



## Jezail & Assegai

Emendamenti ad ARMATI per il periodo coloniale

### Tipi di unità

Le fanterie europee sono da considerarsi generalmente come FT: unità più piccole vanno considerate come LHI.

Le unità in o/c native sono da considerarsi come WB: unità native alleate degli europei, di scarso valore, possono essere considerate LHI.

La fanteria montata (MI) segue le regole come DR, ma può smontare e rimontare.

Alcune SI o MI sono definite come "cecchini" e sono su una sola basetta (1/2 sezione). Non hanno FV e se contattate da chiunque vengono disperse. Non contano mai come unità "chiave".

### Formazioni

La FT può schierare in linea (le due sezioni affiancate), in colonna di marcia (le due sezioni una dietro l'altra, un'unità dietro l'altra), in quadrato (le quattro basette disposte in quadrato).

Linea estesa: le unità di Ft possono schierarsi in "linea estesa", ovvero con tutte e 4 le basette sul fronte. Questa formazione permette di estendere al massimo il fronte, rendendo così più difficile per il nemico aggirare i fianchi: i principali svantaggi sono rappresentati dalla lentezza in manovra, dalla fragilità in mischia contro nemici con impeto e dalla possibilità offerta al nemico di colpire con più unità.

Le unità di FT possono distaccare, nella fase di movimento del giocatore, fino a 2 "subunità" di SI: queste avranno FV pari a 2(1)2 e lo stesso fattore di fuoco dell'unità "madre". Queste unità di SI non hanno bisogno di controllo, ma non potranno allontanarsi di oltre 10 cm. dall'unità "madre" (da qualunque lato). L'unità "madre" avrà un -1 in mischia e sul fuoco per ciascuna subunità distaccata: se la (o le ) subunità vengono distrutte, l'unità madre riceve un BP.

Una volta distaccate le subunità possono essere riaggregate nella fase di movimento del giocatore, senza alcuna penalità di movimento. Alcune unità di FTR leggera possono distaccare fino a 4 subunità. In tal caso, però, se vengono distaccate più di due subunità, l'intera unità viene rimossa, non può più essere riaggregata e le 4 subunità costituiranno una Divisione leggera autonoma: un punto di comando leggero viene automaticamente creato per questa battaglia.

Ogni due subunità distrutte, contare una unità chiave perduta per l'esercito (ciò significa che, se l'intera formazione viene distrutta, essa conterà come 2 unità chiave ai fini del BP dell'esercito).



### **Avvistamento di truppe nascoste**

Truppe a piedi nascoste in terreno difficile (terreno roccioso, forre, sterpaglie,...) devono essere avvistate prima di poter aprire il fuoco contro di esse. Ogni Divisione può cercare di osservare all'interno di un particolare elemento di terreno: più di una Divisione può osservare lo stesso elemento di terreno. All'inizio della mossa, prima del movimento ma dopo i tiri, lanciare un dado per ogni battaglia che osserva, specificando l'elemento di terreno osservato e confrontare con la tabella seguente: se si ottiene il valore del dado tutte le unità all'interno dell'elemento di terreno sono avvistate.

Unità che aprono il fuoco vengono immediatamente avvistate (ma non tutte le unità che si trovano in quell'elemento, solo quelle che aprono il fuoco); unità avvistate perchè hanno aperto il fuoco, non possono essere bersagliate nella stessa mossa, ma possono essere attaccate.

Truppe a cavallo non possono nascondersi a meno che non siano MI smontate. Unità all'interno di boschi non possono essere avvistate, ma non possono uscire da bosco se non iniziano la mossa entro 6" dal bordo del bosco stesso: in tal caso sono avvistabili come se fossero in un altro tipo di terreno difficile. Inoltre, se un'unità nemica si trova all'interno del bosco, entro 9", essa viene avvistata automaticamente.

<b>Distanza tra la battaglia che osserva e l'elemento di terreno</b>	<b>Valore del dado per osservare</b>
0- 12"	Avvistamento automatico
12.1"- 18"	4-5-6
18.1"-30"	5-6
oltre 30"	6

Modificatori: unità nascosta di cecchini -1; unità nascosta con uniformi particolarmente vistose (ad es. rosse!!!) +1.

### **Movimenti**

L'artiglieria a cavallo muove come Kn

L'artiglieria a piedi muove come FT

Il quadrato può muovere solo se non ha sparato nel turno

Le colonne di FT possono fare perno (2") e muovere

### **Cambi di formazione**

Tutti i passaggi da una formazione all'altra: 1 turno

Una volta schierata da colonna di marcia, la Divisione non può più riprendere tale formazione. Al momento del cambio di formazione da colonna di marcia a linea o quadrato, la prima sezione dell'unità di testa rimane ferma, la seconda le si affianca e le unità seguenti si schierano alternativamente a destra ed a sinistra di quella, cominciando dalla parte scelta dal giocatore (cioè, la prima a sinistra, la seconda a destra e così via, o viceversa).



Se un'unità si schiera in quadrato, tutte le unità della battaglia in grado di farlo devono schierarsi in quadrato. I quadrati possono essere separati tra di loro fino a 2 cm. l'uno dall'altro. Quando la formazione in linea viene ripresa, le unità si allineeranno sull'unità che si trova al centro della Divisione.

Artiglierie/mitragliatrici che non hanno aperto il fuoco possono ruotare o agganciare e muovere o muovere e sganciare.

Fucili ad avancarica non possono muovere se hanno sparato nel turno.

MI non può montare/smontare da cavallo se ha sparato nel turno: tuttavia, le unità designate come "cecchini" possono farlo.

Armi da fuoco a retrocarica montate o FT/LHI con armi da fuoco a retrocarica possono muovere fino a ½ mossa se hanno aperto il fuoco nel turno.

SI armate con armi da fuoco a retrocarica possono sparare e muovere.

Le FT in linea o le LHI possono indietreggiare di 2" per mossa se non hanno sparato nella mossa o di 1" se hanno sparato.

### Tiro

<u>Gittate:</u>	
Giavellotto	9"
Carabina	9"-18"
Fucile	12"-24"
Artiglieria leggera/mitraglia	12"-24"
Artiglieria media	15"-30"

(tutte le misure sono intese per distanza breve/lunga; il giavellotto conta sempre come a lunga)

Cannoni e mitragliatrici possono sparare ogni turno. Il quadrato può sparare in quattro direzioni diverse contro quattro obiettivi diversi (mai sullo stesso obiettivo)

Tutte le unità hanno fattore di Prot = 0

### Fattori di tiro (modificatori al dado dell'attaccante):

Giavellotto, arco, fucile a retrocarica a colpo singolo, carabina, fucile ad avancarica, artiglieria nativa:	0
Tutte le armi montate:	-1
Formazione in quadrato:	-2
Fucili nativi:	-1 o -2
Fucili a ripetizione, cecchini, mitragliatrici:	+1
Artiglierie:	+2
Distanza breve:	+1
Contro SI/Artiglierie/mitragliatrici:	-1
Contro bersagli in copertura:	-1



Artiglierie a tiro rapido e mitragliatrici lanciano due dadi ogni volta, contro uno solo dell'obiettivo che vale contro entrambi i dadi.

Le mitragliatrici che lanciano due dadi uguali si inceppano e non possono sparare nel turno successivo.

**Regola Opzionale:** Unità di cecchini possono tentare il tiro di precisione contro comandanti nemici non aggregati ad unità, che si trovino nel proprio raggio di tiro: in tal caso il bersaglio ha un fattore di protezione +4 (+3 per Comandanti inglesi in giacca rossa, possibilmente sul cavallo bianco!!!!).

### **Mischia**

MI non possono mai entrare volontariamente a contatto con truppe in o/c: se contattate, combattono normalmente.

Le WB contano l'impeto contro FT il linea estesa ma non contro FT in linea o in quadrato

Le cavallerie non contano l'impeto contro FT in quadrato

SI che difendono ostacoli non vengono disperse da truppe in o/c

FT in linea contro cavalleria combatte con il FV speciale

FT in colonna combatte con il FV speciale

FT in linea estesa non conta il bonus contro unità con il fronte minore.

### **Atti di eroismo personale (Regola Opzionale)**

Durante le guerre coloniali, le unità europee, quando messe alle strette dai nativi riuscivano a compiere, talvolta, particolari atti di eroismo personale (soccorso di compagni o di ufficiali in pericolo o feriti, salvataggio della bandiera, etc.) passati alla storia e ricompensati con medaglie e riconoscimenti vari ( la "Victoria Cross", ad es.).

Per simulare ciò ed aggiungere un tocco di colore alle regole, si suggerisce di considerare la seguente regola.

Tutte le unità strettamente europee (cioè escluse quelle di alleati o arruolati nativi), escluse le SI, al momento di perdere, in mischia o sotto il fuoco, il proprio ultimo BP lanciano 2 dadi. Con un risultato doppio (due dadi uguali), il BP non viene perduto (almeno, per il momento!!!). Tuttavia, unità che andrebbe in rotta se investita da WB o da cavalleria a causa dell'impeto, non possono effettuare questo test (a causa del caos e della rapidità dell'azione, nessuno si accorgerebbe di atti di eroismo!).

Questo test può essere effettuato solo una volta da ciascuna unità.

### **Regola speciale per la 1° Guerra Boera**

Per simulare la lentezza di reazione delle truppe inglesi in questa particolare campagna, le unità di fanteria inglese in ordine chiuso non possono muovere se hanno sparato nella fase di tiro. Inoltre, tutte le unità inglesi sono automaticamente avvistate dal giocatore Boero.



## Army lists

### Ingesi - Zululand CR H 3 L 3 BP 3 Init 4

Fattore di fuoco

*	3	FT - Linea §	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
	1	MI - Natal Policemen	2(2)1	0/-1#	Carabina
	1	MI - Volontari del Natal	2(2)1	0/-1#	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	1	Artiglieria media	2(2)1	+2	
	1	Mitragliatrice	2(2)1	+1	
*	1	Cav- Lanceri	6(0)0	-	Lancia/sciabola
	1	LHI - Natal Native	3(1)2	-1	Fucile a retrocarica (nativi)
	1	LHI - Natal Native	3(1)2	0	Giavellotto
*	1	LHI - Naval Brigade	3(1)2	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)

#: 0/-1 è inteso per fuoco da terra/dalla sella

### Zulu CR H 3 L 2 BP 5 Init 6

*	3	WB	6(2)4	0	Giavellotto/varie
*	6	WB	5(2)3	0	Giavellotto/varie
	2	SI	3(1)2	-2	Fucile nativi
	4	SI	3(1)2	0	Giavellotto/varie

Le WB muovono 9" e possono ruotare di 2" prima di muovere

1 WB può avere BP = 4

### Boeri (1° guerra) CR H:0 L 6 BP 5 Init 5

*	6	MI§	2(1)1	0/-1#	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	6	SI	2(1)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)

Fino a 2 unità di MI/SI possono essere considerate come "cecchini"

§ Le MI hanno BP: 2 anche se smontano

#: 0/-1 è inteso per fuoco da terra/dalla sella



### Inglese (1° guerra Boera) CR H 2 L 2 BP 3 Init 4

*	1	FT - Linea	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	1	FT - Fanteria leggera@	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	1	FT - Highlander	5(3)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
	1	MI - Fanteria montata §	2(2)1	0/-1#	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	2	Artiglieria media	2(2)1	+2	
	1	Mitragliatrice	2(2)1	+1	
*	1	Cav- Dragoni	4(1)0	-	Sciabola
*	1	LHI - Naval Brigade	3(1)2	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)

@: può distaccare fino a 4 subunità di SI

#: 0/-1 è inteso per fuoco da terra/dalla sella

§ L'MI ha BP: 2

### Italiani CR H 4 L 2 BP 3 Init 4

*	2	FT - Linea	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	1	FT -Bersaglieri @	5(3)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	4	FT - Ascari	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	2	Artiglieria media	2(2)1	+2	
	1	LC - Lancieri	3(1)0	-	Sciabola
	2	LHI - Bande indigene	2(1)2	-1	Fucile a retrocarica (colpo singolo)

@: può distaccare fino a 4 subunità di SI



#### **Abissini CR H 4 L 2 BP 4 Init 4**

*	2	WB	4(1)2	-1	Fucile a retrocarica (colpo singolo) Nativi
*	3	WB	3(1)2	-1	Fucile a retrocarica (colpo singolo) Nativi
*	4	WB	3(1)2	-	Varie
*	1	Artiglieria media	2(2)1	0	
*	2	Cav - Cavalleria galla	4(1)0	-	Varie
	2	SI	2(1)2	-	Varie

#### **Inglese in Sudan (1° periodo) CR H4 L 0 - BP 3 Init 4**

*	2	FT - Linea	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	2	FT - Egiziani	3(2)1	-1	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
*	2	FT - Indiani	4(2)1	0	Fucile a retrocarica (colpo singolo)
	1	Artiglieria media	2(2)1	+2	
*	1	Cav- Egiziana	3(1)0	-	Lancia

#### **Dervisci CR H 4 L 1 BP 4 Init 5**

*	2	WB (Fuzzy)	4(1)2	-	Spada
*	2	WB	3(1)2	-1	Fucile a retrocarica (colpo singolo) Nativi
*	5	WB	3(1)2	-	Varie
*	1	Cavalleria	4(1)0	-	Varie
	2	SI	2(1)2	-	Varie