

# MOSCHETTO & SCIABOLA

## REGOLE STANDARD

Traduzione a cura di *Master\_Alex*

Versione aggiornata a Gennaio 2017

### NOTE DEL TRADUTTORE

Il presente documento è una traduzione **NON UFFICIALE** e **GRATUITA** del Regolamento *MUSKET & SABER - STANDARD RULES* © 2010 Decision Games, Bakersfield, CA. Made and printed in the USA. [MSSndRules\_V4]. All rights reserved.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

La presente traduzione non ufficiale del Regolamento *MUSKET & SABER* è distribuita dal Traduttore, presso l'area dei *Download* del sito *La Tana dei Goblin* ( <http://www.goblins.net/> ), con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) e successive versioni.



Roma, 01 Gennaio 2017.

A. T.

## SOMMARIO

- 1.0 INTRODUZIONE
- 2.0 COMPONENTI
- 3.0 SEQUENZA DI GIOCO
- 4.0 MOVIMENTO
- 5.0 RAGGRUPPAMENTO
- 6.0 ZONE DI CONTROLLO
- 7.0 COMBATTIMENTO
- 8.0 ARTIGLIERIA
- 9.0 CAVALLERIA
- 10.0 LEADER
- 11.0 RECUPERO
- 12.0 MORALE
- 13.0 INGRESSO IN MAPPA
- 14.0 NATURA
- 15.0 NOTE DEL DESIGNER

### 1.0 INTRODUZIONE

#### 1.1 Il Sistema *Moschetto & Sciabola*

Il sistema di gioco *Moschetto & Sciabola* (M&S) utilizza queste Regole Standard per un certo numero di singoli scenari (fogli). Ogni scenario/foglio contiene delle pedine (in numero variabile di pezzi c.d. *counters*, contatori), una mappa e delle Regole Esclusive per una singola battaglia o un singolo scontro avvenuto nell' "era del moschetto" (c.1756-1871).

I Giocatori comanderanno le forze che si sono scontrate in quella specifica situazione, ciascuno fronteggiando la propria storica controparte.

L'obiettivo è di conseguire le Condizioni di Vittoria specificate nelle Regole Esclusive della singola battaglia, di solito la cattura di un terreno chiave, la distruzione delle unità nemiche o entrambi.

*M&S* è una fusione e riprogettazione del sistema dei giochi della serie *Napoleon at War* e della serie *Blue & Gray*.

Mantenendo l'intento originale di proporre un gioco da due partecipanti di ridotte dimensioni, veloce e semplice da imparare, *M&S* offre sia regole nuove sia modifiche al vecchio Regolamento, al fine di affrontare le carenze dei sistemi precedenti (vedi Note del Designer a 15.0).

*I Giocatori abituati ai sistemi precedenti sono invitati a leggere attentamente il presente Regolamento, in particolare le regole che riguardano la risoluzione dei Combattimenti e le Ritirate.*

#### 1.2 Scala di Gioco

Ogni esagono rappresenta 352 metri (un quinto di miglio e circa un terzo di un chilometro) da un lato a quello opposto.

I Turni di Gioco rappresentano da 90 minuti di luce del giorno fino a diverse ore della notte.

Le Brigate di Fanteria rappresentano tra i 750 ed 4.500 uomini, le Brigate di Cavalleria circa la metà di quelle di Fanteria. Le Brigate di Artiglieria rappresentano da 4 a 24 cannoni.

Il termine "brigata" viene inteso quale gruppo di unità che operano insieme, senza che una di esse sia necessariamente identificata come tale.

## 2.0 COMPONENTI

### 2.1 Contenuto della Confezione

Ogni foglio (inteso quale confezione) è composto da:

- Queste Regole Standard che spiegano la meccanica di gioco;
- Un fascicolo di Regole Esclusive contenente le indicazioni utili alla preparazione della singola Battaglia, le Condizioni di Vittoria per quest'ultima, una Tabella degli Effetti del Terreno (*Terrain Effects Chart, TEC*) ed una Tabella dei Risultati del Combattimento (*Combat Results Chart, CRT*);
- Una Mappa del campo di battaglia, contenente una Linea dei Turni (*Turn Record Track, TRT*);
- Un fustellato di pezzi da gioco (pedine o c.d. contatori).

Nel caso di parti mancanti o danneggiate, scrivere cortesemente a:

Decision Games

P.O. Box 21598, Bakersfield, CA 93390-1598

È inoltre possibile registrare on-line acquisto del gioco presso il sito: [www.decisiongames.com](http://www.decisiongames.com)

I giocatori devono inoltre procurarsi uno o più dadi a sei facce (due per ogni giocatore è l'ideale).

### 2.2 La Mappa ed il Terreno

La Mappa rappresenta il terreno del campo di battaglia.

Sulla rappresentazione del terreno è sovrapposta una griglia esagonale funzionale allo schieramento ed al movimento delle unità; un'Unità sulla mappa viene considerata come posizionata in un dato esagono in ciascun momento della battaglia.

Il Terreno è stato modificato per adattarsi alla griglia, ma i rapporti e le misure spaziali sono stati conservati per riprodurre i problemi spazio-temporali.

Ogni esagono ha un numero di quattro cifre per facilitarne l'individuazione in fase di preparazione.

Ogni esagono ha un Terreno primario, che influisce sul movimento in entrata ed, a volte, in uscita, e che può influenzare il Combattimento. Il Terreno di base è quello Sgombro (*clear*). Un esagono con qualsiasi altro tipo di Terreno primario è considerato come composto interamente da quest'ultimo (ma si noti che un esagono esterno con Terreno di tipo sgombro ha effetti in Combattimento).

Ogni esagono può anche avere uno o più tipi di Terreni secondari. Gli effetti del Terreno secondario possono portare a modifiche di quello primario o possono incidere separatamente su un'Unità.

Altre caratteristiche del terreno si trovano sul lato di un esagono da esso condiviso con un altro esagono adiacente. Esse incidono solamente sul Movimento e sul Combattimento relativo a quel lato d'esagono e non hanno effetto sulle unità posizionate in entrambi gli esagono che ne condividono il lato.

I Tipi di Terreno ed i loro effetti sono riassunti nella Tabella degli Effetti del Terreno (*TEC*).

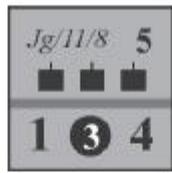
### 2.3 Le Pedine (o contatori)

La maggior parte dei pezzi (Pedine) rappresentano i tre tipi di Unità da Combattimento: Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria. Altre rappresentano i principali Leader o altri dati funzionali al corretto svolgimento del Gioco.

I vari tipi di Pedine, e le relative sezioni del Regolamento che ne descrivono gli usi, sono:



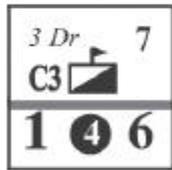
Fanteria  
(generica)



Battaglione di Fanteria  
(2.7)



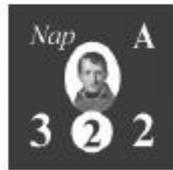
Artiglieria  
(8.0)



Cavalleria  
(9.0)



Squadrone di Cavalleria  
(2.7 & 9.0)



Leader  
(10.0)



HQ  
(12.2)



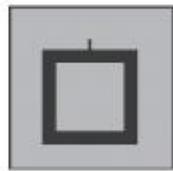
Salmerie  
(12.3)



Turno di Gioco  
(3.2)



Unità Scossa  
(11.1)



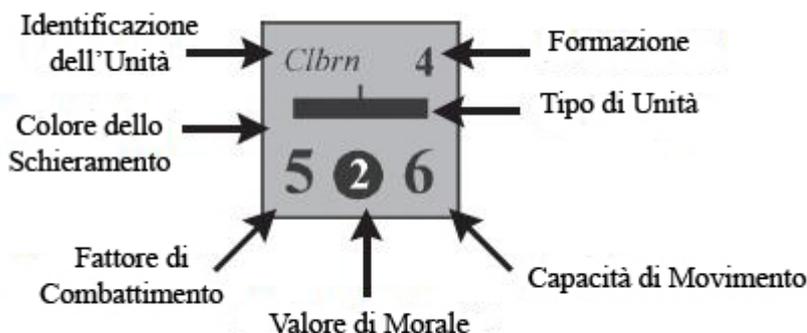
Quadrato  
(9.5)

NON UFFICIALE

## 2.4 Unità da Combattimento

Fanteria, Artiglieria e Cavalleria sono Unità da Combattimento.

La Fanteria è l'Unità più comune, e le Regole sono scritte primariamente tenendo conto di questo tipo di Unità. La maggior parte delle Regole valide per la Fanteria si applicano anche all'Artiglieria ed alla Cavalleria, salve le Regole Speciali per ciascuna di esse rispettivamente ai paragrafi 8.0 e 9.0.



Ogni Unità da Combattimento presenta su di sé le seguenti informazioni:

Colore dello Schieramento: il colore di fondo dei pezzi e la loro relativa appartenenza a ciascun esercito sono elencati nel Regolamento Esclusivo.

Identificazione dell'Unità: la sua identificazione storica. Questa unità è l'Unità *Cleburne's* (Fanteria confederata) *Brigade* dal Gioco *Shiloh*. Ogni Gioco comprende un Ordine di Battaglia.

Formazione: l'inquadramento dell'Unità nella Gerarchia di Comando del suo Esercito di appartenenza. Essa influisce sulla capacità di un'Unità di cooperare con altre in Combattimento. Un valore di Formazione di "0" indica che l'Unità è indipendente, cioè non appartenente a nessuna Formazione; un valore di "A" indica che l'Unità può essere trattata come appartenente a tutte le altre formazioni in campo.

Fattore di Combattimento (*Combat Factor, CF*): è la misura della capacità di un'Unità di infliggere danni in Combattimento (vedi 7.0). Un valore di Zero (0) vale come Fattore. Un CF posto tra parentesi viene dimezzato quando l'Unità attacca.

Valore di Morale (*Morale Rating, MR*): la capacità dell'Unità di resistere alle vicissitudini del Combattimento. Per testare il Morale di un'Unità, tirate un dado: se il tiro è superiore al MR, l'Unità fallisce il Test. Indipendentemente dal MR, tutte le Unità superano il Test con un tiro di dado di "1", mentre tutte le Unità lo falliscono con un tiro di dado di "6". L'effetto del fallimento è spiegato nelle specifiche norme che richiedono il Test sul Morale. Il MR può essere modificato dai Leader (vedi 10.0).

Capacità di Movimento (*Movement Allowance, MA*): la capacità dell'Unità per spostarsi su tutta la Mappa (vedi 4.3). Una "V" al posto di un valore numerico sta a significare che la MA dell'Unità è variabile (vedere paragrafo 4.4). Una MA posta tra parentesi sta a significare che l'Unità non può effettuare una Schermaglia (vedi 7.13).

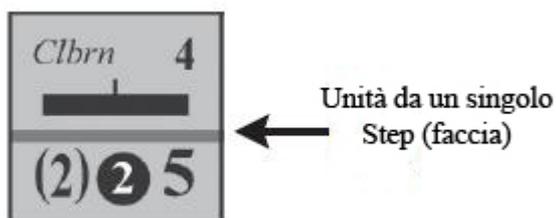
## 2.5 Facce (Step)

La maggior parte delle brigate di Fanteria possiedono due lati o Facce.

Il lato anteriore mostra la Brigata a piena forza.

Il rovescio, invece, caratterizzato da una banda rossa, mostra lo stato della Brigata dopo che questa ha subito perdite (vedi 7.8 e 11.2). I fattori sono generalmente più bassi, ma il grado di indebolimento varia da un'Unità all'altra.

Le Brigate di Fanteria con una banda rossa sul lato anteriore sono Unità caratterizzate da una singola Faccia, che sul rovescio si mostrano prive di informazioni.



## 2.6 Artiglieria e Cavalleria

Le Unità di Artiglieria e di Cavalleria sono Unità da un singolo Step. Esse, sul retro della Pedina, presentano valori che indicano la perdita di efficacia dell'Unità (vedi il punto 7.8 e 11.3).

## 2.7 Battaglioni & Squadroni

Battaglioni di Fanteria e Squadroni di Cavalleria (il termine è anche qui usato nell'accezione di un gruppo di uomini, piuttosto che di una particolare organizzazione gerarchica) sono Unità da un singolo Step, con il retro caratterizzato dall'inefficacia dell'Unità stessa come per l'Artiglieria e la Cavalleria. Tali Unità hanno Regole speciali per il Raggruppamento e per il Combattimento (vedi 5.1, 7.4, e 7.5).

## 3.0 SEQUENZA DI GIOCO

### 3.1 Il corso di una partita

Dopo aver scelto la Battaglia da giocare, preparate la Mappa ed i Contatori secondo le istruzioni del Regolamento Esclusivo.

I giocatori si alternano nel Movimento e negli attacchi con le loro Unità durante i Turni di Gioco (3.2) per raggiungere le Condizioni di Vittoria impostate nell'apposita sezione del Regole Esclusivo.

La vittoria è determinata dopo che l'ultimo Turno di Gioco è stato completato.

### 3.2 Il Turno di Gioco

Il gioco si svolge in una serie di Turni di Gioco, registrati spostando il segnalino di Turno di Gioco lungo il TRT stampato sulla Mappa.

Ogni Turno è composto da cinque Fasi. Solo le azioni specifiche per ciascuna Fase possono essere compiute durante quest'ultima, ed un giocatore non può cambiare un Movimento o eseguire un'azione di cui si sia dimenticato senza il permesso del proprio avversario.

Le Regole Esclusive per ogni scenario specificano quale dei due è il Primo Giocatore ed il numero di Turni di Gioco.

Fase di Movimento del Primo Giocatore: il primo Giocatore sposta le proprie Unità secondo le Regole relative al Movimento (4,0), Raggruppamento (5,0), Zone di Controllo (6,0), ed entrata in Mappa (13.1). Le Unità che sono in grado possono recuperare i danni ricevuti in Combattimento (11.0) e/o rientrare in Mappa (13.2).

Fase di Combattimento del Primo Giocatore: il primo Giocatore usa le proprie Unità per attaccare le Unità nemiche con i vincoli delle regole sul Combattimento (7.0, così come modificato da 8.0, 9.0 e 10.0).

Fase di Movimento del Secondo Giocatore: come sopra, con la dovuta inversione dei Giocatori.

Fase di Combattimento del Secondo Giocatore: come sopra, con la dovuta inversione dei Giocatori.

Fase Registrazione Turno: se è stato completato l'ultimo Turno della partita, determinare il vincitore (18.0). Se rimangono altri Turni da giocare, spostare il segnalino di Turno di Gioco in avanti e riprendere dall'inizio della sequenza.

## 4.0 MOVIMENTO

### 4.1 La Fase di Movimento

Durante la propria Fase di Movimento, il Giocatore attivo può muovere tutte o alcune delle proprie Unità come meglio desidera.

Le Unità del Giocatore inattivo non possono essere spostate.

Durante la Fase di Movimento, non si svolge nessun Combattimento.

Le Unità possono uscire dalla Mappa in qualsiasi momento, salvo disposizione contraria del Regolamento Esclusivo; queste ultime Unità sono trattate come fuggite in rotta dal campo di battaglia (vedi 7.6, 7.9, e 7.10).

In luogo del Movimento, un'Unità può tentare di riprendersi dagli effetti del Combattimento (vedi 11.0).

#### **4.2 Spostamento di un'Unità**

Le Unità sono spostate una alla volta, tracciando un percorso di esagoni contigui (non è consentito saltare uno o più esagoni), in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Una volta che una Unità è stata spostata, il suo spostamento non può essere cambiato senza il consenso dell'avversario. La distanza che un'Unità può coprire è limitata dalla sua Capacità di Movimento (4.3 e 4.4), dal Terreno (4.5), dalle Unità amiche (5.0) e/o nemiche (6.0).

#### **4.3 Capacità di Movimento (MA)**

Le Unità portano stampata la propria Capacità di Movimento, la quale indica il numero di Punti Movimento (*Movement Point, MP*) che essa ha a disposizione durante ogni Fase di Movimento.

Come un'Unità entra in un esagono, essa deve pagare uno o più MP a seconda del Terreno (vedi 4.5).

Un'Unità non può superare il proprio MA nel corso del Movimento in una determinata Fase. Gli MP non utilizzati non possono essere accumulati o trasferiti ad un'altra Unità.

#### **4.4 Capacità di Movimento variabile**

La MA delle Unità di seguito elencate devono essere determinate al momento in cui il Movimento ha inizio. Tirate un dado: il risultato del tiro di dado è la Capacità di Movimento dell'Unità per quella fase di Movimento. Se il risultato del dado supera il valore di MA stampato sul pezzo, tirate di nuovo.

Le Unità che necessitano di un tiro di dado per la MA sono quelle:

- con una "V" al posto di un valore numerico di MA;
- contrassegnate con un segnalino di "Scosso" (vedi 11.1);
- che si trovano in esagoni con altre Unità oltre il limite di Raggruppamento (vedi 5.2);
- che tentino di disimpegnarsi durante il movimento (6.3);
- oggetto di una Fortuna di Guerra (v. 12.4).

#### **4.5 Effetti del Terreno sul Movimento**

Entrare in un esagono di Terreno sgombro costa un MP. Altri tipi di Terreno possono richiedere più MP per entrarvi all'interno; tali costi ulteriori sono elencati sulla TEC.

Le Unità che attraversano alcuni tipi di lati d'esagono devono pagare ulteriori MP, segnalati con un "+1" o "+2" sulla TEC. Tali MP si aggiungono al normale costo di entrata di un particolare Terreno.

Un'Unità che non possiede gli MP necessari allo spostamento non può entrare nell'esagono.

#### **4.6 Movimento lungo Strade e Sentieri**

Per utilizzare una Strada o un Sentiero, un'Unità deve passare da un esagono contenente il tracciato attraverso un lato d'esagono contenente lo stesso tracciato per arrivare in un altro esagono contenente anch'esso la Strada o il Sentiero seguito. Ogni pausa, anche all'interno di un singolo esagono o attraverso un singolo lato d'esagono, interrompe il percorso.

Le Unità che utilizzano una Strada o un Sentiero, possono ignorare gli Effetti sul Movimento che si avrebbero in virtù del Terreno sottostante, pagando un solo MP per l'esagono percorso.

I Movimenti su Strada, Sentiero e quelli fuori di essi possono essere combinati in un'unica Fase di Movimento.

La Fanteria e la Cavalleria non possono utilizzare il Movimento su Strada o su Sentiero per entrare in una Zona di Controllo nemica (EZOC, vedi 6.0), ma dovranno bensì pagare l'intero costo del Terreno a partire dal lato d'esagono con Strada o Sentiero percorso o attraversato per ultimo. L'Artiglieria può utilizzare il Movimento lungo Strada o Sentieri per entrare in una EZOC.

#### **4.7 Movimento di Marcia**

Il Movimento di Marcia permette alle Unità che non si trovano vicine al nemico di muoversi più velocemente.

Un'unità può impiegare il Movimento di Marcia fin quando:

- 1) non si trovi essa stessa o la propria Zona di Controllo (ZOC, vedi 6.0) all'interno di una Zona di Controllo nemica all'inizio della Fase di Movimento o vi entri all'interno durante la Fase di Movimento medesima;
- 2) non innesca un Combattimento durante la Fase di Combattimento (salvo casi di Fortuna di Guerra, FOW);
- 3) il suo Quartier Generale (HQ) d'Armata (12.1) è attivo.

Il Movimento di Marcia non può essere eseguito all'interno di alcuni tipi di Terreno (Vedi il TEC). Ignorate la Capacità di Movimento (MA) stampata sulla Pedina dell'Unità. In sostituzione di quest'ultima, tutte le Unità di Fanteria e di Artiglieria ricevono una Capacità di Movimento di Marcia di nove (9) MP; tutte le Unità di Cavalleria si vedono assegnate 15 MP.

Se l'Unità deve tirare un dado per determinare la sua MA, tirate ed aggiungete tre (3) al risultato per la Fanteria e l'Artiglieria; tirate invece due dadi ed aggiungete tre (3) per la Cavalleria.

Un'Unità in Movimento di marcia paga solo  $\frac{1}{2}$  MP quando marcia lungo una Strada (solo una Strada, non anche un Sentiero);  $\frac{1}{2}$  MP di resto sono persi non appena l'Unità esce di Strada, anche se un altro segmento di strada è utilizzato in seguito nello stesso spostamento.

Se durante il Movimento di Marcia l'Unità che percorreva una Strada lascia quest'ultima oppure entra in un esagono che già contiene un'altra Unità di Combattimento, essa paga 1 MP pieno e non  $\frac{1}{2}$  MP.

## **5.0 RAGGRUPPAMENTO**

### **5.1 Raggruppamento in generale**

Il Raggruppamento è la compresenza di più di un'Unità in uno stesso esagono.

In generale, non vi è alcun limite al numero di Unità amiche che entrano, escono, passano attraverso o si fermano in un dato esagono allo stesso tempo (ma vedi 12.2).

C'è però un limite al numero di Unità che possono partecipare al Combattimento in un dato esagono (7.4 e 7.5).

### **5.2 Raggruppamento & Movimento**

Se all'inizio di una Fase di Movimento o al momento di risolvere un Combattimento ci sono più di tre (3) Unità in un esagono, l'esagono è considerato sovraffollato. Battaglioni, Squadroni, Leader, ed il Quartier Generale d'Armata non contano ai fini del Sovraffollamento. Se un'Unità inizia il proprio Movimento in un esagono sovraffollato, tirate un dado per determinare la MA dell'Unità. Tutte le Unità in l'esagono sovraffollato devono tirare, anche dopo che l'esagono è stato abbandonato da un numero sufficiente di Unità tale da rendere l'esagono non più sovraffollato.

Un esagono sovraffollato può rimanere tale tempo indeterminato.

### 5.3 Raggruppamento & Combattimento

Per combattere, un'Unità di Artiglieria più un Battaglione/Squadrone più un'Unità di combattimento di altro tipo (solitamente un Brigata di Fanteria, ma può anche essere un'Unità di Artiglieria o un altro Battaglione/Squadrone) possono combattere su un singolo esagono.

Il proprietario delle Unità può aggiustare le Unità raggruppate liberamente, scegliendo quali debbano combattere e quali debbano rimanere inattive.

Le Unità raggruppate devono partecipare al medesimo Combattimento (ma vedi punto 8.4).

Le altre Unità raggruppate con quelle impegnate nel Combattimento, non possono partecipare alla lotta in alcun modo, ma possono essere costrette a ritirarsi o andare in rotta (v. 7.8).

Le Unità in difesa in o che attacco da un esagono sovraffollato hanno il loro CF dimezzato (vedi 7.7).

## 6.0 ZONE DI CONTROLLO

### 6.1 Zone di Controllo in Generale

I sei esagoni adiacenti ad un'Unità ne costituiscono la Zona di Controllo (*Zone of Control, ZOC*). Tutte le Unità di Combattimento esercitano una ZOC in ogni momento (ma vedi 6.4).

Non ci sono ulteriori effetto nell'avere più di un'Unità, o Unità nemiche, una ZOC su uno stesso esagono; ciascuna ZOC esiste indipendentemente dalle altre.

La ZOC di Unità nemiche (*Enemy Zone of Control, EZOC*) bloccano il Movimento (6.2), impongono obblighi di Combattimento (7.2), e limitano la Ritirata dopo il Combattimento (7.6 e 7.9). Le ZOC di Unità amiche non hanno alcun effetto sulle altre Unità alleate.

### 6.2 Effetti delle ZOC sul Movimento

Un'Unità deve terminare il proprio Movimento quando entra in una EZOC. Un'Unità che si trovi già in un EZOC generalmente non può uscirne fino a quando ciò non sia dovuto ad un Risultato del Combattimento (ma vedi 6.3).

Un'Unità scossa e le Unità con il Fattore di Combattimento posto tra parentesi non possono entrare in una EZOC durante la loro Fase di Movimento, se non accompagnate da un Leader o da un'Unità che non sia scossa né che abbia il CF posto tra parentesi.

Una volta entrate in questo modo in una EZOC, tali Unità funzioneranno normalmente (ma vedi 11.1).

### 6.3 Disimpegno

Un'Unità può disimpegnarsi (cioè uscire da una EZOC), durante la propria Fase di Movimento, se ha un più alto valore di MA stampato sulla Pedina rispetto ad ogni Unità che esercita una EZOC sull'esagono in cui si trova.

Un'Unità con uguale o minore MA rispetto a quelle nemiche, può disimpegnarsi solo se inizia la Fase di Movimento raggruppata con un'altra (o più di una) Unità amica in EZOC ed a patto che le altre Unità alleate rimangano ferme nell'esagono di partenza.

Per disimpegnare l'Unità, tirate un dado per la sua Capacità di Movimento. Se il risultato non è sufficiente per raggiungere un altro esagono, il Disimpegno non sarà possibile.

Le Unità che si disimpegnano non possono entrare in un'altra EZOC durante la Fase di Movimento in cui effettuano il Disimpegno stesso.

### 6.4 Limiti alle ZOC

Le Unità scosse (v. 11.1) e quelle inefficaci (11.3) non esercitano alcuna ZOC.

Nessuna Unità può esercitare una ZOC in un esagono o attraverso un lato d'esagono in cui o attraverso il quale non si potrebbe muovere.

Alcuni tipi di Terreno all'interno o all'esterno dell'esagono, bloccano la ZOC in entrata, in uscita o in entrambi i casi, oppure attraverso un dato lato d'esagono: consultate la TEC.

## 7.0 COMBATTIMENTO

### 7.1 La Fase di Combattimento

Durante la propria Fase di Combattimento, il Giocatore attivo (l'Attaccante) può utilizzare le proprie Unità per attaccare quelle dell'altro Giocatore (il Difensore).

Il Combattimento generalmente ha luogo tra le Unità adiacenti di opposti schieramenti (ma vedi il punto 8.4). Entro i limiti di quanto stabilito in questa sezione, il Giocatore Attaccante potrà procedere con tanti o pochi attacchi a sua preferenza ed in ogni ordine.

Questa sezione prende a riferimento principalmente il Combattimento di Fanteria; consultare rispettivamente i paragrafi 8.0, 9.0 e 10.0, per le Regole specifiche riguardanti l'Artiglieria, la Cavalleria ed i Leader.

### 7.2 Possibili Combattimenti

In generale, qualsiasi unità in difesa che, all'inizio della Fase di Combattimento, stia esercitando una ZOC su un'Unità in attacco, innesca un potenziale Combattimento.

Le Unità in difesa adiacenti ad un'Unità dell'Attaccante ma che non esercitino (per qualunque motivo) una ZOC su questa, non innescano un Combattimento, ma l'Attaccante ha la possibilità di aggredirle se il Combattimento è possibile nel rispetto delle Regole della presente sezione. Attaccare le Unità in difesa minacciate di un possibile Combattimento non è obbligatorio. L'Unità del Giocatore attivo può attaccare un'Unità del Difensore o rimanere inattiva; tuttavia, ciascuna Unità in difesa minacciata di possibile Combattimento ma non attaccata durante la Fase di Combattimento stessa (il Bombardamento non può essere annoverato a tali fini, v. 8.4), fa guadagnare al Giocatore Difensore una Fortuna di Guerra (v. 12.4). La FOW deve essere giocata sull'Unità attivata (solo su di essa) non appena tutte le Unità minaccianti hanno completato le loro azioni nel corso della Fase di Combattimento medesima.

### 7.3 Procedura per il Combattimento

Risolvete ogni Combattimento eseguendo nell'ordine le seguenti operazioni:

- 1) Identificare le Unità coinvolte (7.4 e 7.5);
- 2) Eseguire un Test del Morale per qualsiasi Unità del Difensore che non abbia una Linea Sicura di Ritirata (7.6). Se l'Unità fallisce il Test (11.1), diviene Scossa; se era già Scossa, essa va in Rotta (7.10; trattare la Rotta come Risultato del Combattimento);
- 3) Se si desidera, effettuare una scelta di Tattica (7.13); il primo a scegliere la Tattica è sempre l'Attaccante;
- 4) Stabilire se l'attacco è coordinato (7.14);
- 5) Calcolare il Differenziale di Combattimento (7.7) ed individuare la colonna corrispondente sulla CRT;
- 6) Lanciare un dado ed incrociare il risultato con la colonna del Differenziale di Combattimento della CRT, ottenendo il Risultato di Combattimento (7.8). Applicare immediatamente il Risultato.

Nota per i Giocatori: Poichè numerosi Risultati del Combattimento richiedono un secondo tiro di dado per il Test sul Morale, consigliamo di effettuare un unico tiro di due dadi di diverso colore, scegliendo, prima del tiro, quale dei due dadi sia il risultato del Test di Morale.

#### 7.4 Il Difensore

Ogni attacco può bersagliare un singolo esagono in difesa. Un esagono può essere difeso da massimo un'Unità di Artiglieria più un Battaglione/Squadrone più qualsiasi altra Unità. Ulteriori Unità in difesa raggruppate con queste ultime nello stesso esagono non possono prendere parte al Combattimento ma possono esserne influenzata dal Risultato.

Se in un Combattimento sono coinvolte più Unità raggruppate, il Giocatore Difensore deve selezionare un'Unità come Difensore primario; il Valore di Morale relativo a tale Unità sarà il MR dell'intero Gruppo. L'Unità Difensore primario non può essere un'Unità inefficace, salvo che non siano disponibili altre Unità di diverso tipo.

Ogni esagono può essere il bersaglio di un solo attacco dichiarato (ma v. 7.13, 8.4, e 12.4). Una singola Unità in difesa può essere coinvolta in più di un Combattimento se costretta a ritirarsi in un esagono che viene successivamente attaccato.

#### 7.5 L'Attaccante

Un'Unità attaccante può attaccare uno qualunque degli esagoni adiacenti a quelli in cui si trova e nei quali potrebbe muoversi durante la normale Fase di Movimento (Ma vedi punto 8.4). Il fatto che l'Attaccante si trovi in una EZOC non influisce in alcun modo sulla sua capacità di attaccare, ma se è in una EZOC, innesca sempre un potenziale Combattimento (7.2).

Un'Unità con un CF di zero (0) non può attaccare; i CF posti tra parentesi sono dimezzati. Un'Unità di Artiglieria più un Battaglione/Squadrone più una qualsiasi altra Unità possono attaccare da un esagono.

Altre Unità raggruppate nel medesimo esagono ma che non possono prendere parte al Combattimento, possono tuttavia essere influenzate dal Risultato di questo. Le Unità raggruppate devono attaccare insieme (ma vedi punto 8.4). Se più di un'Unità attaccante è coinvolta, l'Attaccante deve sceglierne una come Attaccante principale; questa non può essere un'Unità inefficace o un'Unità di Artiglieria, salvo che non siano disponibili Unità di diverso tipo.

Un esagono occupato dal nemico può essere attaccato da un numero di Unità pari a quelle che possono essere schierate nei sei esagoni adiacenti, oltre a qualsiasi Unità di Artiglieria in grado di compiere un fuoco di sostegno (vedi 8.8). L'Attaccante può scegliere quali Unità attaccanti attaccano i singoli esagoni in difesa in qualsiasi combinazione.

Un'Unità può attaccare solo una volta per Fase di Combattimento.

#### 7.6 Linee di Ritirata

Una Linea di Ritirata è un percorso di esagoni, di qualsiasi lunghezza, che collega un'Unità con il proprio Quartier Generale d'Armata attivo (vedi 12.1), le proprie Salmerie attive (vedi 12.2) o che gli permetta di raggiungere una Linea di Comunicazione (LOC) (vedi 12.3 e le Regole Esclusive). Al momento del Combattimento, un'Unità può disporre o meno di una Linea di Ritirata valida. Una Linea valida esiste se il percorso non include esagoni o lati d'esagono attraverso il quale l'Unità non potrebbe muoversi: esagoni proibiti, lati d'esagono inaccessibili, o esagoni occupati da Unità nemiche.

Una Linea di Ritirata valida può essere sicura o meno. Una Linea Sicura di Ritirata (*Safe Line of Retreat, SLR*) è una Linea di Ritirata valido e libera da EZOC. Se, tuttavia, un esagono contenente un EZOC è occupato da un'altra Unità amica, o dalla ZOC di un'altra Unità amica, la EZOC non si conta ai fini del calcolo della SLR.

#### 7.7 Calcolo del Differenziale di Combattimento

Generalmente, il CF stampato su ciascuna Unità o Leader coinvolti in un Combattimento viene utilizzato per calcolare il Differenziale di Combattimento. In determinate circostanze, il CF può essere modificato. La modifica più comune è il dimezzamento del CF dell'Unità, che può essere dovuto ad una varietà di fattori: alcuni tipi di Terreno (consultare la TEC), l'essere Scossa (11.1),

avere un CF posto tra parentesi e/o un attacco non coordinato (7.14). Se un'Unità deve subire il dimezzamento del CF per una volta, dividete il Fattore di Combattimento per due, arrotondando l'eventuale resto. Se un'Unità deve subire più di un dimezzamento del CF, consideratela come avente un Fattore di Combattimento pari ad uno(1), indipendentemente dal suo Fattore di Combattimento originario (un CF di zero, però, rimane zero). Sommate tutti i Fattori di Combattimento di tutte le Unità e di tutti i Leader attaccanti coinvolti nel Combattimento così come modificati. Sottraete da questo totale la somma di tutti i Fattori di Combattimento di tutte le Unità e di tutti i Leader in difesa coinvolti nel Combattimento così come modificati per arrivare ad ottenere il Differenziale di Combattimento. Trovate quindi la colonna appropriata sulla CRT.

## 7.8 Risultati del Combattimento

Ciascuna casella della CRT contiene uno o più Risultati di Combattimento illustrati di seguito. Tutti i Risultati devono essere applicati prima di procedere alla Combattimento successivo. Nei casi in cui un Risultato è tra parentesi, quello tra parentesi viene applicato solo se il primo Risultato non ha effetto (Per esempio, un'Unità passa il suo Test di Morale dopo un risultato di "m").

I Risultati sono i seguenti:

(A = Attaccante, D = Difensore)

**NE = Nessun Effetto:** tutte le Unità di ambedue le parti restano al loro posto.

**Ar o Dr = Ritirata:** Il Giocatore che possiede le Unità interessata ha la possibilità di scegliere: o l'Unità primaria tra quelle coinvolte diviene Scossa (vedi 11.1), oppure tutte le sue Unità coinvolte nel Combattimento si ritirano (7.9). Se il Giocatore sceglie la prima opzione (Unità primaria che diviene Scossa) e l'Unità primaria è già Scossa, effettuate un Test sul Morale per l'Unità. Se essa fallisce, va in Rotta (vedi 7.10) e tutte le altre Unità partecipanti al Combattimento devono ritirarsi. Se le Unità coinvolte si ritirano (per scelta del Giocatore o dopo una Rotta), tutti i Leader, i Battaglioni, gli Squadroni, e tutte le Unità di Artiglieria dello schieramento interessato divengono inefficaci (11.3). L'/Le Unità vittoriosa/e può/possono avanzare (7.12).

**Ac o Dc = Test per la Ritirata:** Se l'Unità passa il Test di Morale, applicate il Risultato posto tra parentesi. Se fallisce il Test, le Unità dello schieramento interessato si ritirano (come descritto sopra).

**Ax o Dx = Perdita di uno Step:** Il Giocatore che possiede le Unità dello schieramento interessato può scegliere: o l'Unità primaria perde uno Step (7.11) o tutte le Unità dello schieramento interessato si ritirano E divengono Scosse.

**Am o Dm = Test per la Rotta:** Effettuate un Test sul Morale per l'Unità primaria dello schieramento interessato. Se l'Unità passa il Test, applicate il risultato posto tra parentesi. Se l'Unità fallisce, tutte le Unità dello schieramento interessato coinvolte nel Combattimento e quelle raggruppate con esse vanno in Rotta (7.10). L'Unità vittoriosa può avanzare (7.12) ed il Giocatore che ha vinto il Combattimento riceve una FOW (vedi 12.4).

**De o Ae = Unità eliminate:** Effettuate un Test sul Morale per l'Unità primaria dello schieramento interessato. Se l'Unità supera il Test, l'Unità principale dello schieramento interessato perde uno Step (7.11) e tutte le altre Unità si ritirano. Se l'Unità fallisce il Test, le Unità vanno in Rotta (7.10).

**Ex = Scambio.** L'Unità primaria di ciascuno schieramento perde uno Step (7.11). Non avviene

nessuna ritirata né alcuna avanzata, anche se l'esagono del Difensore diviene libero e sgombro a seguito della perdita di Step.

I seguenti tre Risultati si applicano in aggiunta a tutti gli altri.

**DF = Fortuna di Guerra:** In aggiunta ad ogni altro Risultato, il Giocatore in difesa riceve una Fortuna di Guerra (12.4) che deve essere svolta immediatamente.

**Leader = Test per la Morte dei Leader:** Effettuate un Test per la Morte dei Leader (10.4) per ogni Leader di ambedue gli schieramenti che abbia partecipato e/o coordinato un Combattimento.

**Ammo = Munizioni esaurite:** Qualunque Unità di Artiglieria che abbia bombardato viene girata sul suo lato inefficace (cfr. 8.5 e 11.1).

### 7.9 Ritirata

Un'Unità costretta a ritirarsi deve indietreggiare dall'esagono che occupava. La lunghezza della Ritirata può essere di uno o due esagoni, a discrezione del Giocatore che possiede l'Unità che deve ritirarsi.

Un'Unità con una Linea Sicura di Ritirata (7.6) deve muoversi lungo di essa; se le Unità sono più d'una, il proprietario può scegliere quale Linea far seguire a ciascuna Unità. Se l'esagono finale della Ritirata si trova in una EZOC, l'Unità deve continuare a ritirarsi fino a raggiungere un esagono libero da EZOC. Se l'Unità non raggiunge nessun esagono adatto all'interno della MA stampata sulla propria Pedina, essa va in Rotta dall'ultimo esagono della propria Ritirata (vedi 7.10). Un'Unità con una Linea di Ritirata valida ma non sicura, deve effettuare un Test sul Morale per ogni esagono di EZOC in cui entri. Se fallisce il Test, diviene Scossa. Un'unità con una Linea di Ritirata che la porterebbe obbligatoriamente verso un lato della Mappa (diverso da quelli specificati nelle Regole Esclusivi quali esagoni di LOC) è trattata come un'Unità in Rotta senza SLR (vedi di seguito). Un'Unità senza Linea di Ritirata valida di qualsiasi genere viene catturata; essa viene rimossa dalla Mappa e consegnata nelle mani del Giocatore avversario. Ogni Leader, Unità di Cavalleria, Artiglieria, Battaglione o Squadrone costretto a ritirarsi è girato sul proprio lato inefficace (se è già girata su detto lato, non vi è alcun ulteriore effetto).

### 7.10 Rotta

Stabilite una Linea di Ritirata (7.6) per ogni Unità in Rotta. Se l'Unità ha una SLR, essa si ritira di tre (3) esagoni e diviene Scossa. Se per essa invece sussiste una Linea di Ritirata valida ma non sicura, rimuovete l'Unità dalla Mappa e posizionatela lungo il TRT a due Turni dopo quello corrente (ovvero, se per esempio ora è in corso il Turno 3, posizionate l'Unità nella casella del Turno 5; se la Rotta si verifica negli ultimi due (2) Turni di Gioco, ponete l'Unità a parte); è infatti possibile farla rientrare sulla Mappa in virtù della regola di cui al punto 13.2.

Se per l'Unità in Rotta non sussiste nessuna Linea di Ritirata valida, allora essa viene catturata; rimuovetela dalla Mappa e consegnatela nelle mani del Giocatore avversario.

### 7.11 Perdite di Step

Le perdite di Step sono sempre imputate all'Unità primaria di qualsiasi Combattimento; tuttavia, se l'Unità è raggruppata con un Battaglione o con uno Squadrone non partecipante al Combattimento ed appartenente alla medesima Formazione, oppure è raggruppata con un'altra Unità a piena forza con la stessa Identificazione, le Unità raggruppate possono essere utilizzate per assorbire le perdite. Se un'Unità viene eliminata, determinate la sua Linea di Ritirata (7.6).

Se sussiste una Linea di Ritirata valida (sicura o insicura che sia), rimuovete l'Unità dalla Mappa e mettetela da parte; essa potrà eventualmente rientrare in Gioco successivamente (vedi 11.2).

Se non sussiste una Linea di Ritirata valida, l'Unità è catturata; rimuovetela dalla Mappa e consegnatela nelle mani dell'altro Giocatore.

Alcune scelte di Tattica (7.13) possono infliggere una seconda perdita di Step.

Questa può essere imputata a qualsiasi Unità partecipante al Combattimento a discrezione del proprietario.

Se la seconda perdita di Step non può essere assorbita (per qualunque motivo) da nessuna Unità, il Giocatore avversario riceve una FOW.

### 7.12 Avanzata

Ogni volta che un esagono diventa libero a causa di una Ritirata o di una Rotta, ma non quando si libera a seguito di sole perdite da parte del Giocatore avversario, il Giocatore che ha vinto il Combattimento può (ma non è obbligato) far avanzare le Unità che hanno partecipato allo scontro di un esagono. La decisione di avanzare deve essere presa ed eseguita prima che venga iniziata la risoluzione del Combattimento successivo.

Le Unità Scosse, le Unità con CF posti tra parentesi, le Unità di Artiglieria, e le Unità in difesa in alcuni Tipi di Terreno (si veda la TEC) non possono effettuare l'Avanzata.

Se l'attacco proveniva da più esagoni con più Unità coinvolte, alcune o tutte le Unità partecipanti del Giocatore che ha vinto il Combattimento possono avanzare nell'esagono divenuto libero; la decisione può essere presa separatamente per ciascuna delle Unità.

Un'Unità può muovere in avanti nell'esagono liberato dal Difensore oppure in qualsiasi esagono libero adiacente a quest'ultimo (sempre a patto che l'Unità avanzante possa entrare in tale esagono come potrebbe fare durante il normale Movimento).

La scelta dell'/degli esagono/i in cui avanzare è interamente a discrezione del Giocatore attivo, ma non è possibile avere situazioni di superamento dei limiti del Raggruppamento di un singolo esagono al termine dell'Avanzata.

Nell'eseguire le Avanzate delle Unità, ignorate le EZOC.

Un'Unità che sia avanzata secondo le Regole di questa Sezione, non può combattere di nuovo nella medesima Fase di Combattimento (ma vedi 12.4).

Se il Combattimento ha portato ad una Rotta delle Unità del Difensore (e soltanto del Difensore) per una qualsiasi ragione, le Unità dell'Attaccante possono avanzare di due (2) esagoni anziché di uno; tale opzione non è disponibile se le Unità del Difensore vengono catturate.

### 7.13 Scelta della Tattica

Le Regole standard sul Combattimento possono essere modificate da uno o da entrambi i Giocatori attraverso la scelta di una delle seguenti Tattiche.

Il Giocatore Attaccante annuncia sempre per primo la propria scelta. Una volta selezionate, le Tattiche scelte non possono essere cambiate.

1) **Schermaglia:** Ogni Unità di Fanteria che non abbia il proprio CF posto tra parentesi e/o che non abbia una "V" come valore della propria MA, può condurre un attacco di Schermaglia contro un'Unità (o più Unità raggruppate) in difesa posta/e a due (2) esagoni di distanza (cioè con un esagono interposto tra Attaccante e Difensore).

Le Unità che schermagliano devono essere in grado di muoversi nell'esagono del Difensore.

L'attacco di Schermaglia può essere condotto da più Unità contro lo stesso esagono; in tal caso si applicheranno le Regole sul Coordinamento

La Schermaglia non può essere combinata con altri tipi di Combattimento eccetto il Bombardamento (vedi punto 8.4).

Per il calcolo del Differenziale di Combattimento, utilizzate la MA delle Unità di Fanteria di entrambi gli schieramenti come Fattori di Combattimento (ignorare quindi il Fattore di Combattimento stampato sulle loro Pedine); i valori di MA posti tra parentesi o i valori di MA targati con una "V" contano come zero (0).

Le Unità di Artiglieria in Difesa usano il loro Fattore di Difesa; le Unità di Cavalleria in Difesa usano il proprio Fattore di Combattimento.

Trattate tutti i Risultati di A o Ex come NE; trattate tutti i Risultati di Dx o DM come Dr.

Ignorate tutti i Risultati secondari. Le Schermaglie contano come attacchi ai fini di quanto contenuto nel punto 7.2.

2) Attacco frontale: Disponibile solo per le Unità attaccanti di Fanteria. Aggiungete due (2) al Fattore di Combattimento delle Unità attaccanti. Se il Difensore non va in Rotta, l'Attaccante perde uno Step in aggiunta a qualsiasi altro Risultato ricavato dalla CRT.

3) Carica: Solo per Fanteria in Attacco (vedi 9.3 per le Cariche di Cavalleria). La Carica deve essere dichiarata durante la precedente Fase di Movimento. Le Unità che partecipano ad una Carica non possono essere Scosse o inefficaci. Solo un massimo di un Leader, più un Battaglione di Fanteria più un'altra Unità di Fanteria di qualsiasi dimensione possono caricare un dato esagono del Difensore. Tali Unità devono iniziare il loro Movimento raggruppate e devono essere Coordinate (7.14). La Carica può passare attraverso Unità amiche (comprese quelle che si trovano nell'esagono adiacente al nemico che deve essere caricato), ma non possono essere superati in alcun modo i limiti di Raggruppamento. La Carica non è consentita in alcuni Tipi di Terreno (si veda la TEC). La singola Unità o il Gruppo di Unità deve spostarsi di almeno uno o due MP per raggiungere l'esagono adiacente al Difensore. Non è consentito alcun supporto di Artiglieria, e non si possono avere altre Unità che attacchino il medesimo Difensore. Effettuate un Test sul Morale per un'Unità che sta effettuando la Carica prima di risolvere il Combattimento. Se l'Unità fallisce il Test, la Carica non ha sopraffatto il nemico, ed il Combattimento si risolve normalmente attribuendo all'Unità attaccante un CF dimezzato. Se l'Unità supera il Test sul Morale, risolvete normalmente il Combattimento senza alcuna modifica di valori. Trattate tutti i Risultati di A o Ex come Ax. Trattate tutti i Risultati di D come Dm (Ax).

4) Disimpegno: Uno o entrambi i Giocatori possono selezionare questa opzione. Calcolate e risolvete il Combattimento normalmente. Se l'Attaccante sceglie il Disimpegno, trattate ogni Risultato di D, Ex, o Ac come un Risultato di Ar. Se il Difensore seleziona il Disimpegno, trattate qualsiasi Risultato di A, Ex, o Dc come un Risultato di Dr. Se entrambi i Giocatori scelgono tale Tattica, per entrambi sarà possibile la Ritirata (eseguita prima dal Difensore).

I Leader, le Unità di Cavalleria, quelle di Artiglieria, i Battaglioni, e gli Squadroni che si ritirano non vengono girate sui loro lati inefficaci (e, se già girate su questo lato, restano tali).

5) Resistenza ad Oltranza: Solo per Unità di Fanteria e di Artiglieria in difesa. Aggiungete 3 al CF delle Unità del Difensore. Se l'Attaccante non si ritira, il Difensore perde uno Step in aggiunta a qualsiasi altro risultato della CRT.

## 7.14 Coordinamento

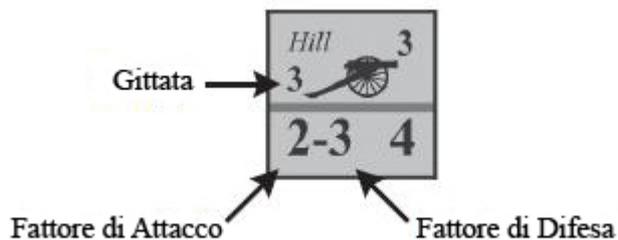
Nota per i Giocatori: Questa Regola è facoltativa ma consigliata. Essa tende a far sì che i Giocatori prestino attenzione alla gerarchia di Comando dei propri eserciti.

Il Coordinamento si riferisce alla capacità di più Unità di sincronizzare i loro attacchi nei confronti di un unico Difensore. Un attacco o è o non è coordinato; gli attacchi non coordinati subiscono una penalità. Un attacco è coordinato solo se tutte le Unità Attaccanti di Fanteria e/o di Cavalleria si trovano nella stessa Formazione (vedi 2.4); l'Artiglieria che fornisce fuoco di sostegno non richiede un Coordinamento (idem se l'Artiglieria compie un Bombardando).

Un Leader può coordinare l'attacco delle Unità appartenenti a diverse Formazioni fino a quando tutti gli Attaccanti rientrano, in quanto a Formazione, nella propria Capacità di Comando del Leader

(v. 10.0) e a patto che il Leader sia raggruppato o adiacente ad una delle Unità Attaccanti. In un Attacco non coordinato, le Unità appartenenti alla Formazione dell'Unità Attaccante primaria attaccano normalmente; le Unità di tutte le altre Formazioni, invece, si vedono dimezzato il proprio CF nel calcolo del Differenziale di Combattimento.

## 8.0 ARTIGLIERIA



### 8.1 Unità di Artiglieria

Fatta eccezione per le modifiche presentate in questa Sezione, le Unità di Artiglieria funzionano nello stesso modo delle Unità di Fanteria.

Le Unità di Artiglieria hanno un insieme di Fattori diversi rispetto a quelli delle Unità di Fanteria e di Cavalleria. Invece di un solo Fattore di Combattimento, esse ne hanno due: uno di attacco ed uno di difesa.

Il Fattore di Attacco è utilizzato quando l'Unità di Artiglieria attacca un'Unità nemica adiacente (8.3), quando bombarda (8.4), o quando presta Fuoco di sostegno da un'Unità amica (8.8).

Il Fattore di Difesa è usato quando un'Unità di Artiglieria venga attaccata da un'Unità nemica adiacente.

Il Fattore Gittata viene invece utilizzato durante i Bombardamenti.

Sulla Pedina non è riportato alcun Valore di Morale; le Unità di Artiglieria, infatti, si presumono avere sempre un MR di "6" (anche se, come le altre Unità, falliscono un Test sul Morale con un tiro di "6").

### 8.2 Artiglieria & Terreno

L'Artiglieria è influenzata in diversi modi da alcuni Terreni sia per il Movimento che per il Combattimento. L'Artiglieria non può muovere all'interno, bombardare o supportare un attacco all'interno di un Terreno in cui ciò sia proibito. A riguardo, consultate la TEC.

### 8.3 Combattimento di Artiglieria

Un'Unità di Artiglieria adiacente ad un'Unità nemica partecipa al Combattimento come per le Unità di Fanteria o Cavalleria, tranne per il fatto che queste non possono avanzare dopo il Combattimento. L'Artiglieria non può attaccare qualsiasi esagono in cui non potrebbe entrare o bombardare, ma può difendere qualsiasi esagono.

### 8.4 Bombardamento

Il Bombardamento è un attacco di Artiglieria, condotto da un'Unità di tale tipo durante la propria Fase di Combattimento, contro un esagono ad essa non adiacente (oppure adiacente ma separato da un Tipo di Terreno di lato d'esagono non attraversabile o proibito all'Artiglieria) ed occupato da Unità nemiche. Per bombardare un esagono occupato da Unità nemiche, un'Unità di Artiglieria deve:

- 1) possedere un CF ed un valore di Gittata superiori a zero;
- 2) essere efficace e non deve essere scossa (11.1 e 11.3);

- 3) avere una Linea di Visuale dell'obiettivo (8.6);
- 4) essere a portata di tiro (Gittata) rispetto al bersaglio (8.7).

Un'Unità di Artiglieria che bombarda può indicare come bersaglio una singola Unità nemica (che non deve essere per forza quella in cima ad una pila di Unità raggruppate).

Non è necessario che più Unità di Artiglieria raggruppate bombardino insieme; esse possono indicare come bersaglio differenti Unità in uno stesso esagono o possono anche bombardare esagoni diversi.

Più Unità di Artiglieria situate in esagoni diversi possono bombardare lo stesso esagono designato come bersaglio e/o le stesse Unità nemiche. Tutte le Artiglierie che bombardano un dato esagono devono essere dichiarate prima che sia risolto ogni altro Bombardamento; una volta dichiarati gli esagoni bersagliati, le Unità che bombardano non potranno spostare il proprio fuoco su un altro esagono. L'Unità scelta quale bersaglio entro l'esagono preso di mira, può essere determinata nel momento in cui l'Unità fa fuoco.

Ciascun Bombardamento di Unità di Artiglieria viene risolto separatamente.

Per sparare insieme con un unico Bombardamento, due o più Unità di Artiglieria devono essere coordinate. Per essere coordinate, le Unità devono essere raggruppate con (o adiacente ad) un'altra Unità coordinata o con un Leader capace di coordinarla.

Il Bombardamento non si qualifica come un attacco ai fini di quanto previsto al paragrafo 7.2, a meno che non venga inflitto un qualche risultato negativo (Ritirata, Rotta, perdita di Step, Risultato di "Unità Scossa") alle Unità in difesa.

### **8.5 Risoluzione del Bombardamento**

Per risolvere un Bombardamento, sommate i Fattori di Attacco di tutte le Unità di Artiglieria che partecipano al Bombardamento stesso. Raddoppiate i CF dell'Artiglieria se il bersaglio è un'Unità di Cavalleria.

Esprimate la Forza totale del Bombardamento come un numero positivo e trovate la relativa colonna del Differenziale di Combattimento lungo la parte superiore della CRT.

Tirate il dado ed incrociate la colonna del Differenziale con la giusta riga del valore del dado per ottenere il Risultato.

Ignorate tutti i Risultati di **A** e tutti i Risultati posti tra parentesi. L'Artiglieria che bombarda è influenzata solo da un Risultato di "**Ammo**", il quale indica che l'Artiglieria ha terminato le munizioni.

Voltate l'Unità di Artiglieria che ha sparato sulla sua faccia inefficace; se ci sono più Unità che hanno sparato, l'Attaccante può scegliere quella da rendere inefficace.

### **8.6 Line di Tiro (Line of Sight, LOS)**

Una LOS è un percorso che va dal centro dell'esagono da dove l'Artiglieria fa fuoco fino al centro dell'esagono scelto come bersaglio. Se un esagono o lato di esagono lungo la Linea è bloccato o bloccante, l'Artiglieria non può bombardare. Se la LOS corre adiacente ad un lato d'esagono, essa è bloccata solo se entrambi gli esagoni adiacenti a quel lato d'esagono sono bloccati (ignorare il Terreno su lato d'esagono per questo scopo).

Unità amiche o nemiche, non bloccano la LOS.

Il Terreno nell'esagono da cui l'unità fa fuoco e quello dell'esagono ove si trova l'Unità nemica bersagliata non bloccano la LOS, ma il Bombardamento non è consentito verso alcuni tipi di Terreno.

### **8.7 Gittata**

Il Fattore di Gittata indica il numero massimo di esagoni di distanza a cui un'Unità di Artiglieria può bombardare; nel calcolo per la Gittata deve essere ricompreso l'esagono bersaglio ma non

quello di partenza da cui l'Unità fa fuoco. Aggiungete un esagono alla Gittata di ciascuna Unità di Artiglieria che spara dalla sommità di una collina.

### 8.8 Fuoco di Supporto

L'Artiglieria può bombardare per sostenere altre Unità coinvolte in un Combattimento corpo a corpo. Per far ciò, l'Unità di Artiglieria

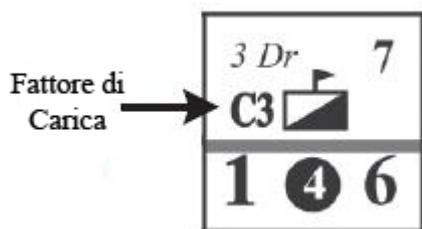
- 1) non può essere adiacente ad un'Unità nemica (salvo che siano separate da un lato d'esagono vietato);
- 2) deve essere in grado di bombardare il Difensore;
- 3) deve essere adiacente ad una Unità attaccante il medesimo Difensore.

Aggiungete il Fattore di Attacco dell'Unità di Artiglieria al CF dell'Unità attaccante effettuando tale somma prima del calcolo del Differenziale di Combattimento; raddoppiate il Fattore di Attacco dell'Artiglieria, se una qualunque Unità in difesa è un'Unità di Cavalleria.

L'Artiglieria che fa Fuoco di Supporto non è influenzata da alcun Risultato del Combattimento, ad eccezione di quelli di "Ammo".

Per effettuare Fuoco di Supporto non è necessario alcun coordinamento; qualsiasi Unità di Artiglieria può supportare le Unità amiche a prescindere dalla Formazione di queste, ma a condizione che l'Artiglieria soddisfi i requisiti di cui sopra.

## 9.0 CAVALLERIA



### 9.1 Unità di Cavalleria

Salvo quanto indicato in questa Sezione, le Unità di cavalleria operano come quelle di Fanteria e sono influenzate, nello stesso modo, da tutte le Regole di Gioco fin qui illustrate.

Le Unità di Cavalleria possono raggrupparsi con Unità amiche di qualsiasi altro tipo.

Le Unità di Cavalleria smontata hanno un simbolo di Fanteria e vengono trattate come Unità di Fanteria a tutti gli effetti. (Alcuni Scenari possono presentare due Pedine per una medesima Unità di cavalleria, una per la versione di Cavalleria montata, l'altra per la Cavalleria smontata).

### 9.2 Combattimento di Cavalleria

Le Unità di Cavalleria possono caricare (vedi sotto) o possono ingaggiare un Combattimento come le Unità di Fanteria. In quest'ultimo caso, esse sono influenzate in modo diverso da certi Tipi di Terreno (si veda la TEC) e con ogni Risultato di **x** (**Ax**, **Ex** e **Dx**) devono obbligatoriamente ritirarsi divenendo Scosse.

Il CF delle Unità di Artiglieria che effettuano un Bombardamento è raddoppiato contro Unità di Cavalleria poste in difesa (si applicano comunque tutti i Risultati normalmente).

### 9.3 Cariche di Cavalleria

Una Carica di Cavalleria viene innescata ed è risolta proprio come una carica di Fanteria (vedi 7.13) con le seguenti modifiche:

- 1) può ricomprendere fino a un Leader, uno Squadrone, ed una qualsiasi altra Unità di Cavalleria;
- 2) non può entrare in alcun esagono contenente un'altra Unità amica;
- 3) può entrare, attraversare ed attaccare solo un Terreno d'esagono di Tipo sgombro;
- 4) si utilizza il Fattore di Carica della Cavalleria in luogo del suo CF;
- 5) si tratta ogni risultato di **Ex** o di **A** come un Risultato di **Ax**; si tratta ogni risultato di **D** come un risultato di **Dm (Ax)**;
- 6) se il Difensore va in Rotta, la Cavalleria può avanzare fino a tre esagoni e condurre un'altra Carica; la Cavalleria vittoriosa può continuare avanzando e caricando in maniera continua fintanto che provoca la Rotta delle Unità del Difensore come Risultato di ciascun Combattimento. Se la Cavalleria continua a caricare dopo la prima Carica, le Unità del Difensore non necessitano di Ritirata e possono rimanere sul posto (ma rimangono tuttavia Scosse);
- 7) al posto di continuare una Carica, un'Unità di Cavalleria che sia uscita vincitrice dalla Carica stessa, può tentare di catturare un'Unità in Rotta del Difensore (anche una di quelle con una Linea Sicura di Ritirata). Tirate un dado; se il risultato del dado è inferiore o uguale al normale CF dell'Unità di Cavalleria che ha effettuato la Carica, i difensori sono catturati. Una singola Unità di Cavalleria (ed ugualmente un singolo Squadrone) può catturare solo una singola Unità in difesa;
- 8) un'Unità di Cavalleria, alla fine di una Carica, diviene sempre inefficace (i Leader che hanno condotto la Carica divengono inefficaci solo a causa del Risultato di Combattimento).

#### 9.4 Controcariche

Se attaccata da qualsiasi altra Unità che non sia un'Unità di Artiglieria che bombarda e a prescindere dalle Tattiche (7.13), un'Unità di Cavalleria in difesa può scegliere di controcaricare.

Essa non ha bisogno di muoversi né di effettuare Test per il Morale, ma deve rispettare tutti gli altri requisiti. Contro un'Unità di Fanteria che porta un normale attacco o un'Unità di Cavalleria che non effettua una Carica, trattate la Controcarica come se la Cavalleria attaccata fosse l'Attaccante, e risolvete secondo quanto detto più sopra al paragrafo 9.3.

Per una Controcarica effettuata avverso una Carica di Cavalleria, entrambe le Unità di Cavalleria utilizzeranno il proprio rispettivo Fattore di Carica per il calcolo del Differenziale. Se nessuna delle due va in Rotta, allora entrambe le Unità devono ritirarsi e divenire Scosse; applicate il Risultato prima all'Attaccante.

#### 9.5 Quadrati

I Quadrati, la normale difesa della Fanteria contro le Cariche di Cavalleria, raramente venivano rotti.

Il Quadrato può essere formato da qualsiasi Unità di Fanteria soggetta ad una Carica di Cavalleria. Se l'Unità di Fanteria è raggruppata, trattate l'intero Raggruppamento (comprese le Unità di Artiglieria e di Cavalleria) come se fosse tutto in Quadrato, ma solo l'Unità di Fanteria che si schiera a Quadrato difenderà l'esagono (anche se non riesce nell'intento di formare il Quadrato stesso).

Un'Unità di Fanteria può formare un Quadrato

- 1) al momento del Combattimento (cioè prima di risolvere la Carica): effettuate un Test di Morale per l'Unità di Fanteria; se l'Unità passa il Test, il Quadrato è formato; se il Test non viene superato, l'Unità diviene Scossa ed il Quadrato non viene formato;
- 2) durante la Fase di Movimento del Giocatore che possiede l'Unità di Fanteria in questione, la quale non deve trovarsi in una EZOC e non può muoversi per quel turno; il Quadrato, in questo caso, viene formato automaticamente.

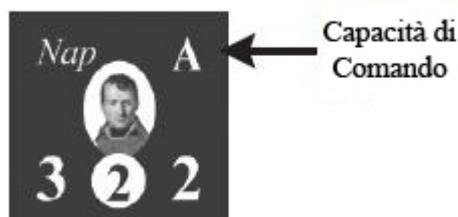
Quando un Quadrato viene attaccato dalla Cavalleria, trattate tutti i Risultati di **Dr** e **Dx** come **Dm**. Aggiungete due (2) al Valore di Morale dell'Unità posta in Quadrato (ma essa comunque fallisce un Test per il Morale con un tiro di dado di 6). Ignorate tutti i Risultati secondari.

Se il Difensore non va in Rotta, trattate il Risultato come fosse un **Ax**.

I Quadrati vengono rimossi se l'Unità va in Rotta, si Ritira o diviene Scossa, oppure possono essere rimossi a piacimento dal Giocatore che possiede l'Unità al termine di ciascuna Fase di Combattimento o all'inizio di qualsiasi propria Fase di Movimento.

Un'Unità in Quadrato si sposta a metà della sua normale MA. Essa non può attaccare o entrare in una EZOC. Inoltre, essa non esercita alcuna ZOC.

## 10.0 LEADER



### 10.1 Movimento e Raggruppamento dei Leader

I Leader non contano ai fini del calcolo dei limiti massimi di Raggruppamento.

I Leader possono muoversi insieme con un Raggruppamento di Unità oppure da soli.

Quando si spostano da soli, i Leader hanno sempre 12 MP (non tirano mai un dado per determinare la loro MA) e pagano 1 MP per qualunque esagono, eccezion fatta per le Strade, le quali richiedono solo ½ MP. Non possono entrare in EZOC. Se un Leader si ritrova da solo in una EZOC, ed ha una SRL, spostatelo il più vicino possibile ad un'Unità amica. Se sussiste una Linea di Ritirata valida ma non sicura, effettuate un Test per la Morte dei Leader (vedi sotto); se il Leader sopravvive, posizionatelo con l'Unità amica più vicina. Se il Leader non ha alcuna Linea di Ritirata valida, viene catturato.

### 10.2 Efficacia dei Leader

I Leader incarnano sia le personalità storiche sia il loro intangibile *esprit de corps* che ne caratterizza il Comando, quella duplice capacità di ristorare e rinfrancare le Unità oppure di esaltarle per mezzo di successi sul campo di battaglia.

Un Leader viene voltato sulla propria faccia inefficace a causa di un Combattimento (vedi 7.8).

I Leader inefficaci muovono normalmente, ma non hanno alcun altro effetto ai fini del gioco. L'efficacia del Leader può essere recuperata durante il Movimento (Vedi 11.3).

### 10.3 Effetto dei Leader

Ogni Leader efficace può assistere, in ciascun Turno di Gioco, un'Unità di qualsiasi tipo ricompresa nella propria Capacità di Comando.

Egli può assistere un'Unità per il Movimento o per il Recupero solo se incomincia il Turno raggruppato con essa. Per gli altri effetti, invece, il Leader deve essere raggruppato con l'Unità nel momento in cui l'effetto ha luogo (ad eccezione del Coordinamento, che può estendersi anche ad Unità schierate in altri esagoni).

Un Leader può effettuare una o tutte le seguenti azioni a favore di un'Unità:

Movimento: il Leader può aggiungere la propria Capacità di Movimento alla MA dell'Unità. Se l'Unità deve tirare un dado per stabilire la propria MA, aggiungete la Capacità di Movimento del

Leader al risultato del dado. Un'Unità con un Fattore di Combattimento posto tra parentesi può entrare in una EZOC solo se accompagnata da un Leader.

Test per il Morale & Recupero: aggiungete il Valore di Morale del Leader al MR dell'Unità quando questa è soggetta ad un Test per il Morale. Indipendentemente dal Leader, un'Unità fallisce sempre il Test per il Morale con un risultato di dado pari a "6". Un Leader raggruppato con un HQ attivo, con una Salmeria attiva o in un esagono di LOC dell'armata (vedi 12.3) può aggiungere il proprio Valore di Morale a quello di un'Unità eliminata che tenti di recuperare uno Step.

Coordinamento: un Leader può fornire Coordinamento per un attacco che coinvolge l'Unità. Trattate tutte le Unità ricomprese nella Capacità di Comando del Leader come appartenenti ad un'unica formazione.

Partecipazione al Combattimento: non è obbligatorio che un Leader partecipi ad un Combattimento che coinvolga le Unità con cui è raggruppato (sia che queste si trovino in attacco sia che si trovino in difesa). Tuttavia se prende parte al Combattimento, aggiungete il CF ed il MR del Leader ai rispettivi CF ed MR delle Unità coinvolte per tutti gli scopi relativi al Combattimento. Se l'Unità avanza dopo il Combattimento a cui ha preso parte il Leader, anche quest'ultimo deve avanzare accompagnando l'Unità.

#### **10.4 Morte dei Leader**

Ogni volta che un Leader coordina o partecipa ad un Combattimento, oppure è raggruppato con un'Unità coinvolta in un Combattimento (compresi i Bombardamenti), e se il Risultato del Combattimento ricomprende una "L", tirate un dado. Un Leader che coordina o si trovi raggruppato con un'Unità attaccata diviene vittima dell'attacco solo con un risultato di "6"; un Leader che partecipi ad un Combattimento, invece, cade vittima di quest'ultimo con un tiro di dado di "5" o "6". Rimuovete i Leader caduti dalla Mappa; essi sono eliminati del tutto dal Gioco. Un Leader che si ritiri da solo attraverso un esagono non sicuro diviene vittima del nemico con un tiro di dado di "6".

### **11.0 RECUPERO**

#### **11.1 Unità Scosse & Recupero**

Un'Unità Scossa per qualsiasi motivo, è segnalata ponendo un segnalino di "Unità Scossa" su di essa. Un'Unità Scossa si comporta normalmente ad eccezione di quanto segue:

- 1) si deve tirare per la sua MA;
- 2) si tratta il suo CF come se fosse posto tra parentesi (ovvero viene dimezzato se l'Unità è coinvolta in un Combattimento ed essa non può entrare in una EZOC senza essere accompagnata da un Leader);
- 3) non può avanzare dopo il Combattimento;
- 4) si aggiunge due (2) al Risultato del tiro di dado per tutti i Test sul Morale effettuati dall'Unità (ma questa passa sempre il Test con un tiro di dado di "1");
- 5) se costretta a ritirarsi, deve ritirarsi di due (2) esagoni.

Un'unità può recuperare dal suo stato di Scossa durante una qualsiasi delle proprie Fasi di Movimento. Né l'Unità Scossa né la sua ZOC devono trovarsi in una EZOC, l'Unità deve possedere una Linea Sicura di Ritirata (7.6) e l'Unità non può muoversi nel Turno in cui effettua il Recupero. Effettuate un Test sul Morale (non aggiungete due al risultato del dado); se l'Unità passa il Test, togliete il segnalino. Se l'Unità non riesce a superare il Test, il segnalino rimane su di essa.

Durante la Notte (14.2), un'Unità che non si muova né prenda parte ad un Combattimento recupera automaticamente senza dover effettuare il Test per il Morale ed indipendentemente dalle EZOC, potendosi muovere durante quel Turno.

### 11.2 Recupero di Step

La Fase di Recupero degli Step è condotta durante la Fase di Movimento di ciascun Giocatore.



Se il Giocatore ha la possibilità di recuperare degli Step (consultate il Regolamento Esclusivo), ciascuno Step di Recupero riporta a piena efficienza un'Unità da un solo Step eliminata, oppure può consentire il Recupero di uno Step ad un'Unità da due Step che sia stata eliminata.

In ambedue i casi, collocate l'Unità recuperata sul TRT alla casella del Turno successivo; essa sarà idonea a ritornare sulla Mappa durante la propria Fase di Movimento successiva (13.2).

Uno Step da rimpiazzare può anche essere utilizzato per riportare un'Unità da due Step sulla Mappa alla sua piena efficienza; se l'Unità soddisfa i requisiti richiesti per il Recupero dallo stato di Scossa (Vedi sopra), girate la Pedina sul lato dell'Unità a piena forza.

Gli Step di rimpiazzo non utilizzati vengono persi e non possono essere accumulati.

Recuperi aggiuntivi possono verificarsi a seguito di Test sul Morale effettuati da Unità eliminate perché uscite dalla Mappa (non per le Unità con forza ridotta che siano ancora schierate sulla Mappa). Il possessore dell'Unità può effettuare un Test per ciascuna di dette Unità in ciascuna delle proprie Fasi di Movimento. Se l'Unità passa il Test sul Morale, lo Step viene recuperato e l'Unità diviene idonea a ritornare sulla Mappa. Se la unità non supera il Test sul Morale, essa viene distrutta e non possiederà più i requisiti per tornare in gioco; inoltre essa viene conteggiata a favore dell'avversario ai fini della Determinazione di Vittoria (vedi 18.0).

Un'Unità da un solo Step che presenti un puntino rosso accanto al proprio numero di Formazione non può beneficiare del Recupero di Step. Ciascuna faccia di un'Unità a due Step può presentare un punto rosso; può quindi aversi che un'Unità sia in grado di Recuperare due, uno solo o nessuno dei propri Step.

Tali Unità che non possono beneficiare del Recupero di Step possono beneficiarne soltanto attraverso un Test sul Morale assistito da un Leader.

### 11.3 Recupero di Efficacia

Le Unità di Artiglieria, Cavalleria, i Battaglioni, gli Squadroni ed i Leader voltati sui loro lati inefficaci possono recuperare Efficacia durante la propria Fase di Movimento. Esse devono soddisfare i requisiti per il Recupero dallo stato di Scosse. Il Recupero è automatico, ma l'Unità /il Leader che ha recuperato Efficacia non può muoversi. A meno che non siano coinvolti in un Combattimento, tutte le Unità e tutti i Leader recuperano automaticamente Efficacia durante i Turni di Notte e possono anche muovere.

## 12.0 MORALE

Nota di Progettazione: *Le Regole sul Movimento e sul Combattimento determinano come un'Unità si muova, combatta e venga distrutta. Le Regole di questa Sezione, invece, prendono in considerazione l'impatto complessivo della battaglia sull'intero esercito.*

### **12.1 Quartier generale**

Il segnalino di Quartier generale (HQ) rappresenta il centro della rete di comando di ciascun esercito. Esso non conta ai fini del Raggruppamento; le Unità amiche possono muovere e raggrupparsi normalmente nel suo esagono. L'HQ può muoversi durante ciascuna Fase di Movimento del proprio schieramento; esso si muove come un'Unità di Cavalleria, ma non può entrare in una EZOC.

Il Quartier generale non esercita alcuna ZOC. Ha un Fattore di Combattimento di zero e, se attaccato, non può ritirarsi nè disimpegnarsi. Non è influenzato dai Risultati del Combattimento, ma ogni volta che viene attaccato (anche se ci sono altre Unità nel medesimo esagono) il Giocatore nemico riceve due (2) Fortune di Guerra.

Se si trova da solo in un esagono e viene coinvolto in un Combattimento ravvicinato, non c'è bisogno di alcun lancio di dado per risolvere lo scontro; l'Attaccante può direttamente avanzare nell'esagono catturando il Quartier generale nemico, il quale viene eliminato dal Gioco in tutto e per tutto.

Quando l'HQ è attivo, l'esercito funziona normalmente. Ogni volta che l'HQ si sposta, si trova in una EZOC, manca di una SLR verso le proprie Salmerie attive o verso la propria LOC, oppure se viene sottoposto ad un attacco nemico (a prescindere dal Risultato di quest'ultimo), voltate l'HQ sul suo lato inattivo. Esso recupera la propria attività alla fine di ogni Fase di Movimento del proprio schieramento nella quale non si verificano le condizioni di cui sopra.

Mentre il Quartier generale è inattivo, tutte le Unità del medesimo esercito devono tirare per la loro MA, il Movimento di Marcia non è consentito, le Unità disponibili per il rientro non possono rientrare (Vedi 13.2), e le Linee Sicure di Ritirata non possono essere risalire ad esso.

### **12.2 Salmerie**

Le Salmerie rappresentano il cuore della rete logistica di un esercito. Possono muoversi soltanto in esagoni di Strada o in esagoni di Terreno Sgombro; devono fermarsi non appena entrino in un esagono di Terreno Sgombro privo di Strada (in altre parole, possono muovere di un solo esagono sgombro per Turno). La loro Capacità di Movimento di Marcia è limitata alla MA stampata sulla loro Pedina. Non possono entrare in una EZOC. Nessuna Unità amica può muoversi attraverso il segnalino delle Salmerie, in qualsiasi momento e per qualsivoglia ragione. Se un'Unità (sia amica che nemica) è costretta a ritirarsi attraverso le Salmerie, essa può passarvi attraverso, ma diviene Scossa (se è già Scossa, non vi sono ulteriori effetti). Le Salmerie non hanno alcun Fattore di Combattimento né hanno ZOC. Se attaccate, ignorate tutti i Risultati del Combattimento e l'Attaccante riceve automaticamente due (2) FOW ogni volta che le Salmerie vengono attaccate. Un'Unità nemica può entrare nell'esagono occupato dalle Salmerie durante il proprio Movimento oppure avanzando dopo un Combattimento, catturando così le Salmerie. Una volta catturate, esse sono eliminate dal Gioco in tutto e per tutto.

Le Salmerie divengono inattive quando si muovono, quando vengono a trovarsi in una EZOC, oppure quando manchino di una SLR fino all'esagono di LOC dell'esercito oppure quando vengono attaccate (a prescindere dal Risultato). Le Salmerie rimangono inattive fino alla fine di una Fase di Movimento in cui non sussista alcuna di queste condizioni.

Mentre le Salmerie sono inattive, le Unità non possono tracciare una SLR fino ad esse, e le Unità abilitate al rientro in Mappa non possono rientrare dalle Salmerie.

### **12.3 Esagoni di LOC**

Gli esagoni di LOC rappresentano il percorso per raggiungere la base logistica ed organizzativa dell'esercito. Gli esagoni di LOC funzionano fintanto che non siano occupati da un'Unità nemica o non si trovino in una EZOC. Senza il funzionamento degli esagoni di LOC, gli HQ e le Salmerie non possono essere attivi e le Unità non possono tornare sulla Mappa (13.2).

## 12.4 Fortuna di Guerra

La Fortuna di Guerra (*Fortune of War*, FOW) rappresenta le interruzioni al normale svolgimento del Gioco causate dal caos della battaglia. I Giocatori ricevono FOW come Risultato di un Combattimento. Ogni FOW permette al Giocatore di effettuare una delle azioni elencate di seguito. Tale azione deve essere effettuata immediatamente, ogni FOW non immediatamente utilizzata viene persa, ed esse non possono essere accumulate:

Spostare un'Unità nemica: Scegliete un'Unità da Combattimento nemica (non un intero Gruppo, ma può essere tuttavia un'Unità raggruppata con altre). Tirate un dado. Con un risultato di uno o due, l'Unità può essere spostata. Tirate un dado per la MA dell'Unità da spostare. Si applicano normalmente le Regole sul Movimento, ma l'Unità spostata non può effettuare il Movimento di Marcia né può muoversi verso l'esterno della Mappa. Essa può essere spostata in una EZOC (cioè verso la ZOC di una delle Unità del Giocatore che beneficia della FOW). Se l'Unità viene spostata durante una Fase di Combattimento, essa dovrà partecipare a qualsiasi Combattimento successivo che veda coinvolto l'esagono in cui termina il suo spostamento, anche se ha già partecipato ad un altro Combattimento durante la medesima Fase.

Spostare un'Unità o Gruppo di Unità amico: Una qualunque Unità o Gruppo di Unità amiche può essere spostato; se viene spostato un Gruppo di Unità, esse devono muoversi insieme. Tirate un dado per la MA di una singola Unità; per un Gruppo di Unità, tirate un dado per la MA dell'Unità più lenta.

Tutte le Regole sul Movimento si applicano normalmente. Se l'Unità o il Gruppo di Unità viene mosso durante una Fase di Combattimento, essa/o dovrà partecipare a qualsiasi Combattimento successivo che veda coinvolto l'esagono in cui termina il suo spostamento, anche se ha già partecipato ad un altro Combattimento durante la medesima Fase. Al posto di spostare un'Unità sulla Mappa, il Giocatore che beneficia di una FOW può scegliere di far entrare in Gioco un'Unità che sia stata posta sulla casella del TRT al Turno successivo a quello in corso (13.2).

Caricare con un'Unità o Gruppo di Unità amico: Una qualunque Unità o Gruppo di Unità amiche può effettuare una Carica.

L'Unità o il Gruppo di Unità non può essere in una EZOC e le Unità coinvolte non devono aver partecipato ad un Combattimento nella medesima Fase.

Se l'Unità primaria passa il proprio Test sul Morale per effettuare la Carica, il CF di tutte le Unità che caricano (ma non i Leader) viene raddoppiato. L'Unità caricata può essere coinvolta in altri Combattimento durante la stessa Fase di Combattimento. Se l'Unità caricata è già sul punto di essere coinvolta in un combattimento, la Carica conta come un suo Combattimento per quella Fase; trattate le altre Unità destinate ad attaccare quello specifico Difensore come se avessero ottenuto un Risultato di NE.

Test sul Morale per il Nemico: Effettuate un Test sul Morale per ogni Unità da Combattimento (non i Leader) nemica che non sia Scossa. Se l'unità non supera il Test, diviene Scossa.

Test per il Recupero di Unità amiche: Effettuate un Test sul Morale per un'Unità da Combattimento (di qualsiasi tipo) amica per effettuare un Recupero. Il Test può essere compiuto a prescindere dalla vicinanza al nemico. Il fallimento del Test sul Morale per il Recupero non comporta la distruzione dell'Unità.

## 13.0 INGRESSO IN MAPPA

### 13.1 Arrivo di Rinforzi

I Rinforzi entrano nella Mappa dopo che la partita è iniziata. Le Regole Esclusive specificano quando e da dove entrino i Rinforzi. Un'Unità che entra nella Mappa spende l'appropriato numero di Punti Movimento per entrare nell'esagono di ingresso. Le Unità che entrano in Mappa hanno sempre, nel Turno di entrata, la loro piena MA così come stampata sulla propria Pedina, oppure la piena MA di Movimento di Marcia. Se non diversamente specificato nel Regolamento Esclusivo, le Unità che entrano dal medesimo esagono nello stesso Turno di Gioco, sono trattate come se entrassero in colonna; ciascuna Unità che entri da sola e ciascuna Unità che segua quest'ultima, paga un (1) MP (1/2 MP se su Strada) in più di quella che la precede.

La Unità che entrano in Mappa possono utilizzare il Movimento di Marcia. Le Unità che non contano ai fini del Raggruppamento (vedi 5.2) possono entrare insieme a qualsiasi Unità. Se l'esagono di entrata è occupato dal nemico o si trova in una EZOC, i Rinforzi non possono entrare. La loro entrata è ritardata fino a quando l'esagono di ingresso non torni libero da Unità nemiche e/o da loro ZOC.

### 13.2 Rientro delle Unità recuperate

Le Unità sul TRT, che si trovino nella casella del Turno corrente all'inizio della Fase di Movimento del Giocatore a cui appartengono, sono idonee a tornare sulla Mappa.

Ciascuna Unità può essere posizionata nello stesso esagono in cui si trovi un HQ attivo o nell'esagono ad esso adiacente, su un esagono in cui si trovino delle Salmerie attive o in quello ad esse adiacente, oppure su un esagono di LOC del proprio esercito o in quello ad esso adiacente.

L'Unità che rientra non può essere posizionata in un esagono di EZOC, né in un esagono occupato da un'Unità nemica, né in un esagono che, dopo tale posizionamento, supererebbe i limiti al Raggruppamento di Unità. Le Unità idonee al rientro che non vengano posizionate per qualsivoglia motivo, sono spostate lungo il TRT alla casella del Turno successivo a quello corrente.

## 14.0 NATURA

### 14.1 Natura in generale

Nel complesso, le Regole del Gioco si applicano alle operazioni svolte durante il giorno e con tempo atmosferico sereno. La scarsa illuminazione e le avverse condizioni meteorologiche influiscono sulle operazioni in vari modi. Se non diversamente specificato in questa Sezione, si applicano tutte le Regole Standard.

### 14.2 Notte

I Turni di Notte sono indicati sul TRT ed influiscono sul gioco così come segue:

- 1) Recupero: le Unità possono recuperare più facilmente di notte (11.1 e 11.3), ma le Regole per il rimpiazzo non cambiano.
- 2) Test per il Morale: aggiungete due (2) a tutti i tiri di dado per i Test sul Morale; tutte le Unità continuano a passare efficacemente il Test con un lancio di 1.
- 3) Movimento: solo le Unità che caricano possono entrare in una EZOC. Tutte le Unità possono disimpegnarsi liberamente dal nemico, senza dover raffrontare le rispettive MA o prendere in considerazione le Unità che possano essere lasciate indietro; tuttavia, effettuate i tiri di dado per la MA delle Unità che si disimpegnano.
- 4) Combattimento: non è consentito alcun Combattimento ad eccezione delle Cariche di Fanteria. Se il Difensore va in Rotta, l'Attaccante può avanzare solamente nell'esagono rimasto vuoto. Se il

Difensore non va in Rotta, l'Attaccante deve ritirarsi e diviene Scosso; il Difensore, a sua volta, non può avanzare.

5) LOS notturna pari a zero: l'Artiglieria non può bombardare o effettuare un attacco, ma può difendersi normalmente.

### 14.3 Crepuscolo

I Turni di Crepuscolo sono indicati sul TRT ed incidono sul Gioco così come segue:

- 1) Test sul Morale: aggiungete uno (1) a tutti i tiri di dado per i Test sul Morale; tutte le Unità continuano a passare il Test con un lancio di dado di 1.
- 2) Coordinamento: il Coordinamento degli attacchi non è possibile.
- 3) LOS crepuscolare pari a uno: l'Artiglieria può effettuare Fuoco di Sostegno o bombardare solo esagoni adiacenti.

### 15.0 NOTE DEL DESIGNER

*Moschetto & Sciabola* è un rifacimento ed una fusione dei sistemi di Gioco delle precedenti serie *Napoleon at War* e *Blue & Gray*. Le versioni precedenti avevano diversi punti di forza: la giusta scala per l'epoca, una preparazione veloce del Gioco, un Regolamento semplice capace di rendere gli scenari accessibili a tutti. D'altro canto, la stessa semplicità comportava però un'indifferenziazione delle Unità ed un sistema di Combattimento che ha costretto i Giocatori ad adottare tattiche di gioco che avessero riguardo solo ai valori delle Unità e modalità di Combattimento a-storiche. Il risultato è stato più simile ad una mischia di rugby piuttosto che ad una battaglia.

*Moschetto & Sciabola* offre una rielaborazione della meccanica di gioco, mantenendo ad un tempo gli elementi chiave dei suoi progenitori, con la sequenza Movimento-Combattimento ed una sola Fase di risoluzione degli scontri, un tempo di Gioco di due ore o meno, ecc., senza aggiungere ulteriore complessità. L'azione è il riflesso migliore della realtà dei combattimenti di linea. Quando le Unità rimangono ferme tenendo la posizione, il risultato è una collisione sanguinosa; tuttavia le Unità e l'intero schieramento di linea può crollare rapidamente senza Unità fresche di rimpiazzo per alimentare il Combattimento. Le modifiche apportate animano quindi il Gioco, trasformando la mischia in un mix più esplosivo ma meno controllabile.