

Miles Gloriosus Wargame
Roma

Il Leone del Nord



Regolamento per la Guerra dei Trent'anni

Ed. 2.01
Novembre 2001

da Michael Peters
2°Edizione (riveduta e corretta da Luca Marini)

1. INTRODUZIONE

Questa è la versione in italiano del regolamento inglese *Lion of the North*, presentata sulla rete Internet e scaricabile gratuitamente. Rispetto alla versione originale sono state cambiate pochissime cose e chiariti alcuni punti che non erano ben specificati. Il taglio più da DBR che aveva la versione originale mi ha costretto a cambiare alcune cosette per poter utilizzare le figure del nostro circolo, imbasettate per "Armati". Con le prime modifiche, in realtà, le cose non cambiavano un granchè: tuttavia, a seguito di numerosi test, ho deciso di introdurre parecchie novità, dal tipo ed all'impiego di alcune unità (Tercio, "Pike & Shot", Archibugieri a cavallo), alla efficacia e gittata delle armi da fuoco, alle manovre, etc.etc. In pratica, del regolamento originale rimane, essenzialmente, l'idea ed il sistema generale di gioco.

Il risultato è un regolamento sufficiente rapido e divertente, almeno credo.

Per finire, credo che il sistema si presti anche a sufficienza alla simulazione di scontri della Guerra Civile Inglese, magari differenziando di più il morale delle unità ed utilizzando basette singole per scontri in scala ridotta (una basetta= circa una compagnia di fanteria/uno squadrone di cavalleria).

2. IMBASETAMENTO

Tipo	Base Fronte x profondità	Numero di Figure
Pike & Shot	80 mm x 20mm	8
Fanteria	40mm x 20mm	4*
Cavalleria	40mm x 30mm	3 (2 se leggera)
Artiglieria	30mm x 35mm	1 cannone + 3 serventi (2 se leggera o reggimentale)
Generale	20mm x 20mm	1
Accampamenti	90mm x 60mm	2 tende o carri + 2 o 3 o più serventi

Imbasettamento suggerito per i 15 mm. ma, poiché né la dimensione delle basette né il numero di figure sono punti cruciali, l'unica cosa importante è che entrambi i giocatori abbiano i pezzi imbasettati alla stessa maniera.

*Per un miglior effetto scenico, suggeriamo di imbasettare le unità di fanteria su due ranghi, raddoppiando il numero di figure e la profondità della basetta. Per le unità di P&S ci sono due possibili alternative: 1) fare un'unica basetta larga 8 cm e profonda 4 cm. con 8 figure di picchieri al centro e 4 figure di moschettieri/archibugeri per ciascun lato. 2) lasciando le basette così come sono per altri regolamenti, schierare 8 figure di moschettieri/archibugeri sul primo rango e 8 di picchieri sul secondo. Le differenze sono puramente estetiche! Per i Tercios, raddoppiare la profondità della formazione ed il numero di figure, qualunque sia la soluzione che avete scelto per le unità di P&S.

Scale: 1 cm = 8-12 metri; 1 mossa = 15-20 minuti. Una basetta di Fanteria o Cavalleria rappresentano tra 200 ed i 500 uomini, una basetta d' Artiglieria rappresenta una batteria.

3. SEQUENZA DI GIOCO.

All'inizio della partita i giocatori sceglieranno chi sarà il giocatore "A" e quello "B". La sequenza di mossa è determinata pescando le relative Carte dal mazzo. (vedi 13. Il Mazzo di Carte). All'inizio di ciascun nuovo turno il mazzo viene rimescolato; quando tutte le carte sono esaurite il turno termina ed il mazzo viene rimescolato.

4. COMANDO

A. Per muovere un'unità od un gruppo di unità il giocatore deve spendere un certo numero di punti di controllo (Cpts). Quando la Carta relativa al proprio movimento viene pescata, innanzitutto il giocatore lancia un dado per sapere quanti Cpts ha a propria disposizione in quel turno. Il Generale può sempre muovere liberamente, senza spendere Cpts.

B. Un gruppo di unità è costituito da un numero qualsiasi di basette dello stesso tipo (fanteria con fanteria, cavalleria con cavalleria, artiglieria con artiglieria) oppure di tipo diverso (fanteria ed artiglieria, cavalleria e moschettieri, quest'ultima combinazione è possibile solo per l'esercito svedese), le cui basi formino un fronte unico ed ininterrotto, ed i cui lati siano a contatto con le basette a fianco. Ogni basetta in un gruppo deve muovere parallela o seguire la prima base nel gruppo che muove, e muovere la stessa distanza od effettuare lo stesso movimento di rotazione. (Un gruppo che muove lungo una strada, attraverso una strettoia, un ponte, un guado deve muovere in colonna).

C. Muovere un'unità od un gruppo costa 1 Cpt, a meno che il generale sia morto od a contatto con basi nemiche, o che disti oltre 40 cm, nel qual caso il movimento costa 2 Cpt. Il Generale può muovere senza alcuna spesa in Cpts.

D. Marce Forzate. Se un Giocatore spende 1 Cpt extra per un'unità, quella singola unità può muovere a velocità doppia. (Non sono permessi né movimenti a velocità tripla, né marce forzate per gruppi di unità).

E. Livelli di Disciplina. Gli eserciti hanno differenti livelli di Disciplina: Addestrati, Regolari od Irregolari. Il livello di Disciplina influenza la riorganizzazione delle unità disordinate e l'effetto della perdita degli Accampamenti.

Determina, inoltre quale tipo di dado il giocatore deve utilizzare per i Cpts: se l'esercito è Addestrato, il giocatore lancia un D8, se l'esercito è regolare, lancia un D6, se Irregolare, lancia un D4.

Regola alternativa per grandi eserciti: dividere l'esercito in tre gruppi affidati a tre generali; un centro, che avrà sotto di sé anche le riserve, e due ali. Determinato quale dei tre generali è il Comandante in capo, questi lancerà il dado corrispondente al tipo di esercito, mentre i generali delle ali avranno a disposizione un Dado pari ad un livello inferiore a quello del proprio tipo d'esercito (esercito addestrato D6, esercito regolare D4, esercito irregolare D3). E' possibile indicare per una parte dell'esercito o per un particolare generale, livelli di Disciplina diversi da quelli del resto dell'esercito.

5. MOVIMENTI DELLA FANTERIA, CAVALLERIA E GENERALI

- A. Le velocità dei diversi tipi di unità è indicata nella tabella di movimento. Il cambiamento di direzione viene effettuato per rotazione. La rotazione massima per turno è di 45° e dev'essere effettuata prima di qualsiasi altro movimento.
- B. Effetti del terreno. Basette che iniziano e terminano il proprio movimento sulla strada raddoppiano il proprio movimento. Basette che entrano in boschi devono arrestarsi immediatamente e in ciascuno dei turni successivi nei quali l'unità si trova all'interno del bosco, lanciare 1 D6 se fanteria o generale, 2D6 se cavalleria, e sottrarre il risultato dal movimento consentito. Solo fanterie e generali possono attraversare paludi, con le stesse procedure spiegate per l'attraversamento dei boschi. Basette che incontrano un guado devono fermarsi e lanciare un D6 alla successiva mossa, sottraendo il risultato dalla velocità normale dell'unità. Non è possibile per nessuno attraversare un corso d'acqua tranne che su ponti o guadi. Solo moschettieri, milizie e dragoni smontati possono occupare centri abitati. Nessun'altra unità può attaccare o difendere centri abitati. I centri abitati possono essere attraversati con le stesse procedure spiegate per l'attraversamento dei boschi.
- C. Interpenetrazione. E' possibile interpenetrare basette amiche disordinandole: nessun'unità viene distrutta da unità amiche che le interpenetrano. Generali interpenetrano liberamente unità amiche. Non è mai possibile interpenetrare unità nemiche.
- D. Dietro front. Cavallerie leggere, dragoni e moschettieri fanno dietro front e muovono mezza mossa. Le altre cavallerie fanno dietro front e restano ferme. Picchieri e Pike&Shot fanno dietro front rimangono fermi e sono disordinati. Il dietro front è considerato una mossa come le altre e dev'essere "speso" 1 Cpt. Unità che fanno dietro front non possono contattare nemici nella stessa mossa. Cavallerie Leggere, Archibugeri a cavallo e Dragoni montati attaccati da fanterie possono evitare il combattimento arretrando mentre le unità nemiche avanzano, finendo il movimento alla stessa distanza dal nemico che avevano ad inizio mossa.

6. MOVIMENTO DELL'ARTIGLIERIA

- A. Cannoni Reggimentali muovono 8 cm, e possono sparare nella stessa mossa in cui hanno mosso. Artiglieria Leggera e Media muovono 8 cm, ma possono sparare solo se piazzati. Tali artiglierie possono iniziare il gioco al traino o piazzate ma possono cambiare il proprio status solo una volta: ciò significa che una volta messe in batteria non possono più essere mosse e viceversa. Le artiglierie non possono mai muovere a contatto con il nemico o muovere all'interno di boschi o paludi, tranne che su strada.
- B. Artiglierie pesanti e mortai non possono mai muovere.
- C. Tutte le artiglierie possono ruotare sul posto al massimo di 45° per mossa o fare dietro front al costo di 1 cpt.

7. TIRO

- A. Il Tiro è possibile solo se il bersaglio è nel raggio di tiro ed è visibile liberamente dal tiratore. Le distanze di tiro per Artiglieria ed armi portatili sono riportate nelle tabelle riassuntive. Solo le basette che si trovano sul bordo di un bosco possono tirare al di fuori di esso, e, allo stesso tempo, possono essere colpite. Non è possibile tirare attraverso boschi, colline od altre truppe, tranne che per i mortai. L'angolo di tiro è di 30° per lato, per tutte le armi da fuoco.
- B. Differenti tipi di truppe utilizzano differenti dadi (vedi tabelle). Confrontare il risultato del lancio del dado appropriato con i valori indicati per i differenti range di tiro: 5 per le distanze brevi, 6 per le distanze medie e 7 per le distanze lunghe. Se il risultato del dado è maggiore o uguale al valore relativo al range, il bersaglio è disordinato.
- C. Bersagli in copertura (all'interno di boschi, dietro muri o difese) che vengono colpiti, lanciano 1 d6: con 5 e 6 non vengono disordinati.

- D. Fuoco su unità a contatto: Quando la carta riporta "Tiro contro unità a contatto" significa che possono sparare solo le unità che hanno basette nemiche che sono entrate a contatto in questo turno. Ciò significa che alcune basette potranno sparare due volte durante lo stesso turno. Unità attaccate sul fianco o sul retro non possono sparare (con l'eccezione dei tercios).
- E. Esplosione dei cannoni. Quando una basetta d'artiglieria ottiene un "1" al dado, lancia un altro d6. Se il risultato è un altro "1", il cannone esplose, ed è rimosso dal gioco.
- F. Mitraglia. Quando basette d' Artiglieria (eccetto Mortai) sparano contro basette a contatto, aggiungere il risultato di 1d3 al lancio del dado.
- G. Bersaglio profondo: Artiglierie Medie e pesanti che tirano contro Tercios (non a mitraglia) aggiungono 1 al risultato del lancio del dado.



8. MISCHIE

- A. Quando un'unità contatta un'unità nemica, il movimento si conclude immediatamente e, quando la relativa carta viene pescata, il giocatore può decidere di condurre un attacco contro i quali è in contatto. Un' unità può combattere una mischia solo una volta per fase, ma può essere attaccata fino a 4 unità nemiche per fase, una per lato della basetta, con l'eccezione di P&S che possono essere attaccate da 2 unità (diverse da P&S) sul fronte e da 2 sul retro. Tipi diversi di unità impiegano dadi diversi (vedi Tabelle). Entrambe le parti lanciano un dado del tipo appropriato: chi ottiene il valore minore viene disordinato. Una parità indica che non ci sono stati effetti sulle unità..
- B. Ostacoli. Se Cavallerie, P&S o Picchieri attaccano in salita e pareggiano una mischia, sono considerate disordinate.
- C. Attacchi sui fianchi. Un'unità viene considerata come attaccata sul fianco o sul retro se è in mischia contemporaneamente con unità nemiche su due diversi lati della basetta. Le unità che attaccano sui fianchi un nemico sommano il risultato di 1d3 al loro normale lancio di dado. L'unità presa sul fianco lancia un solo dado che confronta, separatamente, con i dadi degli avversari.
- D. Generali. Generali (ed Artiglieria) non possono mai entrare in mischia volontariamente. Possono solo difendersi con 1d4. Generali che non sono a contatto con nemici, ma sono in contatto con proprie basette in mischia con un nemico possono aggiungere il risultato di 1d3 al lancio di dado dell'unità in mischia. Ciò può essere fatto solo una volta per fase di mischia.
- E. Ritirata. Quando una basetta è disordinata dopo un combattimento in mischia, deve ritirarsi di 5 cm, fronte al nemico. Se il vincitore della mischia è fanteria esso può decidere di avanzare ad occupare lo spazio lasciato libero del difensore o restare ferma, mentre se il vincitore è cavalleria, esso deve obbligatoriamente avanzare ad occupare lo spazio vuoto. Tutte le unità di cavalleria a contatto con fanterie nemiche possono "sganciarsi" nella propria fase di movimento, sottraendo il risultato del lancio di 2D6 al proprio movimento.

9. UNITA' DISORDINATE

- A. Unità disordinate non possono chiudere contatto con nemici. Se sparano o sono attaccate lanciano un dado inferiore a quello che userebbero normalmente - ad es. una base disordinata di picchieri si difende con 1d10 invece di 1d12 - ma mai con un dado minore di 1d3. (notare che ciò implica il fatto che il fuoco può risultare, in alcuni casi, inefficiente). Se una basetta già disordinata viene disordinata nuovamente dal fuoco o da una mischia, essa è distrutta.

- B. **Cattura dell' Artiglieria.** Quanto sopra si applica anche all'artiglieria con la differenza che se l'artiglieria già disordinata viene disordinata nuovamente nel corso di una mischia, lanciare 1d6: 1-3 i cannoni sono inchiodati, cioè distrutti; 4-6: i pezzi sono catturati. Cannoni catturati funzionano normalmente con l'eccezione che non possono mai essere mossi.
- C. **Generali in mischia e sotto tiro.** Quando un Generale è coinvolto in una mischia, sia che sia attaccato ad un'unità amica, sia che venga assalito mentre è da solo e la mischia ha un risultato a lui sfavorevole, il Giocatore lancia 1d8. Un risultato di 1-2 significa "Nessun effetto" ed il Generale si ritira dalla mischia muovendo 5 cm.; un risultato di 3-5 significa che il Generale è Ferito: da ora in poi potrà muovere al massimo di 10 cm per mossa (e se ferito nuovamente sarà ucciso); un risultato di 6-8 significa che il Generale è ucciso (e tolto dal gioco). Un generale può essere soggetto al tiro nemico se dista più di 10 cm da un'unità amica: in tal caso procedere come se si trattasse di un'unità normale ma, se colpito, lanciare 1d8: 1-5 = nessun effetto, 6-7 = ferito (vedi sopra), 8 = ucciso.

10. RIORGANIZZAZIONE

- A. Durante la fase di riorganizzazione, i giocatori possono tentare di riorganizzare le proprie unità disordinate che non si trovino a contatto con unità nemiche. Lanciare 1d8 per ciascuna unità; essa sarà riorganizzata con 7-8 se l'esercito è "Irregolare", con 6-8 se è "Regolare", con 5-8 se "Addestrato". Se il generale è aggregato sommare il risultato di 1d3. Unità riorganizzate agiscono normalmente.
Se è presente un nemico entro 10 cm o se si è sotto tiro di artiglieria media o pesante a distanza breve, è possibile tentare la riorganizzazione sottraendo 1 al dado.

11. DEMORALIZZAZIONE

- A. Quando un esercito ha perduto il 40% (arrotondato per eccesso) del numero totale delle sue unità, esso è demoralizzato. Unità disordinate in un esercito demoralizzato sottraggono "1" al lancio di dado per la riorganizzazione. Se un esercito è demoralizzato, muovere un'unità od un gruppo di unità "costa" 2 Cpts, a meno che il generale non sia stato eliminato o si trovi a contatto con il nemico o si trovi ad oltre 40 cm., nel qual caso il costo sale a 3 Cpts. Tuttavia, se l'unità o il gruppo di unità muove direttamente verso il proprio bordo tavolo, senza terminare a contatto con unità nemiche, ciò "costa" solo 1 Cpt.
- B. Ai fini della demoralizzazione e della vittoria, il generale in capo conta sempre come 2 unità, mentre un sub-comandante conta come 1 unità. Una volta demoralizzato, un esercito non può più riassumere lo status normale.
- C. Ai fini della demoralizzazione e della vittoria, unità P&S contano come 2 unità e i tercios come 3 unità.

12. REGOLE SPECIALI

- A. **Accampamenti.** Ciascun esercito ha i propri Accampamenti che non possono muovere, né hanno proprie capacità di combattimento, ma possono essere presidiati -e catturati- da una basetta. Ai fini della Demoralizzazione e della determinazione del vincitore gli Accampamenti, al momento della loro cattura da parte dell'avversario, contano come 2 basette se l'esercito è addestrato, 3 se regolare, 5 se irregolare. La ricattura del proprio accampamento non ha effetto sulla demoralizzazione dell'esercito ma conta contro le perdite totali al momento della determinazione del vincitore. Unità intente al saccheggio di un accampamento avversario devono lanciare un d6 se il giocatore vuole farle uscire dall'accampamento: con 1,2,3 le unità rimangono all'interno dell'accampamento e sono considerate come disordinate. La presenza di un generale con l'unità somma 1 al risultato del dado.
- B. **Rinforzi.** Unità precedentemente eliminate che tornano in campo come rinforzi contano ancora come eliminate ai fini della determinazione del vincitore ma non ai fini della demoralizzazione.
- C. **Dragoni.** Unità di Dragoni possono "smontare". Per far ciò le basette non devono essere a contatto con nemici e non possono muovere nel turno. Al termine della fase di movimento la basetta di cavalleria viene rimpiazzata da una di Dragoni smontati. I Dragoni smontati combattono con 1d4 se all'aperto o con 1d6 se in copertura. Per "rimontare" fare il processo inverso. "Montare" e "smontare" non richiede Cpts.
- D. **Mortai.** I Mortai non possono mai muovere, possono tirare su nemici al di là di ostacoli o di altre truppe e sparano sempre a distanza lunga. Le unità colpite dal fuoco dei mortai non possono effettuare tiri di salvataggio.
- E. **Pike & Shot.** Le unità tipiche di fanteria dell'epoca erano formate da un misto inseparabile di picchieri e moschettieri. Per rendere ciò le unità di P&S sono formate da due basette affiancate (o unite del tutto) che contano come un'unica unità a tutti gli effetti. Se l'unità è attaccata da una sola unità nemica lancia 1d12, se attaccata da due, aggiunge 1d8. P&S possono essere attaccate frontalmente o sul retro da due unità nemiche di fronte normale o da 1 di P&S o Tercio. Il rapporto tipico tra picchieri e moschettieri, almeno durante la prima fase della guerra era di 1:1, ma nelle fasi successive, specialmente tra gli svedesi il numero di moschettieri era spesso assai superiore,

anche oltre il doppio, dei picchieri. In tali speciali casi, l'unità "spara" con 1d10 e combatte con 1d10 più 1 eventuale d6, se attaccata da una seconda unità nemica. Per eliminare un'unità di P&S è necessario infliggere 3 centri invece di 2: dopo il primo livello di disorganizzazione, l'unità tira e combatte con un dado di livello inferiore, dopo il secondo livello, non può contattare volontariamente un nemico.

- F. Tercios. I Tercios sono formati da due basette di P&S una dietro l'altra (non separabili). Nello stesso turno, possono sparare anche sui lati e sul retro ad unità nemiche diverse, ma con un dado minore di quello che usano per il tiro dal fronte. Un Tercio può essere attaccato da due unità nemiche per lato. Un Tercio in combattimento aggiunge sempre 1d3 al valore del lancio dei dadi normali. Ad esempio, un tercio che combatte contro 2 unità nemiche lancia 1d12, 1d8 ed 1d3. Un Tercio non ha fianchi ma ha un retro; per essere considerato come colpito sul retro, deve essere attaccato sul retro ed almeno su uno degli altri lati. Per eliminare un Tercio è necessario infliggergli quattro centri invece di due: quando ha subito 2 centri lancia un dado di livello inferiore e quando ha subito 3 centri non può contattare volontariamente unità nemiche. Un Tercio recupera, al massimo, un fattore di disordine per volta.
- G. Moschettieri distaccati: unità di P&S, prima della partita, possono distaccare ciascuna fino ad un'unità di moschettieri per compiti specifici (scorta a convogli, guardia ad accampamenti, presidio di costruzioni o fortificazioni, etc.; per gli svedesi, azioni combinate con la cavalleria, con le unità in un singolo gruppo). Le unità che distaccano i moschettieri sparano e combattono, per il lancio dei moschettieri, con un dado inferiore. Moschettieri distaccati combattono come Dragoni smontati (vedi).

13. IL MAZZO DI CARTE

Un Mazzo di Carte contiene le seguenti 9 carte:

1 x "Giocatore A inizia il combattimento"

1 x "Giocatore B inizia il combattimento "

1 x "Giocatore A tenta la riorganizzazione"

1 x "Giocatore B tenta la riorganizzazione "

1 x "Giocatore A spara"

1 x "Giocatore B spara"

1 x "Giocatore A lancia i dadi per i Cpts e muove. Il Giocatore B, poi, spara contro le unità nemiche giunte a contatto sul proprio fronte."

1 x " Giocatore B lancia i dadi per i Cpts e muove. Il Giocatore A, poi, spara contro le unità nemiche giunte a contatto sul proprio fronte."

1 x "Lanciare 1d6. 1-4=Il turno continua: pescare un'altra carta. 5=Consultare la tabella degli eventi casuali, poi pescare un'altra carta. 6=Il turno termina. Mischiare il mazzo di carte e ricominciare"

14. CONDIZIONI DI VITTORIA

- A. Il giocatore che per primo elimina il 60% delle unità nemiche è il vincitore. Il livello di vittoria dipende da quante unità ha perduto a sua volta il vincitore: se ha perduto meno del 30% delle unità, è una vittoria decisiva; se le perdite sono comprese tra il 30 ed il 40% è una vittoria parziale; se ha perduto più del 40% delle proprie unità, si tratta di una vittoria di Pirro!
- B. Se il gioco termina a causa del tramonto, senza che nessuna delle parti abbia inflitto il 60% delle perdite e nessuna delle due parti (o entrambe) siano demoralizzate, la battaglia si risolve in una patta. Se solo uno degli eserciti è demoralizzato, il giocatore avversario ottiene una vittoria parziale.

15. EVENTI CASUALI

Quando richiesto dalla relativa Carta, consultare la seguente tabella degli eventi casuali:

Dado Effetto

- 1 Visibilità limitata: Consentito solo il tiro a distanza breve. Sottrarre 1 a tutti i lanci di dado per il numero di Cpts. All'inizio del turno successivo lanciare 1d6: 1-3 = La visibilità è ancora ridotta, testare ancora all'inizio del turno successivo. 4-6 = La visibilità torna normale, non effettuare più il test.
2. Tramonto: Lanciare 2d6; il risultato indica tra quanti turni termina la partita. La prima volta che ciò si verifica, se i giocatori sono d'accordo, può essere ignorato.
- 3 Marcia a Sorpresa: Innanzitutto determinare quale dei giocatori beneficerà dell'evento, lanciando ciascuno 1 dado. Il più alto vince, rilanciare in caso di parità. Il giocatore che vince lancia 1d4. Il risultato indica il numero di singole unità che possono triplicare la propria velocità in questo turno o nel successivo.
- 4 Rinforzi: Innanzitutto determinare quale dei giocatori beneficerà dell'evento, lanciando ciascuno 1 dado. Il più alto vince, rilanciare in caso di parità. Il giocatore che vince lancia 1d4 e preleva un numero corrispondente di basette tra le proprie già distrutte dall'avversario (con l'esclusione di Artiglieria o generali), schierandole entro 10 cm dal proprio bordo tavolo.
- 5 Pioggia leggera: per le prossime due mosse le armi da fuoco sparano lanciando 1 dado minore di quanto normale.
- 6 Pioggia forte: Per le prossime due mosse le armi da fuoco non sparano e le velocità di marcia sono ridotte della metà.

TABELLA RIASSUNTIVA

Movimento

24cm Generali, Croati (Cavalleria Leggera)
 22cm Cavalleria Regolare, Reiter
 20cm Dragoni
 15 cm Dragoni smontati
 10cm Moschettieri
 8cm Picchieri, Milizia, Cannoni mobili (tutti i calibri), "Pike & Shot"

Dadi di Tiro

d6 Dragoni, Reiter, Moschettieri ed archibugeri a cavallo
 d8 Moschettieri, Dragoni smontati, Cannoni ad Organo, Pike & Shot
 d10 Cannoni Reggimentali, Cannoni Leggeri, Cannoni Medi, Tardi P&S
 d12 Cannoni Pesanti, Mortai

Dadi di Mischia

d3 Tutte le artiglierie
 d4 Generali, Milizia, Dragoni smontati allo scoperto
 d6 Moschettieri, Dragoni, Croati, Dragoni smontati al coperto, Moschettieri ed archibugeri a cavallo
 d8 Reiter
 d10 Cavalleria Regolare, Tardi P&S
 d12 Picchieri, "Pike & Shot"

Gittata Massima

5cm Dragoni, Reiter, Moschettieri ed archibugeri a cavallo
 15cm Moschettieri, Cannoni ad Organo, "Pike & Shot"
 30cm Cannoni Reggimentali, Cannoni Leggeri
 60cm Cannoni Medi, Mortai
 Illimitata - Cannoni Pesanti

Dadi per i Punti Comando: Eserciti Irregolari 1d4, Regolari 1d6, Adestrati 1d8.

Valori minimi di tiro per Distanza (Fanteria e Cavalleria): Corta 5, normale 6, lunga 7. Se il tiratore lancia almeno i valori sopra, il bersaglio subisce un centro.

Distanze (Fanteria e Cavalleria): Corta, meno di 5 cm.; Normale, tra 5 e 10 cm.; Lunga, 11cm o più.

Valori minimi di tiro per Distanza (Artiglieria): Corta 6, normale 8, lunga 10. Se il tiratore lancia almeno i valori sopra, il bersaglio subisce un centro.

Distanze (Artiglieria): Corta, meno di 15 cm.; Normale, tra 15 e 45 cm.; Lunga, 46 cm o più.

Unità in copertura: Se colpite lanciare 1d6: con 5 e 6, non sono disordinate.

Attacco sul fianco: l'unità attaccante somma 1d3 al proprio lancio normale.

Mitraglia: Artiglieria (eccetto Mortai) somma 1d3 quando spara contro nemici a contatto.

Artiglieria Media e Pesante contro Tercios (non a mitraglia): +1 al dado

Terreno: Se in attacco in salita, o Cavallerie o Picchieri in attacco in boschi: in caso di parità = attaccanti disordinati.

Tercios: aggiungere 1d3 al normale lancio di dado.

Generali a contatto: aggiungere 1d3 al normale lancio di dado

Generali in mischie perdute: 1d8: 1-2="Nessun effetto", Generale si ritira dalla mischia, 5 cm.; 3-5 Generale Ferito: muove al massimo di 10 cm per mossa (e se ferito nuovamente sarà ucciso); 6-8 Generale ucciso .

Generale sotto tiro: se colpito, 1d8:1-5 = nessun effetto, 6-7 = ferito (vedi sopra), 8 = ucciso.

Riorganizzazione: 1d8. Eserciti Adestrati riorganizzano con 5-8, Regolari con 6-8, Irregolari 7-8.

Tipo	Dadi di mischia	Dadi di tiro	Gittata max	Movimento	Note
Generali	d4	-	-	24cm	Non possono attaccare volontariamente
Milizia	d4	-	-	8cm	
Moschettieri	d6	d8	15cm	10cm	
Pike & Shot	d12	d8	15cm	8cm	
Picchieri	d12	-	-	8cm	
Reiter	d8	d6	5cm	22cm	
Cavalleria Regolare	d10	-	-	22cm	
Dragoni & Arch. a cavallo	d6	d6	5cm	20cm	
Dragoni smontati	d4/d6	d 8	15 cm	15cm	
Croati	d6	-	-	24cm	
Cannoni ad Organo	d3	d8	15cm	-	Non possono attaccare volontariamente, non possono muovere
Cannoni Reggimentali	d3	d10	30cm	8cm	Non possono attaccare volontariamente
Cannoni Leggeri	d3	d10	30cm	8cm	Non possono attaccare volontariamente; mossa speciale
Cannoni Medio	d3	d10	60cm	8cm	Non possono attaccare volontariamente; mossa speciale
Cannoni Pesanti	d3	12	illimitata	-	Non possono attaccare volontariamente, non possono muovere
Mortaio	d3	d12	60cm	-	Non possono attaccare volontariamente, non possono muovere

Unità d'Elitè sommano sempre 1 al dado. Unità non addestrate sottraggono sempre 1 al dado.

TIRO

Ftr. & Cav.	Distanza	0	5	>10 cm.
	Dado min.	5	6	7
Artigl.	Distanza	0	15	>45 cm.
	Dado min.	6	8	10



"A" Spara



"A" Inizia il combattimento



"A" lancia i dadi per i Cpts e **muove**. Il Giocatore B, poi, **spara** contro le unità nemiche giunte a contatto sul proprio fronte."



"B" lancia i dadi per i Cpts e **muove**. Il Giocatore A, poi, **spara** contro le unità nemiche giunte a contatto sul proprio fronte."



"B" Spara



"B" Inizia il combattimento



"A" tenta la riorganizzazione



"B" tenta la riorganizzazione

Lanciare 1d6.

1-4=Il turno continua:
pescare un'altra carta.
5=Consultare la tabella degli eventi casuali, poi pescare un'altra carta.

6=Il turno termina.

Mischiare il mazzo di carte e ricominciare"

