

Viva o' rre!

REGOLAMENTO PER IL PERIODO 1820 - 1900

di

Ciro Caccaviello



1. SCALA DEL GIOCO E CLASSIFICAZIONE DELLE TRUPPE

Le misure date si intendono per figure da 15 mm; per figure in 25 mm aumentarle del 50%.

Ogni figura di fanteria, di cavalleria o di cannone equivale rispettivamente ad una compagnia (100 uomini), uno squadrone (50 cavalieri) o una sezione (3 - 4 cannoni). Inoltre si utilizzano 2 figure di artiglieri per ogni sezione cannoni. Notare che tutte le regole sui cannoni si applicano alle mitragliatrici, che per semplicità non verranno menzionate.

Singole figure rappresenteranno, inoltre, i generali.

Le dimensioni delle basi delle figurine sono indifferenti, purché siano di larghezza uguale per fanteria e cavalleria e più larga per l'artiglieria. Si suggeriscono, comunque, le seguenti misure:

	larghezza	profondità
fanteria	3/8" (1 cm)	5/8" (1,5 cm)
cavalleria	1" (2,5 cm)	1" (2,5 cm)
artiglieria	13/8" (4 cm)	quanto necessario

I singoli tipi di truppa sono classificati, nelle liste degli eserciti, nella seguente maniera:

- tipo di truppa: fanteria, cavalleria, artiglieria a piedi o artiglieria a cavallo;
- addestramento: regolari o irregolari;
- valore morale: da A (migliore) ad E (peggiore);
- valore di fuoco: da A (migliore) ad E (peggiore);
- valore di mischia: da A (migliore) ad E (peggiore);
- armamento: il tipo di armi di cui sono dotate, descritto nelle apposite tabelle;
- note: formazioni che possono assumere ed altre particolarità;
- punteggio: il valore in punti, usato sia per la creazione dell'esercito che per il calcolo della vittoria (in partite singole, non facenti parte di una campagna):

Ogni turno equivale a 20 minuti.

Ogni pollice equivale a 50 metri.

Tutti i tiri di dado richiedono l'utilizzo di un dado a sei facce.

A prescindere dai modificatori applicabili, un tiro di dado di 1 è sempre fallito ed un tiro di dado di 6 è sempre riuscito.

Tutti gli arrotondamenti si effettuano per eccesso.

2. FORMAZIONI DELLE UNITA'

Compagnie di fanteria, squadroni di cavalleria e sezioni di artiglieria andranno organizzate rispettivamente in battaglioni, reggimenti e batterie di grandezza variabile a seconda della nazionalità e denominate, genericamente, unità.

Se si desidera semplificare le cose si consigliano le seguenti dimensioni standard:

fanteria regolare 8;

fanteria irregolare 16;

cavalleria regolare 6;

cavalleria irregolare 12;

artiglieria 1 cannone + 2 artiglieri per ogni sezione.

Cavalleria che abbia un fattore di mischia di almeno C, non sia dotata di lancia e non sia in grado di smontare si definisce cavalleria pesante.

Se si utilizzano dimensioni standard il costo in punti della singola figura può valere anche per l'intera unità.

Le formazioni permesse sono le seguenti:

- linea (fanteria e cavalleria regolare): le figure sono schierate su un rango;
- colonna d'assalto (fanteria e cavalleria regolare): le figure sono schierate su due ranghi;

- colonna di marcia (tutte le unità): le figure sono schierate in fila per uno;
- schermaglia (fanteria e cavalleria definite schermagliatori nella lista dell'esercito): le figure sono schierate liberamente in modo che tra di essi ci sia spazio pari alla larghezza di una figura);
- quadrato (fanteria regolare): le figure sono schierate metà con fronte in avanti e metà indietro;
- massa informe (fanteria e cavalleria irregolare, fanteria e cavalleria regolari disordinate): le figure sono schierate su due ranghi; notare che le perdite andranno tolte da entrambi i ranghi.

L'artiglieria può essere al traino (aggiogata ai cavalli) o in batteria (pronta a sparare). Se non disponete di figurine di traino, rappresentatelo invertendo la posizione del cannone rispetto alle figure di artiglieri.

La cavalleria può smontare da cavallo ma solo se le è consentito dalla lista dell'esercito: in tal caso si formerà in linea se regolare o massa informe se irregolare oppure in schermaglia, se ne è in grado. Ogni figura di cavalleria verrà sostituita da una di fanteria.

Infine un'unità può essere disordinata se si trova in terreno difficile e si disporrà a massa informe (se già non lo è).

Il fronte di una unità è costituito da un arco di 45° a destra ed a sinistra della linea frontale degli elementi che la compongono.

3. SCHIERAMENTO

Nel caso che la partita non si svolga con uno scenario già preparato o faccia parte di una campagna si potranno avere tre tipi di scontro: battaglia difensiva, battaglia d'incontro, imboscata.

Nel primo caso il difensore schiererà le sue truppe sulla propria metà del tavolo, mentre l'attaccante entrerà dal bordo opposto.

Nel secondo caso entrambi i giocatori scriveranno la posizione delle truppe e le schiereranno nella propria metà del tavolo.

Nel terzo caso il giocatore che tende l'imboscata segnerà la posizione delle sue truppe sul tavolo, e potrà schierarsi su tutto il tavolo; l'avversario scriverà l'ordine in cui le sue truppe entrano, in colonna di marcia ed il tragitto che seguiranno da un bordo all'altro del tavolo; le truppe del difensore verranno poste sul tavolo solo quando divengono visibili o quando sparano.

Se si desidera il tipo di scontro da giocare può essere determinato casualmente nella seguente maniera: entrambi i giocatori tirano un dado; il giocatore che ha più cavalleria dell'avversario aggiunge 1 al tiro del dado, il giocatore che gioca nel suo territorio aggiunge un altro 1 al dado: se uno dei giocatori fa un punteggio superiore di almeno 2 all'avversario si ha una battaglia difensiva, se 3 o più un'imboscata altrimenti una battaglia d'incontro.

Se il campo di battaglia non è già predisposto ogni giocatore tira un dado e se uno dei due gioca in difesa aggiunge 1 al risultato mentre l'avversario sottrae 1: il risultato finale è il numero di elementi del terreno che ciascuno potrà disporre sul tavolo. Eserciti non europei che combattano contro eserciti europei si considerano sempre "in difesa" a questo scopo. Ogni elemento è lungo 12" e largo fino a 12", con l'eccezione di torrenti e strade che attraversano tutto il tavolo, e può essere costituito anche da una zona di terreno libero. Terreno inattraversabile può essere utilizzato solo su accordo dei giocatori. I giocatori piazzano gli elementi del terreno uno alla volta alternandosi, estraendo a sorte quello che inizia per primo.

4. SEQUENZA DI GIOCO

- controllo del comando
- iniziativa
- cariche
- movimento
- fuoco

- mischie
- recupero

5. COMANDO

Le singole unità andranno organizzate in brigate secondo moduli precisati nella lista dell'esercito.

Volendo semplificare, si può considerare una brigata di fanteria composta da 2 - 6 battaglioni ed una brigata di cavalleria composta da 2 - 4 reggimenti; l'artiglieria andrà attaccata alle brigate di fanteria o cavalleria.

Ogni brigata è comandata da un generale di brigata. Le singole unità devono trovarsi entro 10" dal generale che comanda la brigata cui appartengono, altrimenti sono fuori comando. Unità fuori comando non possono muovere ma possono sparare.

Il generale di brigata, a sua volta, dovrà essere entro 15" dal comandante in capo (generale di divisione).

Se il generale di brigata si trova oltre tale distanza, è fuori comando. Un generale fuori comando può muoversi solo ottenendo almeno un 4 (tale numero può variare in base alla qualità del generale) con il dado. Unità comandate da un generale fuori comando possono muoversi liberamente purché restino entro il limite dei 15" dai lui.

In battaglie molto grandi le brigate potranno essere raggruppate in divisioni comprendenti da 2 a 6 brigate. In tal caso i generali di brigata dovranno trovarsi entro 15" dal generale di divisione, che a loro volta dovranno trovarsi entro 15" dal comandante in capo.

Truppe che muovono su strada sono sempre in comando.

Rinforzi che arrivano successivamente sul campo di battaglia devono dirigersi per la via più breve verso il generale cui sono assegnati e contano in comando fino ad allora.

Se un generale è eliminato, viene sostituito dopo un turno (nel quale le sue truppe rimangono senza comando); il sostituto non dà modificatori favorevoli al tiro di dado e ha un raggio di comando ridotto a 8".

Regola opzionale.

Il giocatore rappresenta, in effetti, il comandante in capo dell'esercito e può quindi avere solo un limitato controllo sui generali subordinati; per simulare ciò è possibile assegnare casualmente determinati attributi ai singoli generali subordinati prima dell'inizio della partita. Si tira un dado per ogni generale subordinato e se si ottiene 5 o 6 si tira un altro dado e si consulta la seguente tabella per ottenere il carattere di quel generale.

1. **Impetuoso:** questo generale è una testa calda: ad ogni turno si tira un dado e se si ottiene 5 o 6 egli ordinerà a tutte le unità che possono farlo di caricare.
2. **Cauto:** questo generale è molto prudente: ogni volta che riceve l'ordine di avanzare, si tira un dado e se si ottiene 5 o 6 egli rimarrà fermo a considerare la situazione.
3. **Testardo:** questo generale è convinto che i suoi piani sono i migliori, e cercherà sempre di fare di testa sua: tirare un dado ad ogni turno, e se si ottiene 5 o 6 il generale farà l'opposto di quanto ordinatogli (avanzerà se ha avuto ordine di fermarsi, si fermerà se ha avuto ordine di avanzare).
4. **Carismatico:** adorato dalle sue truppe, questo generale aggiungerà il + 1 al tiro del dado per il test di morale a tutte le unità sotto il suo comando e non solo a quella cui è unito.
5. **Invulnerabile:** questo generale è molto fortunato e sembra avere le sette vite dei gatti: se viene eliminato si tira un dado: se si ottiene da 3 a 6 egli si è miracolosamente salvato.
6. **Osservatore:** questo generale è un attento osservatore e scoprirà la posizione di truppe nascoste, se sono in vista.
7. **Intuitivo:** questo generale è in grado di intuire le intenzioni del nemico e di prevenirle, quindi le truppe sotto il suo comando potranno decidere quando muovere anche se avranno perso l'iniziativa.

8. **Rapido:** questo generale ottiene il massimo dai suoi uomini: le unità sotto il suo comando possono fare un turno di marcia forzata senza dover effettuare un test di morale.
9. **Duro:** questo generale è saldo come una roccia ed infonde sicurezza ai suoi uomini: ogni turno egli può scegliere di cancellare il risultato di un tiro di dado tirandolo di nuovo.
10. **Metodico:** calmo e preciso, questo generale aumenterà di un livello il valore di fuoco di una unità cui sia unito.
11. **Tirannico:** fanatico della disciplina e detestato dai suoi uomini, questo generale non dà modificatori positivi al test di morale.
12. **Vigliacco:** questo generale ha paura, e si rifiuterà di avanzare dopo aver perso il 25 % delle unità della sua brigata.
13. **Combattivo:** questo generale galvanizza gli uomini combattendo in prima linea ed aggiungerà un dado di attacco nella mischia ad un'unità alla quale sia unito.
14. **Imprevedibile:** questo generale è un vulcano di idee, ma a volte i suoi stratagemmi gli si ritorcono contro: una volta per turno egli potrà ignorare il risultato di un tiro di dado lanciando di nuovo i dadi, ma ogni volta che lo fa tira un dado: se fa 5 o 6 sarà il nemico a poter ignorare il risultato di uno dei suoi successivi tiri di dado.
15. **Ottuso:** questo generale pensa che non affrontare il nemico a viso aperto sia da vigliacchi, quindi le sue truppe non assumeranno mai la formazione da schermaglia.
16. **Temerario:** questo generale è convinto che bisogna sempre prendere l'iniziativa: ogni volta che ha l'ordine di star fermo si tira un dado e se si ottiene 5 o 6 egli avanzerà invece.
17. **Stupido:** questo ufficiale è diventato generale solo perché era raccomandato: quando è fuori comando può muoversi solo se ottiene 6 col dado.
18. **Intraprendente:** questo generale ha un grande spirito d'iniziativa: se è fuori comando può muovere con un risultato del dado di 2 - 6.
19. **Incapace:** questo generale non è in grado di organizzare efficacemente il suo stato maggiore: il suo raggio di comando è di soli 10".
20. **Caotico:** questo generale è completamente pazzo: tirare altre due volte ed applicare entrambi i risultati.

6. INIZIATIVA

All'inizio di ogni turno di gioco i giocatori tirano un dado e quello dei due che fa il punteggio più alto decide se vuole dichiarare le cariche e muovere prima o dopo l'avversario; il tiro, le mischie ed i recuperi sono invece simultanei.

Regola opzionale.

A tale tiro di dado possono applicarsi dei modificatori indicati nelle liste degli eserciti per simulare la qualità dei comandanti.

7. CARICHE

Il giocatore che ha perso l'iniziativa dichiarerà quali suoi unità effettueranno cariche ed i loro bersagli. L'altro giocatore dichiarerà le sue cariche, anche eventualmente come contro - cariche in risposta a cariche dell'avversario. Quindi tutte le cariche saranno eseguite simultaneamente.

Un'unità che carica non può eseguire cambi di formazione ad eccezione di una rotazione di 45° all'inizio della mossa.

Artiglieria, unità in colonna di marcia, scosse o rotte non possono caricare né controcaricare.

Schermagliatori possono caricare solo altri schermagliatori.

La procedura per la carica è la seguente:

unità con morale D o E devono fare un test di morale per poter caricare, e se lo falliscono non possono né caricare né muovere;

l'unità caricante viene mossa a contatto con l'unità bersaglio;

in caso di controcarica le due unità vengono mosse ciascuna di metà della rispettiva distanza di mossa;

nella successiva fase di fuoco l'unità caricata, se ne è in grado e se non controcarica, fa fuoco sull'unità caricante; a tale fuoco possono partecipare anche le due unità che eventualmente si trovino in contatto con i lati dell'unità caricata ed i cui fronti siano allineati ad essa;

l'unità caricante effettua un eventuale test di morale per le perdite subite dal fuoco: se non lo passa diviene scossa e viene immediatamente mossa all'indietro di una mossa o di quanto è possibile se la strada è occupata.

Se l'unità caricata è costituita da schermagliatori, quest'ultima deve evadere se caricata da truppe formate;

se caricata da schermagliatori essa potrà decidere se evadere o combattere;

se l'unità caricata evade l'unità caricante completerà la sua mossa di carica e, se contatta l'unità avversaria, questa andrà automaticamente in rotta dopo aver subito le perdite da mischia senza poter reagire.

Se l'unità caricante e quella caricata sono infine a contatto, si eseguirà la mischia nella successiva, apposita fase.

Un'unità caricata può tentare di formare un quadrato di emergenza. In tal caso l'unità dovrà effettuare un test di morale, e se lo passa formerà il quadrato.

8. MOVIMENTO

La distanza che ogni unità può coprire in un turno varia a seconda della formazione assunta ed è la seguente:

fanteria regolare in linea		3"
fanteria regolare in colonna	5"	
fanteria irregolare		5"
schermagliatori a piedi	5"	
cavalleria regolare in linea		6"
cavalleria regolare in colonna	8"	
cavalleria irregolare		8"
schermagliatori a cavallo		8"
artiglieria da assedio	2"	
artiglieria a piedi		3"
artiglieria a cavallo		6"
fanteria in rotta o evasione		6"
cavalleria in rotta o evasione	12"	

Un'unità di cavalleria in carica aumenta la sua distanza di movimento del 50 %.

Un'unità non ingaggiata può effettuare una marcia forzata ed aumentare del 50 % la propria velocità di movimento normale, ma dovrà effettuare un test di morale dopo ogni mossa di marcia forzata: se lo fallisce si muoverà a velocità normale, se ottiene 1 col dado diventa scossa. Si definisce non ingaggiata un'unità che non abbia avversari in grado di caricarla o tirarle e, comunque, non più vicini di 10".

Unità in linea o in massa informi possono effettuare una rotazione del fronte fino a 45° all'inizio della mossa, unità in colonna possono ruotare sino a 90° pagando la distanza coperta.

Ogni unità può effettuare un cambio di formazione fronte - fianco (il che trasforma una colonna in linea e viceversa) o fronte - retro (girare semplicemente all'indietro le figure).

Assumere una delle formazioni consentite ad un'unità costituisce un cambio di formazione e comporta il pagamento del relativo costo.

Unità di fanteria regolare possono guidare a lato, cioè muovere in diagonale pagando doppio la distanza coperta.

Schermagliatori possono muovere in ogni direzione.

Unità in quadrato possono muovere di 1" in ogni direzione.

Artiglieria in batteria non da assedio può avanzare di 1" per mossa e solo in terreno libero.

Il cambio di formazione costa 1/2 della mossa a truppe regolari e tutta la mossa a truppe irregolari, con l'eccezione dell'artiglieria d'assedio che richiede due intere mosse per il cambio di formazione.

Fanteria regolare può muovere all'indietro o di lato pagando doppio la distanza coperta ma solo se non c'è un avversario a distanza di carica.

Cambi di formazione e rotazioni devono essere effettuati prima di ogni altro movimento.

Schermagliatori a piedi possono liberamente passare attraverso qualsiasi truppa; ogni altro tipo di interpenetrazione non è consentita volontariamente; se è causata da un movimento di rotta l'unità attraversata dovrà effettuare un test di morale.

Truppe in terreno difficile (ogni terreno non libero) contano doppio ogni 1" percorso. Unità formate che si trovino in terreno difficile sono disordinate ed assumono immediatamente una formazione a "massa informe". Il disordine cessa quando l'unità esce dal terreno difficile e può venire schierata nella formazione desiderata (pagando il relativo costo).

Determinati tipi di terreno hanno poi effetti ulteriori spiegati in seguito o nelle regole particolari dello scontro riprodotto.

Boschi radi costituiscono riparo leggero e limitano la visibilità all'interno a 2".

Boschi fitti hanno lo stesso effetto di quelli radi ed in più sono inattraversabili da cavalleria montata o artiglieria.

Colline dolci sono considerate avere una cresta che attraversa la parte mediana della collina. Non rallentano il movimento, non causano disordine e costituiscono riparo leggero verso truppe che si trovino più in basso.

Colline ripide hanno lo stesso effetto delle colline dolci ma causano disordine e rallentano il movimento.

Canaloni sono inattraversabili di lato da cavalleria ed artiglieria e causano la perdita di 1/4 della mossa alla fanteria, mentre possono essere attraversati da tutti alle estremità; costituiscono riparo leggero verso truppe che si trovino al di fuori.

Siepi e muri causano la perdita di 1/4 della mossa a truppe che li attraversino e costituiscono riparo leggero.

Terreno accidentato è inattraversabile per l'artiglieria non da montagna e costituisce riparo leggero.

Torrenti sono guadabili in ogni punto con la perdita di 1/2 della mossa.

Strade possono essere usate solo da truppe in colonna di marcia ed aumentano la velocità di movimento del 50 %.

Ponti e guadi possono essere attraversati solo da unità in colonna; i guadi comportano la perdita di 1/2 della mossa.

Edifici rappresentano un agglomerato urbano e costituiscono riparo leggero; cavalleria montata può attraversarli in colonna di marcia ma se vi combatte non può caricare e non conta alcun riparo.

Fortificazioni se costituiscono riparo leggero (buche, muretti di pietre, sacchetti di sabbia, barricate etc.) non contano come terreno difficile, se costituiscono riparo pesante (fortificazioni vere e proprie) contano come edifici.

Terreno inattraversabile (fiumi, burroni, creste ripide, giungla etc.) non può essere attraversato da nessuna truppa.

Oltre che nell'attraversamento di terreno difficile, un'unità può disordinarsi nei seguenti casi:

- quando carica o insegue senza contattare il nemico;
- dopo che ha combattuto;
- dopo un'evasione.

Un'unità disordinata dovrà passare il turno successivo a riordinarsi, senza poter muovere o caricare. Il riordino potrà essere effettuato sul posto o muovendo all'indietro di una mossa. Una volta riordinata, l'unità può assumere qualunque formazione consentita.

9. FUOCO DI ARTIGLIERIA E FUCILERIA

Un'unità può tirare solo nel suo arco frontale; tutti gli elementi dell'unità devono tirare alla stessa unità nemica tranne se in quadrato o all'interno di fortificazioni o edifici. In tal caso unità in quadrato tirano con 1/4 delle figure per lato, unità in fortificazioni o edifici con il numero delle figure effettivamente rivolte in quella direzione.

Unità irregolari devono tirare al bersaglio più vicino, unità regolari possono scegliere il bersaglio.

Ogni unità riceve un certo numero di dadi di attacco, che per le unità di fanteria e cavalleria è pari al numero delle figure che sono in grado di tirare.

Solo le figure poste nella prima linea possono tirare.

Per le batterie di artiglieria il numero di dadi di attacco di cui esse dispongono dipende dal calibro e dalla grandezza della batteria:

leggero (fino a 6 libbre): 2

medio (da 7 a 11, mitragliatrici antiche): 3

pesante (da 12 a 17, mitragliatrici moderne): 4

da assedio (oltre 17): 5

cannoni a tiro rapido: + 1

Ogni sezione compresa nella batteria (rappresentata da due figure di artiglieri) riceve il suddetto numero di dadi; l'eliminazione di una sezione riduce proporzionalmente il numero di dadi spettanti alla batteria.

Il numero iniziale di dadi di attacco viene modificato nella seguente maniera.

Ogni arma ha un gittata massima alla quale può tirare; tale gittata viene suddivisa in tre settori: distanza corta, media e lunga. A distanza corta il numero di dadi di attacco è invariato, a distanza media viene diviso per 2 ed a distanza lunga per 4.

moltiplicatori per i dadi d'attacco

distanza	moltiplicatore
----------	----------------

corta	x 1
-------	-----

media	x 1/2
-------	-------

lunga	X 1/4
-------	-------

riparo pesante	X 1/2
----------------	-------

L'artiglieria può utilizzare 3 tipi di munizionamento: a palla, a granata ed a mitraglia. Il fuoco a mitraglia è il più efficace, ma può essere effettuato solo alla distanza massima di 3". Il fuoco a palla non può essere effettuato contro artiglieria o schermagliatori. Il fuoco a granata può essere effettuato contro ogni tipo di truppa ma è più impreciso, sino all'invenzione delle spolette a percussione (1870): negli eserciti non equipaggiati con munizioni di questo tipo il numero di dadi di attacco che riceve ogni cannone è diminuito di uno quando tira a granata.

Una volta calcolato il numero di dadi di attacco disponibili, si effettueranno altrettanti tiri di dado (o, se avete a disposizione molti dadi, più semplicemente tirate un tale numero di dadi). Ogni 5 ottenuto causerà una perdita all'unità bersaglio. Al risultato del dado si applicano i seguenti modificatori:

- 1 il bersaglio è costituito da schermagliatori
- 1 il bersaglio è al riparo
- 1 il bersaglio è artiglieria in batteria
- 2 il bersaglio è nascosto o non visibile
- 1 l'unità che spara è di classe D
- 2 l'unità che spara è di classe E

- 1 l'unità che spara è montata
- + 1 fuoco a mitraglia
- + 2 il bersaglio è in quadrato
- + 1 il bersaglio è a cavallo
- + 1 il bersaglio è in colonna d'attacco
- + 1 il bersaglio è in "massa informe"
- + 1 tiro sul fianco o retro
- + 1 l'unità che spara è dotata di fucile a retrocarica
- + 1 l'unità che spara è di classe B
- + 2 l'unità che spara è di classe A

Regola opzionale

La gittata delle armi era, in realtà, molto superiore, ma alle lunghe distanze il fuoco era così impreciso che la sua efficacia può essere considerata trascurabile. Se i giocatori lo desiderano, tuttavia, possono aggiungere un nuovo settore di tiro, la distanza estrema, pari al doppio della distanza lunga; a tale distanza il numero di dadi di attacco viene diviso per 8.

10. MISCHIE

Ogni unità riceve un numero di dadi di attacco pari al numero delle figure che la possono combattere.

Se l'unità è regolare possono combattere tutte le figure che la compongono; se è irregolare solo quelle della prima fila; se è in schermaglia solo le figure fisicamente a contatto.

Una volta calcolato il numero di dadi di attacco disponibili, si effettueranno altrettanti tiri di dado (o, se avete a disposizione molti dadi, più semplicemente tirate un tale numero di dadi). Ogni 5 ottenuto causerà una perdita all'unità bersaglio. Al risultato del dado si applicano i seguenti modificatori:

- 1 l'unità avversaria è al riparo
- 1 l'unità avversaria è dotata di corazza
- 1 l'unità attaccante è fanteria non in quadrato e l'unità attaccata è cavalleria
- 1 l'unità attaccante è di classe D
- 2 l'unità attaccante è di classe E
- + 1 l'unità attaccante ha caricato o inseguito (non contro edifici o fortificazioni)
- + 1 l'unità attaccante ha caricato ed è cavalleria dotata di lancia schierata in linea
- + 1 l'unità avversaria è contattata sul retro
- + 1 l'unità attaccante è cavalleria e l'unità avversaria è fanteria non in quadrato
- + 1 l'unità attaccante è cavalleria pesante in colonna
- + 1 l'unità attaccante è di classe B
- + 2 l'unità attaccante è di classe A

Dopo la mischia l'unità che ha subito più perdite deve effettuare un test di morale utilizzando la differenza tra le perdite fatte e quelle subite come modificatore negativo al tiro del dado. Se lo fallisce si scuoterà e si ritirerà di mezza mossa all'indietro, se già scossa romperà e muoverà di una mossa all'indietro.

Se l'unità che ha perso la mischia passa il test di morale, sarà l'unità che ha vinto ad effettuarlo applicando la differenza tra perdite fatte e subite come un modificatore positivo.

Se la mischia è finita in parità ed una delle unità ha ricevuto la carica da ferma o si era ritirata nel turno precedente, sarà questa a provare il morale per prima; se hanno caricato tutte e due o sono già in mischia tirate a sorte quella che dovrà provare per prima.

Nelle seguenti circostanze l'unità che ha fallito il test di morale andrà in rotta immediatamente a meno che si trovi in fortificazioni:

- qualsiasi truppa contro cavalleria;

- artiglieria contro qualsiasi truppa;
- fanteria in linea contro fanteria in colonna.

Cavalleria che non riesce a mandare in ritirata o in rotta l'avversario dovrà ritirarsi di una mossa in direzione opposta all'avversario; se ciò accade a due unità di cavalleria si ritireranno entrambe.

Se l'avversario va in rotta truppe irregolari sono obbligate ad effettuare l'inseguimento a meno che abbiano ricevuto la carica da fermi e si trovino in terreno che offre protezione; truppe regolari possono scegliere se inseguire o no. Truppe che inseguono muovono verso il nemico in rotta a velocità di carica e se rimangono a contatto lo eliminano.

Artiglieria in batteria che rompe è eliminata.

Regola opzionale

Se i giocatori lo desiderano, o nel corso di una campagna, anziché eliminare l'artiglieria è possibile lasciare sul posto i modellini di cannone: i pezzi potranno, così, essere catturati o riconquistati.

11. PERDITE

Per ogni due perdite inflitte ad un'unità viene rimossa una figura della stessa. Tale eliminazione rappresenta l'effetto combinato dei morti, dei feriti, dei dispersi, della stanchezza, della disorganizzazione e della demoralizzazione sull'efficienza dell'unità; le perdite effettive costituiscono solo una piccola parte della figura eliminata.

Unità ridotte al 25 % degli elementi originari si disperdono e sono eliminate.

Un generale viene eliminato (catturato) se contattato da un'unità nemica mentre si trova da solo. Non è possibile, invece, tirargli. Se è unito ad un'unità che ha subito perdite nel fuoco o nella mischia, si tira un dado e con un risultato di 6 il generale è stato colpito. Si tira allora un ulteriore dado e si applicano i seguenti risultati:

- 1 - 2 ferita leggera, nessun effetto;
- 3 - 4 ferita grave, il raggio di comando è ridotto a 10";
- 5 - 6 morto (nel tiro) o catturato (in mischia).

12. MORALE

Un'unità deve effettuare un test di morale nelle seguenti circostanze:

- se ha valore di morale D o E e vuole effettuare una carica;
- quando effettua una marcia forzata;
- se è interpenetrata da un'unità non di schermagliatori in rotta;
- ogni volta che subisce perdite da tiro, purché abbia già perso almeno il 25 % degli elementi che la compongono;
- dopo una mischia;
- per riprendersi dalla rotta;
- per formare il quadrato sotto carica.

Il test di morale va effettuato immediatamente, non appena se ne verificano i presupposti.

Per effettuare il test di morale il giocatore tiro un dado e deve ottenere almeno un 4.

Al risultato del dado si applicano i seguenti modificatori:

- 1 unità scossa
- 2 unità in rotta
- 1 unità che ha subito il 50 % delle perdite
- 1 valore morale D
- 2 valore morale E
- + 1 se un generale è unito all'unità
- + 1 valore morale B
- + 2 valore morale A

Se il test fallisce l'unità diviene scossa; se è già scossa va in rotta.

Unità scosse non possono avvicinarsi al nemico (e quindi nemmeno caricare o controcaricare), per il resto muovono liberamente.

Unità in rotta assumeranno la formazione a "massa informe" e si muoveranno verso il bordo del tavolo, evitando possibilmente di avvicinarsi al nemico. Non possono combattere in mischia né sparare. Possono evitare altre unità se ci sono almeno 2" di spazio libero, altrimenti le interpenetreranno se sono amiche; se sono unità nemiche si arrenderanno (eliminate) se si tratta di truppe note per trattare bene i prigionieri, altrimenti effettueranno un test di morale senza applicare alcun modificatore: se lo falliscono si arrenderanno, altrimenti combatteranno per aprirsi un varco e continuare la rotta; se escono dal tavolo sono eliminate.

Unità scosse si recuperano automaticamente dopo un turno.

Unità in rotta devono effettuare un test di morale alla fine della mossa di rotta: se lo passano diventano scosse, altrimenti sono eliminate.

Quando una brigata ha metà delle sue unità in rotta o eliminate diventa demoralizzata, con la conseguenza che tutte le sue unità diventano scosse senza possibilità di recupero.

13. VISIBILITÀ' E CONDIZIONI ATMOSFERICHE

In condizioni atmosferiche molto cattive (notti senza luna, nebbia, temporali, neve) la visibilità è limitata a 2". Inoltre ogni unità prima di muovere deve effettuare un test di morale senza applicare modificatori, e se lo fallisce non può muoversi.

Per poter tirare ad un'unità nemica occorre che tra l'unità che spara ed il bersaglio vi sia una linea di vista libera da ostacoli. Ostacolo è ogni elemento di terreno in grado di bloccare la vista. Le unità sono ostacoli. La visibilità è limitata a 2" attraverso un bosco. Unità in posizione elevata possono sparare attraverso muri, siepi etc. o altre unità ma non attraverso altri tipi di ostacoli.

Gli obici, essendo capaci di tiro con traiettoria fortemente obliqua, possono tirare a bersagli non in vista con la relativa penalità; questo tipo di tiro può effettuarsi solo a granata.

Unità posizionate all'atto dello schieramento iniziale in terreno che può nasconderle alla vista non vengono piazzate sul tavolo: la loro posizione viene invece segnata su una mappa. Esse rimangono invisibili fino a quando muovono, sparano o l'avversario arriva a 2" di distanza. E' possibile tirare su unità nascoste (o meglio nel luogo ove si sospetta che si trovino) con la relativa penalità. Unità dotate di munizioni con polveri senza fumo (inventate nel 1890) non devono essere messe sul tavolo quando sparano, anche se occorre rivelare la loro posizione (quindi saranno visibili, ma nel tiro conteranno ugualmente come nascoste fino a quando non muovono o l'avversario arriva a 2" di distanza da loro).

In caso di pioggia le unità dotate di armi ad avancarica hanno - 1 nel tiro. Ciò non si applica all'artiglieria.

14. FORTIFICAZIONI

Le fortificazioni si dividono in ripari leggeri (fortificazioni temporanee quali trincee, barricate, edifici civili etc.) e ripari pesanti (fortificazioni permanenti vere e proprie). Esse danno all'unità che le occupa il modificatore negativo per truppe riparo al tiro del dado nella mischia e nel tiro. Inoltre quando si tira contro truppe in riparo pesante si dimezza il numero di dadi d'attacco disponibili.

La cavalleria montata non può mai occupare fortificazioni.

E' possibile costruire ripari improvvisati (buche, tronchi d'albero abbattuti etc.) durante la battaglia. L'unità impegnata nella costruzione non può muovere né combattere per un intero turno, alla fine del quale si tira un dado: se si ottiene un 5 l'unità ha costruito un riparo sufficiente a contenerla.

15. BOMBARDAMENTO

Le fortificazioni e le altre costruzioni possono venire distrutte dal fuoco dell'artiglieria. Si segue la normale procedura per il tiro dell'artiglieria, e la costruzione verrà distrutta quando riceve il seguente numero di colpi a segno:

muro di legno	1 ogni 1"
muro di pietra	2 ogni 1"
ponte di legno	5
ponte di pietra	10
edificio in legno	5
edificio in pietra	10
edificio fortificato	15

Non è possibile tirare a mitraglia contro costruzioni.

16. GENIERI

I genieri hanno le seguenti speciali capacità.

Hanno un modificatore di + 2 al tiro del dado per la costruzione di ripari improvvisati.

Possono distaccare singole figure per rimpiazzare artiglieri eliminati.

Possono eseguire lavori di demolizione con esplosivi o altro nella seguente maniera: per ogni turno che l'unità passa a contatto con la costruzione da demolire senza combattere, questa subisce un numero di danni da bombardamento pari al risultato del tiro di un dado.

I genieri possono, poi, eseguire lavori più complessi (quali piazzare mine, costruire ponti etc.) che verranno illustrati nelle regole per la campagna (di prossima pubblicazione) o in regole speciali per il singolo scenario di battaglia.

17. EVENTI CASUALI

Regola opzionale.

Ogni volta che un'unità, nella mischia o nel fuoco, ottiene tre 6 con i dadi, si verifica un particolare evento che ha un effetto imprevedibile sullo svolgimento della battaglia. Si tira allora un dado a 20 facce e si consulta la seguente tabella.

1. Scoppia un temporale! Tutte le truppe dotate di armi ad avancarica hanno - 1 nel tiro. Ad ogni turno tirare un dado: con 4, 5 o 6 la pioggia termina.
2. L'unità che ha tirato ha esaurito le munizioni e non può più sparare.
3. L'unità che ha tirato è dotata di una partita di armi difettosa, ridurre il suo valore di fuoco di un livello.
4. Un ufficiale dell'unità compie un gesto eroico, il morale dell'unità che ha tirato aumenta di un livello
5. L'unità che ha tirato è composta di reclute e non regge all'impatto con la battaglia: rotta immediata..
6. Scoppia un temporale, una tempesta di sabbia, nevicata, cala la nebbia, le nubi coprono la luna o il fumo della battaglia è divenuto particolarmente denso (scegliete ciò che è più appropriato). Applicare le regole sulla scarsa visibilità; tirare un dado ad ogni turno e con un 4, 5 o 6 le condizioni tornano normali.
7. Il sole batte sulla canna dei fucili di un'unità nascosta che deve essere rivelata.
8. Tradimento! Una delle unità alleate (se ce ne sono), scelta a caso, diserta e passa al nemico.
9. Un duro sergente guida gli uomini nella mischia: aumentare di un livello il valore di mischia dell'unità.
10. Le cose vanno male e tra gli uomini si diffonde lo sconforto: ridurre di un livello il valore di morale dell'unità.
11. Un discorso ispirato del comandante spinge gli sbandati a riunirsi all'unità: recuperare metà delle perdite subite.

12. Il comandante dell'unità ha un colpo di genio: l'unità può immediatamente fare un movimento, tiro o mischia in più.
13. Il comandante della brigata rivela la sua vera personalità: tirare sulla tabella del carattere.
14. Avete catturato la bandiera dell'unità nemica (in mischia) o colpito il suo comandante (nel fuoco): il morale dell'unità nemica diminuisce di un livello.
15. Rinforzi! Sbandati e feriti leggeri vengono organizzati in un'unità ad hoc: un battaglione di fanteria di linea entra in campo dal bordo del tavolo.
16. L'unità diventa berserk e carica il nemico più vicino.
17. Il più duro combattente dell'unità è ucciso: ridurre il valore di mischia dell'unità di un livello.
18. L'addestramento continuo dà i suoi risultati: il valore di tiro dell'unità che ha tirato aumenta di un livello.
19. Il fumo e la confusione traggono in inganno: l'unità spara all'unità amica più vicina.
20. Un ufficiale molto amato è ucciso: fare un immediato test di morale.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Il costo di una figura è dato dalla somma dei seguenti valori. Truppe irr e-/e costano 1 punto (non 0!). Una battaglia con eserciti da 3.000 punti può essere esaurita in poche ore.

QUALITÀ (sommare le 3 caratteristiche)

A	10
B	8
C	6
D	4
E	2

ADDESTRAMENTO

cavalleria	+4
schermagliatori	+4
cavalleria che smonta	+4
genieri	+4
irregolari	-4
artiglieri	2x

ARMAMENTO

	punti	gittata
moschetto	4	1-2-4
fucile rigato	8	2-4-8
fucile a retrocarica	16	3-6-12
carabina liscia	3	0-1-2
carabina rigata	6	1-2-4
carabina a retrocarica	12	2-4-8
arco	3	0-1-2
lancia	4	

	punti	gittata	potenza
--	-------	---------	---------

PEZZI LISCI

4-6 lb.	30	3-6-12	2
8-9 lb.	50	5-10-20	3
12 lb.	60	5-10-20	4
16-18 lb.	80	10-20-40	4

PEZZI RIGATI

4-6 lb.	40	5-10-20	2
7-9 lb.	60	8-16-32	3
12 lb.	70	8-16-32	4
Parrott	80	10-20-40	4

PEZZI A RETROCARICA

12-15 lb.	100	16-32-64	4
Long Tom	150	30-60-120	5

PEZZI A TIRO RAPIDO

4 lb., Pom-Pom	70	10-20-40	3
6 lb.	70	8-16-32	4

MITRAGLIATRICI

antiquate	60	2-4-8	4
moderne	70	3-6-12	4

a cavallo	+10
da montagna	+10

tiratori o artiglieri di classe D riducono a $\frac{2}{3}$ il costo dell'arma
tiratori o artiglieri di classe E riducono a $\frac{1}{2}$ il costo dell'arma
(arrotondare per eccesso)

ELEMENTI DI TERRENO

In partite da torneo gli elementi del terreno utilizzabili nei vari teatri d'operazioni sono soltanto i seguenti, in scenari storici o amichevoli non ci sono limiti. Per scontri "coloniali" il teatro si considera sempre extraeuropeo.

- Europa: colline dolci, boschi radi, fiumi guadabili, centri abitati
- Africa meridionale: terreno accidentato, canali, cespugli, colline dolci, fiumi guadabili
- Africa settentrionale: sabbia, canali, terreno accidentato, cespugli, colline dolci, centri abitati
- Afghanistan: colline dolci, colline ripide, terreno accidentato, fiumi guadabili, canali, centri abitati, boschi radi
- Cina: colline dolci, fiumi guadabili, centri abitati, boschi radi, risaie (contano come paludi)
- India: colline dolci, boschi radi, boschi ritti, fiumi guadabili, centri abitati

LISTE DEGLI ESERCITI

IMPERO BRITANNICO (1820 - 1900)

INGLESI

FANTERIA

guardia reg a-a-a

highlanders reg a-b-b

fucilieri reg b-a-c possono schermagliare

linea reg b-b-b

marines reg b-c-c

CAVALLERIA

dragoni reg b-d-c possono smontare e schermagliare

ussari reg b-/-c

lancieri reg b-/-b

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

INDIANI

FANTERIA

sepoy reg c-d-d

leggeri reg c-c-e

gurkha reg b-b-b possono schermagliare

CAVALLERIA

sowar reg c-/-c

lancieri reg c-/-c

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

EGIZIANI

FANTERIA

fellah reg d-d-e

leggeri reg d-c-e possono schermagliare

CAVALLERIA

reg d-e-d possono schermagliare, possono smontare

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

SUDAFRICANI

FANTERIA

nativi irr e-e-e

CAVALLERIA

nativi reg c-c-d possono smontare, possono schermagliare

europei reg c-c-d

TURCHI

FANTERIA

reg d-d-d

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: 0

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80%, cavalleria fino al 20% (30% se si usano alleati), artiglieria fino al 10%

In una battaglia da 3.000 punti non si dovrebbe usare più di 1 battaglione di fucilieri, 1 battaglione di gurkha e 3 battaglioni di guardie e/o highlanders.

Si può prendere un contingente alleato che può costituire sino all'80% dell'esercito contro i seguenti avversari:

Sudafricani: Zulu, Boeri

Egiziani: Sudanesi

Indiani: Indiani, Afghani, Sikh, Etiopi, Cinesi, Egiziani

Turchi: Russi

armamento:

- fanteria moschetto (fucilieri fucile rigato) fino al 1854, fucile rigato fino al 1865, fucile a retrocarica dal 1866
- cavalleria carabina liscia fino al 1854, carabina rigata fino al 1865, carabina a retrocarica dal 1866
- artiglieria pezzi lisci da 6, 9, 12 e 18 libbre a piedi e da 6 e 9 libbre a cavallo fino al 1860, pezzi rigati da 9 e 12 libbre a piedi, da 4 libbre da montagna e da 9 libbre a cavallo fino al 1880, pezzi a retrocarica da 12 e 15 libbre a piedi, da 12 libbre a cavallo e pezzi a tiro rapido a piedi da 6 libbre dal 1881, mitragliatrici antichate dal 1870 al 1880 e moderne dal 1881

AFGHANISTAN (1830 - 1900)

AFGHANI

FANTERIA

regolari reg c-d-d

milizia irr d-e-e

CAVALLERIA

regolari reg c-/d

milizia irr d-e-e possono smontare

ARTIGLIERIA

reg c-d-e

PATHAN

jezzailachi irr d-c-d possono schermagliare

iniziativa: 0

armamento:

- fanteria fucile a retrocarica per regolari, fucile rigato per la milizia ed i pathan
 - cavalleria fucile rigato
- artiglieria 50% pezzi lisci e 50% pezzi rigati da 6, 9 e 12 libbre

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80%, cavalleria fino al 40%, artiglieria fino al 20%; fino al 25% possono essere alleati pathan; prima del 1870 si possono usare solo truppe irregolari.

regola speciale

La fanteria pathan può arrampicarsi su creste normalmente inattraversabili.

INDIA (1842-1857)

STATI INDIANI

FANTERIA

guerrieri irr d-e-e
barkandazes irr e-e-e

CAVALLERIA

irr d-/-d

ARTIGLIERIA

irr c-d-e

SEPOY AMMUTINATI

FANTERIA

sepoy reg c-d-d
leggeri reg c-c-e

CAVALLERIA

sowar reg c-/-c

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

armamento:

- fanteria guerrieri 50% moschetto e 50% fucile rigato, barkandazes moschetto, sepoy moschetto, leggeri fucile rigato
- artiglieria pezzi lisci da 6, 9 e 12 libbre, sepoy ammutinati anche 6 libbre a cavallo

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80%, cavalleria fino al 30%, artiglieria fino al 10%; fino al 50% dell'esercito può essere costituito da sepoy ammutinati

SIKH (1845-1849)

KHALSA

FANTERIA

reg c-c-c

CAVALLERIA

reg d-/-d

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

MILIZIANI

FANTERIA

leva irr d-e-e

akali irr b-e-c

CAVALLERIA

ghorchurra irr d-e-e lancia e corazza

leva irr d-/-e

AFGHANI

jezzailachi irr d-c-d possono schermagliare

iniziativa: 0

armamento

- fanteria moschetto
- cavalleria moschetto
- artiglieria pezzi lisci da 4, 6, 12, 18 e 24 libbre a piedi e da 6 libbre a cavallo

composizione dell'esercito

fanteria fino al 70%, cavalleria fino al 40%, artiglieria fino al 30%

i miliziani devono essere dal 30% al 50% dell'esercito

in una battaglia da 3000 punti si può avere una sola unità di akali e di ghorchurra

si può avere sino al 10% di alleati afghani

ETIOPIA (1860-1900)

FANTERIA

guardia irr c-d-d

irr d-e-e

irr c-/-d

CAVALLERIA

irr d-e-e

irr d-/-e

ARTIGLIERIA

reg c-e-e

armamento

- fanteria e cavalleria: fino al 1880 fucili rigati, dal 1881 80 % fucili a retrocarica e 20 % fucili rigati ;
- artiglieria: fino al 1880 pezzi da 12 libbre lisci, dal 1881 pezzi da 4lb. a tiro rapido;

iniziativa: 0

composizione dell'esercito

fino al 100% di fanteria, fino al 20% di cavalleria, fino al 5% di artiglieria

fino al 1880 il 60 % delle truppe può essere dotata di armi da fuoco, dal 1881 l'80%

in una battaglia da 3.000 punti non può esserci più di una unità di guardia

BOERI (1820-1900)

CAVALLERIA

kommandos reg b-b-d possono smontare, possono schermagliare
riservisti reg c-c-e possono smontare, possono schermagliare
stranieri reg d-d-e possono smontare, possono schermagliare

ARTIGLIERIA

staatsartillerie reg b-c-e

iniziativa: + 1

composizione dell'esercito

kommandos dal 10 al 30 %, riservisti dal 70 % al 90 %, stranieri fino al 10 %, artiglieria fino al 5 % solo dal 1899

armamento

- cavalleria: moschetto fino al 1850, fucile ad avancarica fino al 1860, fucile a retrocarica dal 1861
- artiglieria: pezzi ad avancarica da 9lb., Pom - Pom, Long Tom, mitragliatrici moderne non può utilizzarsi più di una figura di Long Tom

Regole speciali

I Boeri sono dotati di fucili Mauser con polvere senza fumo, per cui un'unità nascosta che spari non dovrà essere messa sul tavolo anche se si dovrà indicarne la posizione (e continuerà a ricevere il modificatore negativo per il tiro contro unità nascoste).

I Boeri sono considerati tutti genieri per quanto riguarda la costruzione di fortificazioni e possono piazzare sul campo un elemento di trincee per ogni 3 unità presenti.

SUDAN (1881-1898)

ANSAR

FANTERIA

jihadiya irr d-d-d

beja irr e-e-d

fuzzy - wuzzy irr b-/-c

CAVALLERIA

nobili irr c-e-d lancia e corazza

seguaci irr c-e-d

seguaci irr c-/-d

ARTIGLIERIA

reg c-e-e

iniziativa: 0

armamento

- fanteria e cavalleria 80% fucile a retrocarica, 20% fucile rigato
- artiglieria pezzi rigati da 9 libbre, a tiro rapido da 6 libbre

composizione dell'esercito

fino al 100% di fanteria, fino al 20% di cavalleria, fino al 5% di artiglieria

i beja devono essere almeno il 30% dell'esercito, i fuzzy-wuzzy non più del 30%

in una battaglia da 3.000 punti non dovrebbe esserci più di una unità di cavalieri nobili

ZULU (1879)

scapoli reg b-*-c

sposati reg c-*-c

anziani reg c-*-d

iniziativa: + 1

composizione dell'esercito

30 % scapoli, 50 % sposati, 20 % anziani

Regole speciali

Ogni armata zulu va divisa in quattro divisioni che assumono la cosiddetta formazione del bufalo: una divisione al centro (la testa), due ai lati (le corna), una arretrata (i fianchi). Finché restano in questa formazione tutte le divisioni sono in comando, altrimenti sono automaticamente fuori comando.

I generali zulu sono tutti impetuosi tranne quello che comanda i fianchi il quale è cauto sino a quando non riceve ordine di attaccare, dopodiché diventa impetuoso. Ciò non rispecchia il carattere effettivo dei generali quanto piuttosto il modo di combattere.

Ogni impi (reggimento) zulu si schiera su un fronte di 8 figure (o comunque su 2 linee se conta meno di 8 figure). Le impi sono regolari e si dividono in tre categorie: scapoli (guerrieri giovani cui non è stato ancora concesso di sposarsi) b - c, ammogliati (veterani) c - c, anziani (riservisti richiamati) c - d. Le dimensioni di una impi possono variare tra le 8 e le 40 figure.

Gli zulu avevano un certo numero di armi da fuoco ma non sapevano usarle e non le concentravano in unità specifiche. Per simulare ciò ogni impi potrà tirare un dado di attacco alla distanza di 10" e colpirà con un 6.

Un'imp che sia sotto il tiro di artiglieria, mitragliatrici o razzi dovrà sempre provare il morale.

Gli zulu erano abili schermagliatori, ma l'irresistibile tendenza ad attaccare li portava ad utilizzare queste doti solo raramente. Un'imp che sia scossa conterà come in schermaglia fino a quando si riprende, normalmente gli zulu dovranno invece essere in ordine chiuso.

CINA (1820 - 1900)

TRUPPE IMPERIALI

FANTERIA

linea reg c-c-d
leggeri reg. c-c-e possono schermagliare
reclute reg c-d-e
coraggiosi reg d-e-e
miliziani irr e-/e

CAVALLERIA

linea reg c-/c
mongoli reg d-e-d possono schermagliare

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

BOXER

FANTERIA

picchieri irr b-/d
moschettieri irr b-d-e
arcieri irr b-e-e
tigri irr b-/c

CAVALLERIA

irr b-/d

ARTIGLIERIA

reg b-d-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino al 60 %, cavalleria fino al 40 %, artiglieria fino al 20 %

i boxer possono essere utilizzati solo nel 1900, costituiscono un contingente autonomo per quanto riguarda le proporzioni dell'esercito e possono costituire anche la totalità delle truppe; possibilmente deve essere presa una unità di ogni tipo, se non ci sono punti a sufficienza bisogna scartare quelli con armi da fuoco;

in una battaglia da 3.000 punti ci può essere una sola unità di tigri.

armamento

- fanteria: regolari moschetto fino al 1860, fucile ad avancarica fino al 1875, fucile a retrocarica dal 1876; coraggiosi (miliziani volontari) moschetto fino al 1875 e fucile ad avancarica dal 1876; boxer fucile ad avancarica.
- cavalleria: arco
- artiglieria: pezzi lisci da 9 e 12 lb. fino al 1870, pezzi rigati da 9 e 12 lb. fino al 1890, dal 1891 pezzi da 6 lb. a tiro rapido, pezzi rigati da 9 e 12 lb. e mitragliatrici moderne

EGITTO (1882)

FANTERIA

fellah reg d-d-e

leggeri reg d-c-e possono schermagliare

volontari irr e-e-e

CAVALLERIA

reg d-e-d possono schermagliare, possono smontare

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

armamento:

- fanteria fucile a retrocarica
- cavalleria carabina a retrocarica
- pezzi rigati da 9 e 12 libbre a piedi, da 4 libbre da montagna e da 9 libbre a cavallo

composizione dell'esercito

fanteria fino al 70%, cavalleria fino al 30%, artiglieria fino al 20%

PRUSSIA (1820 - 1900)

ESERCITO

FANTERIA

linea reg b-b-c
jager reg b-a-d possono schermagliare
granatieri reg b-b-b

CAVALLERIA

corazzieri reg b-/-b
ulani (lancieri) reg c-/-c
ussari reg c-/-c
dragoni reg c-d-d possono schermagliare

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

GUARDIA

FANTERIA

jager reg b-a-c possono schermagliare
granatieri reg a-b-a

CAVALLERIA

corazzieri reg a-/-b
ulani (lancieri) reg b-/-c
ussari reg b-/-c
dragoni reg b-d-d possono schermagliare

ARTIGLIERIA

reg a-b-e

LANDWEHR

FANTERIA

reg c-c-d

CAVALLERIA

reg c-/-d

ALLEATI TEDESCHI

FANTERIA

reg c-c-c

CAVALLERIA

reg b-/-c

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

iniziativa: + 1

composizione dell'esercito

fanteria fino al 60 %, artiglieria fino al 30 %, cavalleria fino al 30 %

la Guardia, se utilizzata, deve costituire dal 20 % al 40 % dell'esercito

almeno il 20 % delle truppe debbono essere Landwehr

nel periodo 1870-1871 fino al 20 % delle truppe possono essere di alleati tedeschi

armamento

- fanteria: moschetto fino al 1840, fucile a retrocarica dal 1841
- cavalleria: carabina a canna liscia fino al 1840, retrocarica dal 1841

- artiglieria: pezzi a canna liscia da 12 lb. ed a cavallo da 4 lb. fino al 1865, pezzi a piedi a tiro rapido da 4 e 6 lb., a cavallo a tiro rapido da 4 lb., dal 1870, nel periodo dal 1866 al 1869 50 % degli uni e degli altri

Regola speciale

Il fucile a retrocarica Dreyse utilizzato dai Prussiani era di pessima qualità. Per tale motivo esso avrà le seguenti caratteristiche:

fucile	punti 12	gittata 2-4-8
carabina	punti 9	gittata 1-2-4

RUSSIA (1820 - 1900)

ESERCITO

FANTERIA

linea reg c-d-c
fucilieri reg c-c-d possono schermagliare
granatieri reg b-c-b

CAVALLERIA

corazzieri reg c-/-c
dragoni reg c-d-d possono smontare e schermagliare
ussari reg c-e-c
ulani reg c-e-c lancia
cosacchi reg d-e-e lancia
granatieri reg b-/-c

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

GUARDIA

FANTERIA

linea reg b-b-b
fucilieri reg b-b-c possono schermagliare

CAVALLERIA

corazzieri reg a-/-b
ussari reg b-e-c
ulani reg b-e-c lancia
dragoni reg b-d-d possono smontare e schermagliare
granatieri reg a-/-b

ARTIGLIERIA

reg b-b-e

RUMENI

FANTERIA

linea reg c-c-c
fucilieri reg c-b-d
dorobanz reg d-d-d

CAVALLERIA

rosiori reg c-/-c
kalarashi reg d-/-d

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

BULGARI

FANTERIA

reg d-d-d

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino al 60 %, cavalleria fino al 30 %, artiglieria fino al 30 %

i corazzieri vengono sostituiti dai granatieri a cavallo dal 1860

la Guardia, se impiegata, deve costituire il 30 % dell'esercito

contro i Turchi possono essere utilizzati un 20 % di alleati Rumeni o Bulgari

armamento

- fanteria: moschetto (fucilieri fucile ad avancarica) fino al 1854, fucile rigato fino al 1867, fucile a retrocarica dal 1868
- cavalleria: carabina a canna liscia fino al 1854, rigata fino al 1867, a retrocarica dal 1868 (solo i dragoni possono avere armi da fuoco prima del 1860)
- artiglieria: pezzi lisci da 18 lb. fino al 1860, pezzi rigati da 4 e 9 lb. a piedi e da 4 lb. a cavallo fino al 1876, pezzi a tiro rapido da 4 e 6 lb. dal 1877

Regola speciale

I cannoni a tiro rapido utilizzati dai Russi erano copie in bronzo di quelli Krupp per cui hanno le seguenti caratteristiche:

4 lb.	60	8-16-32	3
6 lb.	60	5-10-20	4

AUSTRIA (1820 - 1900)

FANTERIA

linea reg c-c-c
jager reg c-b-d possono schermagliare
tirolesi reg b-b-d possono schermagliare
granatieri reg b-b-b
grenz reg c-c-d possono schermagliare
freikorps reg d-e-e

CAVALLERIA

corazzieri reg b-/-b
ussari reg c-/-c
ulani reg c-/-c lancia
dragoni reg c-e-d possono schermagliare

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80 %, cavalleria fino al 30 %, artiglieria fino al 10 %

in una battaglia da 3.000 punti non dovrebbero essere usate più di 2 unità di granatieri e/o tirolesi

armamento

- fanteria: moschetto fino al 1850, fucile rigato fino al 1867, fucile a retrocarica dal 1868
- cavalleria: carabina a canna liscia fino al 1850, rigata fino al 1867, a retrocarica dal 1868
- artiglieria pezzi a canna liscia da 6 e 12 lb. fino al 1860, pezzi rigati da 4 e 8 lb. fino al 1871, pezzi a tiro rapido da 4 e 6 lb. dal 1872

FRANCIA (1820 - 1900)

ESERCITO

FANTERIA

reclute reg d-d-d

linea reg b-c-b

cacciatori reg b-b-d possono schermagliare

CAVALLERIA

dragoni reg b-d-d possono smontare e schermagliare

lancieri reg b-/-c

ussari reg b-/-c

cacciatori reg b-d-c possono schermagliare

corazzieri reg b-/-b

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

GUARDIA IMPERIALE

FANTERIA

granatieri reg a-b-b

volteggiatori reg b-b-b

cacciatori reg b-a-c possono schermagliare

zuavi reg a-a-c possono schermagliare

CAVALLERIA

dragoni reg b-d-c possono smontare e schermagliare

lancieri reg a-/-b

guide reg a-/-c

cacciatori reg a-d-c possono schermagliare

corazzieri reg a-/-a

ARTIGLIERIA

reg a-b-d

TRUPPE COLONIALI

FANTERIA

marines reg c-c-c

zuavi reg b-b-c possono schermagliare

tirailleurs reg c-d-d

turcos reg c-c-d

legione straniera reg b-b-c possono schermagliare

CAVALLERIA

chasseurs d'Afrique reg c-c-d possono schermagliare

spahis reg d-/-d

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80 %, cavalleria fino al 30 %, artiglieria fino al 10 %

nel 1870-71 il 50 % della fanteria di linea dovrebbe essere costituita da reclute

in una battaglia da 3.000 punti non dovrebbe esserci più di una unità ciascuno di zuavi e legionari

in una battaglia da 3.000 punti se si usa la Guardia Imperiale deve costituire almeno il 50 % dell'esercito
truppe coloniali possono costituire un 20 % del totale in Europa, fino al 100 % altrove (in tal caso possono aversi più unità di legionari)

armamento

- fanteria: moschetto fino al 1850, fucile rigato fino al 1866, fucile a retrocarica dal 1867
- cavalleria: carabina a canna liscia fino al 1850, rigata fino al 1866, a retrocarica dal 1867
- artiglieria: pezzi a canna liscia da 4 e 12 lb. a piedi e da 4 lb. a cavallo, dal 1859 anche rigati a piedi da 12 lb., dal 1870 anche mitragliatrici antiquate

ITALIA (1861 - 1900)

TRUPPE NAZIONALI

FANTERIA

linea	reg c-c-c
cacciatori	reg c-c-d possono schermagliare
bersaglieri	reg b-b-c possono schermagliare
granatieri	reg b-b-b
guardia nazionale	irr d-e-e

CAVALLERIA

linea	reg c-/-c
cavalleggeri	reg c-d-d
lancieri	reg b-/-c
carabinieri	reg b-d-b

ARTIGLIERIA

reg b-c-e

TRUPPE COLONIALI

FANTERIA

ascari	reg d-d-d
bashi-bazouk	irr e-e-e
bande	irr d-e-e

CAVALLERIA

ascari	reg c-d-d lancia
bande	irr d-e-e

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fino all'80 % fanteria, fino al 20 % cavalleria, fino al 10 % artiglieria

truppe coloniali possono essere usate solo in Africa e possono costituire fino al 100 % dell'esercito
ci può essere una sola unità di carabinieri

in una partita da 3.000 punti non più di due unità possono essere bersaglieri e/o cacciatori, una sola
granatieri, due lancieri

armamento

- fanteria: fucile rigato fino al 1867, a retrocarica dal 1868
- cavalleria:
- artiglieria: pezzi a canna liscia da 8 e 16 lb. a piedi, da 8 lb. a cavallo e obici da 8 lb. nel 1861, pezzi rigati da 9 e 12 lb. a piedi e da 6 lb. a cavallo fino al 1880, pezzi a tiro rapido da 4 e 6 lb. dal 1881

TURCHIA (1820 - 1900)

FANTERIA

nizan reg c-c-c
tally reg c-b-d possono schermagliare
mustafiz reg d-d-d

CAVALLERIA

guardia reg b-/c lancia
lancieri reg c-/d
linea reg d-e-e possono schermagliare
bashi-bazouk irr e-e-e

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: 0

composizione dell'esercito

fanteria fino al 100 %, cavalleria fino al 10 %, artiglieria fino al 20 %

ci può essere una sola unità di guardia

in una battaglia da 3.000 punti non dovrebbe esserci più di una unità di tally ed una di lancieri

armamento

- fanteria: moschetto fino al 1850, fucile rigato fino al 1876, fucile a retrocarica dal 1877
- cavalleria: carabina a canna liscia fino al 1850, a canna rigata fino al 1876, a retrocarica dal 1877
- artiglieria: pezzi lisci da 12 lb. fino al 1850, rigati da 9 lb. fino al 1876, a tiro rapido da 6 lb. a piedi e da 4 lb. a cavallo e mitragliatrici antichate dal 1877

PIEMONTE (1820 - 1860)

FANTERIA

linea	reg c-c-c
cacciatori	reg c-c-d possono schermagliare
bersaglieri	reg b-b-c possono schermagliare
granatieri	reg b-b-b
guardia nazionale	irr d-d-d

CAVALLERIA

linea	reg c-/-c
cavalleggeri	reg c-d-d
lancieri	reg b-/-c
carabinieri	reg b-d-b

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80 %, cavalleria fino al 20 %, artiglieria fino al 10 %

ci può essere una sola unità di carabinieri

in una partita da 3.000 punti non più di due unità possono essere bersaglieri e/o cacciatori, una sola granatieri, due lancieri

armamento

- fanteria: moschetto fino al 1859 (bersaglieri fucile rigato), fucile rigato nel 1860
- artiglieria: pezzi a canna liscia da 8 e 16 lb. a piedi, da 8 lb. a cavallo e obici da 8 lb.

STATO DELLA CHIESA (1820 - 1870)

FANTERIA

linea nazionale	reg d-d-d
linea estera (mercenari)	reg c-c-c
cacciatori	reg d-d-e possono schermagliare
jager (austriaci)	reg c-c-d possono schermagliare
zuavi (francesi)	reg b-c-c
battaglione S. Patrizio (irlandesi)	reg b-c-c
milizia	irr e-e-e

CAVALLERIA

cavalleggeri reg d-e-e

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino al 100 %, artiglieria fino al 10 %, cavalleria 0 - 1 unità

ci può essere una sola unità di cavalleggeri, zuavi e battaglione di S. Patrizio

in una battaglia da 3.000 punti non dovrebbero esserci più di una unità ciascuno di cacciatori e jager

unità di linea nazionale ed estera devono essere in pari numero

armamento

- fanteria: fino al 1850 moschetto, fino al 1868 fucile rigato, dal 1869 fucile a retrocarica
- cavalleria: fino al 1850 carabina a canna liscia, fino al 1868 rigata, dal 1869 a retrocarica
- artiglieria: pezzi a piedi da 6 e 12 lb. ed a cavallo da 4 lb. a canna liscia fino al 1859 e rigata successivamente

NAPOLI (1820 - 1860)

FANTERIA

linea reg d-d-d
cacciatori reg c-c-c possono schermagliare
carabinieri reg c-c-c (svizzeri)
granatieri reg c-d-d
tiragliatori reg b-b-c possono schermagliare

CAVALLERIA

ussari reg c-/-c
lancieri reg d-/-c
cacciatori reg d-e-d
carabinieri reg d-e-c
dragoni reg d-e-e possono schermagliare

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80 %, cavalleria fino al 20 %, artiglieria fino al 10 %

ci può essere una sola unità ciascuno di tiragliatori ed ussari

la fanteria di linea deve essere almeno il 30 % del totale

armamento

- fanteria: fino al 1850 moschetto (cacciatori e tiragliatori fucile rigato), dal 1851 fucile rigato
- cavalleria: fino al 1850 carabina a canna liscia, dopo rigata
- artiglieria: pezzi a piedi da 6 e 12 lb. ed a cavallo da 6 lb. a canna liscia, obici da 6 lb., nel 1860 anche pezzi rigati da 6 lb.

•

GARIBALDINI (1859 - 1870)

FANTERIA

veterani reg b-c-c possono schermagliare

reclute reg c-d-c

bande locali irr d-e-e

ARTIGLIERIA

reg b-d-e

iniziativa: + 1

composizione dell'esercito

fanteria fino al 100 %, artiglieria fino al 5 %

la fanteria dev'essere composta per il 25 % da veterani, 50 % da reclute, e 25 % da bande

armamento

- fanteria: 30 % fucili rigati, 70 % moschetti
- artiglieria: pezzi a canna liscia da 4, 6, 12 lb.

regola speciale

se è presente Garibaldi conta come generale carismatico

MESSICO
(periodo delle guerre con gli U.S.A. 1820 - 1854)

FANTERIA

linea reg d-d-d
fucilieri reg d-c-e possono schermagliare
granatieri reg c-c-c
guardia reg b-b-b
milizia irr e-e-e

CAVALLERIA

linea reg d-e-d
corazzieri reg c-e-c
ussari reg b-/c
fucilieri reg c-d-e
lancieri reg c-e-c

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: - 1

composizione dell'esercito

fanteria fino al 50 %, cavalleria fino al 50 %, artiglieria fino al 10 %

ci può essere una sola unità di guardia, corazzieri, ussari

in una battaglia da 3.000 punti dovrebbe esserci una sola unità di fucilieri e di granatieri

il 50 % delle unità di cavalleria deve essere di linea

armamento

- fanteria: fucilieri fucile rigato, tutti gli altri moschetto
- cavalleria: fucilieri fucile rigato, tutti gli altri carabina a canna liscia
- artiglieria: pezzi a canna liscia da 4 o 8 lb.

U.S.A.
(periodo delle guerre con il Messico 1820 - 1854)

FANTERIA

linea reg c-c-c

fucilieri reg c-b-c possono schermagliare

milizia irr d-e-e

CAVALLERIA

dragoni reg c-d-d possono smontare e schermagliare

fucilieri reg c-c-e

ranger reg b-c-c possono smontare e schermagliare

ARTIGLIERIA

reg c-c-e

iniziativa: 0

composizione dell'esercito

fanteria fino all'80 %, cavalleria fino al 20 %, artiglieria fino al 20 %

ci può essere una sola unità di ranger

in una battaglia da 3.000 punti dovrebbe esserci una sola unità di fucilieri

armamento

- fanteria: linea 50 % moschetto e 50 % fucile rigato, fucilieri fucile rigato, milizia moschetto
- cavalleria: dragoni carabina a canna liscia, fucilieri e ranger fucile rigato
- artiglieria: pezzi a canna liscia da 6 lb. a piedi ed a cavallo

INDICE		
1. SCALA DEL GIOCO		2
2. FORMAZIONI DELLE UNITA'	4	
3. SCHIERAMENTO	6	
4. SEQUENZA DI GIOCO	7	
5. COMANDO		8
6. INIZIATIVA		13
7. CARICHE	14	
8. MOVIMENTO		15
9. FUOCO DI ARTIGLIERIA E FUCILERIA	21	
10.MISCHIA	24	
11.PERDITE	27	
12.MORALE	28	
13.VISIBILITÀ'		30
14.FORTIFICAZIONI		32
15.BOMBARDAMENTO	33	
16.GENIERI	33	
17.EVENTI CASUALI		34
18.SISTEMA DI PUNTEGGIO		38
19.ELEMENTI DI TERRENO		41
20.LISTE DEGLI ESERCITI	42	