

# *Corps d'Armée*

## *(Republique)*

### Regolamento per grandi scontri nel periodo napoleonico (1796-1815)

#### Versione 2.1 (Gennaio 2008)

#### INTRODUZIONE

"*Corps d'Armée*" è un regolamento per la simulazione di grandi scontri campali del periodo napoleonico. Esso deriva in grandissima parte dal regolamento americano "Republique" (versione "beta"), disponibile gratuitamente su Internet ([www.wtj.com](http://www.wtj.com)), ma profondamente modificato sulla base di decine e decine di partite effettuate, compreso il *refight* della battaglia di Lipsia, che ha impegnato numerosi giocatori per tre giorni di fila, dall'alba al tramonto. Le modifiche interessano i dettagli sugli ordini, alcune cosette sul movimento, il fuoco degli schermagliatori, la risoluzione dei combattimenti, il recupero del morale, etc. etc. (oltre all'eliminazione di alcune regolette che interrompevano, immotivatamente, il flusso del gioco che, invece è notevolmente scorrevole). In generale, non dovrebbe essere necessario un arbitro, che diviene però indispensabile su scenari particolarmente complessi o quando la situazione strategica necessita di movimenti nascosti. Di fatto, dopo una lunga ricerca, durata letteralmente anni, il nostro gruppo ha adottato definitivamente questo regolamento per le proprie battaglie e lo trova pienamente soddisfacente.

All'elaborazione di questa versione hanno collaborato (e dunque vanno qui ringraziati ufficialmente) non solo i soci dell'Associazione "Miles Gloriosus Wargame", ma anche i giocatori di altri club italiani, tra i quali spicca l'ARSM di Roma, che hanno testato in proprio od insieme a noi le diverse regole. Spero che le regole siano abbastanza chiare: se doveste avere problemi, contattatemi pure via E-mail ([milesgloriosus@hotmail.com](mailto:milesgloriosus@hotmail.com)), vi risponderò al più presto.

Alcuni **consigli tattici** prima di iniziare a giocare: ricordate sempre che il regolamento è dedicato a scontri in "grande tattico" perciò non cercate le compagnie di granatieri all'interno delle unità e non vi sconvolgete se un reggimento di Veterani, al quale affidavate la riuscita di tutto il piano di battaglia, può cedere di schianto. Allora, innanzitutto, elaborate un buon piano di battaglia e cercate di perseguirlo senza cambiarlo troppo, soprattutto perché il cambio degli ordini può essere problematico, soprattutto per gli eserciti di alcune nazioni. In secondo luogo, non vi lasciate distrarre da situazioni locali apparentemente vantaggiose: non pensate ad attaccare con una bella carica di cavalleria una batteria nemica al traino se ciò non può effettivamente cambiare i destini della giornata! Ricordate che le unità muovono molto velocemente e la vostra cavalleria, isolata potrebbe essere presto circondata e distrutta facilmente da un contrattacco nemico (ricordatevi degli Scots Grey a Waterloo!). Per quanto riguarda lo schieramento, se giocate su un tavolo grande, non cercate obbligatoriamente di occupare tutto il fronte, che rappresenta svariati chilometri: cercate invece a schierarvi in profondità ed a tenere pronte le riserve per tappare i buchi che il nemico aprirà nel vostro schieramento. Terzo: anche nei primi scontri, cercate di utilizzare parecchie unità: il regolamento non funziona affatto con pochi reggimenti per parte (se quello è ciò che volete simulare, cercate altrove...). Quarto: chi ce l'ha, sfrutti al meglio i propri schermagliatori: anche se ne abbiamo ridotto la letalità delle regole originali, se ben utilizzati possono farvi vincere la battaglia (per gli inglesi nella Penisola sono spesso assai più efficaci dell'artiglieria!). Quinto: concentrate il fuoco delle artiglierie: a lunga gittata ed isolate, generalmente sono del tutto inefficaci.

Buon divertimento.

Luca Marini  
"Miles Gloriosus Wargame" Roma

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>1</b>
<b>PREPARAZIONE</b>	<b>2</b>
<b>Scala</b>	<b>4</b>
<b>Attrezzature</b>	<b>4</b>
<b>Imbasettamento</b>	<b>4</b>
<b>Unità</b>	<b>4</b>
<b>Formazioni</b>	<b>5</b>
<b>Per iniziare...</b>	<b>6</b>
<b>Il Campo di Battaglia</b>	<b>6</b>
Mappa del terreno di gioco	6
<b>Bombardamento iniziale</b>	<b>6</b>
<b>SEQUENZA DI MOSSA.</b>	<b>7</b>
<b>Comando</b>	<b>7</b>
<b>Catena di comando</b>	<b>7</b>
<b>Centro della Divisione:</b>	<b>8</b>
<b>Raggio di Comando</b>	<b>8</b>
<b>Comandanti</b>	<b>8</b>
<b>Ordini</b>	<b>9</b>
<b>Comandanti uccisi o feriti</b>	<b>10</b>
<b>Aggregazione/Distacco di comandanti</b>	<b>10</b>
<b>Livelli di Morale</b>	<b>12</b>
<b>Manovre</b>	<b>13</b>
<b>Movimento</b>	<b>13</b>
<b>Modificatori al movimento</b>	<b>14</b>
<b>Regole Speciali</b>	<b>14</b>
<b>Fuoco dell'Artiglieria &amp; degli Schermagliatori</b>	<b>15</b>
<b>Schermagliatori</b>	<b>15</b>
<b>Fuoco d'Artiglieria</b>	<b>15</b>
Modificatori ai Punti di fuoco:	15
Modificatori al dado	16
<b>Bersagli</b>	<b>16</b>
Angolo di tiro della batteria	18
Fuoco di opportunità	18
Limitazioni	18
<b>Rischio per i Comandanti</b>	<b>18</b>
<b>Combattimenti</b>	<b>18</b>
<b>Procedura</b>	<b>18</b>

<b>Unità coinvolte in combattimento</b>	<b>19</b>
Modificatori di Combattimento	21
<b>Risultati del Combattimento</b>	<b>22</b>
<b>Rischio per i Comandanti</b>	<b>23</b>
<b>Disordine da Carica</b>	<b>23</b>
<i>Morale Divisionale</i>	<b>23</b>
<i>Le Tabelle</i>	<b>23</b>
<i>Regole Facoltative</i>	<b>25</b>
<i>Caratteristiche e Composizione degli Eserciti</i>	<b>29</b>
<b>Gran Bretagna</b>	<b>30</b>
<b>Francia</b>	<b>30</b>
<b>Prussia (1806)</b>	<b>31</b>
<b>Prussia (1813)</b>	<b>32</b>
<b>Russia</b>	<b>32</b>
<b>Spagna</b>	<b>33</b>
<b>Impero Ottomano</b>	<b>34</b>
<i>Valori dei Comandanti</i>	<b>34</b>
Austria:	34
Francia:	35
Great Britain:	36
Prussia(1806):	36
Prussia (1812):	36
Russia:	36

## PREPARAZIONE

### Scala

La scala del terreno è pari a circa 100 metri per inch (1cm = 36 metri). Una base di cavalleria o fanteria rappresenta 550 uomini. Una base d'artiglieria rappresenta 12 cannoni. Ogni turno completo di gioco equivale a circa 40 minuti di tempo reale.

### Attrezzature

Sono necessari dadi a dieci facce (D10) ed a sei (D6).

Inoltre devono essere utilizzati dei segnalini per indicare il livello di morale delle unità e per indicare la formazione in quadrato delle fanterie.

### Imbasettamento

Per un miglior effetto, i pezzi dovrebbero essere montati su basi rettangolari. Qualsiasi tipo di imbasettamento è adatto purchè sia uguale per tutti i pezzi. Il sistema di gioco tiene in considerazione il numero di basi e non le figure: pertanto, il numero di figure presenti su una base è del tutto ininfluenza. Le misure indicate in tutto il regolamento sono relative a pezzi in 15 mm., attualmente la scala più usata, ma, modificando la scala di terreno e tutte le misure del testo, secondo le proporzioni indicate nella seguente tabella, possono essere usate anche altre scale di figure.

<b>Scale di gioco proporzione Scala dei pezzi</b>	<b>Micro (18mm = 100 metri)</b>	<b>Standard (27mm = 100 metri)</b>	<b>Macro (54mm = 100 metri)</b>
	.66	1.00	2.00
	1/300	15mm	25mm
Basi di Fanteria	20 x 12	30 x 20	60 x 40
Basi di cavalleria	25 x 20	40 x 30	80 x 60
Basi d'artiglieria:	20 x 25	25 x 40	50 x 80
Traini d'artiglieria:	20 x 20	25 x 25	50 x 50
Comandanti:	12 x 20	25 x 30	40 x 60
Schermagliatori:	20 x 20	20 x 20	25 x 25

### Reggimenti e Brigate

I reggimenti di fanteria, nel corso delle campagne potevano essere severamente ridotti e, per rappresentare ciò, considerare brigate particolarmente piccole come se fossero reggimenti a tutti gli effetti del gioco. Quando si sceglie quale formazione va utilizzata (se reggimenti o brigate) cercare di mantenere le dimensioni medie delle unità tra tre e sei basette, che sono le dimensioni ottimali al fine del gioco.

### Unità

L'unità tattica di base è il reggimento per la fanteria, e la brigata per la cavalleria. Ogni unità è composta da un certo numero di basi, che, in totale, rappresenta il numero totale di uomini storicamente presenti nell'unità e lo spazio fisico da essi occupato.

**Fanteria** - L'unità di manovra standard per la fanteria è il Reggimento. L'unica eccezione è rappresentata dall'esercito Inglese che impiegava la Brigata allo stesso modo in cui gli altri Stati impiegavano i Reggimenti. Alcuni reggimenti di fanteria possono schierare propri schermi di fanteria leggera, utilizzando figure singole. Reggimenti di Fanteria leggera possono generalmente schierare una base di schermagliatori per ciascuna base che compone l'unità. I reggimenti di linea possono, se addestrati a farlo, schierare una base di schermagliatori per reggimento. I reggimenti leggeri

che perdono proprie basi in combattimento dovranno ridurre, in relazione, il numero di figure di schermagliatori disponibili. Per ulteriori informazioni vedi "Regole facoltative" e "Caratteristiche degli eserciti".

**Cavalleria** - L'unità di manovra standard per la Cavalleria è la Brigata. Prima della battaglia è possibile frazionare le brigate di cavalleria per assegnare i singoli reggimenti (cioè le basi) ad altre unità tattiche. Le unità assegnate devono rimanere entro il raggio di comando del loro nuovo comandante divisionale. Le unità distaccate in tale maniera possono riformare l'unità originale a seguito di un cambio di ordini effettuato con successo, muovendo poi per rientrare nel raggio di comando del loro comandante originale. Queste unità tattiche così ricostituite possono effettuare immediatamente un assalto nella stessa mossa nella quale si riformano, se le normali regole di movimento non vengono violate come risultato di tale assalto.

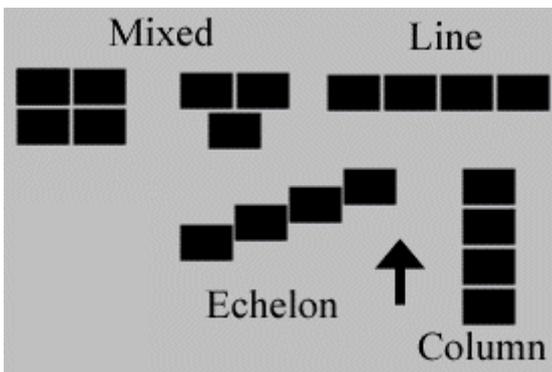
**Artiglieria** - Le batterie di Artiglieria pesante rappresentano cannoni da 12 pound ed i relativi obici in supporto. Le batterie medie rappresentano cannoni con calibro compreso tra 6 e 9 pound (ed i relativi obici in supporto). Le batterie leggere rappresentano cannoni con calibro compreso tra 3 e 4 pound (ed i relativi obici in supporto). Le basi d'artiglieria rappresentano, in questo regolamento, batterie abbastanza "compatte", con uno spazio minimo tra i pezzi; questo è il motivo per cui non ci sono modificatori per il tiro di controbatteria. Sono necessari due centri per distruggere una base d'artiglieria. Dopo il primo centro, la batteria danneggiata viene contrassegnata con un marker e viene distrutta se riceve un secondo centro.

**CONDIZIONI LOCALI**

I battaglioni e reggimenti che compongono le unità tattiche in Republicque sono considerati come disposti nella migliore formazione possibile decisa dal comandante locale. Per esempio: se una brigata di cavalleria viene respinta da un reggimento di fanteria "in linea", è importante tenere in mente che la linea, in realtà è costituita da una linea di quadrati!

**Formazioni**

Ogni gruppo di basi che rappresenta l'area di schieramento, è disposto in una particolare formazione. Tali formazioni sono: Linea, colonna, quadrato e skirmish. Sono possibili, inoltre, le formazioni a Scaglione (Echelon, una variazione della linea), e Mista, una variazione della colonna. I termini "linea" e "colonna" vengono utilizzati solo per distinguere tra formazioni profonde e sottili e non sottintendono la formazione adottata dai singoli battaglioni o squadroni, poiché la scelta della formazione più adatta veniva lasciata al comandante locale.

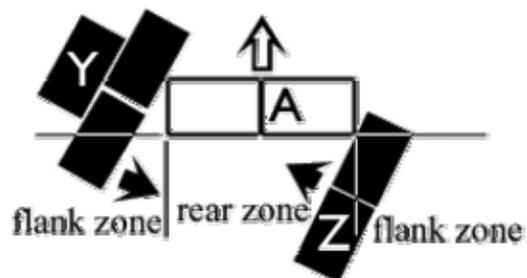


**Esempi di formazione** - Le unità in alto a sinistra sono entrambe in formazioni miste, ognuna delle quali ha una profondità di due basi. L'unità in alto a destra è in Linea, con le basi allineate, volte tutte nella stessa direzione.

L'unità al centro in basso è disposta a scaglione a sinistra, formazione utilizzata per proteggere il fianco da potenziali minacce. Lo Scaglione può essere formato anche a destra o al centro, come una punta di freccia, con l'unità centrale più avanzata di quelle laterali. L'unità in basso a destra è in colonna, con le basi in una singola fila, rivolte tutte nella stessa direzione.

**Quadrati di Fanteria** - Le unità di fanteria in quadrato vengono contrassegnate da un segnalino ma le basi mantengono la loro formazione originaria. Unità in colonna non possono formare quadrato. Le formazioni in quadrato muovono a velocità dimezzata, non possono volontariamente muovere a contatto contro unità nemiche, nè utilizzare il bonus di carica; inoltre, le unità di fanteria devono uscire dalla formazione in quadrato (disponendosi in linea o colonna) per attraversare città, boschi, ponti od altri ostacoli. I quadrati contano sempre come bersagli "in infilata" quando sotto fuoco dall'artiglieria.

**Fianchi e Retro.** La linea di fianco per l'unità A è mostrata come una linea retta tracciata come prosecuzione del margine posteriore della basetta più avanzata dell'unità. La linea di Retro è tracciata come la prosecuzione delle linee di fianco dell'unità. L'unità Y si trova sul fianco dell'unità A perchè parte di una delle proprie basi si trova dietro la linea di fianco di tale unità. L'unità Z si trova sul retro dell'unità A perchè parte di una delle sue basi si trova dietro la linea di retro di tale unità. Unità colpite sia sul fianco che sul retro soffrono solo il peggiore dei due effetti (cioè, -4) non entrambi.



## PER INIZIARE...

### *Il Campo di Battaglia*

#### Effetti del terreno

<b>Terreno</b>	<b>Terreno Difficile?</b>	<b>Impedisce che si utilizzi il bonus di carica?</b>	<b>Impassabile a:</b>	<b>Altezza</b>	<b>Bonus di Difesa</b>
Piccoli Edifici in legno	No	No	Nessuno	1/2 livello	C
Edifici grandi in legno/piccoli in pietra	Si	No	Nessuno	1/2 livello	B
Edifici grandi in pietra	Si	Si	Nessuno	1 livello	A
Boschi fittissimi	Doppio	-	Tutti tranne schermagliatori	1 livello	A
Boschi fitti	Si	No	Artiglieria	1 livello	B
Boschi	Si	No	Nessuno	1 livello	C
Boschi aperti/siepi	No	No	Nessuno	1/2 livello	C
Sponde di torrenti	Si	Si	Nessuno	-	C
Sponde di fiumi	Si	Si	Artiglieria	-	C
Lago/Fiume	-	-	Tutti	-	-
Palude	Doppio	Si	Artiglieria	-	-
Fango	Si	Si	Nessuno	-	-
Campi arati	No	Si	Nessuno	-	-
Erbe alte/Grano	No	No	Nessuno	Blocca la linea di vista alle unità sullo stesso livello	-
Vigneto	Si	Si	artiglieria		C

Conformarsi al terreno - Le unità possono conformare la propria linea di fronte a caratteristiche particolari del terreno, quali boschi, colline e fiumi. Le formazioni all'aperto devono mantenere formazioni lineari.

Terreno difficile - Le unità soffrono una riduzione nel movimento quando muovono all'indietro o su terreno difficile come boschi, colline ripide, guadi e città. Un'unità è considerata in terreno difficile se più di ¼ " di ogni base dell'unità si trova in quel terreno. Il movimento di unità attraverso terreno difficile costa il doppio. Unità che muovono attraverso terreno difficile vengono disordinate: al termine del movimento lo status di unità che all'inizio della mossa erano ordinate diventa "Disordinate". Unità che erano già disordinate (o peggio) mantengono tale status.

Edifici. Ogni sezione di edifici rappresenta un isolato o quartiere composto da diversi edifici.

#### **Mappa del terreno di gioco**

- Ogni giocatore deve avere una mappa del terreno di gioco, sulla quale tracciare segretamente le proprie linee di comando e la disposizione iniziale delle proprie truppe.

#### **Bombardamento iniziale**

Al termine dello schieramento sul tavolo delle truppe, se entrambi i giocatori sono d'accordo, tutte le artiglierie possono effettuare un certo numero di turni di bombardamento continuamente e ripetutamente, finché uno dei giocatori decide di iniziare la regolare sequenza di gioco. Non è possibile effettuare il fuoco sostenuto durante questi turni di bombardamento né può essere effettuata nessun'altra fase della sequenza regolare di gioco.

## **GIOCATORE "DI MANO"**

### **Fase di Comando dell'Attaccante**

Test di morale per l'esercito (se necessario)

Aggregazione e distacco dei comandanti

Riorganizzazione delle unità

Test per cambio degli ordini

Sostituzione comandanti uccisi

### **Manovre dell'Attaccante**

Movimento delle unità

### **Fuoco dell'Artiglieria/Skirmish**

Fuoco simultaneo degli skirmish

Fuoco simultaneo dell'artiglieria

Test per l'uccisione dei comandanti

### **Assalti**

Risoluzione assalti

Tentativo di recuperi d'emergenza

Effettuare i contrattacchi (se presenti)

Test per l'uccisione dei comandanti

Attribuzione del disordine alle unità che hanno utilizzato il bonus di carica

## **SEQUENZA DI MOSSA.**

All'inizio del gioco entrambi le parti lanciano un dado: chi avrà ottenuto il valore più alto inizierà la propria fase come attaccante, seguendo la sequenza di seguito riportata. Poi la "mano" passerà all'altro giocatore che seguirà a sua volta la sequenza come "attaccante" e così via. Il giocatore di "Mano" è considerato sempre come "Attaccante". Ogni turno completo (composto, cioè da entrambi le "mani" dei due giocatori) rappresenta circa 40 minuti di tempo simulato.

## **COMANDO**

### ***Catena di comando***

Tutte le Unità sul campo fanno parte di una catena di comando. Ogni reggimento di fanteria, brigata di cavalleria e batteria d'artiglieria deve avere un comandante di divisione cui fare riferimento. All'inizio del periodo napoleonico, il reggimento era la formazione di livello più elevato. In seguito, gli stati cominciarono a raggruppare i reggimenti in divisioni permanenti o temporanee. Verso la metà delle guerre napoleoniche, le Divisioni furono raggruppate a loro volta in Corpi permanenti.

Di seguito, viene riportata una breve descrizione di ciascuno di questi sistemi e di come essi vengono rappresentati in *Republique*.

**Sistema Regimentale:** Il Comandante in capo dispone di un elenco di unità da assegnare, di volta in volta, ai propri subordinati. Questi subordinati erano generalmente designati come comandanti di "ala" o di "Colonna", oppure veniva loro assegnato il comando dell'ala destra o sinistra, dell'avanguardia o del centro.

In questo regolamento, i comandanti d'ala o di colonna rivestiranno il ruolo di comandanti di Divisione. Essi riceveranno direttamente gli ordini dal Comandante in Capo e le unità loro assegnate dovranno rimanere entro il raggio di comando.

**Sistema Divisionale:** simile al metodo precedente, eccetto che, invece dei reggimenti, venivano assegnati ai comandanti di "colonna" delle divisioni. Ogni divisione aveva organizzazione permanente e comprendeva fanteria, cavalleria ed artiglieria.

In queste regole, i comandanti di colonna inviano gli ordini ai comandanti di divisione i quali dovranno tenere le proprie unità entro il proprio raggio di comando. Una volta sul campo, le unità non potranno essere inviate a divisioni diverse da quelle iniziali.

**Corpi:** in questo sistema, "Corpi" semi autonomi venivano creati in modo permanente, con propri comandanti di corpo e divisione stabili. A ciascuna divisione vengono assegnati certi reggimenti ed hanno in organico elementi d'artiglieria. A ciascun comandante di Divisione vengono inviati gli ordini direttamente dal Comandante di Corpo, il quale può decidere di distaccare ulteriori unità di cavalleria od artiglieria in rinforzo dalla riserva divisionale.

In questo regolamento, i comandanti di corpo inviano gli ordini ai comandanti di divisione e possono rimuovere unità (in particolare d'artiglieria) dalle divisioni stesse per assegnarle alla riserva di corpo, oppure, viceversa, distaccarle dalla Riserva alle divisioni. Riserve di corpo con un proprio comandante agiscono esattamente come normali divisioni. Unità appartenenti a riserve di corpo o di armata senza un proprio comandante devono essere assegnate ad altre divisioni oppure gli dev'essere assegnato un aiutante di campo che agirà come comandante di divisione. Le divisioni indipendenti d'armata (generalmente, formazioni di riserva) ricevono gli ordini direttamente dal comandante in capo, così come le divisioni di corpo li ricevono dai propri comandanti di corpo.

*Per simulare la ridotta capacità di controllo dell'invio degli ordini da parte dei comandanti di Corpo, se la figura del Comandante di Corpo non è fisicamente a contatto con quella del comandante di divisione cui l'ordine è destinato, l'ordine dev'essere inviato tramite corriere che muove alla velocità di 48 cm. Tale movimento viene effettuato nella fase di Cambio d'ordini: ne consegue che, se il generale cui è destinato l'ordine non può essere raggiunto, l'ordine verrà eseguito, se attivato, nelle mosse successive.*

Viceversa, un Comandante di Corpo o d'Armata che si trovi, fisicamente, a contatto con un Generale di Divisione, dà un bonus di +2 all'attivazione dell'ordine.

### **Centro della Divisione:**

Ogni Divisione dovrà avere un Punto Centrale, indicato da un apposito counter (o figura, un portabandiera, trombettiere, etc.). Il Comandante di Divisione deve rimanere insieme al Centro della Divisione, a meno che:

- unità nemiche, inclusi schermagliatori, non si trovino a distanza di movimento dal Centro della Divisione senza che ci siano unità amiche tra il nemico ed il Generale; in tal caso il Generale si può spostare quel che basta per mettersi al sicuro;
- il Generale voglia aggregarsi ad una delle proprie unità. Appena il Generale avrà lasciato l'unità, per qualsiasi motivo, dovrà tornare al punto centrale.

In ogni caso il raggio di Comando andrà misurato dal Centro della Divisione e non dalla figura del Generale.

### **Raggio di Comando**

Il raggio di comando crea una zona di comunicazione per i comandanti di divisione. Le unità al di fuori di tale area perdono la capacità di comunicare con il comandante in maniera continuativa.

Il raggio di comando esiste solo per le unità che fanno parte di una stessa Divisione (o equivalente). Comandanti di Corpo o di armata non hanno raggio di comando.

Tutte le unità che fanno parte di una divisione (anche quelle assegnate come rinforzo dalla Riserva) devono rimanere entro il raggio di comando del loro **Centro della Divisione**.

Ci sono tre livelli di efficienza nelle linee di comando, in funzione della nazionalità delle truppe e del periodo considerato:

- *Efficiente*: 30 cm di raggio di comando. Cambia gli ordini con un lancio di D10 pari a 4 o più;
- *Discreto*: 25 cm di raggio di comando. Cambia gli ordini con un lancio di D10 pari a 6 o più;
- *Pessimo*: 20 cm di raggio di comando. Cambia gli ordini con un lancio di D10 pari a 8 o più

Per il livello di efficienza nel comando di ciascuna nazionalità fare riferimento alle note specifiche indicate nelle army list.

Unità che escono dal raggio di controllo del proprio **Centro della Divisione** a causa di un risultato negativo di test di morale (ad es., rotta, ritirata, etc.) rimarranno nella propria posizione finale fino a che non saranno riorganizzate. Dopo di ciò possono rimanere ferme o riaggregarsi alla propria divisione. Finchè rimarranno separate dalla propria divisione, non riceveranno bonus per eventuali ordini di riorganizzazione dovessero essere impartiti alla divisione nè possono eseguire gli ordini divisionali. Tuttavia, possono ricevere un bonus di riorganizzazione da altri comandanti in linea di comando o comandanti carismatici che si trovino entro 8 cm.

Unità che tentano la riorganizzazione possono essere "lasciate indietro" dal **Centro della Divisione** al fine di mantenere la velocità d'attacco della divisione. L'unità rimasta al di fuori del raggio di comando soffre le stesse conseguenze di cui sopra.

### **Comandanti**

Le figure dei comandanti possono essere aggregate alle singole unità al fine di migliorare le loro prestazioni nelle fasi di combattimento o riorganizzazione. I comandanti possono aggregarsi solo durante la propria fase di comando e, una volta aggregati ad un'unità, non possono più distaccarsene fino alla successiva propria fase di comando. Mentre sono aggregati, i comandanti non possono dare il proprio bonus a nessun'altra unità. Il fatto che un comandante sia aggregato o meno non influenza affatto la velocità di movimento delle unità.

Durante la fase di riorganizzazione, i comandanti apportano un modificatore al lancio di dado per tutte le unità amiche che si trovano entro 8 cm dalla loro base. Se il comandante è un generale di divisione il modificatore influenzerà solo le unità che appartengono alla sua divisione. Il modificatore indotto dalla presenza del comandante è un indice sia delle qualità personali del comandante stesso che di quelle dell'esercito cui appartiene. Ogni comandante il cui valore sia 3 (o maggiore) è considerato Carismatico. I comandanti carismatici possono dare bonus di riorganizzazione o di combattimento ad unità al di fuori della propria catena di comando.

I valori dei Comandanti sono definiti come segue:

**"-1"** - Un comandante inesperto o piuttosto disprezzato, probabilmente visto dai suoi soldati come uno che li manderà alla morte. La sua presenza è più d'intralcio che d'aiuto ed è dovuta probabilmente alla sua appartenenza alla famiglia reale: oppure si tratta di un capo guerriglia che si è assunto responsabilità al di là delle sue capacità.

**"0"** - Lo "Zero" qualifica un comandante non particolarmente ispirato ma comunque capace che milita in un buon

esercito oppure un ufficiale "tipo" di una delle forze armate rigidamente strutturate ed addestrate caratteristiche del periodo. Opera in maniera tale da far funzionare debitamente le proprie unità, ma il proprio coinvolgimento personale ed il rapporto con le truppe sono limitati alle routine tecniche giornaliere.

"1" - Un ufficiale capace ed addestrato, tipico degli eserciti più avanzati del periodo. Se inquadrato in un esercito più tradizionale, rappresenta probabilmente un'eccezione ed è un gradino più in alto degli altri ufficiali.

"2" - Un comandante con una buona combinazione di abilità ed esperienza. E' tra i migliori ufficiali degli eserciti più progrediti e, se in un esercito più arretrato, è un vero leader.

"3" - Capace e carismatico. Appartiene alla "crema" degli ufficiali degli eserciti più progrediti, in possesso di efficaci doti di abilità, tecnica e coraggio. Se inquadrato in un esercito arretrato rappresenta uno dei pochissimi ufficiali con il carisma e le capacità per avere un comando e divenire popolare tra i suoi uomini per diverse possibili ragioni (religione, anzianità, reputazione, propaganda, etc.)

I Comandanti di questo livello possono dare il proprio bonus a tutte le unità della stessa nazionalità, senza distinzione tra le diverse catene di comando.

"4" - Un comandante famoso, sia tra le truppe che tra i civili. A prescindere da particolari capacità, questi comandanti hanno una speciale e personale influenza sugli uomini sotto il loro comando. Possono dare il proprio bonus a tutte le unità dell'esercito cui appartengono, a prescindere dalla loro nazionalità o dalla catena di comando.

"5" - Un comandante non solo famoso, ma anche estremamente potente e carismatico. Una combinazione di grande abilità e forte carisma, con incredibile influsso sui propri uomini, anche oltre le proprie capacità, ce ne restano comunque considerevoli. Questi comandanti possono dare il proprio bonus a tutte le unità dell'esercito cui appartengono, a prescindere dalla loro nazionalità o dalla catena di comando.

## Ordini

I Comandanti di Corpo/Armata emettono gli ordini per i rispettivi comandanti di divisione all'inizio del gioco. Questi ordini sono, Attacco, Difesa, Riserva, Spostamento, Riorganizzazione. I giocatori che intendono cambiare un ordine precedente devono effettuare il test riportato nella Tabella "Comandanti" (nel riquadro "Cambio Ordini") tenendo in considerazione la nazionalità della parte che effettua il test. Per cambio di ordini s'intende qualunque cambio, anche la configurazione di un'area difensiva o la direzione di marcia o di attacco delle unità.



**Spostamento** - Le divisioni che vogliono spostarsi, riportano, graficamente con una freccia, il loro movimento sulla mappa. *Il Centro dell'Unità deve essere mosso lungo il percorso della freccia.* La Punta della freccia indicherà il punto dove la divisione dovrà arrestarsi prendendo ordine di Difesa, rivolta nella direzione della freccia.

Le divisioni con ordini di Spostamento devono effettuare almeno la metà della propria capacità di movimento seguendo il movimento del *Centro dell'Unità*, finché questo non raggiunge la destinazione prefissata o almeno una delle unità della Divisione (esclusi gli schermagliatori) entrano entro 25 cm da unità nemiche. Entrati entro tali 25 cm, le unità possono muovere a qualsiasi velocità, a patto che rimangano entro il raggio di Comando, misurato dal Centro della Divisione.



**Attacco** - Alle divisioni con ordine di attacco devono essere assegnate specifiche unità o divisioni nemiche da attaccare, segnate sulla carta con un cerchio, alla fine del percorso che le unità dovranno effettuare. Le unità con ordine di attacco devono effettuare almeno la metà della propria capacità di movimento in direzione dell'unità nemica bersaglio. Una volta entro 10" da essa la fanteria e la cavalleria devono tentare il Combattimento e l'artiglieria deve fermarsi, sganciare ed aprire il fuoco. Eccetto che per le reazioni della cavalleria e le riorganizzazioni d'emergenza, la divisione ignorerà formazioni nemiche diverse da quella indicata per l'attacco, seguendo quest'ultima se essa si dovesse spostare.



**Difesa** - Divisioni con ordine di difesa devono tentare di tenere specifiche aree o terreni. Una volta in luogo, il Centro della Divisione viene sistemato e non può più essere spostato se non con un nuovo cambio d'ordine.



**Riserva/Rischieramento** - Le unità possono ricevere ordini di riserva solo all'inizio del gioco. Le Divisioni in riserva mantengono ferme nella loro posizione originale fino a che:

- Ricevono nuovi ordini. Le divisioni in Riserva che ricevono nuovi ordini li attivano immediatamente senza necessità di test per il cambio di ordine.
- Unità nemiche entrano entro 45 cm - Se avvicinate da unità nemiche, le divisioni in riserva prenderà automaticamente ordine di Difesa, perdendo tutti i benefici associati al fatto di essere in Riserva.
- Si rischierano - Le Divisioni in Riserva possono rischierarsi, avanzando fino ad una mossa. Devono testare per il cambio d'ordine e non possono avvicinarsi entro 45 cm da unità nemiche. Alla fine del movimento di rischieramento sono ancora considerate in Riserva.



**Riorganizzazione** - Tutte le unità che fanno parte di una divisione con ordine di riorganizzazione possono utilizzare il valore del comandante. Le unità devono trovarsi entro il raggio di comando del comandante e non possono muoversi durante la successiva fase di movimento.

Una divisione che viene assaltata mentre si trova sotto ordine di riorganizzazione, cambia il proprio ordine in quello di Difesa. Il comandante di Divisione non può condurre un attacco o una difesa se la divisione inizia il turno con un ordine di Riorganizzazione. Quando tutte le unità della divisione si saranno riorganizzate, l'ordine cambierà automaticamente in "Difesa".

### ***Comandanti uccisi o feriti***

Quando un comandante viene ucciso, un altro può rimpiazzarlo durante la successiva fase di Comando di quel giocatore. Il nuovo comandante avrà valore "0" e verrà utilizzato solo per mostrare la posizione della divisione e la sua possibilità di ricevere ordini. I giocatori possono risistemare la propria struttura di comando per portare un comandante più abile in una posizione divenuta vacante. Per esempio: un comandante di Corpo con valore di 4 viene ucciso e rimpiazzato da uno dei suoi generali di divisione che ha valore 2. Il generale di rimpiazzo, che ha valore 0 prende il comando della divisione il cui comandante ha preso il posto del comandante di corpo ucciso.

Nessun cambio d'ordine è permesso a nessuna formazione durante la fase di Comando seguente l'uccisione del comandante: ciò vale a qualsiasi livello, Divisionale, di Corpo, d'Armata. I leader carismatici non possono essere utilizzati per impartire nuovi ordini ad intere formazioni che si trovino momentaneamente senza un comandante: la regola che li riguarda viene utilizzata unicamente per cambiare la struttura di una linea di comando intatta, non di una che si è interrotta in qualche sua sezione.

Un comandante ferito continua ad impartire ordini regolarmente ma 1) non può più dare il proprio bonus nel tiro, nei test di riorganizzazione o nel Combattimento; 2) se colpito nuovamente, muore.

### ***Aggregazione/Distacco di comandanti***

I comandanti possono condurre un attacco o una difesa aggregandosi ad una particolare unità. Questo dev'essere fatto durante la fase di Comando, muovendo la figura del Comandante a contatto con l'unità. Una volta aggregato il comandante non può più essere distaccato fino alla successiva fase di comando del giocatore.

### ***Catena di Comando: cambiamento di ordini***

Quando sono presenti sul tavolo più Corpi d'Armata può essere opportuno considerare un ulteriore livello di comando. Se è presente un Comandante d'Armata, questi dovrà coordinare le azioni dei propri Corpi che, altrimenti appaiono manovrare in maniera un po' troppo autonoma. In tal caso, quando un Comandante di Corpo intende cambiare ordini ad una o più delle proprie Divisioni, deve ricevere un ordine dal Comandante d'Armata. Questi ha a propria disposizione, per ciascun turno, un numero di punti equivalente al proprio Valore (vedi in seguito), che, comunque, esclusivamente a tale proposito, non potrà mai essere inferiore ad "1". Il Comandante d'Armata può "spendere" 1 punto per ciascun Comandante di Corpo che voglia cambiare gli ordini alle proprie Divisioni. Se il Comandante di Corpo dista più di 48 cm dal Comandante d'Armata sarà necessario "spendere" 1 punto per ogni intervallo di 48 cm tra i due comandanti: un comandante di Armata che abbia 1 solo punto dovrà spostarsi fisicamente per avvicinarsi al comandante di corpo cui intende cambiare gli ordini.

Ne consegue che un esercito con un Comandante con un alto Valore personale (e presumibilmente dotato di uno staff migliore) potrà cambiare più celermente gli ordini dei diversi comandanti di Corpo di eserciti con Comandanti con Valori limitati. Ricordare, tuttavia, che i Comandanti di Corpo, una volta ricevuto l'ordine, potranno cambiare ordine a tutte le Divisioni sotto il proprio comando.

*Es Nella fase di Cambio d'ordine La presenza di Napoleone sul campo fa sì che fino a 5 Comandanti di Corpo possano cambiare gli ordini alle proprie Divisioni per ciascun turno: in un esercito austriaco comandato da Schwarzenberg, invece, non più di un Corpo d'Armata per turno potrà cambiare i propri ordini.*

Se il C. in C. dista più di 48 cm. dal Comandante di Corpo cui l'ordine è destinato, dev'essere inviato un corriere come per il cambio di ordini tra Comandante di Corpo e Comandante Divisionario.

Se un esercito ha più di un Comandante di Corpo ma non un C. in C. (come succedeva spesso anche nell'esercito Francese), il C. in C. è considerato il Comandante di Corpo con Valore più elevato, o, a parità di Valore, viene sorteggiato o scelto dall'ideatore dello scenario. In tali casi, il numero di ordini che vengono emanati va detratto dal Valore complessivo del Comandante di Corpo che li emana.

Es. Poniatowski, Victor e Junot sono tre Comandanti di Corpo, tutti con valore 2. Poiché non c'è sul campo un Comandante con Valore maggiore, Victor viene indicato anche come Comandante in Capo. Nella fase di cambio d'ordine, egli può cambiare ordini al massimo a due Corpi, compreso il proprio. Dunque, se invia un Cambio d'ordine ad entrambi i propri colleghi, nello stesso turno non potrà cambiare alcun ordine alle proprie Divisioni

# Livelli di Morale e riorganizzazione

## *Livelli di Morale*

Ogni “danno” al morale sofferto da un’unità ne abbassa il rendimento. Il livello iniziale (ed ideale) è quello di “In ordine”. Il primo “danno” abbassa il livello a “Disordinata”, il secondo a “Innervosita”, il terzo a “Scossa”, il quarto a “Demoralizzata”, a meno che nel frattempo sia stato effettuato con successo un test di riorganizzazione.

**In Ordine** - L’unità si comporta normalmente

**Disordinata** - L’unità non può cambiare formazione

**Innervosita** - L’unità non può cambiare formazione nè distaccare skirmisher

**Scossa** - L’unità non può cambiare formazione nè distaccare skirmisher. Unità di fanteria non possono attaccare cavallerie od artiglierie. La cavalleria non può attaccare l’artiglieria. L’artiglieria non può sparare.

**Demoralizzata** - L’unità non può cambiare formazione nè distaccare skirmisher e non può muovere verso nessun nemico. Il movimento è dimezzato.

Un ulteriore perdita di livello di morale ad unità demoralizzate ne provoca l’immediata diserzione in massa: l’unità viene tolta dal tavolo.

## **Riorganizzazione**

In ogni fase di riorganizzazione il giocatore di mano deve cercare di riorganizzare le proprie unità che hanno ricevuto “danni” al morale. Lanciare un D10 e modificare il risultato con i debiti fattori riportati sulla Tabella alla sezione “Riorganizzazione”. Se il valore modificato è tra quelli riportati per le diverse qualità delle truppe, l’unità torna al *livello immediatamente più elevato rispetto a quello in cui si trova (cioè se era “Scossa” sale ad “Innervosita”, se “Demoralizzata” sale a “Scossa” e così via)*, altrimenti resta al livello cui si trovava al momento del test (cioè non migliora, nè peggiora).

## **Modificatori per la Riorganizzazione**

- **Divisione con ordine di riorganizzazione/comandante entro 8 cm** - Se la divisione ha ordine di Riorganizzazione e le unità si trovano entro il raggio di comando, tutte le unità della divisione potranno aggiungere il bonus del comandante di divisione. Per le divisioni che non hanno ordine di Riorganizzazione, solo le unità che si trovano entro 8 cm dal comandante riceveranno il bonus. Vedi anche “Comandanti carismatici”.
- **Supporto pesante entro 8 cm** - Tutte le unità di elite e di cavalleria danno un modificatore di +1 a tutte le unità che si riorganizzano entro 8 cm.
- **Unità nemiche pericolose in vicinanza** - Le unità che tentano la riorganizzazione sottraggono 2 al lancio del dado per ciascuna delle situazioni seguenti (fino ad un massimo di -4)
  - ***Minaccia 1:*** Cavalleria od artiglieria nemiche entro 25 cm (a prescindere dal fatto che siano visibili o meno)
  - ***Minaccia 2:*** Schermagliatori nemici non contrastati entro distanza efficace di tiro (3, 5 od 8 cm, a seconda della qualità degli schermagliatori).
- **Unità che fanno parte di Divisioni che non hanno passato il test di morale** nella mossa precedente sottraggono 1 al lancio di dado per la riorganizzazione. Tale modificatore si applica esclusivamente nella mossa successiva a quella nella quale la Divisione non ha passato il test di morale.

# MANOVRE

## **Movimento**

Le unità possono muovere fino alla distanza mostrata nella casella di movimento della Tabella, nella specifica sezione. La fanteria e la cavalleria muovono, come mossa normale, rispettivamente di 20 cm e 35 cm. Comandanti e corrieri muovono come la cavalleria in carica (48 cm). Un'unità può aggiungere a tali velocità il bonus di carica per stabilire il contatto con il nemico (rispettivamente di 8 e 13 cm), ma ciò influisce sul Livello di Morale dell'unità, abbassandolo di 1. Le unità possono muovere comunque a velocità di carica ma ciò fa diminuire di 1 il loro Livello di Morale.

Le unità possono ruotare fino al massimo previsto per il loro movimento e possono muovere diagonalmente fino a 45 gradi. Il movimento all'indietro conta come se fosse su terreno difficile. Il cambio di fronte conta come un cambio di formazione.

Unità in quadrato muovono a metà della velocità normale consentita e non possono volontariamente entrare in combattimento contro unità nemiche.

**Manovre:** Oltre alle mosse normali, a seconda della nazionalità, sono possibili le seguenti manovre, con le relative limitazioni, sia per la fanteria che per la cavalleria:

Tutte le unità che operano sotto il **SISTEMA PRUSSIANO** (cioè non francese) possono ruotare, muovere in diagonale ed **interpenetrare** unità amiche ma il movimento "costa" il doppio. Possono muovere di lato ad un costo quadruplo. Il cambio di formazione sottrae 15 cm al movimento.

Tutte le unità che operano sotto il **SISTEMA FRANCESE** possono ruotare, muovere in diagonale, **interpenetrare** unità amiche a velocità normale: *tali unità possono muovere di lato a velocità dimezzata rispetto a quella normale*. Il cambio di formazione sottrae 5 cm al movimento.

Tutte le unità di cavalleria perdono 15 cm per interpenetrare unità amiche.

## **Movimenti obbligatori**

Le unità devono talvolta effettuare dei movimenti obbligatori in contrasto con i loro ordini correnti. Questi movimenti includono indietreggiamenti, ritirate, rotte ed avanzate obbligatorie. Questi movimenti obbligatori possono verificarsi nelle seguenti condizioni:

**Fase di Movimento:** Rientro e/o evasione di basi di schermagliatori dovuti all'avanzata di unità nemiche.

**Fase d'Artiglieria:** A causa del tiro che può mettere in rotta unità già demoralizzate.

**Fase di combattimento:** Movimenti di Rotta, Ritirata, Cedimento od Avanzata dovuti alla risoluzione dei combattimenti ed al Morale Divisionale.

Movimenti obbligati all'indietro non vengono limitati od influenzati da penalità per il terreno attraversato o per la formazione e vengono sempre effettuati muovendo per tutta la specifica distanza indicata.

Un'unità può essere obbligata ad avanzare come risultato di un combattimento vittorioso. Tale avanzata obbligatoria può essere interrotta da un round successivo di combattimento.

Unità in rotta od in ritirata muovono con le spalle al nemico: unità che indietreggiano lo fanno con il fronte al nemico. Unità soggette a movimenti obbligatori come risultato di perdite al morale non sono soggette ad alcuna limitazione di movimento per terreno difficile o di formazione (movimento all'indietro, attraverso unità amiche, etc.).

**Indietreggiamento** = Intera mossa normale, fronte al nemico

**Ritirata** = Intera Mossa normale, spalle al nemico



**Rotta** = Intera Mossa di carica, spalle al nemico

Il movimento obbligatorio degli schermagliatori dev'essere effettuato in maniera tale da non violare le regole sulla distanza dalle unità-madre. Le Avanzate obbligatorie possono essere effettuate fino alla distanza massima che l'unità può ancora coprire considerando quella già mossa nella precedente fase di movimento della mano del giocatore. Le Avanzate obbligatorie possono venir annullate dai successivi risultati di eventuali altri combattimenti che l'unità che avanza dovesse trovarsi ad affrontare.

### ***Modificatori al movimento***

**Movimento su strada** = tutte le unità di cavalleria e fanteria devono essere in formazione di colonna su strada per poter beneficiare del movimento su strada, mentre le artiglierie devono essere agganciate.

**Movimento in terreno difficile** = Le unità con più della metà delle proprie unità sul fronte all'interno di un terreno difficile, conterranno il movimento effettuato come doppio (cioè ogni cm percorso conterà come 2 cm).

### ***Regole Speciali***

**Schermagliatori** - Unità che possono distaccare Schermagliatori possono farlo in ogni momento durante la loro fase di movimento. Gli Schermagliatori possono essere distaccati ovunque entro 8 cm del fronte della loro unità madre se è un rgt. di fanteria di linea o 15 cm se è un rgt. di fanteria leggera. Non possono essere schierati in una posizione in cui tra essi e l'unità madre si trovino basi nemiche, né a contatto con formazioni avversarie impegnate in combattimento.

Unità che si trovino in terreno aperto che hanno cavallerie nemiche entro 8 cm non possono distaccare schermagliatori e devono far rientrare tutti quelli che hanno già distaccato a meno che gli schermagliatori non siano essi stessi in terreno difficile.

Basette di schermagliatori devono sempre cedere terreno davanti ad unità nemiche che avanzano, scegliendo una delle seguenti possibilità:

**Indietreggiare combattendo:** se respinte da unità che non stanno muovendo per giungere a contatto con unità nemiche, gli schermagliatori devono semplicemente ritirarsi fino a che l'unità nemica non ha concluso il proprio movimento, senza necessariamente dover "rientrare" nell'unità madre;

**Sganciarsi rapidamente:** se respinte da unità che entreranno a contatto con proprie unità, gli schermagliatori devono immediatamente cercare di "rientrare" nella propria unità-madre. Gli schermagliatori che si trovano entro 5 cm dalle proprie unità madre rientreranno automaticamente, mentre quelli che si trovano più distanti devono rimanere separati e possono essere sistemati ai fianchi o sul retro dell'unità madre. (Vedi anche la regola facoltativa **Dispersione degli schermagliatori**);

**Cavalleria** -La cavalleria può reagire ad unità nemiche che avanzano, vedute, entro 15 cm durante la mossa del giocatore avversario. Entrambe le unità muoveranno contemporaneamente fino a che una delle due non avrà completato il proprio movimento o entrambe non saranno giunte a distanza di combattimento. La Cavalleria che contrattacca non può cambiare formazione ma può lasciare il raggio di comando del proprio comandante, così come può contrattaccare anche se si trova fuori di tale raggio.

**Artiglieria** - Ci sono due tipi di movimento per l'artiglieria; agganciata ed a spinta. Artiglieria agganciata è trainata da cavalli, mentre viene mossa a spinta di suoi serventi e si trova già in condizione di tiro.

Ogni batteria d'artiglieria può eseguire alcune funzioni consecutive durante il proprio turno: muovere, sganciare, sparare, muovere a spinta ed agganciare. L'artiglieria a piedi può effettuare due funzioni per turno, artiglieria a cavallo può effettuare tre funzioni. Per esempio, una batteria a piedi può muovere e sganciare durante il proprio turno di movimento ma non può sparare nella seguente fase di fuoco; oppure può sganciare (senza aver mosso) e sparare. Le batterie non possono effettuare due volte nello stesso turno la stessa funzione (ad es. non può sparare due volte o muovere a spinta per due volte).

Artiglieria che muove a spinta perde la capacità di effettuare il fuoco simultaneamente contro l'artiglieria nemica e deve subire il fuoco di questa prima di poter rispondere!

# FUOCO DELL'ARTIGLIERIA & DEGLI SCHERMAGLIATORI

## *Schermagliatori*

**Combattimento tra Schermagliatori** - Una base di skirmisher può opporsi ad un'altra base nemica di skirmisher entro 8 cm. In tal caso le basi di Schermagliatori non possono "sparare" sulle unità nemiche in quella mossa, poiché esse sono considerate come schermate dalle proprie unità in ordine aperto. Il giocatore di mano decide quale tra le proprie basi di skirmisher si oppongono agli skirmisher avversari e quali "sparano".

**Combattimento tra Schermagliatori e truppe in o/c** - Le basi di skirmisher che non sono osteggiate da skirmisher nemici possono "sparare" contro unità nemiche in ordine chiuso. Ogni base di skirmisher può "sparare" una volta per turno utilizzando la sezione "Schermagliatori" sulla Tabella. Ogni centro sul bersaglio ne provoca l'abbassamento del livello di morale. Un'unità normale diventa disordinata, un'unità disordinata diventa innervosita, e così via. *Anche se più basi di skirmishers possono tirare contemporaneamente su una sola unità nemica, non è possibile abbassarne il morale di più di un livello per turno di fuoco.* Le basi skirmisher non possono aprire il fuoco contro skirmisher nemici, ma, se entro distanza di tiro e non osteggiata da basi skirmisher nemiche, possono "sparare" contro le unità madri di queste ultime. Gli effetti del fuoco degli schermagliatori si applicano alla fine della loro fase di fuoco, così si applicano all'artiglieria prima che essa possa sparare.

## *Fuoco d'Artiglieria*

Batterie d'artiglieria di entrambe le parti possono aprire il fuoco contemporaneamente in ogni fase di fuoco d'artiglieria Fire, oppure possono "risparmiare" il fuoco, in maniera tale da incrementarne l'efficienza nella fase successiva. L'arco di fuoco di una batteria è di 30° misurati da entrambi i lati della base. Più batterie possono aprire il fuoco contro lo stesso bersaglio, a patto che la regola sul "Bersaglio principale" non venga violata.

### Procedura

1. Calcolare la distanza dall'obiettivo e confrontarla con la tabella in alto a sinistra nella sezione "Fuoco d'artiglieria" nella Tabella, ottenendo i relativi "punti di fuoco"
2. Raddoppiare o dimezzare i "punti di fuoco" a seconda dei modificatori adatti.
3. Sommare i punti di tutte le batterie che tirano contro lo stesso obiettivo.
4. Lanciare un D10 e sottrarre o sommare i modificatori.
5. Incrociare sulla tabella i punti di fuoco con il risultato del dado e trovare gli effetti sopra la colonna relativa.

Batterie agganciate non possono sparare. Una batteria il cui morale è "Scosso" o peggio non può sparare. Batterie danneggiate non possono sparare se il loro morale non è "In Ordine". Non si può tirare attraverso od al di sopra di unità amiche, inclusi schermagliatori.

Tutti i tiri di artiglieria sono considerati simultanei, con l'eccezione di batterie che hanno mosso a spinta e che potranno sparare solo dopo aver ricevuto eventuali centri da parte del nemico.

Batterie contattate dal nemico nel proprio arco di tiro, possono tirare contro tali nemici prima di risolvere la mischia.

### **Modificatori ai Punti di fuoco:**

I Modificatori ai Punti di fuoco sono cumulativi:

**Fuoco "sostenuto"** - Ogni batteria ordinata e ferma può utilizzare una fase di fuoco per accumulare munizioni invece di sparare. La batteria non deve sparare in quella mossa e deve rimanere completamente ferma. La volta successiva nella quale la batteria aprirà il fuoco, i punti fuoco saranno raddoppiati. Se la batteria che ha "risparmiato" il fuoco muove, in qualsiasi modo (compreso il movimento a spinta o il cambio di fronte), il bonus viene perduto. Non è possibile accumulare più di un bonus né scambiarlo tra diverse batterie. Una batteria che ha un bonus per fuoco "sostenuto" e che viene ingaggiata in combattimento (sia principale che in supporto) riceve un modificatore in mischia, ma perde quel bonus per eventuali successivi tiri.

**Fuoco d'infilata** - Artiglieria con più della metà del proprio fronte entro l'arco di 60 gradi di infilata di un bersaglio nemico raddoppia i propri punti di fuoco. Fanterie in quadrato contano sempre come prese d'infilata. Unità in copertura non possono essere prese d'infilata.

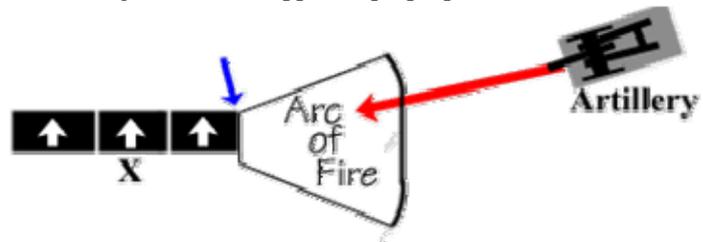
**Danneggiata** - Batterie con basi danneggiate dal fuoco nemico hanno i propri punti di fuoco dimezzati. Batterie danneggiate non possono essere riparate durante la battaglia, il danneggiamento è definitivo.

**Disordinata** - Batterie con danni al morale hanno i propri punti di fuoco dimezzati. Una batteria danneggiata e disordinata non può sparare se prima non recupera il disordine. Batterie “scosse” o peggio non possono sparare finché non recuperino il livello di morale “innervosite” o meglio.

### **Fuoco d’infilata**

- Nell’esempio, la batteria d’artiglieria si trova con più della metà entro l’arco di fuoco usato come arco d’infilata (lo stesso angolo si applica sia per il fuoco d’infilata che per l’arco di tiro dell’artiglieria). L’unità X fa fronte in avanti e presenta il proprio fianco all’artiglieria, consentendo così all’artiglieria di raddoppiare i propri punti di fuoco.

Notare l’allineamento (freccia blu) dell’arco di tiro al bordo anteriore dell’unità più vicina all’artiglieria. Se la batteria fosse stata alle spalle dell’unità X, l’arco di tiro avrebbe dovuto essere allineato con il bordo posteriore dell’unità bersaglio.



### **Modificatori al dado**

I modificatori al dado sono cumulabili.

**BERSAGLIO PROFONDO.** Se la linea di tiro attraversa 3 o più basi nemiche che si trovino entro lo stesso intervallo delle distanze di tiro, l’artiglieria somma 1 al dado. Non è necessario che le basi appartengano alla stessa unità ma tutte devono trovarsi in terreno aperto: Tale modificatore non è applicabile contro bersagli in boschi, centri abitati o dietro ostacoli come ridotte o fiumi.

**COMANDANTE D’ARTIGLIERIA AGGREGATO** - Se più basi d’artiglieria sono ammassate (con le basi che si toccano) ed hanno un buon generale d’artiglieria aggregato (buono significa che ha almeno un valore di 1), sommano al dado il valore del comandante stesso. Il comandante dev’essere in debita linea di comando o un Comandante Carismatico “adatto” (vedi).

**FUOCO CONTRO CAVALLERIA** - Sottrarre 1 dal dado se più di metà del bersaglio dell’artiglieria è formato da basi di cavalleria.

**FUOCO CONTRO COPERTURA SOLIDA O PESANTE** - Se metà o più dell’unità bersaglio si trova in copertura solida o pesante sottrarre rispettivamente 1 o 2 dal dado (vedi le Classi di copertura sotto la sezione “Combattimento”). Artiglieria può vedere e tirare solo ad unità che si trovino entro 1” dal bordo interno della copertura.

Se la linea di tiro è più vicina alla porzione scoperta di un’unità che si trova per il resto in copertura, può sparare senza modificatori per la copertura. Tuttavia, se i modificatori di Copertura non vengono applicati, le basi in copertura non possono essere eliminate come risultato di quel tiro.

**FUOCO D’OPPORTUNITÀ** - Il fuoco d’opportunità viene effettuato durante la fase di movimento del nemico. Cavalleria o fanteria nemiche devono attraversare l’arco di tiro della batteria rispettivamente per 15 o 8 centimetri. Sottrarre 2 al dado.

**FUOCO CONTRO SCHERMAGLIATORI** - Se il bersaglio è composto da basi skirmisher o da unità di fanteria leggera completamente disposta in ordine aperto, sottrarre 2 da lancio del dado.

**OGNI LIVELLO DI DIFFERENZA** - Ogni livello di differenza tra una batteria ed il suo bersaglio sottrae 1 punto dal lancio del dado. Ciò rappresenta lo svantaggio di tirare su bersagli che si trovino più in basso o più in alto.

### ***Bersagli***

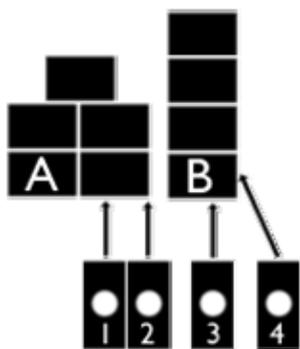
- **Bersaglio principale** - Ogni batteria d’artiglieria deve sparare contro l’unità nemica più vicina al centro del proprio fronte **ma, se non ci sono unità nemiche entro una mossa di carica dalla batteria stessa, può decidere di sparare, invece, contro ogni batteria nemica che le stia tirando contro.** Più batterie possono concentrare il fuoco contro lo stesso obiettivo solo se tale regola non viene violata. **Le batterie non sono mai obbligate ad aprire il fuoco contro basi di schermagliatori se queste si trovano oltre 5 cm dalla batteria.**
- **Bersagli compositi** - Se unità di tipo differente rappresentano un bersaglio a causa della profondità del bersaglio o della regola del Bersaglio secondario, utilizzare i modificatori più favorevoli alla batteria.

**Bersagli secondari** - Sono considerati tali quelle unità che soffrono danni dal bombardamento di unità che si trovano vicine a loro. I bersagli secondari possono essere di due tipi: in Profondità o Adiacenti . I bersagli secondari in profondità possono soffrire danni ulteriori rispetto a quelli fatti al bersaglio principale oltre a quelli assorbiti al posto del bersaglio principale. I bersagli secondari Adiacenti soffrono danni esclusivamente al posto di quelli che avrebbero dovuto colpire il bersaglio principale. Se entrambi i tipi di bersaglio secondario sono vicini ad un bersaglio principale, un bersaglio adiacente soffrirà danni solo se sia il bersaglio principale che quello secondario in profondità saranno stati distrutti.

**Bersaglio Secondario in Profondità** : Un bersaglio secondario in profondità è una qualsiasi unità che si trova entro il fronte di tiro della batteria nemica, non oltre 5 cm dietro il fronte del bersaglio principale ed entro lo stesso intervallo tra i range di tiro dell'artiglieria del bersaglio principale stesso. Per essere considerato un bersaglio secondario, inoltre, deve trovarsi in terreno aperto e non essere un reggimento leggero completamente schierato in ordine aperto. Un bersaglio secondario in profondità soffre la metà (arrotondata per difetto) dei danni al morale inflitti al bersaglio principale (oltre a quelli riportati dal bersaglio principale). Inoltre, soffrirà la metà delle perdite in basi sofferte dal bersaglio principale. Se tutte le basi del bersaglio principale vengono distrutte, il (od i) bersagli secondari assorbiranno il resto dei danni in basi.

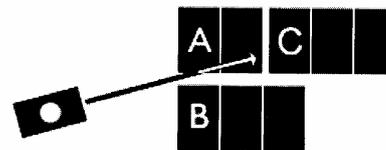
**Bersaglio Secondario Adiacente**: Un Bersaglio Secondario Adiacente è costituito da qualsiasi unità entro il raggio di tiro dell'artiglieria che sia vicino ed entro lo stesso intervallo di tiro dell'unità bersaglio principale. Se tutte le basi del bersaglio principale vengono distrutte dal tiro, il bersaglio secondario adiacente più vicino soffrirà la perdita di un numero di basi equivalenti al "resto" delle basi che devono essere eliminate secondo quanto indicato dalla tabella delle perdite. Inoltre, soffre la metà (arrotondata per difetto) dei danni al morale inflitti al bersaglio principale.

----- **Esempi** -----

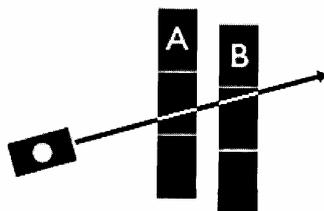


**Bersaglio principale** - Le batterie 1 e 2 devono sparare sull'unità A. Le batterie 3 e 4 devono sparare all'unità B. Se due unità nemiche si trovano entrambe nel fronte di tiro di una batteria (come nel caso della batteria 2), la batteria deve sparare contro l'unità che si trova più vicina al centro della batteria, in questo caso, l'unità A. La batteria 4 può tirare obliquamente contro B solo perché non c'è nessun altro bersaglio più vicino o più direttamente entro il fronte della batteria.

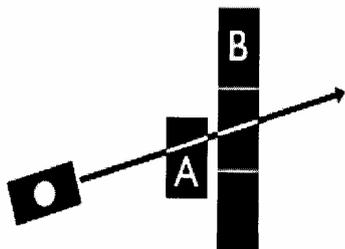
**Bersagli secondari** - A destra è riportato un esempio per illustrare le regole sui bersagli secondari. I fronti delle unità bersaglio sono entro lo stesso intervallo di tiro e l'unità A è il bersaglio principale. L'unità B è un potenziale bersaglio secondario adiacente e l'unità C, il cui fronte si trova entro 5 cm dal fronte dell'unità A è un potenziale bersaglio secondario profondo.



Se l'unità A soffre due o tre centri con relativi abbassamenti del livello del morale, l'unità C soffrirà l'abbassamento di un livello di morale. Se l'unità A soffre quattro abbassamenti di morale, C soffrirà l'abbassamento di due livelli di morale. Se l'unità A perde tre basi dal tiro, allora A è distrutta e C perde la base di "resto". Se A e C fossero state composte entrambe solo da una base ciascuna e A avesse subito le stesse perdite, allora entrambe sarebbero andate distrutte, mentre B, che si trova entro il fronte di tiro della batteria, avrebbe subito la perdita della terza base di "resto".



**Bersaglio secondario in profondità 1** - L'unità A è il bersaglio principale e B, il cui fronte si trova entro 5 cm dal fronte di A è il bersaglio secondario. Se A soffre due o tre abbassamenti di morale, B soffrirà l'abbassamento di un livello di morale. Se A soffre la perdita di due basi, allora una viene rimossa da A ma la seconda è tolta da B. Se A soffre la perdita di tre basi, due vengono tolte da A ed una da B.



**Bersaglio secondario in profondità 2** - In questo esempio l'unità sul fronte è molto debole ed è stata piazzata davanti all'altra per assorbire i

colpi destinati a B. Se A soffre più di una base di perdite, le perdite restanti verranno sottratte da B. I centri di morale subiti da A verranno attribuiti in parte anche a B come nell'esempio di cui sopra.

### **Angolo di tiro della batteria**

L'angolo di tiro di una batteria è rappresentato da un'area uguale alla larghezza della sua base + 30° a destra e 30° a sinistra e dev'essere libera da unità amiche affinché la batteria possa aprire il fuoco.

### **Fuoco di opportunità**

L'artiglieria può effettuare il fuoco di opportunità ad ogni unità nemica che muova attraverso il suo fronte. Il Fuoco "sostenuto" non può essere utilizzato durante il fuoco d'opportunità ed è perduto se tale tiro viene effettuato. Le batterie che hanno effettuato fuoco d'opportunità non possono sparare durante la successiva fase di fuoco e non possono "accumulare" il tiro per aver "saltato" tale fase.

### **Limitazioni**

Una batteria può tirare solo una volta per fase di ciascun giocatore (cioè due volte per turno, complessivamente). Le batterie agganciate non possono tirare. Una batteria il cui morale è "scosso" o peggio non può tirare. Una batteria danneggiata non può muovere: inoltre, non possono tirare se hanno un danno qualsiasi di morale. L'artiglieria non può tirare attraverso od al di sopra di qualsiasi unità amica, inclusi gli Schermagliatori.

La maggior parte dei tiri d'artiglieria è considerato come simultaneo, il che vuol dire che i danni subiti in una fase di tiro non vengono applicati che alla fine della fase di tiro stessa. Fanno eccezione le batterie mosse a spinta che subiscono i danneggiamenti provocati dal fuoco delle artiglierie nemiche prima di poter replicare.

### **Rischio per i Comandanti**

L'ultima fase dei tiri d'artiglieria è il lancio di un 1D10 per ogni comandante che si trova nel raggio di 8 cm da ogni unità bersagliata dall'artiglieria o da schermagliatori. L'artiglieria deve aver avuto la possibilità di infliggere qualche danno secondo la tabella di tiro. Confrontare il lancio del dado sulla relativa sezione della Tabella per verificare i rischi al comandante.

## **COMBATTIMENTI**

### **Procedura**

Unità che entrano nel raggio di 2,5 o 5 cm da unità avversarie durante la fase di movimento e sono sopravvissute alla fase di tiro dell'artiglieria, passano ora alla fase di "Combattimento". Questa fase rappresenta le scariche di moschetteria, le mischie, le cariche e le controcariche che si verificano nella confusione del combattimento serrato. Notare che solo le unità che si trovano entro 2,5 cm sono in grado di ingaggiare un Combattimento, coinvolgendo altre eventuali unità nella mischia. Non si può "attaccare" (iniziare volontariamente un combattimento) contro nemici che non siano almeno in parte già nell'arco frontale di 180° dell'unità all'inizio della mossa.

Ogni Combattimento è risolto utilizzando la relativa sezione sulla Tabella.

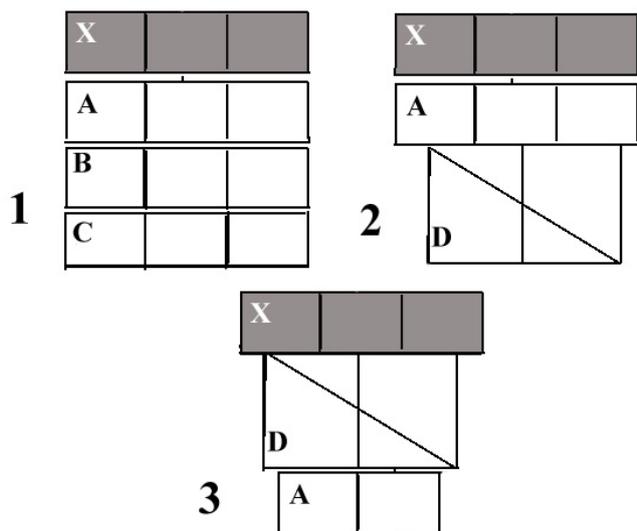
1. Ogni giocatore somma i propri modificatori e vi aggiunge il risultato del lancio di 2D6.
2. L'attaccante sottrae il risultato ottenuto dal difensore dal proprio.
3. Confrontare il risultato con i valori riportati nella tabella a destra nella sezione "Combattimento".
4. Applicare immediatamente il risultato alle unità coinvolte. Risolvere tutti i combattimenti iniziali prima di effettuare quelli derivanti da sfondamento. Alcuni risultati di combattimento possono dar luogo a diversi lanci del dado prima che il combattimento stesso sia risolto, ogni volta applicando i nuovi modificatori.
5. Dopo che tutti i combattimenti iniziali sono stati risolti, effettuare i movimenti di sfondamento e ricominciare gli eventuali nuovi combattimenti.

I combattimenti possono durare più round prima della loro risoluzione definitiva. Fino a che unità nemiche si fronteggiano entro 2,5 cm, è obbligatorio continuare il combattimento fino alla sua risoluzione. In alcuni casi si può avere una situazione di stallo dovuta alla mancanza da parte di una delle unità di movimento residuo che le permetta di effettuare lo sfondamento.

## Unità coinvolte in combattimento

**Fanteria** - Ogni unità di fanteria coinvolta in combattimento può considerare la propria intera forza se almeno una sua parte si trova entro 2,5 cm dall'unità nemica ("contatto primario"). Un'unità che si trovi dal nemico ad una distanza compresa tra 2,5 e 5 cm viene considerata "in supporto" e può aggiungere la metà della propria forza (arrotondata per difetto) al combattimento. Unità che distano oltre 2,5 cm dal nemico, senza che altre unità amiche siano direttamente ingaggiate, non possono dar luogo a combattimenti.

Unità in quadrato possono contare come supporto solo per altre unità in quadrato che combattono contro cavallerie: in tutti gli altri casi i quadrati non vengono mai considerati come unità in supporto. Le basette di schermagliatori non interferiscono con le unità in ordine chiuso e non considerano le proprie basi nel conto delle basi ai fini del combattimento. Fanteria che attacca zone edificate occupate da fanterie nemiche non può mai considerarsi in vantaggio numerico superiore a 3:2.



-----Esempi-----

Poiché, come si è visto sopra, è possibile utilizzare basette di dimensioni differenti da quelle indicate, si deve comunque tener presente l'influenza della profondità delle stesse nel numero delle basi che devono essere considerate nella risoluzione delle mischie. Negli esempi a lato sono riportate alcune situazioni possibili:

1. A, B e C sono unità di fanteria che attaccano un nemico X. Poiché la profondità standard della base di fanteria dovrebbe essere di 2 cm., ne consegue che, poiché A è a contatto con X il fronte di B si troverà entro 2 cm dal nemico, mentre il fronte di C si troverà a circa 4 cm dal nemico. Dunque, ai fini del numero di figure coinvolte, considerare sia A che B in contatto primario (3 + 3 basi), mentre C sarà in supporto (1 base), per un totale di 7 basi contro 3 nemiche (rapporto 2:1).

2. D è un'unità di cavalleria. Trovandosi a contatto con il retro dell'unità di fanteria amica A, sarà anch'essa in contatto primario con il nemico. (3 + 2 basi contro 3 nemiche, rapporto 3:2). Eventuali altre unità amiche che si fossero trovate sul retro della cavalleria D non avrebbero contato in supporto, perché oltre 5 cm dal nemico (la profondità della basetta di cavalleria dovrebbe essere di 3 cm, che, sommata a quella della fanteria, dà 5 cm).

3. Qui, la fanteria A, alle spalle della cavalleria D viene considerata solo come supporto perché il suo fronte si trova oltre 2,5 cm dal nemico, ma entro i 5. (2 basi della cavalleria + 1 della fanteria, rapporto con il nemico 1:1).

La stessa situazione dei casi 2 e 3 si sarebbe verificata se, al posto di un'unità di cavalleria ce ne fosse stata una d'artiglieria (profondità standard delle basette 4 cm.).

**Sfondamento Locale** - Unità in attacco il cui bersaglio originale di carica è irraggiungibile perché è stato distrutto od è stato costretto a ritirarsi dal tiro dell'artiglieria o degli schermagliatori, può continuare a muovere per quel che gli rimane dal movimento normale, sommando eventualmente il bonus di carica, sia per avanzare ulteriormente sia per contattare eventualmente altre unità nemiche. Tale *sfondamento locale* non può essere effettuato nel caso che, così facendo, l'unità si porterebbe al di fuori del raggio di comando. Tale tipo di movimento dev'essere dichiarato all'inizio della fase di combattimento: tutti i movimenti di sfondamento locale devono essere effettuati prima di iniziare la risoluzione dei combattimenti.

**Cavalleria** - Il numero delle basi di cavalleria coinvolte in mischia sono calcolate allo stesso modo che per la fanteria. La Cavalleria non può usufruire dei modificatori relativi all'essere in Linea, al Vantaggio numerico o al fatto di essere Cavalleria quando attacca unità nemiche in terreno difficile, abitati o contro Fanterie in quadrato. Contro la fanteria in quadrato si applicano il normale bonus per il tipo di Cavalleria, ma anche un notevole malus (-6).

La cavalleria può riorganizzarsi solo dietro le proprie linee.

**Fatica:** al termine di ciascuna mischia che combatte, la cavalleria riceve un counter -2 di fatica che viene applicato come modificatore per ogni nuova mischia che dovesse combattere. Tuttavia viene abolito, per la sola cavalleria, il "disordine da carica".

Un'unità di cavalleria recupera un punto di fatica per ogni mossa che rimane ferma dietro le proprie linee.

La tabella seguente riassume le condizioni in cui la cavalleria non può sfruttare tali bonus nelle diverse condizioni:

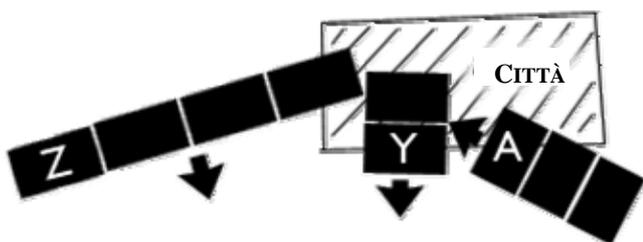
Modificatore	In/attraverso terreno difficile	Contro Abitati od edifici	Cavalleria da sola contro quadrati	Assieme a fanteria contro quadrati
Cavalleria	No	No	Si*	Si#
In Linea	No	No	No	No
In vantaggio numerico	Si	No	No	Si

\* Applica anche il modificatore -6  
# Non si applica il modificatore -6

**Modificatore:** Cavalleria = Se *No*, la/e unità di cavalleria non possono utilizzare i propri rispettivi modificatori (Leggera, Media, Pesante o Corazzata). In Linea = Se *No*, la cavalleria non può applicare il +1 per il fatto di trovarsi in linea. the cavalry may not use the +1 modifier for being in line. Vantaggio numerico = Se *No*, l'unità che combatte contro la cavalleria non applica i modificatori sfavorevoli per essere in inferiorità numerica.

**Condizioni:** *In attacco in od attraverso terreno difficile* = Utilizzare questa colonna se almeno la metà delle basette della cavalleria in attacco si trovano all'interno di un terreno difficile od hanno mosso attraverso un tale terreno durante la mossa attuale o se attaccano nemici che si trovano all'interno di un terreno difficile. *Contro Edifici od Abitati* = Utilizzate questa colonna se le unità attaccate dalla cavalleria si trovano all'interno di zone costruite. *Cavalleria da sola contro quadrati* = Utilizzare questa colonna se la cavalleria attacca quadrati nemici senza il supporto della fanteria. *Assieme a fanteria contro quadrati* = Utilizzare questa colonna se la cavalleria attacca quadrati nemici accompagnata nell'assalto da fanterie amiche. Tali fanterie non devono essere schermagliatori e possono essere in contatto primario od in supporto.

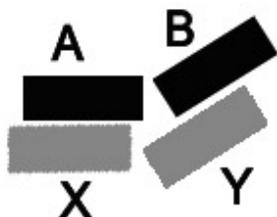
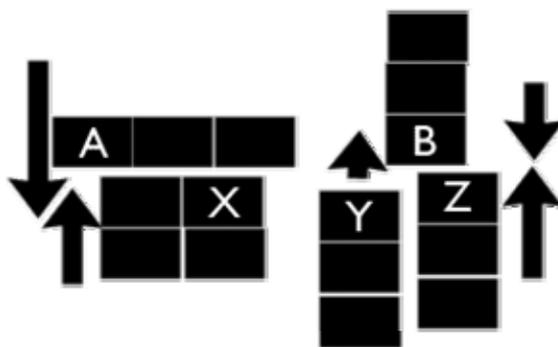
**Artiglieria** – Ogni base d'artiglieria entro il raggio di combattimento conta come 1 base, così come per la fanteria. Una "grand batterie" (più batterie a contatto) conta come un'unità con ciascuna base che conta ai fini del combattimento. Artiglieria agganciata non conta ai fini dei contatti secondari e, se in contatto primario, conta sempre come colpita sul retro.



-----Esempi-----

**Raggio di Combattimento** – Nell'esempio, l'unità A di fanteria combatte contro l'unità Y che si trova entro 1" da essa. Anche se A si trova dietro la linea di fianco di Y questa non viene considerata come presa sul fianco perché si trova all'interno di un abitato. Inoltre, poiché un'altra unità (Z) si trova entro 2" dalle unità coinvolte in combattimento il difensore considera 4 basi in combattimento (tutte quelle di Y e metà di quelle di Z) il che fa sì che A non si trovi in superiorità numerica.

**Unità in Combattimento** – Nell'esempio, le unità A ed X sono coinvolte in combattimento, una contro l'altra. Così come B e Z. Tuttavia, l'unità Y è in vicinanza delle due unità... Le unità sono sempre ingaggiate in combattimento con le unità nemiche più vicine: pertanto Y è ingaggiata in combattimento con B. Se entrambi i giocatori concordano è possibile risolvere lo scontro tra le cinque unità come un solo grande combattimento. Altrimenti tutti i combattimenti possono essere risolti nei rapporti più elementari (Cioè A contro X, e B contro Y e Z).



Ogni unità può contare in contatto, sia primario che secondario, contro una sola unità nemica per round di mischia, ma in caso di mischie prolungate può entrare in mischie non risoltesi in round precedenti.

Es. Nel primo round di mischia X combatte solo contro A e Y contro B. Se A ed X rimangono in mischia mentre B va in rotta, Y avanza ed entra entro distanza di

combattimento da A (primaria o secondaria) ed entra in combattimento contro A nel secondo round di mischia, anche se ciò avviene nella stessa mossa.

### **Modificatori di Combattimento**

I seguenti modificatori vengono aggiunti o sottratti dal lancio del dado per la risoluzione del Combattimento.

**Ufficiale Aggregato** - Un'unità cui il comandante sia aggregato aggiunge il valore di quel comandante al proprio lancio del dado. Il Comandante dev'essere in linea di Comando diretto di quell'unità, a meno che non si tratti di un comandante carismatico.

**Addestramento** - L'attaccante o il difensore aggiungono o sottraggono il valore se almeno la metà del numero delle basi in combattimento sono Elite, Veterani, Coscritti o Milizie.

**Tipo di Cavalleria** - L'attaccante o il difensore aggiungono o sottraggono il valore se Cavalleria Leggera, Media, Pesante o Corazzata è coinvolta nel combattimento.

**Livelli di Morale** - L'attaccante o il difensore aggiungono o sottraggono il valore se almeno metà delle loro basi sono Disordinate, Innervosite, Scosse o Demoralizzate.

**Superiorità Numerica** - La parte con il numero minore di basi coinvolte nel combattimento sottrae dal dado il modificatore relativo al rapporto tra le basi proprie e quelle dell'avversario (uguale o maggiore di 3:2, uguale o maggior di 2:1, ecc.).

Fanteria in abitati può essere in inferiorità massima per un rapporto di 3:2. La cavalleria non viene mai considerata in superiorità numerica contro fanterie in quadrato od in abitati.

**In Linea** - L'attaccante o il difensore aggiungono 1 al lancio del dado se almeno la metà delle proprie basi di cavalleria o fanteria si trovano in linea.

**Ciascuna base perduta** - L'attaccante o il difensore aggiungono o sottraggono 1 per ciascuna base persa nel corso della mossa.

**Ogni basetta di schermagliatore schierata** - Se almeno la metà delle basette coinvolte nel combattimento appartiene ad unità che hanno schierato o che hanno perduto basette di schermagliatori, l'attaccante o il difensore sottraggono 1 per ciascuna basetta di schermagliatori schierata o perduta.

**Colpiti sul Fianco** - Il difensore sottrae 2 dal lancio del dado se almeno la metà delle proprie basette appartengono ad unità colpite sul fianco (cioè quando l'unità dell'attaccante termina il movimento con almeno parte delle proprie basi dietro la linea di fianco del difensore). Non considerare se l'unità è colpita anche sul retro. Unità di fanteria in quadrato e unità in abitati non hanno fianco.

**Colpiti sul Retro** - Il difensore sottrae 4 dal lancio del dado se almeno la metà delle proprie basette appartengono ad unità colpite sul retro (cioè quando l'unità dell'attaccante termina il movimento con almeno parte delle proprie basi dietro la linea di retro del difensore). Quadrati di fanteria non hanno retro. Fanteria in abitati HANNO un retro.

**Bonus di difesa** - L'attaccante o il difensore aggiungono 1,2 or 3 al loro dado se almeno la metà delle proprie basi si trovano in copertura od in una delle formazioni riportate nella seguente tabella. Gli effetti indotti dalla *Copertura* si applicano sia agli attaccanti che ai difensori per distinguere tra unità che attaccano attraverso campi aperti e unità che attaccano da boschi, edifici, ecc.. La *Copertura* si applica anche per il tiro d'artiglieria. Viceversa, i Bonus difensivi non dati da copertura (vedi C, sotto) conta solo per i difensori e solo nel combattimento, non dal tiro d'artiglieria.

---

A - Copertura pesante:	Edifici in pietra, ridotte, muri in pietra, terrapieni, boschi fitti
B - Copertura solida:	Boschi, piccoli muri in pietra, grosse costruzioni in legno.
C - Copertura leggera:	Frutteti e boschetti, piccole costruzioni in legno, siepi, filari d'alberi.
C - Bonus difensivi:	Cime di colline. Fanterie Inglesi. Fuoco sostenuto.

---

## **Risultati del Combattimento**

**Perdite** - Sia gli attaccanti che i difensori possono soffrire perdite in termini di morale o di basi come risultato della propria partecipazione al combattimento sia come contatti primari che come contatti secondari. Tutti i risultati di un "round" di combattimento sono applicati immediatamente così come i movimenti obbligati che possono scaturire come risultato di un combattimento.

**Perdite al Morale** - Tutte le unità che partecipano ad un combattimento soffrono lo stesso numero di perdite di Morale indicato dalla tabella. Unità già "demoralizzate" che ricevono un ulteriore danno al morale fuggono dal campo "en masse", ma solo dopo aver tolto le basi "uccise" o fatte prigioniere.

**Perdite in Basette** - Le perdite in basette vengono equamente distribuite tra le unità che hanno partecipato al combattimento come contatti primari. Solo se tutte le basette delle unità coinvolte in contatti primari vengono eliminate, le restanti perdite vengono rimosse dalle unità che hanno combattuto in supporto. Le basette perdute vengono eliminate immediatamente o, in alcuni casi relativi alle artiglierie, vengono applicati i counter che le indicano come "danneggiate". Le basi che disertano vengono eliminate immediatamente dalle unità coinvolte in contatti primari e non vengono recuperate per l'intera giornata di battaglia. Se la battaglia dura più di una giornata, i disertori rientrano nell'unità durante la notte.

**Movimenti** - Come risultato di una vittoria o di una sconfitta, le unità possono essere obbligate ad effettuare movimenti obbligatori o possono muovere secondo quanto indicato dalla tabella come movimento supplementare. Movimenti obbligatori come "Indietreggiamento", "Ritirata" e "Rotta" sono definiti nel capitolo Manovre. I movimenti supplementari dovuti sono, invece, definiti come segue:

**Continuare il movimento** - L'attaccante continua il proprio movimento fino a completare tutta la distanza a disposizione per quella mossa. L'attaccante è soggetto alle normali regole sul movimento e può attaccare altre unità. Non può tuttavia agire in contrasto con i propri ordini. In alcuni casi l'unità *deve* continuare il proprio movimento fino al completamento della propria mossa di carica (anche se ciò contrasta con i suoi ordini) a meno che ciò non venga impedito dal risultato di un nuovo round di combattimento. Le unità che effettuano il movimento di carica perderanno un livello di Morale al termine del turno.

**Sfondamento** - Uno sfondamento permette alla cavalleria di attraversare l'unità nemica sconfitta (che resta stazionaria) e continuare il proprio movimento di carica. La cavalleria deve attaccare qualsiasi unità nemica che sia in grado di raggiungere sommando anche il movimento di carica: dev'essere attaccata per prima l'unità più vicina. La cavalleria può continuare ad effettuare sfondamenti fino a che i risultati dei combattimenti ed il movimento residuo glielo consentono.

**Sganciamento** - La cavalleria può utilizzare il movimento restante per Indietreggiare dal nemico e rompere il combattimento. La Cavalleria Inglese non può mai effettuare la manovra di sganciamento.

Unità obbligate ad allontanarsi dal nemico ma che non possono farlo senza contattare altre unità nemiche si arrendono. Tutti i movimenti di Avanzata, Sfondamento e Sganciamento delle unità vengono effettuati dopo che tutti i combattimenti iniziali sono stati risolti. I Round successivi vengono effettuati alla stessa maniera.

**Stallo** - Unità in attacco che non dispongono di movimento sufficiente per effettuare movimenti di Sfondamento o di Sganciamento sono in situazione di stallo. Tali unità devono effettuare un nuovo round di combattimento con il nemico fino a che non ci sono più unità nemiche entro 2,5 cm una dall'altra.

**Artiglieria** - Le batterie d'artiglieria che partecipano ad un combattimento in alcuni casi soffrono effetti diversi da quelli delle altre unità amiche coinvolte. Ad esempio, contro un'unità di fanteria nemica in attacco che ottiene un punteggio di +7, l'artiglieria non subisce un risultato di 3M e "rotta", ma bensì viene catturata, come indicato dall'abbreviazione "art.". Se, tuttavia, la stessa unità di fanteria ottiene un risultato di +3, l'artiglieria soffre 2M ed indietreggia, poiché quello è l'unico risultato possibile nella casella dei risultati "+3/4" della tabella dei combattimenti. È immediatamente risolto, considerando il bonus del comandante aggregato all'unità che ha effettuato la riorganizzazione.

**Attacchi combinati** - Quando un combattimento è iniziato contemporaneamente da fanterie e cavallerie della stessa parte (o di entrambe), applicare i risultati indicati nella colonna "Attaccante: Cavalleria" (Vedi anche Regola facoltativa -504).

### **Rischio per i Comandanti**

L'ultimo passo della fase di Combattimento è risolto allo stesso modo dell'ultimo passo della fase del fuoco d'artiglieria. Tutti i comandanti entro 8 cm da un'unità coinvolta in combattimento devono testare per vedere se sono stati colpiti.

### **Disordine da Carica**

Unità che effettuano un movimento di carica, utilizzando il relativo bonus, in un qualsiasi momento del proprio turno, soffriranno del "disordine da carica", perdendo un livello di morale al termine di tutti i combattimenti, le riorganizzazioni d'emergenza ed i contrattacchi.

## **MORALE DIVISIONALE**

Un'Esercito o Corpo o Divisione il cui 50% delle unità sia Demoralizzato o distrutto o il cui Comandante sia stato ucciso, deve effettuare un test di morale al termine della mano nella quale l'evento si verifica, sia essa la propria o quella dell'avversario. Per passare il test, la Divisione, Corpo o Esercito deve lanciare 1D10 e non ottenere uno dei valori riportati nella seguente tabella; in caso contrario dovrà immediatamente agire secondo quanto indicato.

<b>Nazionalità</b>	<b>Si ritira</b>	<b>Cede</b>
Austria	1,2	3,4,5,6
Inghilterra	1	2,3
Francia	1,2,3	4,5
Prussia (1806)	1,2,3	4,5,6
Prussia (1813-15)	1,2,3,4	5,6,7
Russia	1,2	3,4,5

**Si ritira:** Tutte le unità demoralizzate disertano in massa e vengono tolte dal tavolo  
Tutte le unità scosse divengono demoralizzate e muovono in rotta per due mosse  
Tutte le altre unità diventano scosse e si ritirano per due mosse

**Cede:** Tutte le unità Demoralizzate muovono in rotta per due mosse  
Tutte le unità scosse divengono demoralizzate e si ritirano per due mosse  
Tutte le altre unità diventano Innervosite e si ritirano per due mosse

Le Divisioni/Corpi/Esercito effettuano il test in questo ordine, con effetto conseguente. Cioè, prima testano le Divisioni, poi i Corpi che avranno perso il 50% delle unità, comprese quelle risultanti dal test divisionale appena effettuato e poi, eventualmente l'esercito intero. Si può così originare un "effetto domino" nella stessa mossa.

Il test andrà effettuato nuovamente alla fine di ogni mosa nel corso della quale la grande unità relativa avrà perduto nuove unità.

## **LE TABELLE**

### **Fuoco d'Artiglieria /Combattimento**

La metà superiore della tabella del Fuoco d'Artiglieria ha una casella dei "Punti di fuoco" nell'angolo superiore sinistro. Le caselle sono segnate con H, M e L per le artiglierie Pesanti, Medie e Leggere. I numeri rappresentano i "punti di fuoco disponibili" (per batteria) per i rispettivi raggi di tiro, riportati lungo la linea superiore della tabella. I MODIFICATORI si trovano immediatamente al di sotto di questa tabella. I primi due ( $\times$  e  $\div$ ) modificano il numero di punti di fuoco, mentre gli altri tre modificano il lancio del dado. Tutti i Modificatori sono cumulativi.

### Abbreviazioni

M = Danni al Morale. L'unità soffre un danno al morale. Un risultato "2M" significa l'abbassamento di due livelli di morale, etc.

K = Base Colpita. L'unità soffre la perdita di una base. Un risultato "2K" significa la perdita di due basi, etc.

D = Difensore  
A = Attaccante  
art = Artiglieria

---

## REGOLE FACOLTATIVE

### Formazioni

#### 101 - *Debandade*

L'esercito francese schierava saltuariamente una formazione chiamata *grande tirailleur* o *en débandade* (che significa "in massa"). Questa formazione prevedeva lo schieramento dell'intera unità in ordine aperto. La formazione impiegata dal 3° Corpo di Davout nel 1809 a Ratisbona ed alcune formazioni impiegate a Waterloo erano probabilmente di questo tipo. Utilizzando questa come formazione facoltativa, è permesso ad ogni reggimento di fanteria francese di qualità Veterano o meglio di schierare 2 o 3 basette di schermagliatori per base. Se attaccato, tuttavia, gli schermagliatori non possono riunirsi alla propria unità, che verrebbe così a soffrire per gli appropriati modificatori negativi.

#### 102 - Linee di Cavalleria

Per rappresentare adeguatamente le formazioni in colonna e miste, in questo regolamento le basette di cavalleria hanno un fronte di dimensioni pari alla metà di quello che dovrebbe essere in realtà. Ciò, tuttavia, provoca qualche distorsione, quando le unità vengono schierate in linea. Se schierate completamente in linea, ciascuna base, da 550 uomini, dovrebbe occupare il doppio dello spazio effettivamente occupato.

Applicando questa regola, le basette di cavalleria in linea dovrebbero essere schierate con un intervallo di 4 cm tra l'una e l'altra, nonostante i varchi tra le basette, la formazione dev'essere considerata come compatta. Eventualmente utilizzare delle sottobasette di dimensione doppia rispetto a quella normale.

#### 103 - La Colonna di Waterloo

La famosa (e alquanto misteriosa) colonna densa di fanteria impiegata dall'esercito francese a Waterloo era effettivamente il risultato di una lunga ed attenta pianificazione da parte di parecchi tra i generali francesi. Questi comandanti avevano visto numerose formazioni francesi nella guerra peninsulare fatte a pezzi ancora prima di potersi schierare dal fuoco della fanteria inglese posta in posizioni defilate. La nuova formazione era una variazione dalla normale formazione a scacchiera adottata dalle colonne d'attacco. Ogni battaglione veniva schierato in linea, strettamente serrato al battaglione che lo precedeva. Appena passati gli schermagliatori nemici, queste divisioni compatte, potevano velocemente espandersi fino ad occupare un fronte ampio più di quattro volte del fronte originale, con i battaglioni in manovra coperti dal fuoco del battaglione di testa, già in linea e, pertanto capace di rispondere al fuoco nemico. Questa formazione, che non era effettivamente una colonna, era molto vulnerabile all'artiglieria ed alla cavalleria, ma queste due erano le armi in cui l'esercito inglese risultava meno forte.

Questa regola permette di restringere fino a sei basi di fanteria in una sola, condensando un'intera divisione in uno spazio ristrettissimo con la possibilità di schierarsi quando in presenza del nemico. Per far ciò muovere a contatto tutti i reggimenti che devono essere schierati in questa formazione, e rimuovere temporaneamente dal tavolo cinque basette ogni sei. Le rimanenti basi devono operare assieme con un fronte di due basette, e mentre si trovano in questa formazione contano come un bersaglio colpito sul fianco (il che significa che quando sotto tiro, l'artiglieria nemica moltiplica per due i propri punti di tiro e, se l'artiglieria tira effettivamente sul fianco, moltiplica i propri punti per quattro!)

Le basi eliminate dal tiro dell'artiglieria vengono eliminate da quelle che erano state rimosse temporaneamente. Se coinvolte in un combattimento, l'unità conta, dal punto di vista del rapporto con le basi nemiche, solo il numero di basi effettivamente presenti sul tavolo. Danni al Morale o di tipo "C" si applicano a tutte le unità che partecipano alla formazione. Qualsiasi movimento obbligato cui la formazione dovesse essere soggetta, fa sì che la formazione venga rotta e che tutte le unità vengano schierate sul tavolo con le loro effettive basette ed a contatto una con l'altra.

L'impiego di questa formazione richiede un certo livello di complicazione che potrebbe necessitare del giudizio di un arbitro. I giocatori dovrebbero essere coscienti di tali complicazioni prima di includere la regola nel gioco.

#### 104 - Quadrati Divisionali

All'inizio della campagna d'Egitto, l'esercito francese impiegò grandi formazioni in quadrato composte da intere divisioni. Usando lo stesso concetto della Colonna di Waterloo di cui sopra, le divisioni possono essere ammassate rimuovendo la metà delle basette di tutte le unità che le compongono. Le rimanenti basette vengono schierate in un quadrato vuoto, con le unità rivolte all'esterno. Ogni assalto effettuato contro uno di questi quadrati divisionali conta come contro normali unità in quadrato. In più, tutte le basette dei reggimenti originari contano nel rapporto con le basi nemiche. Tuttavia, i quadrati divisionali soffrono delle stesse penalità previste per le colonne di Waterloo: in tali condizioni queste formazioni risultano particolarmente efficaci contro eserciti dotati di molta cavalleria ma con scarsa artiglieria. I quadrati divisionali muovono come normali quadrati.

### **105 - Colonna di sfondamento**

Quando attaccati da forze nemiche numericamente superiori ma qualitativamente inferiori, i comandanti potevano talvolta impiegare massicce formazioni in colonna destinate a spaventare il nemico inesperto. Quando ciò aveva successo, le colonne d'attacco non dovevano fronteggiare che una scarsa resistenza.

La regola sulla *Colonna di sfondamento* permette ad un giocatore di attaccare con tre reggimenti in colonna posti uno dietro l'altro considerandoli tutti in contatto primario. La formazione dev'essere dichiarata all'inizio della fase di movimento del giocatore e tutti i reggimenti che partecipano alla formazione devono aver iniziato la mossa in colonna ed a contatto fisico con l'unità che li precede. Se vincono il combattimento, ogni reggimento segue le normali regole. Se la formazione viene sconfitta il reggimento superstite che occupa la posizione di testa perde automaticamente 2 basette (una distrutta, una catturata dal nemico) oltre alle perdite normalmente ricevute. Le Colonne di sfondamento, ai fini del tiro da parte dell'artiglieria nemica, sono considerate come bersaglio colpito sul fianco per tutta la durata della propria esistenza.

### **106 - Incapacità Strategica**

Molti eserciti che parteciparono alle guerre di questo periodo adottavano ancora sistemi di condotta sul campo antiquati che non permettevano un'efficiente coordinamento delle unità al di sopra del livello regimentale, soprattutto quando si trattava di manovrare in vicinanza del nemico.

Gli eserciti che talvolta dimostrarono tale incapacità furono quelli Austriaci e Russi prima del 1810, quello Francese prima del 1795 e quello Prussiano prima del 1807 (per quest'ultimo, in particolare applicare il seguente punto c)).

Ai fini del gioco gli eserciti che si ritiene non abbiano un'adeguata capacità di coordinamento delle unità saranno sottoposte alle seguenti penalità:

- a) Tutte le unità che si interpenetrano soffrono un abbassamento del livello di morale;
- b) Tutte le unità che muovono per supportare unità amiche già in combattimento devono effettuare un test di morale, considerando la colonna "C" senza applicare modificatori, se si avvicinano entro 3 cm dal retro dell'unità amica. Se il test fallisce, entrambe le unità soffrono l'abbassamento di un livello di morale.
- c) Per le unità di fanteria, vengono considerate, ai fini del conteggio delle basi che partecipano ai combattimenti, solo le singole basi (e non l'intera unità) il cui fronte si trova entro 2,5 cm dal nemico. Unità o basi "in supporto" non vengono conteggiate. Ciò rende assai probabile che le unità subiscano il problema di essere localmente in inferiorità numerica.

Tale regola può anche essere applicata per specifiche unità (o gruppi di unità), a causa dei diversi livelli d'addestramento ricevuto, essenzialmente in funzione delle capacità dei singoli comandanti.

---

### **Comando**

#### **201 - Test di Morale per la ritirata.**

L'allontanamento dal nemico era una manovra a volte assai rischiosa. Per simulare ciò, se una Divisione che si trovi già entro 25 cm dal nemico (schermagliatori esclusi) riceve ordine di muovere allontanandosi dal nemico stesso, la Divisione testa il morale. Se fallisce il test, tutte le unità della Divisione applicano il risultato.

---

### **Movimento**

#### **300 - Dispersione dei Volteggianti**

Un'unità in ordine chiuso può costringere gli schermagliatori nemici a rientrare nella propria unità dichiarando una finta carica durante la propria fase di movimenti. Per far ciò, dichiarare una carica ma muovere le unità solo fino ad 1 cm (se fanteria) o 8 cm (se cavalleria) dal punto in cui si trovavano gli schermagliatori nemici. L'unità che effettua la finta carica deve avere una classe d'addestramento uguale o maggiore di quella delle unità madri degli schermagliatori nemici: inoltre gli schermagliatori nemici devono trovarsi all'aperto: l'unità che carica deve trovarsi in linea o formazione mista e il loro livello di morale dev'essere "In ordine". Tutte le basette di schermagliatori che si trovano sul cammino dell'unità che ha fintato la carica devono immediatamente rientrare nell'unità madre o piazzarsi sul suo retro. Notare che una finta carica può innescare una carica di reazione da parte della cavalleria nemica o provocare il fuoco d'opportunità da parte dell'artiglieria avversaria. Un'unità può effettuare una finta carica solo una volta nel corso della stessa partita.

### 301 - Interpenetrazione della Cavalleria

La cavalleria che effettuava lo sfondamento delle linee nemiche doveva tener presente le vie possibili per rientrare nelle proprie linee. Una possibilità era quella di attraversare le batterie nemiche poiché queste non potevano facilmente tirare sul proprio retro a causa della presenza dei traini e dei cassoni e non offrivano la stessa resistenza che avrebbero potuto presentare altre unità.

Questa regola permette alle cavallerie di attraversare le batterie nemiche senza effettuare un combattimento. Le batterie nemiche devono essere avvicinate dal retro o dal fianco e la cavalleria non subisce alcuna penalità nell'attraversamento. L'artiglieria non può effettuare il tiro d'opportunità sulla cavalleria che l'ha appena attraversata, ma deve attendere la normale fase di tiro.

### 302 - Limitazioni ad unità di Coscritti e Milizia

Per meglio rappresentare l'inaffidabilità delle unità di Coscritti e di Milizia in situazioni di combattimento, adottare le seguenti limitazioni:

- Le batterie d'artiglieria non possono muovere a spinta;
- Per effettuare il cambio di formazione è necessaria una mossa intera;
- Raddoppiare il valore del Comandante ucciso per il relativo test di morale
- Non è possibile utilizzare il bonus di movimento per effettuare le cariche;
- Unità in quadrato non possono muovere;
- Le unità "In ordine" diventano "Disordinate" all'interno di boschi;
- Le unità non ricevono il modificatore positivo al combattimento per essere in linea.

## Artiglieria

### 401 - Razzi Congreve

Batterie di razzi Congreve furono occasionalmente utilizzati dall'artiglieria inglese e sempre con scarso successo. Tuttavia, per i giocatori che intendessero utilizzarli sono state introdotta la seguente regola. Il loro effetto è diretto esclusivamente sul Morale del bersaglio. Utilizzare la seguente tabella con i relativi punti di fuoco. E' impossibile causare la perdita delle basi delle unità nemiche che vengono bersagliate. Il tiro delle batterie di razzi non può essere sommato a quello di altre batterie d'artiglieria, anche se il tiro viene effettuato sullo stesso bersaglio.

Distanza	0	5cm	12cm	20cm	28cm
Punti	0	10	5	1	

Modificatore al dado: +1 contro cavallerie (che annulla il -1 della normale tabella)

Se il lancio di dado è uguale a "1" l'unità amica più vicina soffre l'abbassamento di un livello di morale. Le batterie di razzi muovono come le corrispondenti artiglierie (cioè, come quelle a piedi, se a piedi, etc.)

### 402 - Artiglierie anticate

Alcuni Stati, come l'Impero Ottomano, utilizzavano artiglierie che, per il periodo napoleonico, erano decisamente anticate. Il problema per queste artiglierie era la ridottissima cadenza di tiro e la natura delle munizioni (in alcuni casi, sparavano ancora palle di pietra!).

Quando utilizzate in uno scenario, utilizzare la seguente tabella per i punti di fuoco. Inoltre queste batterie dovrebbero essere inamovibili o, comunque, molto lente (ad esempio, una mossa intera per agganciare/sganciare, niente movimento a spinta, velocità dimezzata rispetto alle normali artiglierie).

Distanza	0	5cm	12cm	20cm	28cm
Punti	14	8	3	1	

### 403 - Cannoni di Battaglione

In vari periodi delle guerre rivoluzionarie e napoleoniche i reggimenti di fanteria avevano in dotazione un piccolo numero di pezzi leggeri d'artiglieria da impiegarsi in supporto nel corso degli assalti. Questo sistema era generalmente la norma per gli eserciti che si rifacevano al modello dell'esercito prussiano della guerra dei sette anni.

Per simulare l'impiego dei Cannoni di Battaglione il giocatore può, prima dell'inizio della partita, ritirare quante proprie batterie d'artiglieria leggera, dichiarando che i pezzi vanno distribuiti tra i vari reggimenti di fanteria. Ogni batteria ritirata fornisce pezzi per due diversi reggimenti di fanteria. I reggimenti che ricevono tali cannoni ricevono un +1 fisso

come modificatore al combattimento. Ciascun reggimento può ricevere, al massimo, solo un +1 come modificatore per i cannoni, non importa quanti cannoni di battaglione il giocatori gli assegni.

---

## **Combattimento & Morale**

### **500 - Valore Medio di Combattimento/Morale**

In alcuni casi, durante il gioco, truppe con addestramento diverso partecipano ad uno stesso combattimento, e non c'è una maggioranza assoluta di truppe con lo stesso livello, in maniera tale che sia possibile chiaramente determinare il modificatore più appropriato. Oppure, anche in caso di truppe con un certo livello di addestramento siano presenti in maggioranza, la differenza tra i livelli è così grande che non è possibile determinare il modificatore in modo che il risultato sia "storicamente" soddisfacente.

In tali casi, è possibile stabilire un valore medio assegnando un punteggio ai diversi livelli di addestramento, moltiplicando tale punteggio per le relative basette coinvolte, sommare i risultati e dividere per il numero totale delle basette coinvolte, arrotondando alla cifra intera più prossima. Come punteggi considerare 0 punti per ciascuna case di milizia, 1 punto per ciascuna base di coscritti, 2 punti per le basette di regolari, 3 per i veterani e 4 per le Elite.

*Esempio: Due basi di Elite, due basi di Coscritti e due di Milizia sono coinvolte nello stesso combattimento ( Tot= 10 punti). Il loro valore medio è di 1.66 (=10/6) che va arrotondato a 2, il che significa che l'intero gruppo combatte come se fosse di Regolari.*

E' possibile applicare la stessa formula allo status di Morale, con le unità "In ordine" che valgono 0 punti, quelle "Disordinate" 1 punto, quelle "Innervosite " 2 punti, quelle "Scosse " 3 punti e quelle "Demoralizzate" 4 punti.

### **501 - Conseguenze di grandi combattimenti.**

Può talvolta accadere che un notevole numero di basi venga coinvolto nello stesso combattimento. In tali casi è necessario adeguare i risultati della tabella di combattimento calcolandoli su una base "per 25 basette impegnate" sul totale di ambo le parti.

Es. in un combattimento che coinvolge 14 basi Austriache contro 16 basi francesi (totale maggiore di 25) raddoppiare il numero di basette perdute dallo sconfitto. Nel caso siano presenti unità con diverso livello di morale, le perdite supplementari prese prigioniere dal nemico dovranno essere prese dalle unità con il livello di morale più basso.

### **502 - Massacro**

Nel caso un combattimento si risolva con una differenza maggiore di + o - 13, la parte che perde il combattimento perde, oltre a quelle riportate in tabella al valore +8 o -6, una base per ogni punto di differenza sopra il 13. E' possibile alternare le perdite supplementari tra prigionieri e caduti. Così, un'unità che perde un combattimento con 16 punti di differenza non perderà solo una base distrutta e due basi prese prigioniere dal nemico, ma a queste andranno aggiunte altre 3 basi perdute, due distrutte ed una presa prigioniera, per un totale di 6 basi perdute.

### **503 - Cavalleria al Trotto**

La cavalleria francese del periodo spesso entrava in combattimento spingendo i cavalli al trotto anziché al galoppo, come facevano le cavallerie degli altri Stati. In questo modo, la cavalleria era più facilmente controllabile e poteva mantenere meglio la formazione con evidenti vantaggi per il combattimento. Tuttavia, la minore velocità rendeva le formazioni più vulnerabili al fuoco nemico, specialmente a quello delle cavallerie.

Se il giocatore francese lo desidera, può decidere di impiegare la propria cavalleria al trotto, ma tale decisione dev'essere presa prima che inizi il gioco, non può più essere cambiata e viene applicata a tutte le cavallerie francesi sul tavolo. Nel caso tale regola venga adottata, le cavallerie francesi ricevono un modificatore di +1 nel combattimento, ma le artiglierie nemiche che tirano contro di esse non solo non applicano il -1 per il tiro contro cavallerie ma, anzi, ricevono un +1 supplementare.

### **504 - Attacchi combinati**

Quando Cavalleria e fanteria sono associate nello stesso attacco contro il nemico, nel caso la cavalleria sia numericamente inferiore alla fanteria amica, è possibile applicare i risultati della colonna "Attaccante: Fanteria" nella tabella delle mischie. Ciò permette alla cavalleria di agire come supporto alla fanteria invece di andarsi a disperdere tra le linee nemiche. *Es. 1 base di Corazzieri e tre basi di fanteria attaccano insieme un'unità nemica ed ottengono il risultato +7. In tal caso la cavalleria può "adottare" il risultato della fanteria, limitandosi ad occupare la posizione conquistata invece di essere obbligata ad effettuare lo sfondamento.*

### **505 - Artiglieria Bloccata**

Batterie d'Artiglieria che si trovano all'interno di città o boschi e coinvolte in combattimento vengono automaticamente eliminate se il risultato del combattimento imporrebbe loro di indietreggiare, ritirarsi od andare in rotta.

## CARATTERISTICHE E COMPOSIZIONE DEGLI ESERCITI

Le liste seguenti indicano la composizione media dei reggimenti, delle divisioni e dei Corpi delle diverse nazioni, ma si deve considerare che, sia la qualità che le dimensioni dei reparti variavano in maniera assai consistente, anche a seconda del periodo considerato. La descrizione delle unità include il tipo di unità, le sue dimensioni (in numero di basi) ed il suo addestramento. Inoltre i reparti di fanteria includono la disponibilità e la qualità delle basi di schermagliatori. All'inizio del capitolo dedicato ad ogni Nazione, oltre alla descrizione delle particolarità, viene indicato il numero medio di basi d'artiglieria che dovrebbero essere schierate, in rapporto alle basi di fanteria e cavalleria presenti.

La colonna "Schermagliatori" indica il numero ed il tipo di basette di schermagliatori che le singole unità possono distaccare. "Una" indica che l'intera unità può distaccare solo una basetta, mentre "Tutte" indica che può essere distaccata una basetta di schermagliatori per ciascuna basetta che compone l'unità. Per esempio, un reggimento francese di fanteria leggera formato da tre basette, può distaccare fino a 3 basette di schermagliatori, mentre un reggimento francese di linea del 1813 può distaccare solo una basetta di schermagliatori, qualunque sia il numero di basette che forma il reggimento.

### Austria

Gli eserciti austriaci del periodo napoleonico erano composti essenzialmente da reparti tedeschi ed ungheresi che, considerando anche il rigido conservatorismo del corpo ufficiali, si comportarono abbastanza bene. Nelle prime fasi delle guerre napoleoniche, e fino al 1809, i reggimenti austriaci mantennero un regime professionistico. Dal 1812, l'esercito cominciò ad accusare la mancanza di fondi e di equipaggiamento. L'esercito schierato nella campagna del 1813 era letteralmente l'ultima armata campale di cui disponesse l'Austria, era male armato ed addestrato e con scarse attrezzature per far fronte all'inverno.

La cavalleria austriaca era considerata molto buona fino al 1809, sebbene, come il resto dell'esercito, non fosse stata addestrata in manovre a livello grande tattico e non potesse, così, opporsi alle rapide manovre sul campo dei suoi avversari. La fanteria leggera austriaca era gravemente limitata dalle dottrine di impiego e anche le migliori unità come i Grenzer e gli Jäger non erano debitamente addestrate ed utilizzate al meglio per il loro impiego teorico. Il livello d'addestramento dell'artiglieria dovrebbe essere "Regolare".

Fino al 1805, l'esercito austriaco operava secondo il sistema di comando "reggimentale", con i Generali assegnati al comando di "colonne" temporanee. Dal "1809", fu istituito il sistema di divisione in Corpi d'Armata, ma tale sistema non fu mai effettivamente seguito ed i comandanti continuarono ad impiegare un tipo di sistema di comando "divisionale" fino al termine dei conflitti. Il sistema di comando degli eserciti austriaci è "Discreto". Il sistema di manovra francese può essere adottato a partire dal 1812. Il rapporto raccomandato Artiglieria/basi è di 1 batteria per 7 basi, almeno per il periodo 1800 - 1809.

Fanteria (Reggimenti)	Dimensioni	Morale	Schermagliatori
Linea (1796)	5 o 6 basi	Regolari	
Linea (1805)	4 o 5 basi	Regolari/Coscritti	
Linea (1809)	5 o 6 basi	Regolari	
Linea (1813)	4 o 5 basi	Coscritti/Milizia	Una, scarsa
Granatieri (brigata)	5 basi	Veterani/Elite	
Jäger	2 basi	Regolari	Tutte, Discrete
Grenzer	1 o 2 basi	Regolari	Tutte, Scarse

Cavalleria (Brigate)	Dimensioni	Morale	Tipo
Corazzieri	4 basi	Regolari	Corazzata
Dragoni/Ulani	4 basi	Regolari	Media
Ussari	4 basi	Regolari	Leggeri

Una Divisione di

Fanteria è formata da:	Reggimenti di Fanteria	Brigate di Cavalleria	Artiglieria
1809-1814 (Div. Linea)	4 Linea	nessuna	2 medie a piedi
1809-1814 (Div. Leggera)	2 Jager & Grenz bat.	2 basi di cav. leggera	1 medie a cavallo
1809-1814 (Div. Granatieri)	2 Granatieri (brigate)	nessuna	1 medie a piedi

Un Corpo di fanteria	è formato da ...Divisioni di Fanteria	Con Artiglieria di Riserva
1809-1814	2 Linea, 1 Leggera	2 Pesanti a piedi, 2 o 3 medie a piedi

## Gran Bretagna

Un esercito efficiente con un'alta proporzione di formazioni esperte quali i Fucilieri, le Guardie a piedi, i reparti scozzesi e quelli di Riflemen. Le unità che fanno parte delle Brigate di Fanteria Leggera possono essere distaccate ed assegnate come reparti indipendenti alle Divisioni di Fanteria di Linea. L'esercito inglese comprendeva reparti Portoghesi e di Hannoveriani della King German Legion (KGL) che dovrebbero essere classificati come Coscritti o Regolari.

Durante le prime campagne in Olanda nel periodo rivoluzionario, l'esercito inglese (che includeva pochissima Fanteria Leggera) adottava ancora il sistema di comando reggimentale. Durante la guerra Peninsulare fu impiegato il sistema "Divisionale" con Moore o Wellington al comando. Il sistema di Corpo fu oimpiegato solo nella campagna di Waterloo, ed anche in questa occasione, in maniera del tutto occasionale. Il sistema di comando Inglese è Efficiente. Gli inglesi non impeggarono mai il sistema di manovra francese. Proporzione di Artiglieria consigliato per la guerra peninsulare: 1 batteria per 14 basi Il livello d'addestramento dell'artiglieria dovrebbe essere "Regolare" o "Veterano".

Brigate di Fanteria <sup>1</sup>	Dimensioni	Addestramento	Schermagliatori
Linea	3 basi	Regolari	Una, buona
Leggeri {	1 base Riflemen +	Elite <sup>2</sup>	Tutte, Eccellenti x2
	2 basi Leggeri	Veterani	Tutte, buone
Highlander	4 basi	Veterani/Elite	Una, buona
Guardie a Piedi	4 basi	Elite	Tutte, Eccellenti
Fucilieri	3 basi	Veterani	Una, buona

<sup>1</sup> - Considerare come Reggimenti

<sup>2</sup> - Vanno considerati come Elite solo se distaccati dalla Brigata, altrimenti come Veterani Possono schierare fino a due basette di schermagliatori per ciascuna basetta.

Brigate di Cavalleria	Dimensioni	Addestramento	Tipo
Horse Guards	3 basi	Veterani	Pesante
Dragoni/Dragoni della Guardia	3 basi	Regolari	Media
Ussari/Dragoni Leggeri	3 basi	Regolari	Leggera
Una Divisione di Fanteria di	È formata da... Brigate di Fanteria	Con Artiglieria	
Linea	3 o 4 di Linea	1 Media a piedi	
Leggera	2 Brigate Leggere	-	

## Francia

I primi eserciti francesi erano composti da un incerta mistura di truppe veterane addestrate e milizie cittadine. In seguito, tuttavia, il nuovo sistema d'addestramento cominciò a produrre eccellenti soldati che, anche se coscritti, combattevano bene. Questo sistema contribuì a mantenere a lungo un esercito Discreto, anche dopo che la maggior parte dei soldati più anziani era morta o andata in pensione. La Guardia Imperiale era una formazione d'élite guidata da ufficiali veterani. Le sue dimensioni erano sicuramente inferiori alla sua reputazione e, pertanto, i giocatori dovrebbero resistere alla tentazione di schierare troppe formazioni della Guardia.

Le caratteristiche riportate nella presente lista sono applicabili anche alle unità Polacche, Italiche e Svizzere al servizio francese, nonché agli Stati della Confederazione del Reno dopo il 1808. L'Artiglieria di Linea è Veterana e l' Artiglieria della Guardia è Elite.

La Cavalleria Inglese, famosa per le sue cariche irruente ma anche per la sua incontrollabilità, non può mai effettuare la manovra di sganciamento.

Durante le prime campagne in Italia e Germania, l'esercito francese operava con il sistema di comando "divisionale". Dal 1805 il sistema di comando per Corpi era completamente sviluppato ed operativo. I sistemi di comando per i diversi periodi sono: 1792-1795 = Scarso, 1796-1800 = Discreto, 1805-1815 = Efficiente. Il sistema di manovra francese fu

impiegato per tutta la durata dei conflitti. Si raccomanda l'applicazione dei seguenti rapporti Artiglieria /basi per i diversi teatri operativi e periodi: Europa Centrale/Orientale: 1800 - 1806 = 1 batteria per 12 basi. 1807 - 1809 = 1 batteria per 8 basi. 1812 = 1 batteria per 5 basi. Guerra Peninsulare: 1 batteria per 10 basi.

<b>Reggimenti di Fanteria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Schermagliatori</b>
Demi-Brigade (1797)	4 basi	Da Milizia a Veterani	Una, buona
"A" Linea/Leggeri (1805)	3 basi	Veterani	Tutte, buone
"B" Linea (1805)	4 basi	Regolari	Una, buona
"A" Linea/Leggeri (1809)	4 basi	Veterani	Tutte, buone
"B" Linea (1809)	4 basi	Coscritti/Regolari	Una, buona
"A" Linea (1813)	5 basi	Regolari	Una, buona
"B" Linea (1813)	3 basi	Coscritti	Una, discreta
Altri Leggeri	3 basi	Regolari	Tutte, buone
Granatieri di Linea (1805-1807)	5 basi	Veterani	Una, buona
Vecchia Guardia	3 basi	Elite	Tutte, Eccellenti
Media Guardia	3 basi	Veterani	Tutte, Eccellenti
Giovane Guardia	3 basi	Regolari	Tutte, buone

<b>Brigate di Cavalleria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Type</b>
Corazzieri	3 basi	Regolari	Corazzata
Dragoni/Ulani	4 basi	Regolari	Media
Ussari/Chasseur	4 basi	Regolari	Leggera

#### **Reggimenti della Guardia**

Chas. Cheval della Guardia	4 basi	Elite	Media
Gran. Cheval della Guardia	3 basi	Elite	Pesante
Lanceri Guardia	3 basi	Elite	Media
Altra Cav. della Guardia	3 basi	Veterani	Media

<b>Le Divisioni di Fanteria</b>	<b>Sono formate da ... Reggimenti Fanteria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
1805	1 Leggeri, 2 Linea	1 Leggera a piedi
1809	1 Leggeri, 4 Linea	1 Media a piedi, 1 Leggera a piedi
1813	1 Leggeri, 3 Linea	1 Media a piedi
.		
1805 - 1808 (Vecchia Guardia)	1 Chas., 1 Gren.	

<b>I Corpi di Fanteria</b>	<b>Sono formati da... Divisioni di Fanteria</b>	<b>Con Cavalleria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
1805	2 or 3 Linea	1 Brigata Leggera	1 Pesante a piedi, 2 Medie a piedi
1809	3 or 4 Linea	1 Brigata Leggera	2 Pesante a piedi
1813	3 Linea	1 Brigata Leggera	1 Pesante a piedi, 1 Media a piedi o a cavallo

## **Prussia (1806)**

Nel 1806, l'esercito prussiano era uno dei più addestrati ed entusiasti del mondo, ma non aveva affrontato seri (o prolungati) combattimenti da decenni. Le truppe erano rallentate dai lunghi ed ingombranti convogli di rifornimenti. L'intero esercito era bloccato dal suo antiquato sistema di manovra strategica che limitava la sua mobilità e le possibilità di schieramento sul campo di battaglia.

L'esercito prussiano del 1806 adottava il sistema di comando "Divisionale". Gli altri stati tedeschi, fino al 1807, impiegavano la stessa organizzazione della Prussia. Proporzione di Artiglieria consigliato: 1 batteria per 7 basi (ma molto variabile). Il sistema di comando è Scarso.

<b>Reggimenti di Fanteria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Schermagliatori</b>
Linea	3 basi	Coscritti	-
Granatieri (brigade)	2 basi	Regolari	-
Fucilieri	2 basi	Coscritti	Una, scarsa
Guardia a piedi	3 o 4 basi	Regolari	-
Jager	1 base	Coscritti	Tutte, Discrete

<b>Brigate di Cavalleria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Tipo</b>
Corazzieri	3 basi	Regolari	Pesante
Dragoni/Ulani	3 basi	Regolari	Media
Ussari	3 basi	Regolari	Leggeri
Jager a cavallo	3 basi	Regolari	Leggeri

## Prussia (1813)

L'esercito prussiano di questo periodo si stava riprendendo dalle umilianti sconfitte subite da parte dei francesi nel 1806. Era stato brillantemente introdotto un sistema di addestramento delle riserve attraverso la rotazione dei contingenti, anche se ciò non riusciva a sostituire un esercito permanente né a supplire alla mancanza di rifornimenti. Come risultato, l'esercito prussiano dell'epoca era a ranghi completi ma scarsamente addestrato ed equipaggiato. I loro comandanti erano entusiasti ma dimostrarono una notevole incapacità nel condurre le azioni tattiche, causando parecchie sofferenze alla truppa.

L'esercito prussiano del 1812-1814 impiegava il sistema di comando a Corpi. Ciascun Corpo era formato da Brigate che erano l'equivalente delle Divisioni degli altri eserciti. L'artiglieria prussiana dovrebbe essere classificata come Coscritta. Il sistema di comando è "Discreto". Il sistema di manovra francese può essere impiegato a partire dal 1812.

<b>Reggimenti di Fanteria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Schermagliatori</b>
Linea	5 basi	Regolari	Una, discreta
Riserva	5 basi	Coscritti	Una, scarsa
Landwehr	4 basi	Milizia	-

<b>Brigate di Cavalleria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Type</b>
Corazzieri	3 basi	Regolari	Corazzata
Dragoni	3 basi	Coscritti	Media
Ulani	3 basi	Regolari	Media
Ussari	3 basi	Regolari	Leggeri
Landwehr	2 basi	Milizia	Leggeri

<b>Una "Brigata"<sup>3</sup> di Fanteria</b>	<b>È composta da ...Fanteria Reggimenti</b>	<b>Con Cavalleria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
Fanteria	1 Linea, 1 Riserva, 1 Landwehr	1 base, Leggera	1 Media a piedi

<sup>3</sup> - Considerarle come Divisioni

<b>I Corpi di Fanteria</b>	<b>Sono composti da ... "Brigate" di Fanteria</b>	<b>Con Cavalleria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
Linea	4 Linea	1 Brigata Leggera	1 Pesante a piedi, 1 Media a piedi, 1 Media a cavallo

## Russia

Gli eserciti russi delle guerre napoleoniche erano famosi per due cose: le loro dimensioni, praticamente infinite, ed il loro sistema di rifornimenti, apparentemente inesistente. I soldati russi inviati in "aiuto" agli alleati europei erano temuti quanto i francesi, per la loro meritata fama di brutali razziatori. In parecchie occasioni, i governanti asburgici quasi rifiutarono l'invio di contingenti russi proprio per questo motivo. L'esercito Russo si comportò assai bene quando si trovò a dover difendere il proprio Paese come nelle campagne del 1807 e del 1812. Quando invece si trovava all'estero, tendeva a soffrire per la mancanza di rifornimenti, specialmente per quanto riguarda il cibo e le cure mediche. I Russi che arrivarono in Italia nel 1797 apparivano abbastanza sicuri, ma entro sei mesi, gli scarsi rifornimenti e gli incontri con i più organizzati francesi, ne avevano ridotto la bellicosità. Alla fine della guerra un osservatore inglese osservò: "i russi erano quasi totalmente demoralizzati... il loro ritiro è dovuto al quasi unanime desiderio di tornare in Russia ed ad un evidente timore di incontrare i francesi". L'armata inviata in Germania nel 1813 era, come d'altronde tutte quelle operanti su entrambi i fronti, di grandi dimensioni ma quasi inerte, con molti reggimenti ridotti ad una frazione del loro organico originale.

Fino al 1805, l'esercito Russo operava con il sistema "Reggimentale" assegnando i reparti di volta in volta a "colonne" od "ali" temporanee. Nel 1806-1807 fu adottato il sistema Divisionale e, finalmente, nel 1811 si passò al sistema "Corpi/Armata" che fu utilizzato fino alla fine del conflitto. Il sistema di comando è sempre Scarso. Il sistema di manovra francese può venir impiegato dopo il 1812, ma appare più opportuno continuare ad utilizzare il sistema Prussiano per tutto il periodo. Artiglieria: 1807 = 1 batteria per 7 basi. 1812 = 1 batteria per 5 basi.

<b>Fanteria Reggimenti</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Schermagliatori</b>
Moschettieri (Linea)	3 basi	Regolari	-

Grenadier	4 basi	Regolari	-
Jager	2 basi	Regolari	Tutte, Scarse
Guardie Preobrajenski	4 basi	Veterani	-
Altre Guardie	3 basi	Veterani	-
Jagers della Guardia	2 basi	Veterani	Tutte, buone

<b>Brigate di Cavalleria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Tipo</b>
Corazzieri	3 basi	Regolari	Pesante
Dragoni	3 basi	Regolari	Media
Ussari/ulani	4 basi	Regolari	Leggeri
Rgt. Pesanti della Guardia	3 basi	Veterani	Pesante
Dragoni/ulani della Guardia	3 basi	Veterani	Media
Ussari/Cossacchi della Guardia	3 basi	Veterani	Leggeri

<b>Una Divisione di Fanteria</b>	<b>È composta da ... Reggimenti di Fanteria</b>	<b>Con Cavalleria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
1807	1 Granatieri, 1 jager, 4 moschettieri	1 brigata Media	1 Pesante a piedi, 2 Media a piedi
1812 Linea	4 moschettieri, 2 jager	-	1 Pesante a piedi, 2 Media a piedi
1813 Linea	3 - 4 moschettieri, 1 - 2 jager	-	-

<b>Una Divisione di Cavalleria</b>	<b>È formata da ... Brigate di Cavalleria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
1812 Corazzieri	2 - 3 corazzieri	-
1812 Dragoni	2 dragoni, 1 ussari/ulani	1 Media a cavallo

<b>Un Corpo di</b>	<b>È formato da... di Fanteria</b>	<b>Con Cavalleria</b>	<b>Con Artiglieria</b>
1812 Fanteria	2 Divisioni	1 brigata Leggera o Media	1 Pesante a piedi
1812 Cavalleria	-	2 Divisioni	-
1813 Fanteria	2 Divisioni	-	1 or 2 Pesante a piedi, 2 Media a piedi

## Spagna

L'esercito spagnolo del periodo napoleonico venne quasi completamente distrutto nelle prime fasi della guerra contro i francesi. Dopo questo breve ma intenso periodo, la maggior parte degli scontri fu combattuta da Milizie e da gruppi di civili armati, che dimostrarono un'evidente incapacità a contrapporsi a nemici addestrati. Il risultato fu un'infinita sequela di orrende battaglie con sconvolgenti carneficine. Gli spagnoli potevano reclutare truppe praticamente ovunque, erano sempre rifornite ed erano caratterizzati dall'odio verso gli invasori, a volte esaltato da fattori religiosi, e dalla speranza del saccheggio.

Dopo il 1808, le Divisioni dell'esercito regolare spagnolo divennero meno comuni delle formazioni locali reclutate ad hoc e spesso formate attorno ai resti delle unità regolari. Più della metà di tali forze dovrebbero essere composte da Milizia o da Civili. Le guarnigioni delle città avevano spesso una percentuale maggiore di unità regolari. L'artiglieria regolare combatte come Regolari, le altre unità d'artiglieria come Coscritti o Milizia. Il sistema di comando è sempre Scarso. Il sistema di manovra francese non fu mai sviluppato. Le proporzioni raccomandate dell'Artiglieria per gli eserciti del periodo successivo all'invasione francese sono: 1809 = 1 batteria per 24 basi. 1811 = 1 batteria per 16 basi.

<b>Fanteria Reggimenti</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Schermagliatori</b>
Fanteria Linea	4 basi	Da Milizia fino a Regolari	-
Fanteria Leggera (bat.)	2 basi	Coscritti	Tutte, Discrete
Reggimenti Svizzeri	3 basi	Regolari	-
Milizia	2 basi	Milizia	-
Guerriglieri	1 base	Guerrilla (mod. mischia -5)	-
Civili armati	6-8 basi	Civili (mod. mischia -7)	-
Guardia a piedi	5 basi	Veterani	-

<b>Fanteria Divisioni</b>	<b>Fanteria Reggimenti</b>	<b>Artiglieria</b>
1808 Linea	1 Leggeri, 2 Linea	1 Media a piedi

1809 "Colonne" di Milizia

2 Milizia, 1 Civili

see recommended ratios.

<b>Brigate di cavalleria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Tipo</b>
Cavalleria Pesante	2 basi	Coscritti	Media
Dragoni Leggeri	2 basi	Coscritti	Leggeri
Ussari	2 basi	Regolari	Leggeri
Cavalleria della Guardia	2 basi	Regolari	Pesante

## Impero Ottomano

L'esercito Ottomano di questo periodo era sconvolto da fazioni interne in conflitto tra loro, alcune delle quali appoggiavano le riforme di Selim III mentre altre, caratterizzate da fanatismo religioso, si opponevano ad esse. La qualità delle truppe "riformate", come i Nizam-I-Jedid, era migliore di quelle aderenti al vecchio sistema come i Giannizzeri.

Per queste regole, si è cercato di simulare le formazioni disordinate sotto le quali la maggior parte dell'esercito ottomano operava alterando il livello d'Addestramento e le dimensioni di alcune unità. Le unità ottomane non dovrebbero beneficiare del modificatore positivo per il fatto di trovarsi in formazione in linea e non possono formare né il quadrato né schierarsi in echelon. La maggior parte dell'artiglieria (più del 60%) era equipaggiata con cannoni atiquati, sebbene gli artiglieri stessi fossero Regolari o addirittura di qualità migliore. Il sistema di comando è sempre Scarso. Può venir utilizzato il sistema di manovra francese, sia a causa dell'addestramento ricevuto da parte dei francesi, sia per la mancanza di sistemi di manovra rigidi.

<b>Reggimenti di Fanteria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Schermagliatori</b>
Solaks (Guardia del Sultano)	2 basi	Veterani	-
Giannizzeri	3 basi	Coscritti	Una, scarsa
Nizam-I-Jedid	5 basi	Regolari	Una, scarsa
Sekhans	3 basi	Coscritti	-
Derbents (Martolos)	1 basi	Regolari	Tutte, Discrete
Fellahin	3 basi	Milizia	-

<b>Brigate Cavalleria</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Addestramento</b>	<b>Tipo</b>
Guardia	3 basi	Veterani	Pesante
Suvarileri	4 basi	Regolari	Media
Sipahis	2 basi	Coscritti	Leggera o Media
Mamelucchi	5 basi	Regolari	Media
Djellis	1 base	Veterani	Leggera
Yoruk	3 basi	Coscritti	Leggera
Arabi	1 base	Milizia	Leggera

## VALORI DEI COMANDANTI

### Austria:

<b>Nome</b>	<b>Valore</b>	<b>In servizio nel periodo</b>	<b>Comandante di</b>
Alvintzi	1	1794 - 1800	Armata
Beaulieu	1	1794 - 1800	Armata
Arch. Charles	4	1798 - 1809	Armata
Arch. John	0 (prima del 1800, -1)		Corpo (Armata)
Arch. Ferdinand	1		
Liechtenstein	2		Divisione, Corpo, Armata
Mack	0	1794 - 1805	Armata
Melas	1	1794 - 1800	Armata
Radetsky	3		Divisione, Corpo
Schwartzenberg	1	1812 - 1814	Armata
Weyrother	2	1794 - 1805	Armata
Wurmser	2	1794 - 1800	Armata

**Altri Comandanti di Corpo/Ala (Valore Medio: 1)**

Colloredo, Merveldt, Gyulai, Klenau, Hessen-Homburg (Cavalleria), Hiller, Nostitz (Cavalleria), Bellegarde, Rosenberg, Hechingen, Ott, O'reilly.

**Altri Comandanti di Divisione (Valore Medio: 0)**

Lederer, Greth, Schellenberg, Vogelsang, Hadik, Kaim, Wimpfen, Murray, Bianchi (Cavalleria), Weissenwolf(Cavalleria), Julien, Brady, Siegenthal, Dedovich.

**Francia:**

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Augereau	2	1794 - 1813	Division, Corpo
Bernadotte	1	1794 - 1809	Division, Corpo
Bessieres	2	1800 - [1813]	Divisione, Corpo
Brune	1	1797 - 1800	Divisione, Armata
St Cyr	2	1798 - 1813	Divisione, Corpo
Clausel	2		Divisione
Davout	3	1800 - 1814	Divisione, Corpo, Armata
Desaix	3	1794 - [1800]	Divisione, Armata
d'Erlon	2		Divisione
Eugene	2		Divisione, Corpo, Armata
Friant	2		Divisione
Foy	2		Divisione
Gerard	2		Divisione
Grouchy	1	1794 -1814	Divisione
Jerome	1		Divisione
Jourdan	2	1794 - 1813	Divisione, Corpo, Armata
Junot	2		Divisione, Corpo
Kellerman Sr.	2	1794 - 1800	Armata
Kellerman Jr. (Cav.)	2		Divisione
Lannes	3	1798 - [1809]	Divisione, Corpo
Lasalle	2	1805 - [1809]	Divisione
Latour Maubourg	2		
Lefebvre	2	1794 - 1814	Divisione, Corpo
Legrand	2		Divisione
MacDonald	2	1794 - 1814	Divisione, Corpo, Armata
Marmont	2	1800 - 1814	Division, Corpo
Massena	3	1794 - 1809	Divisione, Corpo, Armata
Moncey	1	1794 - 1814	Divisione, Corpo, Armata
Morand	2		Divisione
Mortier	2	1799 - 1814	Divisione, Corpo
Murat	4	1799 - 1813	Divisione, Corpo, Armata
Napoleon	5		Armata, Nazionale
Ney	4	1804 - 1814	Corpo
Oudinot	3	1799 - 1814	Divisione, Corpo
Poniatowski	2	1794 - [1813]	Divisione, Corpo
Serurier	2	1795 - 1800	Divisione
Soult	3	1794 - 1814	Divisione, Corpo, Armata
Suchet	3	1799 - 1814	Divisione, Corpo, Armata
Vandamme	2		Divisione
Victor	2	1797 - 1814	Divisione, Corpo

**Altri Comandanti di Divisione ed Aiutanti di Campo (ADC) (Valore Medio: 1)**

Drouot (Artiglieria), Dupont, Walther (Cavalleria Pesante), Gardanne, Boudet, Loison, Exelmann (Cavalleria), Desjardins, Rapp (ADC), Gazan, Molitor, Fontanelli, Wrede (Bavarian), Zezschwitz

(Sassoni), Puthod, Savary (ADC), Milhaud (Cavalleria Pesante), Michel, Colbert, Ricard

## Great Britain:

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Alten	2		Divisione
Baird	2		Divisione
Beresford	2		Divisione, Corpo
Colburn	1		
Cole	1		Divisione
Craufurd	3	1808-[1812]	Divisione
Dalhousie	1		Divisione
Fraser	2		Divisione
Graham	2		Divisione, Corpo
Hill	2		Divisione, Corpo
Hope	3		Divisione
Leith	1		Divisione
Moore	3	[1808]	Armata
Paget (Uxbridge)	2		Divisione
Pakenham	2	1812 - 1813	Divisione
Picton	3	[1815]	Divisione
Wellington	4		Armata

## Prussia(1806):

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Blucher	3	1806	Divisione, Armata
Brunswick Sr	2	[1806]	Corpo
Friedrich-William III	1	1806	Nazionale
Lestocq	2	1806-1807	Divisione
Hohenlohe	1	1806	Armata
Prince Louis	2	[1806]	Divisione

**Altri Comandanti di Divisione (Valore Medio:1)** Zechwitz, Tauentzein, Prittwitz, von Schmettau, Wartensleben.

## Prussia (1812):

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Blucher	4		Divisione, Corpo, Armata
Bulow	2		Corpo
Gneisnau	2		Armata
Scharnhorst	3	[1813]	Armata
Thielmann	2		Corpo
Yorck	3		Corpo
Ziethen	2		Corpo

## Russia:

Nome	Valore	In servizio nel periodo	Comandante di
Alexander	2	1801 - 1814	Nazionale
Bagration	3	1805 - [1812]	Armata
Barclay de Tolly	2	1805 - 1814	Armata
Bennigsen	2	1805 - 1814	Armata
Doctorov	3	1805 - 1814	Divisione, Corpo
Kutusov	3	1805 - [1813]	Armata
Langeron	2	1805 - 1814	Divisione, Corpo, Armata

Miloradovitch	2		Divisione
Platov	3		Divisione
Raevski	3		Divisione
Suvarov	3	1799	Armata
Tolstoi	1		Divisione
Tormasov	2		Divisione
Tutchkov	2	[1812]	Divisione
Uvarov	1		Divisione
Wittgenstein	2		Divisione, Corpo, Armata
Yermolov	1		Divisione

**Altri Comandanti di Divisione/Corpo commanders (Valore Medio: 0)**

Kamenski, Buxhowden, Constantine (Guardia), Sass, Stawinsky, Scherbatov, Bernodessov, Lanskoi (Cavalleria), Bagavut, Gallitzin, Sacken, Samov, Essen, Markov (Cavalleria), Borozdin (Cavalleria), Olsouviev.

# Combattimento

+ y\* Comandante aggregato

+3	Elite
+1	Veterani
-1	Coscritti
-3	Milizia
+4	Cavalleria corazzata
+3	Cavalleria pesante
+2	Cavalleria Media
+1	Cavalleria leggera (non contro fanteria)
-2	Disordinata
-3	Innervosita
-4	Scossa
-7	Demoralizzata
-1	Inf. Numerica 3:2
-3	“ 2:1
-5	“ 3:1
-7	“ 4:1 o più
+1	In linea (solo Fant. & Cav.)
-6	Cavalleria contro quadrati
-2	Quadrati contro fanterie
-1	Ogni base persa in questo turno
-1	Ogni base di schermagliatori schierata o perduta
-2	Nemico sul fianco
-4	Nemico sul retro
+3	Difesa di Classe A
+2	Difesa di Classe B
+1	Difesa di Classe C (incluso Fuoco Sostenuto, Fanteria Inglese)

ATTACCANTE: CAVALLERIA	Differenza tra i dadi	ATTACCANTE: FANTERIA
<b>D</b> perde 4 livelli M, 3 K e va in rotta, tutta l'artiglieria si sbanda, tutti i generali sono catturati. <b>A</b> deve continuare tutta la mossa di carica	<b>8 o più</b>	<b>D</b> perde 4 livelli M, 3 K e va in rotta. <b>A</b> cattura tutta l'art. e tutti gli ufficiali nemici e deve continuare il movimento di carica
<b>D</b> perde 4 livelli M, 2 K e va in rotta. L'art. perde 2M ed è danneggiata. <b>A</b> può effettuare lo sfondamento e continuare il movimento	<b>6, 7</b>	<b>D</b> perde 3 livelli M, e va in rotta. <b>A</b> cattura tutta l'art. e può continuare il movimento.
<b>D</b> perde 3 livelli M, 1 K e va in rotta. L'art. soffre 2M e metà delle batterie ingaggiate sono danneggiate. <b>A</b> può effettuare lo sfondamento e continuare il movimento	<b>4, 5</b>	<b>D</b> perde 2 livelli M e si ritira. L'art. soffre 2M ed è danneggiata. <b>A</b> occupa le posizioni nemiche.
<b>D</b> perde 3 livelli M, e si ritira. L'art. soffre 2M ed 1K. <b>A</b> deve effettuare lo sfondamento e continuare il movimento di carica	<b>2, 3</b>	<b>D</b> perde 2M e indietreggia. <b>A</b> occupa le posizioni nemiche.
<b>D</b> perde 2 M. <b>A</b> può sganciarsi*, perdendo 1 M, o sfondare e continuare il movimento di carica	<b>1</b>	<b>D</b> perde 1M. Effettuare un nuovo round di mischia con nuovi modificatori .
Entrambi perdono 1 M. <b>A</b> può sganciarsi* o combattere un nuovo round.	<b>0</b>	Entrambi perdono 1M ed 1K. Effettuare un nuovo round di mischia con nuovi modificatori .
<b>A</b> perde 1 M e può sganciarsi* o combattere un nuovo round.	<b>-1</b>	<b>A</b> perde 1M. Effettuare un nuovo round di mischia con nuovi modificatori .
<b>A</b> perde 2 M e indietreggia	<b>-2, -3</b>	<b>A</b> perde 2 M e indietreggia
<b>A</b> perde 3 M e si ritira	<b>-4, -5</b>	<b>A</b> perde 3 M e si ritira
<b>A</b> perde 4 M, 1 K e va in rotta	<b>-6</b>	<b>A</b> perde 4 M, 1 K e va in rotta.

**A** = Attaccante;  
\* = La Cavalleria Inglese non può mai effettuare la manovra di sganciamento.

0 5 13 25 45cm

23 | 14 | 6 | 3 H

15 | 9 | 4 | 2 M

9 | 5 | 2 L

## Modificatori ai punti

**X2** Fuoco sul fianco  
Fuoco "sostenuto"

1/2 Danneggiata  
Disordinata o peggio

## Modificatori al dado

**+1** Bersaglio profondo  
Comand. Aggregato

**-1** Per livello di differenza,  
Contro Cavalleria o

Copertura solida,  
**-2** Contro schermagliatori o  
copertura pesante,  
Fuoco d'opportunità

# Corps d'Armée

## Fuoco d'Artiglieria

	Nessun effetto	M	K M	K 2M	2K 2M	2K 3M	3K 3M	2K 4M	3K 4M
1	9 o meno	10, 11							
2,3	8 o meno	9, 10	11						
4-6	7 o meno	8, 9	10	11					
7-10	6 o meno	7, 8	9	10, 11					
11-15	5 o meno	6, 7	8	9, 10	11				
16-21	4 o meno	5, 6	7	8, 9	10	11			
22-28	3 o meno	4, 5	6	7, 8, 9		10, 11			
29-36	2 o meno	3, 4	5	6, 7, 8		9, 10	11		
37-45	1 o meno	2, 3	4	5, 6, 7		8, 9, 10			11
46-55	0 o meno	1, 2	3	4, 5, 6		7, 8, 9			10+
56-66	-1 o meno	0	1, 2	3, 4, 5		6, 7, 8		9	10+
67-78			-2, -1, 0	1, 2, 3	4	5, 6, 7		8	9+
79+			-2, -1	0, 1	2, 3	4, 5, 6			7+

	<b>Cambio Ordini</b>	<b>Raggio di Comando</b>
Efficiente	4-10	30 cm
Discreto	6-10	25 cm
Scarso	8-10	20 cm

+2 se il C.in C./di Corpo è aggregato alla figura del Gen. di Divisione

## Comandi

## Movimento

	NORMALE	CARICA	ARTIGLIERIA A SPINTA
A piedi	20 cm	+8	4
A cavallo	35 cm	+13	6

Raddoppiare il movimento su strada, ½ in terreno difficile.  
Artiglieria 1/5 in terreno difficile.  
Quadrati: ½ velocità

## Rischi per i Comandanti

Lanciare un D10 per comandanti entro 8 cm da unità che siano state sotto il fuoco o coinvolte in combattimento in questa mossa

Ucciso	13 +
Ferito	10-12

**Modificatori**  
+2 entro 8 cm da unità amiche che hanno sofferto dal tiro degli schermagliatori nemici  
+1 Comandante aggregato in combattimento  
+1 Per ogni base persa entro 8 cm in questa fase  
-1 In copertura

## Schermagliatori

TIPO	RAGGIO TIRO	COLPISCE CON
Eccellente	8 cm	7+
Buono	5 cm	8+
Discreto	3 cm	9+
Scarso	3 cm	10+

## Sequenza di Mossa

**Fase di Comando dell'Attaccante**  
Aggregare e disaggregare Comandanti  
Riorganizzare le unità  
Cambio di ordini  
Rimpiazzo dei comandanti caduti

**Movimento dell'Attaccante**  
Muovere le unità

**Fuoco d'Artiglieria**  
Fuoco contemporaneo degli schermagliatori  
Fuoco contemporaneo delle artiglierie  
Rischi per i comandanti  
Test di Panico per le unità demoralizzate

**Combattimenti**  
Risolvere i combattimenti  
Rischi per i comandanti  
Applicare i disordini da carica

**Test di Morale**  
Test per la morte dei generali e divisionale interno  
Test di panico divisionale esterno

## Riorganizzazione

MORALE	Elite	Veterani	Regolari	Coscritti	Milizia
Disordinati	2-10	3-10	4-10	5-10	6-10
Innervositi	3-10	4-10	6-10	7-10	9-10
Scossi	4-10	6-10	8-10	9-10	-
Demoralizzati	5-10	8-10	9,10	-	-

**Modificatori**  
+y\* Riorganizzazione Divisionale o Comandante entro 8 cm  
+1 Supporto pesante (élite, cavalleria) entro 8 cm  
-2 Cavalleria/Artiglieria/ nemica entro 25 cm. o scherm. nemici entro distanza di tiro efficace  
-1 Se la Divisione ha mancato il test di Morale nella mossa precedente

-1 20-33 % di perdite dell'unità  
-2 40-66% di perdite dell'unità  
-3 75-80% di perdite dell'unità

\*y = Valore del Comandante

# Corps d'Armée 2.0

## Test Di Morale per Divisioni/Corpi/Esercito

Si effettua quando la Grande unità perde il 50% delle unità o Muore il Comandante

Nazionalità	Si ritira	Cede
Austria	1,2	3,4,5,6
Inghilterra	1	2,3
Francia	1,2,3	4,5
Prussia (1806)	1,2,3	4,5,6
Prussia (1813-15)	1,2,3,4	5,6,7
Russia	1,2	3,4,5

**Si ritira:** Tutte le unità demoralizzate disertano in massa e vengono tolte dal tavolo  
Tutte le unità scosse divengono demoralizzate e muovono in rotta per due mosse  
Tutte le altre unità diventano scosse e si ritirano per due mosse

**Cede:** Tutte le unità Demoralizzate muovono in rotta per due mosse  
Tutte le unità scosse divengono demoralizzate e si ritirano per due mosse  
Tutte le altre unità diventano Innervosite e si ritirano per due mosse

## Status di Morale delle unità: conseguenze

**In Ordine** - L'unità si comporta normalmente  
**Disordinata** - L'unità non può cambiare formazione  
**Innervosita** - L'unità non può cambiare formazione né distaccare skirmisher  
**Scossa** - L'unità non può cambiare formazione né distaccare skirmisher. Unità di fanteria non possono attaccare cavallerie od artiglierie. La cavalleria non può attaccare l'artiglieria. L'artiglieria non può sparare.  
**Demoralizzata** - L'unità non può cambiare formazione né distaccare skirmisher e non può muovere verso nessun nemico. Il movimento è dimezzato.