro sul Fianco. A tira sul fianco di X. B non può tirare sul fianco perché il centro dell'unità è davanti alla linea di fronte del nemico.

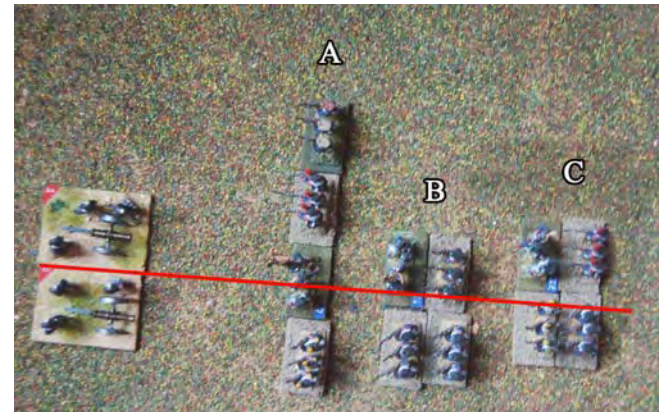


Fig. 9. Penetrazione del tiro d'artiglieria. La batteria tira normalmente contro A, somma 10 al dado per il tiro contro B e 30 per il tiro contro C.

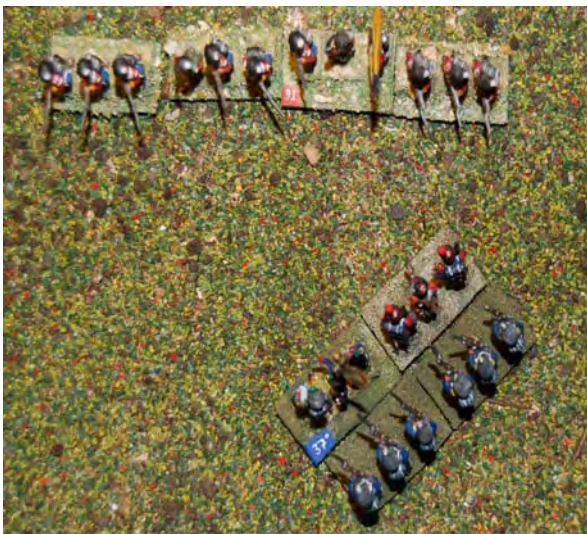
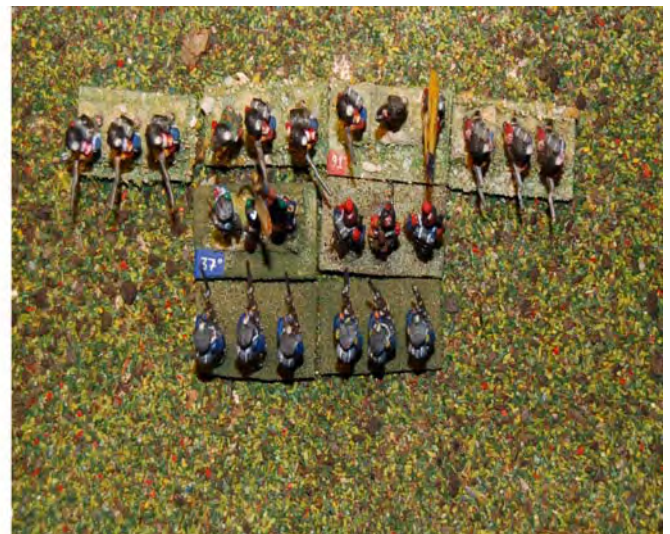


Fig. 10. Appaiamento dell'unità in colonna che carica con quella in linea



Nota: nelle figg. 1 e 9 le distanze tra le unità avversarie sono state ridotte per semplicità