

Horse, foot and guns

Cavalleria, fanteria e cannoni



regole veloci per grandi battaglie campali 1701-1914 di Phil Barker
traduzione di Stefano Palandri
versione di prova 0.1 - settembre 2003

INTRODUZIONE

Queste regole sono principalmente studiate per partite tra due giocatori ognuno dei quali controlla un'esercito completo contro i suoi nemici storici, usando un piccolo numero di pezzi o soldatini in un tavolo di piccole dimensioni e della durata di solito di un'ora, ma possono essere utilizzate per partite con più giocatori per parte con grossi eserciti suddivisi in ali e/o combinazioni di eserciti alleati. Ci saranno poi set di regole collegati più dettagliati, inizialmente "Tricorne & Musket" che coprirà il periodo 1701-1790 , "Shako & Bayonet" che coprirà il periodo 1791-1850" e "Kepi & Rifle" che coprirà il periodo 1851-1914. Il motivo che ispira la serie è che nessun set di regole esistente può gestire più di un corpo per giocatore, che molte delle guerre del periodo eccetto il napoleonico e la guerra civile americana non sono coperte dalle regole esistenti, che il maggior interesse è focalizzato per i modelli di piccola scala per cui la rimozione delle perdite non è praticabile e per la crescente consapevolezza che il nostro set di regole veloci per il periodo antico "De Bellis Antiquitatis" può essere esteso più di quanto era stato pensato in origine.

Il mio intento è quello di provvedere il set di regole più semplice possibile di wargame che mantengano tutto il fascino e la capacità di comando richieste nelle battaglie a livello di armata dei secoli 18° e 19°. Coloro che vogliono una più specifica aderenza storica con una classificazione delle truppe più dettagliata e con l'attenzione concentrata alle formazioni e alle tattiche di livello più basso la troveranno nei set di regole collegati. La semplicità dell'HFG lo rende adatto specialmente per l'introduzione a giocare il periodo per i principianti e i ragazzi. A prima vista si può dubitare per la sua semplicità, che è più apparente che reale, ma occorre tenere a mente che si è provveduto a molti tipi di truppe nessun esercito ne schiererà più di pochi tipi.

Il periodo storico esteso può far alzare le sopracciglia, ma se molte guerre sono state combattute tra sistemi simili, altre non lo sono state. Linee di moschetti tradizionali combatterono le colonne francesi con schermagliatori sul loro fronte, colonne di moschetti russe combatterono i fucili di tipo Minie francesi e inglesi in Crimea, fucili prussiani ad ago di tipo Dreyse combatterono fucili austriaci di tipo Minie nel 1866, ma furono sopraffatti nella lunga distanza dai fucili Chassepot francesi e dalle mitragliatrici nel 1870, artiglieria a canna liscia e rigata furono contemporaneamente utilizzate in più di una guerra mentre in mare navi corazzate combatterono contro navi a vapore non protette o navi di legno a vela.

Comunque HFG non è fatto per partite competitive a meno che non ci sia una rigida restrizione del periodo. E' inoltre inadatto per battaglie che coinvolgono un numero limitato di truppe, come la maggior parte della guerra d'indipendenza americana o per gli assedi.

Non si deve assumere che la differenza fra la mia percezione della realtà della guerra durante questo periodo e le opinioni correnti sia dovuta ad mancanza di documentazione. Alcune fonti secondarie un tempo rispettate sono state recentemente svalutate da moderne ricerche.. "The Anatomy of Victory" e "Battle Tactics of Napoleon and his Enemies", entrambi di Brent Nosworthy e "Forward into Battle" e "Rally Once Again" di Paddy Griffith danno buone analisi, ed esistono molti libri utili di soldati e teorici del 18° e 19° secolo.

Copyright (c) Phil Barker 1991, 1997, 2001, 2002.

FILOSOFIA DI GIOCO

Queste regole sono basate su una dettagliata analisi di un certo numero di battaglie chiave per cui una buona sequenza di eventi è disponibile. Questo mostra che, eccetto per le marce di avvicinamento mentre si è fuori contatto, gli eventi sono un insieme numerabile di iniziative e di relative risposte. Questa versione è il risultato di aver riesaminato di nuovo i resoconti di giocatori di molte altre battaglie.

In HFG, si suppone che le truppe tentino di essere sempre nella loro formazione preferita per la situazione corrente. Se questo è stato ottenuto a volte è mostrato nei risultati del combattimento. Per esempio, se la fanteria è distrutta dalla cavalleria, probabilmente è perché non è riuscita a formare quadrato in tempo o è fuggita dalla carica. Gli altri set di regole in questa serie includono una gamma di formazioni e di cambi di formazione.

Skirmishers integrati nelle unità si presume che siano presenti anche se non rappresentati da figure. Elementi di fanteria rappresentano il grosso, ma l'arco di tiro con cui fanno fuoco può presupporre che siano gli skirmishers piazzati sul loro fronte a sparare. Il bordo frontale di un elemento non rappresenta la posizione del primo rango. Invece, la profondità combinata fra i figurini di elementi che si affrontano in contatto con la basetta rappresenta il tiro ad alzo zero.

Gli archi di tiro sono quelli a cui ci si aspettava un numero significativo di perdite. Si suppone che il tiro avvenga fino ad una distanza doppia, ma solo per frenare movimenti nemici impedendo mosse di marcia in formazioni non tattiche come la colonna di marcia. Gli archi di tiro dell'artiglieria sono quelli considerati pratici dai contemporanei ed erano spesso limitati solo da considerazioni di visibilità e di dispersione del colpo a lunga distanza.

I risultati dei combattimenti sono abbinati alla gamma che è stata registrata durante scontri tra truppe di quei tipi in situazioni simili in battaglie reali. I fattori di combattimento sono stati redatti per riprodurre gli effetti storici in congiunzione con la tabella delle conseguenze dei combattimenti e non devono essere giudicati isolatamente. Un'innovazione è il risultato Spent per la cavalleria che ha consumato la forza dei cavalli e l'aggressività e la coesione dei cavalieri, ma la maggior parte di loro sopravvive, cosicché sono rimossi, ma non contano come persi. Questo incoraggia il suo uso piuttosto che il risparmiarla. All'altro estremo, un'altra novità per la prima volta da una motivazione adeguata per riservare le truppe di élite per il momento decisivo della battaglia.

I set di regole convenzionali danno al giocatore troppe informazioni. Un generale nella realtà non sa' che una certa unità ha perso un determinato numero di uomini, o addirittura le sue perdite totali fino al giorno successivo, quando avveniva. Comunque sarà sempre in una posizione per vedere se un corpo stà avanzando entusiasta o se stà indietreggiando guardandosi le spalle o se si è disintegrato. Noi diamo ai giocatori queste informazioni e queste sole.

Il nostro sistema di comando e movimento è arbitrario, ma i suoi risultati sono molto simili a quei sistemi elaborati che comprendono ordini scritti, trasmissione tramite un numero limitato di messaggeri o segnali, e il successivo test sulla loro interpretazione da parte dei riceventi. In ogni modo, come Clausewitz puntualizza, la confusione è la norma durante una battaglia, un buon lavoro dello staff la limita solamente ad un livello accettabile. La funzione del sistema di comando nel wargame differisce da quella delle battaglie reali nel fatto che non è utilizzata per far sì che il generale manovri le sue truppe, ma per impedirgli di farlo troppo liberamente. Questo lo otteniamo.

Alcuni aspetti dei set di regole collegati non sono applicabili in questa era e altri erano più o meno importanti. Per esempio, le marce notturne erano frequenti, ma gli attacchi notturni erano rari e di solito ristretti ad assalti localizzati su fortini, cosa che è sorprendente, considerando il bisogno verso la fine dell'era di avere ragione del potere difensivo delle armi da fuoco con una gittata superiore. Attacchi vittoriosi sfruttando il vantaggio della nebbia erano meno rari, ma invariabilmente dovuti dalla coincidenza piuttosto che alla pianificazione. Indubbiamente in una occasione l'attaccante aspettò per un'ora nella speranza che la nebbia che stava per dargli la vittoria si dissolvesse.

Anche gli effetti degli attacchi differiscono in questo periodo. Le brigate attaccate sui fianchi o sul retro erano più facilmente respinte o rotte piuttosto che distrutte. La cooperazione navale era più comune che in precedenza, specialmente in America sulla costa, sui grandi laghi o sui fiumi, anche se l'abilità della corazzata danese Rolf Kraki contro i Prussiani merita una menzione. Marce fuori tavolo e la decentralizzazione in corpi semi indipendenti era sempre più importante dall'epoca napoleonica in poi. Mentre non avveniva il tradimento risultante dal cambio di schieramento di alleati nel mezzo della battaglia, l'incomprensione e la mancanza di cooperazione fra alleati erano comuni.

MATERIALI PER IL GIOCO E SCALE DI RAPPRESENTAZIONE

SCelta DELLA SCALA DEI FIGURINI E DEI MODELLI

Queste regole sono principalmente pensate per figurini di 15 mm o più piccoli, anche i 25 mm possono essere utilizzati se la scala del terreno è aumentata del 50% ed questa maggiore visibilità e può essere di aiuto nelle dimostrazioni aperte al pubblico.

RAPPRESENTAZIONE DELLE TRUPPE E GRANDEZZA DELL'ESERCITO

I soldatini sono combinati in elementi, ognuno dei quali consiste di di uno o più soldatini o blocchi di soldatini fissati ad una basetta rettangolare di cartone o materiale simile. Tutte le basette di entrambi i giocatori devono avere il medesimo fronte. Ogni tipo di elemento ha un costo in Army Points (AP) tra 1 e 50 punti che intende rendere gli eserciti contrapposti approssimativamente uguali nell'abilità e incoraggiare proporzioni realistiche di truppe di elite, di cavalleria e di artiglieria.

Gli eserciti contrapposti devono essere storicamente contemporanei, o se lo scontro è immaginario, dello stesso anno putativo. Ogni esercito consiste di un numero di elementi determinati secondo un prestabilito numero di AP e ogni esercito (un giocatore può avere più di un esercito) deve comprendere almeno un elemento di staff e fino a 1 elemento di logistic. Un elemento di staff rappresenta il comandante in capo (C-in_C) e tutti gli altri i suoi subordinati o alleati o comandanti di corpo o di ala. Un giocatore che si difende può utilizzare AP per aggiungere strong points con difensori, predisporre field defences o nascondere truppe.

Un elemento di staff rappresenta un generale di rango superiore con il suo staff e la sua scorta.

Un elemento di cavalleria rappresenta una brigata di 6-10 squadroni (di solito 1000-1500 uomini) o un commando (o circa 500 uomini) di Mounted Rifles.

Un elemento di fanteria rappresenta un reggimento o una piccola brigata di 2 battaglioni molto forti o 3-4 battaglioni di media grandezza (in genere 1500-2500 uomini) ridotti a mezza brigata (circa 1000 uomini) se Rifles (> 1895) o marksmen.

Un elemento di artiglieria rappresenta circa 18 cannoni, 36 mitragliatrici, o 100 jingals o lanciarazzi.

Un elemento di *strong point* rappresenta diverse compagnie a piedi insieme ai successivi rinforzi.

Un elemento *naval* rappresenta 1-2 ironclads, un singolo sommergibile o semisommergibile o 2-3 altre imbarcazioni.

Si presuppone che le unità rappresentate da un elemento cerchino di essere sempre nella formazione appropriata. Questa sarà normalmente una colonna singola o più colonne in movimento fuori contatto o in linee, colonne o quadrati, a volte con skirmisher in avanscoperta se in combattimento.

AREA DI GIOCO E SCALA DEL TERRENO

Un'area gioco larga 6 miglia e profonda 3 è ampia per battaglie normali fino a 400 AP. Il suo incremento di larghezza fino a 9 miglia permette le più grandi battaglie storiche come Borodino, Gettysburg o Koeniggratz. Inoltre l'incremento della profondità fino a 6 miglia permette battaglie parallele come Quatre Bras/Ligny, Waterloo/Wawre o Gravelot/St. Privat. Questo permette spazio per partite con più giocatori e spazio per la manovra, ma rallenta il gioco. Tutte le distanze sono date in passi (p) di 0,75 metri o 30 pollici. Il fronte di un elemento rappresenta 400 passi nella vita reale, ciò stabilisce la scala di terreno: 10 mm = 100 p, 1 pollice = 250 passi e 200 mm / 8 pollici = 1 miglio.

Si misura la distanza sul tavolo con un righello suddiviso in intervalli di 200p fino a 800p, poi suddiviso ulteriormente a intervalli di 400p. Le dimensioni delle basette degli elementi sono multipli di 100 p e questo rende spesso inutile l'utilizzo del righello. Una basetta di fanteria con un manico invece dei soldatini è utile per misurare i varchi. Se si vuole uno svolgimento più pacato della partita i giocatori non devono tentare di posizionare gli elementi "appena al di fuori" di una distanza critica e devono specificare la distanza che separa i loro elementi al completamento della mossa.

SCALA TEMPORALE

La partita si svolge in mosse alternate. Queste non rappresentano rigide divisioni del tempo, ma iniziative e risposte alle iniziative delle due fazioni. Comunque dividendo battaglie conosciute per un numero di fasi che possa essere identificato fa sì che si possa stimare una mossa della durata di circa 10 minuti nella vita reale. Eccetto per movimenti di marcia fuori contatto, che si suppone siano stati fatti durante la propria mossa e durante quella del nemico, le distanze di movimento non sono stabilite in funzione del tempo a disposizione e della velocità teorica, ma su movimenti tipici durante battaglie reali.

DADI

E' richiesto un dado a sei facce numerato da 1 a 6 di colore differente per ogni elemento di staff.

DEFINIZIONE DELLE TRUPPE

I tipi di truppa sono definiti dal loro comportamento in battaglia e dal loro armamento. Vengono distinti solo quei tipi di truppa che erano ritenuti dai loro contemporanei abbastanza differenti da richiedere una diversa condotta da parte del loro comandante o da parte dei loro nemici. Ogni tipo di truppa è identificato da un nome descrittivo del loro armamento e del modo di combattere. Comunque occorre notare che questa identificazione è necessariamente arbitraria e può contraddire le categorie dei reggimenti, che erano spesso ingannevoli od obsolete. Per esempio non tutti i reggimenti di dragoni combattevano anche a piedi e molti reggimenti di fanteria leggera differivano dai reggimenti di linea solamente per l'uniforme.

Elementi Staff possono essere un grande Army HQ, un piccolo Command Party, o un Native Potentate.

Elementi Mounted possono essere Pistols, Cuirassiers, Heavy Cavalry, Dragoons, Light Cavalry, Repeaters, Mounted Rifles, Rifle Cavalry, Light Horse o Sipahis.

Elementi Foot possono essere Shot, Muskets, Bayonets, Light Infantry, Stoic Foot, Minie, BL, Rifles, Marksmen, Spearmen, o la guarnigione di uno Strong Point.

Elementi Artillery possono essere Smoothbore, Mixed, Rifled, o Light.

Elementi Naval possono essere Flotilla, Bombs, Sail, Steamer, Ironclad o Submarines. Una può essere designata Flagship (ammiraglia)

Elementi Train possono essere Pontoneers, Supply Base, Lager o Aereonauts.

Alcuni elementi possono essere inoltre contrassegnati come **BRILLIANT** o **INERT** se staff, come **ELITE** se mounted o foot, come **HORSE** o **HEAVY** se artillery. Un qualsiasi numero di elementi mounted, foot o naval possono essere contrassegnati come **INFERIOR**.

ARMY HEADQUARTERS (HQ), rappresenta il personaggio, i consiglieri, gli aiutanti, lo staff, i portaordini e a volte la corte di un comandante di un esercito che non cambia la propria posizione troppo spesso e conta molto su messaggeri per esercitare la propria autorità, come Napoleone a Waterloo, Schwarzenburg a Leipzig, McClellan nella Guerra Civile Americana o Moltke nel 1870, o più raramente l'entourage di un ally general.

COMMAND PARTY (CP), rappresenta il personaggio e un piccolo entourage di un comandante di esercito (AC) che preferisce vedere di persona e comunicare personalmente piuttosto che basarsi solamente su portaordini, come Marlborough, Wellington o Raglan, o un generale subordinato (SG) o alleato (AG) che comanda un'ala dell'esercito o un corpo.

NATIVE POTENTATE (NP), rappresenta il sovrano, il vizir o altri comandanti di un esercito indigeno Africano o Asiatico, spesso montato su un elefante, cavallo, cammello o seduto su un trono o su una lettiga assieme ai suoi consiglieri, lacchè, cortigiani e alla guardia del corpo.

PISTOLS, rappresenta cavalleria all'inizio del 18° secolo che muoveva deliberatamente in formazione serrata e spesso riceveva da ferma le cariche di cavalleria avversaria facendo fuoco con pistole o carabine piuttosto che controcaricare, come quella francese (> 1730) e quella austriaca (> al 1751). Questa tattica era la migliore contro i sipahi turchi, ma meno efficace contro la cavalleria europea che caricava con spade alla mano.

CUIRASSIERS, rappresenta cavalleria con corazze di ferro complete o solo frontali montata su grandi cavalli che carivava spada in mano in formazione chiusa, come gli inglesi di Malborough, corazzieri prussiani della guerra dei sette anni, i corazzieri francesi di Napoleone o i corazzieri prussiani dell'ultimo periodo anche se riuniti in brigate con gli ulani. Studiosi del 19 secolo dubitano che questa protezione in più giustificasse un ulteriore peso e affaticamento, comunque la maggior parte è d'accordo sul fatto che questa rendesse colui che la indossava più coraggioso, specialmente quando caricava fanteria.

HEAVY CAVALRY, rappresenta altre brigate di cavalleria montate su grandi cavalli e impiegate quasi esclusivamente per cariche montate ed inefficienti per altri compiti, come i dragoni della guardia e dragoni pesanti inglesi del 19° secolo, carabinieri e granatieri a cavallo francesi, o reggimenti di corazzieri che avevano abbandonato le corazze.

DRAGOONS, rappresenta cavalleria più ordinaria, meno costosa e/o peggio montata che poteva non solo caricare o portare avanti missioni di esplorazione, ma conservava ancora qualche abilità nel combattere a piedi, come dragoni all'inizio del 18° secolo o durante le prime fasi della guerra civile americana. Non tutte le truppe che hanno avuto il titolo di dragone appartengono a questa categoria

LIGHT CAVALRY (1747>), rappresenta cavalleria regolare con, in teoria, uomini di statura più bassa montati su piccoli cavalli veloci, addestrati a caricare in linea, ma anche preparati a operare nei compiti di sorveglianza, scorta, esplorazione schermo e schermagliatori, come i reggimenti di ussari, dragoni leggeri, cacciatori o lancieri, a volte supportati da meno appariscenti dragoni. La prima categoria di queste truppe sono stati gli ussari prussiani dopo la riorganizzazione di von Winterfeldt.

REPEATERS (1863-1905), rappresenta cavalleria armata con carabine a ripetizione e con sciabole e revolver, e capaci di combattere con la maggior parte delle truppe smontate o completamente montate, come la cavalleria unionista delle ultime fasi della guerra civile americana.

MOUNTED RIFLES (1880>), rappresenta sharpshooters o fanteria con fucili moderni montata su ponies, muli o cammelli, come i Boeri o il camel corps, o cavalleria le cui carabine sono state rimpiazzate da fucili rigati per combattere a piedi in una singola linea di fuoco. Erano molto cauti contro cavalleria armata di sciabole.

RIFLE CAVALRY (1905>), rappresenta cavalieri con fucili moderni, ma che mantengono spade e abbinano il fuoco da smontati con decise cariche montate.

LIGHT HORSE, rappresenta quei cavalleggeri o cammellieri indisciplinati e irregolari che dominavano gli scontri di frontiera, usati per avviluppare incauta cavalleria nemica, ma più spesso disposti in branchi intorno a nemici in formazione piuttosto che caricare disperatamente verso il disastro, come gli ussari austriaci del 18° secolo, i cosacchi russi, i tartari, i pindaris di Maharatta o i predoni beduini. Utilizzata anche per Light Cavalry presente in piccolo numero per ricognizione, ma non abbastanza numerosa per essere inquadrata in brigate, come le cavallerie inglesi, lealiste e i ribelli durante la guerra di indipendenza americana, e i ranger partigiani durante la guerra di secessione americana.

SIPAHIS, rappresenta cavalleria indigena che carica ferocemente in ondate e superiore a quella europea in un caotico corpo a corpo, come i Mamenlucchi i Sipahi turchi i silhadars indiani o i Tuareg.

FIRELOCKS (1701-1749), rappresenta fanteria europea (1701 - 1749) che continuava ancora ad usare il sistema francese del tardo 17° secolo, anche se ora completamente armata di moschetti a pietra focaia a canna liscia e baionetta. Erano ancora schierati in 4-6 ranghi di profondità con grandi intervalli fra i ranghi che dovevano serrarsi per schierarsi, cambiare direzione o fare fuoco. Si difendevano con il fuoco di riga, ogni rango si piegava dopo aver sparato cossicché la fila successiva poteva fare fuoco sopra le loro teste, ma erano preparati ad attaccare con spade e baionette senza sparare. Rappresenta anche la fanteria non europea con moschetti a miccia o a pietra focaia che sparava una scarica o due per poi caricare con le spade come i giannizzeri turchi.

MUSKETS (1701-1860), rappresenta fanteria armata con moschetti a canna liscia ad avancarica e baionette, ma che usava il nuovo sistema olandese di addestramento e di fuoco come gli stessi olandesi (>1794), gli inglesi (>1785), i francesi (1754-1791), i prussiani (>1807), e gli austriaci (1741-1807). Essi erano schierati in 3 ranghi con piccoli intervalli e marciavano al passo cadenzato, questo permetteva di aumentare la facilità nel cambiare formazione o direzione. Essi combattevano eretti in rigide linee spalla – spalla sia in attacco o in difesa i ranghi bloccati muovendo obliquamente della profondità di mezza persona in modo che tutti potessero far fuoco simultaneamente. Il combattimento iniziava con il fuoco per plotoni, ogni plotone faceva fuoco in successione, ma tendeva a degenerare in un fuoco indipendente. A corta distanza il loro fuoco era molto più devastante che quello degli skirmisher o di una singola scarica e della successiva carica

alla baionetta del tipo di truppa successiva, anche se meno risolutiva di quest'ultima. Le loro baionette erano principalmente utilizzate per la difesa da cariche di cavalleria nemiche, contro le quali c'era solo il tempo per una singola scarica a corta distanza.

BAYONETS (1701-1885), rappresenta fanteria e armata ed addestrata come quella classificata Firelocks o Muskets or (1850>) quella che noi classifichiamo come Minie, ma che si basava principalmente sull'effetto sul morale di una carica alla baionetta o con sciabole in linea dopo una singola salva tra grida o incoraggiamenti o una rapida avanzata in colonna come i granatieri riuniti in brigate, Svedesi (>1718), Inglesi (1776-1850), Francesi (1792-1867), Prussiani (1808-1864), Austriaci (1808-1850 and 1864-1866) e confederati della guerra di secessione americana. Questi come i Muskets (1791>) preferivano formare quadrati di battaglioni quando attaccati da cavalleria e si basavano sul fuoco a distanza o su fuoco sostenuto contro fanteria o skirmishers che coprivano il loro fronte, che si presume siano presenti anche se non rappresentati. Le cariche alla baionetta vittoriose uccidevano e ferivano molte meno persone di un fuoco continuato di fucileria, ma erano più decisive poiché lasciavano il nemico in fuga chiaramente sconfitto.

LIGHT INFANTRY (1700-1867), rappresenta brigate di fanteria simili a quelle classificate sopra come Bayonets, ma interamente composte di uomini addestrate a muoversi in maniera eccezionalmente rapida e indipendente, come la Light Division anglo-portoghese della guerra peninsulare e gli austriaci delle light brigades del 1809, che combinavano 2 o 3 unità di jaeger, grenzer o simili con una di ussari. Non include fucilieri prussiani, zuavi e chasseur de pied del 1859, ma solo perché erano riuniti in brigate con altra fanteria piuttosto da soli.

STOIC FOOT (1700-1915), rappresenta fanteria armata di moschetti a canna liscia ad avancarica e baionetta e addestrata come uno dei tipi di truppa precedenti o (1890>) con rifles ma ancora basata su formazioni dense e scariche di fucileria. Questi erano più rimarchevoli per la loro tenacia che per la loro abilità o efficienza e ed era "sei volte più facile ucciderli che sconfiggerli", come i regolari dei Sikh khalsa fino al 1849 e la fanteria di linea russa.

MINIE (1851-1867), rappresenta fanteria armata con fucili ad avancarica con proiettili ad espansione come il Minie, Enfield, Springfield, Lorenz o Podewil, il cui raggio di tiro teorico non era raggiunto in guerra per via di problemi di difficoltà di stima dell'arco di tiro, una zona di impatto corta e la mancanza di addestramento. Combattevano in posizione eretta o in ginocchio in una linea più profonda di due ranghi utilizzando le coperture disponibili e si basavano molto sul proprio fuoco rispetto a quello di skirmisher in avanscoperta. Esempi sono gli inglesi in Crimea e la fanteria unionista della guerra di secessione americana.

BL (1848-1870), rappresenta fanteria armata di fucili a retrocarica a bassa velocità, come i Dreyse ad ago o gli Snider. Oltre che sparare più velocemente potevano caricare e sparare sdraiati con una ridotta esposizione al fuoco nemico, cosicché combattevano in densi raggruppamenti piuttosto che in linea o colonna.

RIFLES (1867>), rappresenta fanteria armata di fucili a retrocarica ad alta velocità o (1886>) fucili con caricatori, come gli Chassepot, Martini, Berdan or Lee-Metford, e che combattevano sdraiati in linea con supporti e riserve. Una traiettoria più tesa e la mira regolabile permettevano un più lungo arco di tiro mentre l'incrementata velocità di fuoco dei magazine rifles e l'aiuto successivo di mitragliatrici permetteva formazioni ancora più aperte.

MARKSMEN, rappresenta sia i battaglioni specializzati di jaeger usati all'occorrenza dagli eserciti europei all'inizio del periodo coperto da queste regole che le grandi masse di irregolari come i pandour austriaci, i najibs indiani, gli jezailachis, i selvaggi Pathans e gli irregolari afgani, ma non

gli skirmisher regolari del 19° secolo o i battaglioni specialisti di jaeger o di fucilieri integrati alle brigate di linea come gli jaeger austriaci nel 1859 e 1866.

SPEARMEN, rappresenta fanteria indigena non addestrata che si basava su una carica con spade o lance, come i picchieri ribelli irlandesi, la milizia russa Opolchenie, i dervisci o gli Zulu o , nei set di regole collegati, i ribelli giacobiti delle Highland scozzesi.

SMOOTHBORE ARTILLERY (1700-1868), rappresenta batterie armate interamente artiglieria a canna liscia assegnate ai corpi o alle loro divisioni, o raggruppate sotto il controllo diretto del C-in-C come riserva di artiglieria per essere usata in massa al momento decisivo. Non incluse cannoni leggeri assegnati ai battaglioni o ai reggimenti di fanteria che si presume siano inclusi nelle corrispondenti basette. Ogni elemento di artillery può includere una minoranza di horse o heavy artillery come batterie da campo, ma alcuni eserciti possono avere alcuni elementi interamente di horse artillery, o avere le loro riserve interamente o quasi formate da heavy guns.

MIXED ARTILLERY (1857-1871), rappresenta artiglieria assegnata alle divisioni, ai corpi o alla riserva formata da un mix di batterie di calibro più grande ma leggere e batterie a canna rigata dall'arco di tiro più lungo ma meno letali (1857-1871), come l'artiglieria della guerra di secessione americana, o le batterie di artiglieria a canna rigata e migragliatrici (1870), come l'artiglieria francese nel 1870.

RIFLED ARTILLERY (1866>), rappresenta artiglieria di riserva di divisioni o di corpi interamente equipaggiata con artiglieria a canna rigata in acciaio o batterie a più corto raggio in bronzo che sparava esplosivi con un spolette efficienti o shrapnel.

LIGHT ARTILLERY, rappresenta jingals cinesi trasportati a mano o su pony, zamburaks portati da cammelli e/o gruppi di artiglieri indiani che lanciavano i loro razzi a mano e i loro cammelli da trasporto.

PONTONEERS rappresenta truppe capaci di muoversi su fiume e di costruire un ponte temporaneo.

SUPPLY BASE, rappresenta le salmerie dell'esercito, ospedali, magazzini e depositi di trasporto, conta come 12 elementi equivalenti e è piazzata accanto a una BUA o al bordo del tavolo e anche su una waterway, river navigabile, road o railway. Non può essere mosso durante una battaglia ed è debolmente difeso solo dal suo stesso personale. Serve a creare resistenza, a richiedere protezione e rappresenta un bersaglio per incursioni nemiche.

LAAGER, rappresenta un cerchio di carri da rifornimento come quelli dell'esercito boero. Come una Supply Base conta come 8 elementi equivalenti, ma differisce nel fatto di essere fortemente difeso e capace di muovere, anche se lentamente.

AERONAUTS (1794>), rappresenta un pallone da osservazione ancorato a 1000 piedi e capace di vedere fino a 4 miglia e mezza ed un carro con il distaccamento e il carro o, (1910>) 1 o più aerei a terra capaci di vedere l'intero campo di battaglia quando in aria, un hangar, veicoli e ed equipaggio a terra. Può muovere, ma può operare solo se fermo per l'intero turno e quello precedente, in good going, in good weather, alla luce del giorno ed entro la easy command distance dall'Army HQ'. Quando opera provvede alla ricognizione per il comandante dell'esercito. Può essere attaccato, ma non può rispondere.

FLOTILLA, rappresenta piccole navi utilizzabili solo in combattimento a corta distanza, include sia il gruppo di navi da abbordaggio come le galere, comando di scialuppe da navi principali, le flotte di canoe o di giunche o rostri non corazzati, navi incendiate o e (1860>) spar- o (1876>) altre torpedini.

SAIL (>1869), rappresenta navi in struttura di legno con armamento sulle fiancate che dipendevano interamente sulle vele e che non può muovere più vicina di 45° sopravvento.

STEAMER (1824>), rappresenta navi di legno come le precedenti con in aggiunta un motore a vapore che spinge ruote o eliche o navi non protette spinte solo dal vapore.

IRONCLAD (1855>), rappresenta navi da guerra con armamento su torretta o su scafo con abbastanza corazzatura in ferro o acciaio da fornire una protezione sostanziale contro artiglieria al loro armamento, ai motori e alla linea di galleggiamento.

SUBMARINE (1861>) rappresenta una singola nave interamente sommergibile o il semi sommergibile "David".

Truppe considerate **ELITE** includono cavalleria della guardia, brigate formate interamente da fanteria della guardia o granatieri e marksmen regolari armati interamente di fucili di buona qualità e spearmen fanatici. La cavalleria di elite era utilizzata per cariche decisive, la fanteria della guardia o i granatieri per sostenere attacchi rischiosi su centri abitati o come riserva finale per decidere una battaglia che rimaneva incerta. Non solo il costo è maggiore, ma anche ogni elemento conta come 2 equivalenti.

Truppe considerate **INFERIOR** includono tutte quelle cavallerie o fanterie ritenute manchevoli in alcune qualità nel combattimento prese dal loro tipo, come volontari arruolati di recente, milizia, landwer, riservisti male addestrati, regolari male comandati o trascurati, cavalleria dispersa in reggimenti, squadroni o compagnie invece di essere formata in brigate o montate su cavalcature di cattiva qualità o affaticate. Questa gradazione non riflette il coraggio dei singoli o non significa che non combatteranno bene all'occasione o che non saranno di buon valore. Elementi naval similmente gradati sono quelli troppo debolmente armate o non adatte a prendere il mare per stare in linea di battaglia in mare aperto, come fregate a vela, corvette o brigantini, fregate a vapore a meno che non siano armate con cannoni di grande calibro, vaporetto fulviali e costieri, Ironclads obsolete o tutti i sottomarini (<1900).

Artillery è considerata come **HEAVY** se ha cannoni da 12pdr o più grandi o cannoni rigati da 15pdr o più grandi.

Artillery è considerata **HORSE** se è a canna liscia ed ha cannoni a canna liscia fino a 6pdr o rigati fino a 10pdr con gli artiglieri trasportati sul traino o sui cavalli del traino o se ha cannoni a canna liscia fino a 12pdr o rigata fino a 13pdr con gli artiglieri a cavallo su cavalcature separate.

TRUPPE CHE POSSONO SMONTARE

Dragoons, Repeaters, Mounted Rifles and Rifle Cavalry possono combattere montati o smontati cosicchè sono classificati DISMOUNTABLE. Elementi dismountable non necessitano di essere rappresentati sia montati che smontati, ma dovrebbero avere un mix di figure montate e smontate e cavalli tenuti. Un elemento dismountable è sempre considerato montato se si è mosso più di 600 passi senza fare fuoco e sempre smontato se fa fuoco o se è trincerato. Altrimenti Dragoons sono sempre montati, Mounted Rifles sempre smontati, Repeaters e Rifle Cavalry sono dichiarate dal giocatore prima di lanciare i dadi per il combattimento.

ORGANIZZAZIONE DELL'ESERCITO

IMBASETAMENTO DEGLI ELEMENTI

Un elemento consiste di diverse figure fissate ad una sottile base rettangolare di cartone o materiale simile. Le dimensioni di questa basetta non sono importanti e anche la scala dei figurini non è critica fintanto che tutti gli elementi terrestri abbiano lo stesso fronte. Comunque, qualche standardizzazione è richiesta se si intende giocare contro eserciti di altre persone e le convenzioni che sono specificate di seguito sono le migliori che si possa fare per rappresentare l'effettiva distanza occupata nella scala di terreno.

L'imbasettamento standard prevede i figurini da 25 mm montati su basette larghe 60 mm e le figure più piccole su basi di 40 mm. Se le figure erano su basette larghe 30 mm si fissa la base sul centro di una basetta da 40 mm. L'imbasettamento standard per i figurini in 25 e 15 mm è lo stesso degli altri set di regole della serie. Figurini più piccoli dei 25 mm possono essere alternativamente montati su basette larghe 80 mm, che possono permettere alle formazioni di essere rappresentate più realisticamente e migliorare l'effetto visivo. Se così è si usa il numero di figure previsto per i 10 mm per basetta per imbasettare le figure di 15 mm e raddoppiare il numero in ogni rango per figure di scala più piccola, eccetto che per gli elementi di staff.

DIMENSIONI DELLE BASETTE

dimensioni basetta (larghezza x profondità) per			
figure da 25mm	figure da 15mm	alternativo	
60 mm x:	40 mm x:	80mm x:	
120mm	80mm	160mm	Army HQ, Pontooners, Supply Base, Lager, Aeronauts
60mm	40mm	80mm	Native Potentate, Dismounted, e Artillery
40mm	30mm	60mm	Command Party, Mounted, BL, Rifles e Spearmen
30mm	20mm	40mm	Altre fanterie

NUMERO RACCOMANDATO DI FIGURE O DI MODELLI PER BASETTA

G = Generale, R = Cavaliere montato, H = cavallo tenuto, A = cannone e serventi, Sk = in blocchi di Skirmisher, = in blocchi in ordine aperto, (? d) è il numero di ranghi se un blocco di figure è fuso in numero maggiore di 1. I codici per la spaziatura sono:

Dal fronte al retro: o = No gap tra ranghi, + = piccolo (1/2 profondità della figura) gap tra ranghi, ++ = il più largo gap possibile tra ranghi *= Singolarmente, davanti e tra i ranghi del fronte delle colonne.

Fianco a fianco: No code = spalla a spalla al centro della basetta, s = sparsi regolarmente sulla basetta, r = sparsi a caso, ?x = in quel numero di gruppi separati.

	25mm & 15mm:	10mm:	6mm Baccus:	Other 6mm:	2mm:
HQ	G+1-2+1-3R		G+2+2-3R	G+2-3 +2-3R	G>
Command Party.	G1R	G1-2R	G=2R		G2R
Native Potentate.	G2R	G2R	Go4-6R		?
Light Horse.	2Rs/r	3Rs/r	3Rs/r		10Rs
Sipahis.	3Rs/r	4Rs/r	5Rs/r		?
Pistols.	3-4R	5R	4Ro4R		8Ro8R
Others if mounted.	3	5R	6R		12-16R++0-6R
Dragoons if not.	3++3H	4++4H1R	5+1R+6H		16(2d)+2R++16H

Repeaters.	2++2H1R	3++3H2R	4++4H2R	5Sk++6R6H
Mounted Rifles.	3s/r++3H	5s/r++5H	6s/r++6H	10Sk++12H
Rifle Cavalry.	2s++2H1R	3s2R++3H	3s3R++3H	5Sk6R++6H
Firelocks.	4	6s+6s	6s+6s+6s	40(4d)
Muskets.	4	8	8o8	48(3d)
Stoic Foot.	4	6o6	8o8o8	48(6d)
Marksmen.	2s	4r	4r	10Sk
Bayonets (linear).	4	2s++8	2s++8o8	5Sk++26(2d)
Bayonets (columns).	4	3s*2x2o2	3s*2x3o3o3	10Sk ++2x16(4d)
Light Infantry.	4	4s++6	4s++6o6	10Sk++20(2d)
Minie.	4	1s++8r	1s++8ro8r	40-48(2d)
BL.	3s	6s++2x2	6s++3x2o2	20L++2x16(4d)
Rifles.	3s	6s++4	6s++6	20L++26(2d)
Spearmen.	3-4ro2-4r	?	3-7ro7-8ro5-6r	?
Portable artillery.	2As	3As	4As	?
Other artillery.	1A	1A	2A	3A

La guarnigione di uno *strong point* è rappresentata da una singola figura non imbasettata o un blocco di figure da inserire tra i modellini degli edifici.

La maggior parte dei figurini dovrebbero essere posizionati sul retro della basetta cosicché le loro armi non sporgano al di là del loro fronte. Quelle con il codice di spaziatura "o" possono essere serrati, cioè coprono gli intervalli del rango frontale con le canne dei fucili tra le teste del rango frontale. La fanteria dovrebbe essere posizionata sul retro della basetta in modo che le canne non sporgano dal suo bordo frontale. Figurini schierati in avanti rappresentano skirmishers o granatieri del 18° secolo. Elementi di HQ possono essere abbelliti con tende, tavoli, cavalli tenuti o carrozze secondo il proprio gusto. Elementi di supply possono essere rappresentati da tende, cucine da campo, animali da trasporto o qualsiasi cosa che il vostro gusto ritiene più opportuno. Vista la scala del terreno non renderà pratico rappresentare i traini e i loro equipaggi con queste regole, a meno che non si usino i figurini in 2 o 6 mm, cosicché si suppone che siano stati ritirati fuori vista su terreno morto.

Non è necessario duplicare elementi che possono smontare a meno che non si voglia. Se non si fa è meglio utilizzare basette con figurini smontati.

L'accresciuta profondità degli elementi di Repeaters, Mounted Rifles, Rifle Cavalry, BL and Rifle è per permettere l'uso di figure sdraiate che sparano e l'accresciuta profondità tattica dovuta a coloro che reggevano i cavalli sul retro e l'organizzazione della fanteria nel tardo 19° secolo in linee di fuoco separate, supporti e riserve.

Anche se i figurini di 6 mm e 2 mm sono fatti per essere utilizzati senza basette, la nostra esperienza mostra che queste sono necessarie e che usando le basette dei 15 mm l'effetto è il più realistico.

I blocchi dei figurini in 2mm sono in una varietà di dimensioni che possono essere selezionate o combinate. I blocchi da 2 mm di cavalleria sono fatti da 6 leggeri o 8 pesanti. Il mio imbasettamento permette una singola linea di pesanti o 2 di leggeri o addirittura una brigata mista di corazzieri ed ulani. La horse artillery è rappresentata al meglio da 6 traini con i cannoni agganciati, artiglieria da campo da cannoni in azione con 4 traini dietro e heavy artillery con cannoni in azione con 6 traini dietro.

L'Irregular Miniature produce blocchi di fanteria inglese napoleonica in ordine aperto, cosicchè sostituite i blocchi di quelli della guerra di Crimea. Dato che inoltre non distinguono i cannoni pesanti sostituite i falconi del rinascimento ma con serventi e traini contemporanei. Quei blocchi di fanteria o cavalleria in 6 mm prodotti con spazi ridotti tra i figurini possono essere facilmente tagliati e ricomposti per stare nel fronte delle basette .

Elementi Naval e Aeronaut sono rappresentati da modelli più piccoli degli altri elementi terrestri, questo può essere giustificato dal fatto che l'elemento è visto ad una distanza più grande. Ci sono eccellenti serie di navi in scala 1/1200 per la guerra civile americana e di 1/2400 e 1/3000 e 1/6000 per gli altri conflitti di questo periodo.

1/1200 elementi naval hanno il fronte di 30mm e la profondità di 150mm.

1/2400 or 1/3000 elementi naval hanno il fronte di 20mm e la profondità di 100mm.

1/6000 elementi naval hanno il fronte di 20mm e la profondità di 50mm.

(Le misure di queste basette sono ora compatibili con il set di regole navali sperimentali DBSA sul mio sito web)

CODIFICA COLORI DEGLI ELEMENTI

Sebbene i colori delle uniformi diano tutti gli elementi necessari agli avversari per permettere l'identificazione, il giocatore che li controlla ha bisogno di qualche aiuto. Raccomandiamo di dipingere il retro della basetta con un singolo colore per indicare la nazionalità e che si differenzi dal maggior numero possibile di oppositori storici e dagli alleati.. Blu reale = francesi o cileni, nero = prussiani, brunswick, montenegrini o sudanesi, grigio chiaro = austriaci, confederati, verde scuro = russi, piemontesi/regno d'italia, verde chiaro = turchi, egiziani, hanoveriani, ribelli inglesi o afgani, rosso = inglesi, bulgari, peruviani o rivoluzionari ungheresi, arancio = olandesi, nassau o repubblica boera, blu chiaro = bavaresi, danesi, greci, argentini, repubblica texana o statunitensi, giallo = svedesi, sassoni, rumeni, messicani, boliviani, sikh o cinesi imperiali, bianco = spagnoli, hessiani, serbi, giapponesi, marrone medio = portoghesi, belgi, porpora = napoletani, principati indiani. Quando due nazioni hanno lo stesso colore le loro uniformi li distingueranno sempre. La qualità delle truppe può essere indicata da pallini centrali di colori contrastanti oro = elite, argento = light cavalry, light infantry o horse artillery, marrone scuro (fango) = inferior

DIMENSIONI DELL'ESERCITO

A meno che non si tratti di una campagna o di uno scenario prefissato ogni parte consiste di un numero di elementi ottenuti da un determinato numero di army point (AP), normalmente tra 100 e 1000 AP. In ogni partita ogni fazione è controllata da 1 o più elementi di staff, che devono includere un Commander in Chief (C-in-C). Altri elementi di staff possono essere generali subordinati o alleati, a volte raggruppati sotto un comando intermedio di armata. Ogni elemento di staff controlla un comando di almeno 6 elementi compreso se stesso. Ogni elemento deve far parte di questi comandi e a meno che non faccia parte del comando del C-in-C o di un comando di armata non può essere trasferito ad un altro. Elementi logistics devono far parte del comando del C-in-C o di un comandante di armata.

CONTINGENTI NAVALI

Forze navali nell'army list rappresentano la relativa forza e il tipo di navi di opposte nazioni, ma non sempre il loro numero effettivo, dato che solo una piccola parte delle flotte era possibile che appoggiasse le forze terrestri. Ogni elemento naval a parte quelli di Flottilla o Submarine possono essere designati flagship equivalenti per un generale alleato che controlla solo elementi naval, altrimenti tutti gli elementi naval sono controllati dal C-in-C.

PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA

SEQUENZA DI PREPARAZIONE

- (1) Stabilire quale esercito è l'attaccante e quale il difensore.
- (2) Scegliere e piazzare il terreno.
- (3) Stabilire i bordi del campo di battaglia.
- (4) Registrare la struttura di comando e i piani di schieramento.
- (5) Il difensore schiera tutte le truppe non nascoste e non ritardate e tutte le battlefield preparations non nascoste
- (6) L'attaccante schiera tutte le sue truppe che non entrano in ritardo.

DECIDERE L'ATTACCANTE O IL DIFENSORE

I comandanti degli eserciti lanciano ognuno un dado e lo aggiungono al fattore di aggressività dell'esercito, che è basato sulle sue preferenze storiche per la tattica dell'attacco o difesa e non sul fatto che una nazione stia invadendo l'altra. L'esercito con il totale più alto è l'attaccante e quello con il punteggio più basso è il difensore. In caso di parità si lancia di nuovo il dado.

TERRENO

I giocatori devono essere in grado di provvedere al terreno di battaglia nel caso siano difensori. L'abilità di comando è definibile come la capacità con cui i generali adattano i movimenti delle truppe a quelli del nemico e al campo di battaglia, un terreno realistico e vario è essenziale per battaglie interessanti. Dato che il campo di battaglia è così piccolo speriamo che i giocatori spendano tempo e ingegnosità a fare i loro terreni visivamente accattivanti come i loro figurini.

Il campo di battaglia è normalmente realizzato piazzando elementi di terreno separati di un tipo appropriato al teatro di operazioni su una superficie piana o su un pannello che rappresenta una pianura piatta o moderatamente ondulata. I tipi di terreno che sono significativi a livello di armata differiscono spesso da quelli familiari per altre scale o periodi. Quelli selezionati compaiono sulle mappe pubblicate delle più importanti battaglie storiche.

Elementi lineari possono essere Waterways, Streams Gullies, Rivers, Roads o (dal 1859) Railways.

Elementi piani possono essere BUA (Built Up Area), Hills, Woods, Marsh or Slow Going. Tutti i precedenti eccetto le BUA devono avere bordi arrotondati.

Gli elementi utilizzati possono essere ristretti dalle army lists, altrimenti devono includere un minimo di 2 roads e 2 BUA e al massimo uno dei seguenti Waterway, River e Railway e 6 di ogni singolo tipo di elemento. Per ogni 9 miglia quadrate dell'area totale del campo di battaglia, ci devono essere 4-6 elementi e fino a 2 dei quali possono essere elementi piani di più di 1000 p in ogni direzione.

Ogni lato corto del campo di battaglia e ogni metà del lato lungo sono numerati da 1 a 6 dal difensore. Si tira il dado e si piazzano gli elementi nell'ordine indicato sotto. L'attaccante può provvedere e piazzare 2 di questi elementi se vuole. Tutti gli altri sono provvisti e piazzati dal difensore. Se sia il difensore che l'attaccante vogliono piazzare elementi dello stesso tipo il difensore tira il dado e piazza per primo. Se c'è un varco fra due elementi piani deve essere largo almeno 400 p.

WATERWAYS rappresenta il mare o grandi fiumi non guadabili e navigabili come il Mississippi, Danubio nella parte inferiore o lo Yiangtse/Hwangshi. Una Waterway richiede 1 dado per

posizionare e si estende tra 600p e -2,000p all'interno da un bordo laterale scorrendo a, da o lungo la sezione del bordo che corrisponde al punteggio del dado.

STREAMS rappresenta fiumi più piccoli, torrenti, corsi d'acqua o ruscelli, che, anche se facilmente guadabili a causa di rive scoscese o fangose o per il fondo roccioso. Sono riprodotti con la larghezza di un quarto del fronte di una basetta e scorrono in curve dolci (a volte tornando indietro). Un Stream richiede 2 dadi di posizione e scorre da un bordo del tavolo indicato all'altro, a meno che non incontri una Waterway già piazzata, o un River o un'altro Stream a cui si unisce. La sua lunghezza non può eccedere 1 volta e mezza la distanza in linea retta tra le due estremità.

RIVERS rappresenta un singolo fiume, più largo e per la maggior parte non guadabile, creato opzionalmente trasformando un elemento Stream che scorre fra due lati lunghi del campo di battaglia tramite l'aumento della sua larghezza fino al fronte di una basetta. Un elemento River largo almeno la metà del fronte di una basetta è navigabile, ma solo da elementi di Flotilla.

GULLIES rappresenta il letto di un fiume incavato e secco o quasi secco, un wadi, jhil o nullah. In climi secchi come in India durante la stagione dove si tenevano le battaglie o in Crimea in estate, sono sostituiti degli elementi di Stream non ancora rimpiazzati da un elemento River. Essi hanno gli stessi effetti degli elementi Stream, eccetto che possono nascondere fanteria tra di essi e non possono scorrere attraverso o contattare un elemento di Marsh.

MARSHES possono essere lunghe fino a 3,000p ma non più larghe di 500p . Un elemento Marsh richiede 1 dado di e deve essere posizionato sia più vicino al bordo indicato che a qualunque altro e inoltre a lato di una Waterway o sotto un elemento di Stream cosicchè sporge dai suoi lati. Elementi Marshes non sono transitabili a elementi Army HQ, artillery a meno che non sia Portable and Laager, è difficult going per tutti gli altri tipi di truppe.

HILLS devono estendersi fra 500p e 4.000p in ogni direzione. Un elemento Hill richiede 1 dado di posizione e deve essere posizionata più vicina al bordo indicato che non a qualunque altro. Può essere difficult o gentle. Difficult Hills sono scoscese e rocciose o con vegetazione e si considerano difficult going. Gentle Hills sono dolci con scarsa vegetazione e sono good going. Gentle Hills la cui larghezza minima è meno di 1,000p e tutte le Difficult Hills salgono fino a una cresta centrale. Le altre Gentle Hills crescono fino a un altopiano piatto che parte a 500 passi dal bordo ed il cui bordo conta come cresta.

Tutte le colline danno vantaggio nel close combat se tutto il fronte di un elemento ha iniziato il turno più in altro di quello dell'avversario. Anche se la cresta della collina li ha allora separati o se l'elemento inizialmente più in altro è sceso giù o via dalla collina per contattare il lato più vicino dell'elemento avversario, ma non se lo ha contattato cu altri lati. Un elemento con tale vantaggio è denominato in "*uphill*".

Truppe entro 400 passi dalla parte più lontana della cresta di una Gentle Hill possono essere fatti oggetto di fuoco da artillery, anche se con effetti molto ridotti, essendo raggiunte da razzi, proiettili a palla di rimbalzo e shell, come i quadrati inglesi nominalmente in terreno morto a Waterloo. I fanti classificati Bayonets (1790>), Light Infantry o Minie possono sparare al di là della cresta di una Gentle Hill se entro 200 passi dal loro fronte, presumendo che abbiano mandato skirmishers al di là della cresta.

ROADS sono gli elementi più importanti. Devono essere connesse da una rete. Alcune erano già macadamizzate, cosicchè un singola similmente mantenuta può essere rappresentata come una striscia larga 10-25mm grossomodo colorata come pavimentata a pietra, ghiaia, terra chiara

pressata anche (1820>) macadamizzata. Le altre sono bad roads e dovrebbero invece esser rappresentate come terrose, con profonde impronte, buche e/o strisce di fango scure. Ogni strada richiede 2 dadi di posizionamento e deve correre tra uno dei bordi indicati e l'altro, eccetto nel caso che i punteggi dei dadi siano lo stesso per cui corre ortogonalmente al bordo indicato.

Se il bordo finale è una waterway la road deve finire in una BUA in contatto con quella waterway. Una road che interseca un river, stream or gully si presume che lo attraversi con un guado a meno che non si provveda con un ponte. Un ponte è distrutto da un elemento che dichiara tale intenzione e rimanga in contatto con esso per 2 interi propri turni, anche se in combattimento. Un ponte temporaneo o fisso può essere distrutto con difficoltà da artillery o dal tiro di elementi naval o in close combat da elementi naval fanteria o smontati. Una good road che raggiunge una bad road continua attraversandola. Se una bad road raggiunge un'altra road può finire lì o continuare dall'altra parte.

Elementi possono combattere lungo una road, cosicché è importante che il terreno per la larghezza di mezzo elemento da entrambe le parti sia identico cosicché sia evidente se l'elemento sia in good or altri going per il combattimento, anche se non per il movimento lungo la road.

RAILWAYS (1859>) rappresenta una singola strada ferrata fatta da 2 binai di ferro fissati su traversine di legno su letto di ghiaia. Non può attraversare una hill, ma può attraversare una marsh, passare attraverso un wood o attraversare un river, stream or gully con un ponte o attraversare una strada. Richiede 1 dado di posizionamento e corre dal bordo indicato direttamente a quello opposto. Si assume che permetta un treno in entrambe le direzioni ogni doppio turno.

BUILT-UP-AREAS (BUA) devono essere quadrati di 500p-600p. Sono di solito piccoli villaggi ma possono essere occasionalmente sezioni di villaggi più grandi separate da roads. Richiedono 1 dado di posizionamento. Devono essere più vicini al bordo indicato che agli altri. Devono essere trasversali a una road o incrocio. Il movimento per uscire da una BUA a parte che in una sezione di BUA adiacente è considerato slow going anche se su road.

Truppe che difendono una BUA hanno sostanziali vantaggi su gli attaccanti fino a che questi sono riusciti ad entrare, ma (eccetto per skirmishers specialisti, che tendevano ad essere tagliati fuori dentro gli edifici) sono poi buttati fuori rapidamente in disordine se falliscono la resistenza. Alcune BUA derivano la loro forza difensiva da muri perimetrali di mattoni o di pietra, edifici di pietra o di fango e mattoni con il tetto piatto e muri ciechi, ma la maggior parte da giardini, recinti, steccati,, sentieri contorti, irregolarità generiche e specialmente da frutteti. Anche se il tiro a distanza (distant shooting) da più di una direzione può essere combinato contro una BUA, close combats contro ogni bordo è trattato come separato e consecutivo, i difensori fronteggiano tutti a turno. Ogni recoil dai difensori è verso l'interno della BUA. Solo l'elemento nemico che lo ha sconfitto insegue. Una BUA incendiata da artillery ha un segnalino di fuoco e fiamme piazzato. Non è indifendibile, ma diventa difficult going ed ha il suo fattore di difesa ridotto.

WOODS rappresenta aree fittamente coperte di alberi adulti. Devono essere di dimensione tra 500p e 3,000p in ogni direzione e sono. Richiedono 1 dado di posizionamento e devono essere posizionate più vicine al bordo indicato che a qualunque altro. Danno sostanziali vantaggi nel combattimento a fanterie o truppe smontate contro nemici esterni. Fanteria e truppe montate che hanno la peggio in un combattimento possono essere respinte ma lentamente. Il tiro in distant combat a o da truppe in un Wood è possibile solo se sono entro 100p dentro il bordo e il nemico è fuori.

SLOW GOING è un termine che riunisce tutti i tipi di terreno che impediscono i movimenti ma non il tiro come cespugli o giungle di sottobosco basso con alberi sparsi o colline di sabbia, arbusti di ginepri o di noccioli, ginestre, vigne, piantagioni di luppolo, oliveti, frutteti, miglio alto del kaoliang o aree divise in piccoli campi circondati da muri, pareti, vicoli, canali di irrigazione o risaie. Un'area di slow going deve essere tra 500p e 3,000p larga in ogni direzione. Richiede 1 dado di posizionamento e deve essere più vicina al bordo indicato che a qualunque altro. Truppe che finiscono il movimento off road in uno stream o gully sono in slow going fino a che non muovono fuori.

FLAT GOOD GOING è il rimanente dell'area di gioco ancora libera dopo che gli elementi di terreno sono stati piazzati. Dovrebbe essere rappresentata come una ragionevole approssimazione di prati piatti o moderatamente ondulati, grandi campi coltivati o deserto, ma ancora in grado di dare riparo a truppe in skirmish.

EFFETTI DEL TERRENO SULLA VISIBILITA'

Distinguiamo il termine KNOWN = conosciuto (a tutti gli elementi di un comando) e VISIBLE (ad uno specifico elemento).

Elementi visibili ad altri elementi sono conosciuti a tutti gli del suo comando. Elementi del terreno ed altri elementi visibili a Aeronauts in bel tempo sono conosciuti a tutti i comandi che entrano dallo stesso lato eccetto che da comandi alleati.

Elementi di terreno al di là di una cresta di una collina che si frappone sono visibili solo da Aeronauts.

Truppe al di là di una BUA o di un Wood che si frappone sono visibili al di sopra della metà superiore di una collina da Aeronauts. Truppe al di là di una cresta di una difficult hill o 400p> al di là di quella di una gentle hill, sono visibili sono agli Aeronauts.

Truppe entro più di 100p il bordo di un wood o all'interno di una BUA non sono visibili dall'esterno e non possono vedere al di fuori. Dopo l'introduzione di polvere da sparo senza fumo nel 1892, fanteria o truppe smontate che sparano da una Concealed Position (vedi la prossima pagina) e non si muovono non sono invisibili al nemico che non sia entro 400p e a cui non abbiano ancora sparato.

SCelta DEL BORDO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Dopo che il terreno è stato posizionato, i giocatori che comandano le due fazioni lanciano il dado per la scelta del bordo del campo di battaglia, l'attaccante aggiunge 2 al suo dado. Colui che ha il risultato più alto sceglie quale dei due lati lunghi sarà il suo lato di base. L'altro prende il lato opposto come suo lato di base.

STRUTTURE DI COMANDO DEGLI ESERCITI

Le truppe devono essere assegnate a comandi. Se questo è già stato fatto in anticipo farà risparmiare del tempo ed è il caso quando un esercito è organizzato permanentemente in corpi. Comunque qualche adattamento di risorse una volta che il terreno è stato visto e che il piano è stato fatto è ragionevole, ma si può apprezzare che il tempo disponibile per la vittoria può essere facilmente sprecato da questo micromanagement.

Permettiamo che i generali siano classificati a seconda delle loro performance storiche. **Brilliant** generals sono capaci di un improvviso colpo capace di rovesciare gli equilibri dell'esercito avversario. Però solo buoni giocatori avranno la capacità di decidere quando la situazione lo richiede e beneficiarne e comunque i loro avversari possono impedirglielo. Generali classificati **Inert** possono ostacolare le loro truppe per la loro letargia, indecisione, timidezza, eccessiva

fiducia, ignoranza delle più elementari precauzioni, incapacità di avere il controllo dei subordinati, incapacità innata, demenza, gelosia, estrema testardaggine, riluttanza a colpire il nemico coraggiosamente o addirittura desiderosi di perdere, ma costano poco.

Un esercito piccolo sarà di solito comandato interamente e direttamente dal suo Army Commander. Gli extra PIP forniti da ulteriori generali raramente giustificheranno il costo di questi generali. Un esercito più grande che intenda manovrare è meglio che sia diviso in comandi per avere PIP in più, anche se grandi eserciti indigeni che si basano sul numero delle truppe o su difese campali possono fare a meno di loro o comunque può non essere loro permesso.

Se l'Army Commander sta usando un elemento HQ di solito terrà per se una riserva di truppe di elite o di artiglieria e cederà queste dal suo ad altri comandi quando ce ne sarà bisogno. Se usa un elemento CP, potrà a volte comandare direttamente una larga parte dell'esercito, ma questo può impedirgli di muoversi verso un punto cruciale usando la sua maggiore mobilità.

PIANIFICAZIONE DELLO SCHIERAMENTO

Il difensore scrive gli ordini dei suoi comandi inizialmente presenti da sinistra a destra e dal fronte al retro, la posizione dell'elemento più lontano di ogni suo fianco, il tipo e la posizione delle sue battelfield preparations, la posizione di ogni ponte precostruito dal suo treno pontieri e le strade o le ferrovie di arrivo delle linee dei comandi non inizialmente presenti. Il difensore non può avere inizialmente alcun elemento al di la' della linea centrale, o alcuno entro 1200 di un lato del campo di battaglia a meno che non sia un naval o in una BUA o uno SP.

L'attaccante scrive gli ordini per i comandi non in ritardo dalla sinistra alla destra e le strade o le ferrovie di arrivo delle linee dei comandi che arrivano più tardi dai fianchi. Questi non può avere inizialmente nessun elemento al di la di 800 passi dal suo bordo di base o entro 400 p dal bordo laterale.

PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Dopo che il campo di battaglia è stato scelto, il difensore può usare gli AP che ha destinato a preparare il campo di battaglia come permesso dalla sua army list mettendo guardnigioni agli strong points, costruire fortificazioni campali, costruire ponti provvisori, minando waterways o nascondendo truppe. L'attaccante può usare AP solo per nascondere truppe, tutti gli AP destinati ad altre preparazioni sono persi. I tipi di preparazioni sono:

STRONG POINT (SP) sono quadrati fino a 250p, consistono di un edificio robusto in pietra come un seminario, una fattoria con muri perimetrali, chateau o altri grandi edifici, o in India un giardino o un frutteto circondato da muri o boschetti di mango. La sua guarnigione, inizialmente di diverse compagnie o un battaglione distaccato da uno o più elementi di un esercito, ma che si suppone sia mantenuto in forze da rinalzi. E' rappresentato da una singola figura a piedi. Le sue mura aiutano la difesa, ma impediscono la fuga. Costa 10 AP. Fino a 3 possono essere piazzate ovunque nella zona di spiegamento del difensore eccetto che entro 1,200p di una SP o una redoubt già piazzata.

REDOUBT, rappresenta opere campali aperte sul dietro che proteggono un elemento di fanteria do di artillery da nemici non direttamente dietro di loro. Non può essere presa d'infilata o oggetto di overlap, ma può essere contattata di fianco. Impedisce a elementi di artillery di muovere o tirare. Costa 5 AP. Fino a 3 possono essere usate, posizionate dappertutto nella zona di schieramento del difensore eccetto che entro 200p di una redoubt già piazzata o entro 1,200p di una SP già piazzata. Ogni modello di redoubt rappresenta 1 grande redoubt reale o fino a 4 redoubts più piccole.

ENTRENCHMENT, rappresenta 800p di trincea dritta, parapetti di terra e/o di tronchi per proteggere fanteria o truppe smontate da nemici che non siano in tutto o in parte dietro la linea che si estende dal loro lato frontale. Gli occupanti non possono girarsi a meno che non muovano all'indietro o facciano mossa di recoil. Costa 15 AP. Fino a 6 possono essere usate, posizionate dappertutto nell'area di schieramento del difensore.

EXPLOITABLE LINEAR FEATURE (ELF), fino a 1,200p, come massicciate ferroviarie o sezioni di sterro o strade incassate o una riva alta sulla parte nemica del fiume. Se è una riva di un fiume, questi è guadabile lungo tutta la ELF. Una ELF dà la stessa protezione di un entrenchment. Costa 0. Non occorre sia specificata nell'army list, ma 1 sola può essere usata e allora solo se si ottiene 5 o 6 dal tiro di un dado ed è piazzata ovunque lungo una railway esistente, road or river nella zona di schieramento del difensore. Non può essere utilizzata da eserciti con un C-in-C inert.

BARRICADE, lunga fino a 400 p di carri, mobilia, alberi abbattuti, cespugli di rovi o filo spinato. E' piazzata e dà la stessa protezione in close combat di un entrenchment ma non dal tiro. Costa 2 AP.

CONCEALED POSITION, rappresenta una posizione nascosta in una BUA, wood o gully, su una difficult hill, o dietro una BUA, wood o hill per un elemento o un gruppo fino a 10 elementi. La posizione delle truppe e la sua direzione sono scritte e sono schierate sono quando muovono per la prima volta, sparano o diventano visibili o conosciute da nemici. Costa 10 AP. Solo 3 possono essere usate dal difensore e 2 dall'attaccante, sono posizionate in tali posizioni entro l'area di schieramento del rispettivo giocatore. Le imboscate nascondono anche entrenchments od una ridotta occupata da truppe nascoste o che stanno sfruttando un elemento lineare. L'attaccante deve trasformare la sua concealed position in un surprise.

NAVAL MINEFIELD, 400p quadrati, rappresenta un'area di una *Waterway* che è stata disseminata di mine esplosive detonate a comando o con torpedini, aggeggi infernali o altri ostacoli mortali. Questo non può essere transitato da elementi naval amici. Ogni elemento naval che lo attraversa deve tirare un dado e se fa 1 è distrutto. Costa 20 AP. Solo uno può essere piazzato ovunque in una *Waterway* entro il proprio lato di schieramento.

SCHIERAMENTO INIZIALE

Il difensore piazza tutti gli elementi presenti e le battelfield preparation che non sono nascoste. L'attaccante schiera tutti gli elementi inizialmente presenti.

SCHIERAMENTO RITARDATO

Il comando dell'Army Commander deve sempre arrivare dal bordo di base. Il comando di un Allied General o (1795>) il comando di un Subordinate General può essere schierato o trattenuto per un successivo arrivo lungo una strada (road), o (1859>) via railway, specificato per scritto prima dell'inizio dello schieramento. Tale comando arriva nel proprio turno successivo a quando il dado non modificato per i PIP del comando ha ottenuto 5-6 se arriva dal lato di base, 6 se dal bordo laterale.

Tutti gli elementi che devono arrivare in quel turno lo devono fare via railway o in colonna su road entrando nel campo di battaglia o sul proprio bordo, o su un altro bordo ma più vicini al proprio bordo rispetto a quello del nemico. Essi misurando il loro movimento da dove la strada (road) taglia il bordo.

Un comando che non può arrivare completamente nel suo turno iniziale continua ad arrivare nei turni successivi, gli elementi fuori campo contano come parte della stessa colonna come l'ultimo elemento ad arrivare e usando gli stessi PIP.

Truppe che arrivano via railway possono schierare fino a 4 elementi di fanteria o un altro elemento terrestre in singola posizione su quella railway ogni turno. Non possono farlo se c'è qualche nemico che gli può sparare tra il bordo di entrata e il punto di sbarco dal treno.

ALLEATI RITARDATARI

Se il comando di un Ally General ha un fattore di aggressività più basso di quello dell'Army Commander, non lancia il dado per i PIP fino a che il numero dei propri turni completamente eccede la differenza.

SORPRESA

Un attaccante che ha utilizzato degli AP per una posizione nascosta lancia un dado: le modifiche sono +1 se il generale è *Brilliant*, +1 per ogni *concealed position*, +2 se il C-i-C nemico è *inert* e +3 se il tempo atmosferico è *misty*; -4 se il nemico ha *Areonauts* e se il tempo atmosferico è buono. Il punteggio totale indica il numero di turni che può fare prima che il difensore possa tirare dadi per i PIP. La sorpresa cessa anticipatamente se qualsiasi truppa tira o entra in close combat o diventa visibile entro 800 p.

COMBATTERE LA BATTAGLIA

SEQUENZA DI GIOCO

L'attaccante inizia il primo turno, poi le due fazioni alternano i turni. Durante il turno di entrambi:

- (1) Tira il dado per i player initiative points (PIP), e li usa per cercare un guado, poi per i movimenti di marcia, poi per i movimenti tattici per truppe che non lo sono impediti dai risultati nel combattimento del turno precedente, infine per fare mosse di rally ad elementi routed.
- (2) Tutti gli elementi di entrambe le fazioni che possono tirare in distant combat e hanno un bersaglio valido possono tirare ognuno una volta e fare o infliggere mosse conseguenti nell'ordine deciso da colui che tiene il turno.
- (3) Tutti gli elementi di entrambe le parti che sono in contatto utile con il nemico effettuano il close combat e subiscono o infliggono le mosse conseguenti, nell'ordine deciso da colui che tiene il turno. Elementi la cui mossa di pursuit contatta il nemico precedente o uno nuovo li combattono immediatamente e fanno o infliggono mosse conseguenti. Elementi con il fronte di una basetta nemica in contatto con il proprio fianco o retro si possono ora girare per fronteggiarlo, a meno che non siano già in contatto con il loro fronte.

TIRO DEI DADI PER STABILIRE IL PLAYER INITIATIVE POINT (PIP)

L'army commander lancia simultaneamente 1 dado colorato differenzialmente per ogni comando che ha qualsiasi elemento sul tavolo o che deve arrivare.

Se un C-in-C o army commander vuole, può ora cambiare il suo punteggio di un suo diretto subordinato (ma non di un alleato) il cui elemento è entro la easy command distance (2,400p se un HQ and 800p se un CP or NP) del suo superiore e il suo punteggio era inferiore. Un Army Commander può trasferire un elemento o un gruppo del suo stesso comando per turno a quello di un generale subordinato che sia entro la Easy command distance da lui. Qualsiasi generale può muovere o fare mossa di rally a un elemento amico non di staff che sia in contatto con il fronte o con il retro che appartiene a un comando differente, anche alleato. I PIP non possono essere trasferiti tra comandi in altra maniera. PIP non utilizzati sono persi.

Un **Brilliant** general può raddoppiare il punteggio iniziale in 2 turni a sua scelta durante la battaglia.

Un **Inert** general deduce sempre 1 dal suo punteggio.

Nessun PIP è usato per: (a) La prima mossa di marcia di un elemento o colonna se interamente su strada.

2 PIP sono usati per : (a) Far fare Rally a un elemento che ha fatto rout, ma solo se non si usa un punteggio scambiato.
(b) Cercare un guado (ford).

1 PIP è usato per : (a) Ogni altra mossa di un singolo elemento o un gruppo.

1 extra PIP è usato per : (a) Un elemento di terra o un gruppo di elementi di terra deve muovere o fare

rally è sia fuori della easy command distance del proprio generale, o il suo generale è in difficult going e non su road, o è in close combat o fa mossa di rout o è disabled o è stato perso.

(b) Una mossa tattica per artillery (>1756), Stoic Foot, truppe che difendono un entrenchment o in una redoubt, un Army HQ, un Native Potentate un Laager, o Aeronauts.

(c) Far marciare un gruppo che ha già fatto 3 mosse di marcia in questo turno se interamente lungo along good roads e/o bad roads in dry weather, o 2 se almeno parzialmente lungo good roads in wet weather o off-road o se naval.

(d) Ritirare un elemento che è entro la distanza di una basetta (400p) da qualsiasi nemico.

(e) Far fare mossa di rally ad un elemento che fa mossa di rout e che non ha interpenetrato elementi amici che fronteggiano in direzione opposta e che non sono anch'essi in mossa di rotta e che non è in pieno contatto con il fronte di elementi di staff amici.

TEMPO ATMOSFERICO

La direzione del vento è scelta dal C-in-C dell'attaccante e il tipo di tempo atmosferico è deciso dal primo tiro per i PIP non modificato del C-in-C attaccante.

Se si ottiene 6, è nebbioso e continua ad esserlo finchè il C-in-C del difensore non ottiene un punteggio non modificato di PIP di 6. Fino ad allora, la visibilità massima e l'arco di tiro massimo è 200p, gli Aeronaut non possono operare. Elementi Naval eccetto Flotilla non possono muovere e movimenti su terra in off-road non possono eccedere la distanza slow going..

Se si ottiene 1, il tempo è bagnato e la pioggia continua fino a che il C - C ha un risultato col dado dei PIP di 6 non modificato. Fino ad allora la visibilità massima è 1200 p e gli Aeronaut non possono operare. Fino ad un secondo 6 non modificato Artillery e Laager non possono muovere più della distanza slow going fuori strada. Fino alla fine della battaglia, movimenti su bad road sono ostacolati dal fango ed elementi di gullies diventano streams.

MOSSE TATTICHE, DI MARCIA E CONSEGUENTI

Mosse tattiche e di marcia sono mosse volontarie fatte da un singolo elemento o da un gruppo di elementi durante il proprio turno prima il combattimento che spende i PIP. Una mossa di marcia non può finire più vicina di 600p a nemici conosciuti. Se in difficult going deve essere fatta su road. Un elemento può prendere parte o a uno o più movimenti di marcia o a una mossa tattica. Una mossa legale una volta fatta non può essere annullata.

Le mosse conseguenti possono essere obbligatorie od opzionali e sono Press Forward, Charge, Recoil, Repulse, Rout and Pursuit fatte da singoli elementi nei turni propri o in quelli dell'avversario come risultato di combattimento e non richiedono PIP.

MOVIMENTO DI SINGOLI ELEMENTI

Una mossa tattica e di marcia di un singolo elemento può essere in qualsiasi direzione, anche diagonale od obliqua, può passare attraverso ogni varco grande come il suo bordo più avanzato e può fronteggiare in qualsiasi direzione. Può inoltre essere utilizzata non solo per avanzare, ma anche per ritirarsi, per espandere il fronte di un gruppo, per ruotare un elemento di artiglieria in un'altra direzione o per far fare mossa di rally e far girare un elemento in rout. Non può essere usata per fare break-off da un close combat.

MOVIMENTO DI ELEMENTI UNITI COME GRUPPO

Gli elementi sono in gruppo se sono orientati nella medesima direzione ed ognuno è in contatto con il lato o con un angolo con un'altro elemento, o in una colonna larga un elemento e in contatto con il fronte o il retro di un altro elemento.

I gruppi sono temporanei, se tutto il gruppo non può muovere nella sua interezza alcuni dei suoi elementi possono probabilmente farlo come gruppi più piccoli od individualmente. Di contro, un gruppo o un elemento singolo possono muovere per riunirsi ad altri elementi e fare la sua mossa successiva come un gruppo che li comprende.

Per muoversi come gruppo, ogni elemento deve iniziare e/o finire in un gruppo e non deve eccedere la sua distanza di movimento massima in quel terreno. Deve finire orientato nella direzione originale di uno o di tutti gli elementi, eccetto che:

Un gruppo può cambiare direzione con una o più rotazioni, ogni elemento ruotando sull'angolo interno frontale del gruppo e misurare la distanza della mossa lungo l'arco esterno della curva. Se il gruppo è una colonna larga un elemento, ogni elemento ruota in successione quando raggiunge il punto di rotazione. Se no tutti gli elementi ruotano simultaneamente.

Una colonna larga un elemento può utilizzare una mossa di gruppo per cambiare in una linea profonda 1 o 2 elementi a 90 gradi dal fronte dell'elemento di testa all'inizio della mossa. Il fianco scoperto dell'elemento di testa finisce nella posizione dove era originariamente il suo fronte. Di contro una linea così composta può girare di 90 gradi e formare una colonna.

Una mossa di gruppo deve finire in una colonna larga un elemento se lascia una BUA, o si muove su strada (road) o se segue la riva di un fiume, o attraversa un fiume, stream, gully o difficult going. L'elemento che deve guidare la colonna muove fino a tutta la sua distanza di mossa tattica consentita. Altri elementi muovono come singole mosse di elemento. Gli elementi più vicini vanno in coda alla colonna. Gli altri elementi si muovono per riempire eventuali spazi vuoti della colonna. Nessun elemento può finire la mossa più indietro della sua posizione originale. Tutti gli elementi contano in movimento come su road se l'elemento che guida la colonna fa lo stesso. Ci possono volere più turni per prima che tutto un gruppo sia in colonna.

Un gruppo può muovere fino a mezza basetta di lato per allinearsi direttamente al nemico. Questo è il solo tipo di movimento laterale o obliquo permesso a un gruppo e non è dedotto dal movimento.

DISTANZE DI MOVIMENTO TATTICHE E DI MARFCIA SU TERRA

Un singolo elemento può sempre muovere dalla posizione di overlap a un close combat sul fianco di un nemico a cui dava overlap.

Altrimenti, le mosse sono misurate tra punto di partenza di ogni angolo del fronte di un singolo elemento o di ogni elemento di un gruppo e la posizione finale di quell'angolo e non può eccedere:

	Se interamente su road o in good going	Se almeno parizamente off-road in: slow going	difficult going
Army HQ, NP, Pistols or Cuirassiers	800p	400p	200p
Heavy Cavalry or Sipahis	1.200p	400p	200p
Dragoons, Repeaters or Mounted Rifles	1.200p	400p	400p
Light Cavalry or Rifle Cavalry	1.600p	400p	300p
CP or Light Horse	2.000p	400p	300p
Firelocks, Muskets or Stoic Foot	400p	400p	200p
Light Infantry, Spearmen non Inferior o Marksmen	800p	800p	600p
Other foot	600p	400p	400p
Horse artillery	1.200p	400p	200p
Light artillery	800p	400p	400p
Heavy artillery	400p	200p	0p
Other artillery (pre 1756)	400p	200p	200p
(post 1756)	600p	400p	200p
Laager or Aeronauts	400p	200p	0p

ATTRAVERSAMENTO O MOVIMENTO SU ACQUA

Elementi acquatici comprendono Waterways, Rivers, Streams e anche Gullies, anche se attualmente in secca.

Una Waterway non è guadabile ed è sempre navigabile da elementi naval. Se è un grande fiume piuttosto che il mare o un lago, l'army list specificherà quale estremità è upstream.

Un River, Stream or Gully possono essere sempre attraversati al guado che si trova in corrispondenza di una strada, su un ponte stradale o ferroviario da un singolo elemento o da una colonna larga un elemento, presupponendo che se non c'è un ponte c'è comunque un guado affidabile o un punto di attraversamento della gully. Coloro che attraversano muovono alla distanza di movimento normale. Pontoneers incaricati di costruire un ponte temporaneo muovono sulla riva del fiume, poi sono scambiati in quella posizione alla fine del secondo turno completo consecutivo a meno che siano repulsed. Tali ponti possono essere pre costruiti dal difensore nella sua area di schieramento.

Un River avrà sempre un guado altrove, ma questo deve essere cercato. Per cercare un guado si muove un elemento fino al bordo di un fiume usando 2 extra PIP e si tira dil dado. Si aggiunge 1 se c'è una BUA entro 400p sulla sponda più vicina del fiume o entro 400p più l'ampiezza del river sulla parte opposta, o 4 se si applicano entrambe le condizioni. Se il punteggio totale ora è:

Meno di 5: Nessun guado sconosciuto esiste entro 1,200p, anche se si cerca ancora.

Almeno 5: E' marcata la posizione di un guado largo un elemento e l'elemento che lo cerca è mosso fino a che non tocca la riva opposta.

River non possono essere attraversati se non ci sono guadi o ponti eccetto che quando c'è una Exploited Linear Feature (vedi p. 14). In questo caso possono essere attraversati dove solo per ritirarsi dall'altra parte o dal nemico. Una Stream or Gully possono essere attraversate off-road dovunque, ma la mossa iniziale deve terminare dove il bordo posteriore di un singolo elemento o dell'elemento di testa di una colonna è a metà tra una parte e l'altra. Tali elementi sono allora trattati come in slow going fino a che non ne escono.

Un river largo almeno la metà del fronte di una basetta è navigabile, ma solo da elementi di Flottilla. I movimenti su di esso contano come upstream se si muove via dal punto di incontro con una Waterway, muovendo nella direzione da cui diversi stream si riuniscono o in mancanza muovendo via dalla dall'estremità specificata dal giocatore che l'ha piazzato.

La sistanza mazzima tra il punto di inizio di ogni angolo di un elmento naval che si muove su superficie navigabile e il punto finale di quell'angolo è:

	A meno che in parte upstream.	Se parzialmente upstream.
Steamer or Ironclad.	2,000p	1,200p
Submarines.	800p	400p
Sail or Flotilla.	1,200p	800p

MOVIMENTO ATTRAVERSO ALTRE TRUPPE O VARCHI

Elementi naval amici possono sempre interpenetrarsi si hanno uno spazio sgombro per finire la propria mossa entro la distanza di movimento permessa.

Elementi di terra che fanno una mossa tattica o di marcia possono muovere attraverso truppe amiche che sono orientate la stessa direzione o quella opposta che non sono su road o che occupano un entrenchement. Elementi di Staff possono muovere attraverso truppe amiche orientate in qualsiasi direzione. Una Supply Base può essere attraversata solo da mosse di elementi singole. Tutte le mosse di interpenetrazione tattiche o di marcia devono finire in una zona libera entro la loro distanza di movimento consentita.

Un elemento repulse o routed può passare attraverso truppe amiche orientati in qualsiasi direzione. Se non hanno sufficene movimento per finire in campo aperto estendono la loro mossa immediatamente dietro il primo elemento incontrato, facendo spazio se necessario e possibile. Si suppone che elementi recoiled o repulsed o routed in una BUA amica non occupata, in una Sp o Redoubt fuggano attraverso o intorno, finendo la mossa immediatamente dietro di essa se non hanno altro movimento per fuggire ulteriormente. Elementi recoiled o spinti indietro altrimenti non attraversano truppe amiche, ma le spingono inidetro sono rivolte nella stessa direzione altrimenti le mandano routed.

Truppe montate muovono attraverso artiglieria nemica o (1790>) attraverso Bayonets, Light Infantry o Stoic Foot dopo aver ottenuto lo stesso punteggio di queste in close combat o essendo state susseguentemente repulsed or routed indietro verso di esse. Questo simula lo scorrere intorno a quadrati integri o l'impossibilità di prendere possesso delle batterie.

Il varco più piccolo che può essere passato o utilizzato per sparare attraverso elementi sia di truppe che di terreno è largo un elemento. Questo non impedisce ad un elemento di muovere lateralmente al di fuori di una colonna. Un varco inferiore a un elemento tra redoubts amiche o nemiche o entrenchments (inclusi gli elementi in esso) o tra questi ed une elemento di terreno può essere attraversato, con la mossa che finisce fuori dal varco.

RESTRIZIONE AL MOVIMENTO TATTICO IN PROSSIMITA' DEL NEMICO

Marksman possono solo contattare solo elementi train. Elementi di artillery o train non possono contattare nessun tipo di elemento nemico. A meno che non si faccia una mossa outcome:

- (a) Nessun elemento montato o CP può muovere più di 600p, ne' alcun elemento di fanteria, smontati o naval più di 200p ed entrare in contatto con il nemico.
- (b) Nessun elemento può muovere per contattare con il proprio fronte il lato o il retro di un elemento nemico a meno che non inizi il movimento al di là della linea immaginaria che prolunga quel lato della basetta dell'elemento nemico.
- (c) Nessun elemento può attraversare il fronte di un elemento nemico entro la distanza di una basetta 400p o passare una BUA occupata o una SP entro 400p eccetto che per ritirarsi direttamente sul proprio retro o per muovere fino a mezza basetta di lato e o per ruotare per contattare o allinearsi al fronte di quell'elemento.

RISPOSTA AL CONTATTO DA PARTE DEL NEMICO

Un elemento o un gruppo che si muove in close combat con un elemento avversario o un singolo elemento che è contattato da nemici che stanno pressing forward o pursuing deve ruotare e/o spostarsi di lato fino a mezza basetta per conformarsi a tale elemento a meno che non difenda il bordo di un elemento di terreno, una redoubt o un entrechement o una barricade.

Un elemento di staff, montati, smontati o elementi di fanteria che sono contattati da nemici solo sul fianco o sul retro si girano immediatamente per conformarsi ad uno di essi se non già repulsed o routing e il nemico ha mosso più di 400p o si gira fa un overlap. Altrimenti si si gira dopo il close combat se il risultato del combattimento lo permette. Se si conforma immediatamente i suoi fianchi e il suo retro non possono essere contattati con una mossa tattica. Se due elementi sono contattati da un singolo elemento nemico, entrambi si girano, il secondo si muove dietro il primo. Solo il primo combatte, ma entrambi subiscono le mosse susseguenti.

TIPI DI COMBATTIMENTO

Il combattimento è sia distant che close.

Il distant combat consiste interamente di tiro ed è limitato a quei tipi di truppe che sparavano a lunga distanza e ai loro bersagli.

Il **close combat** include non solo i combattimenti corpo a corpo con lance, spade, baionette o pistole, ma anche scariche di moschetti e di mitraglia a corta distanza o a nemici in carica e la distruzione di ponti da parte di fanteria o di smontati.

DISTANT COMBAT

Ogni elemento che può tirare e che non è in close combat eccetto che in overlap o non può tirare per il suo stesso movimento o situazione può tirare ad un elemento che sia un bersaglio valido sia come tiratore principale che come aiuto. Il bordo della basetta da cui proviene il tiro è la "shooting edge". Questa è qualsiasi bordo di una BUA presidiata, una SP, un Lager o un elemento naval eccetto Flotilla o Submarine, o il fronte di ogni altro elemento.

Un elemento è un bersaglio valido se è conosciuto all'elemento che tira, è nell'arco di tiro, non è in contatto frontale con nemici eccetto che con truppe routed e (a meno che il tiro overhead sia permesso) nessuna parte di altri elementi sia tra le linee immaginarie che uniscono un angolo dello

shooting edge di chi tira a un angolo visibile del bersaglio e l'altro angolo dello shooting edge ad un altro angolo dell'elemento bersaglio senza che le linee si incrocino.

Elementi di fanteria e smontati devono tirare a un bersaglio valido nel turno nemico. Altri tiri sono volontari.

Se più di un bersaglio valido è disponibile, un elemento di artillery può scegliere quello a cui tirare. Altri elementi devono tirare a quello più vicino al centro dello shooting edge, se equidistanti quello più direttamente di fronte.

Artillery non può tirare mentre sta attraversando un river, stream o gully anche se sul ponte o anche se in parte in una marsh, wood o BUA o da qualsiasi parte di una difficult hill eccetto il suo crinale. Altre truppe in wood o BUA possono solo tirare al difuori dal bordo. Artillery non può inoltre tirare se ha fatto una mossa tattica questo turno ed è heavy o avrebbe tirato da dietro un crinale. Nessuna truppa può tirare mentre è montata. Nessun elemento può tirare se ha fatto una mossa di marcia in questo turno.

Il bersaglio di un elemento naval o della guarnigione di una BUA o di un SP è nel raggio di tiro se qualsiasi parte dell'elemento è fra le linee che si estendono al di là dello shooting edge attraverso gli angoli diagonalmente opposti della basetta dell'elemento naval, BUA o SP. I bersagli di altri tiratori sono nell'arco di tiro se entro metà del fronte di una basetta (200p) di qualsiasi parte a diritto dello shooting edge e nessuna parte è dietro la linea che si ottiene prolungando tale bordo.

I raggi di tiro massimo tra il punto più vicino dello shooting edge al punto più vicino del bersaglio sono:

Artillery: 800p se Light, 1,600p se Smoothbore, 2,400p se Mixed or Brass Rifled, 3,200p se altri tipi Rifled.

Aggiungere 400p se smoothbore, mixed o rifled heavy artillery.

Si incrementa fino a 6,000p se heavy Rifled che tira a una BUA, o a truppe su hill, o a bersaglio logistic.

Naval: Flotilla o Submarines 800p (1876> solo).

Altri 800p (<1850), 1,200p (1850-1858), 2,000p (1859-1886), 3,000p (1887-1905), 6,000p (1906>).

Others: 200p se Firelocks, Muskets, Bayonets (>1790 o se tirano a montati <1851), *Stoic Foot* (>1856) o Dragoons smontati (>1863).

400p se altre Bayonets, Light Infantry, *Marksmen* (>1857), Repeaters smontati, o guarnigione di un SP.

600p se Minie, *Marksmen* (1857>), *Stoic Foot* (1857-1875 if Elite, 1857-1880 se no), BL, Dragoons smontati (1863>) o un Laager.

1,200p se Rifles, *Stoic Foot* (1875> se Elite, 1880> altri), Rifle Cavalry smontata or Mounted Rifles.

Quando artillery o elementi naval tirano ad una BUA, ad un SP, o ad un poste, questo e non la guarnigione è il bersaglio, ma entrambi hanno risultati del combattimento separati. Altri elementi tirano alla guarnigione, ma solo se sta ancora difendendo il bordo. Truppe in un wood possono essere oggetto di tiro solo dal di fuori e allora entro 100 p dal bordo vicino. Truppe al di là di un

wood o di una BUA (non SP) non possono essere colpite a meno che tirino tra le metà superiori di due colline.

Il solo tiro permesso sopra creste di colline che si frappongono o truppe non nascoste è:

- (a) Bayonets, Minie, BL and Repeaters possono tirare al di là del crinale di una gentle or steep hill che sia entro 200p. Questo simula skirmishers aggregati che sono inviati al di là del crinale.
- (b) Rifled Artillery (1899>) può tirare da 200-400p dietro il crinale di una gentle hill ad un bersaglio che è almeno distante 800p distant, o sopra entrenchments e fanteria che le occupa, o a nemici a più di 1200p da loro e fino a 400p al di là del crinale di una gentle hill.
- (c) Smoothbore Artillery può tirare a nemici a più di 400p da loro e fino a 400p di là del crinale di una gentle hill. Questo simula il tiro curvo con proiettili tondi e i proiettili di uno o due obici inclusi in ogni batteria.
- (d) Truppe che si frappongono a più di 400p fra il tiratore e il bersaglio possono essere scavalcate dal tiro di artillery su hill, o da artillery o naval che tirano ad una hill, o da Rifled Artillery a più di 800p da loro.
- (e) Artillery può sempre tirare sopra *Marksmen* nemici a più di 400p dal tirator o sopra *Marksmen* amici.

Se più di un elemento tira ad un singolo elemento, gli elementi addizionali aiutano in tiratore principale invece di risolvere il loro tiro separatamente. Se artiglieria o elementi naval tirano allo stesso bersaglio di elementi di fanteria o smontati e non vi è fuoco di risposta questi ultimi sono i tiratori principali. Altrimenti il tiratore principale è quello cui l'elemento bersaglio risponde al tiro o, se non risponde, quello più vicino.

Un elemento di terra oggetto di tiro che non può rispondere a nessuno dei tiratori può sia aiutare il tiro di elementi amici o tirare immediatamente dopo che è stato oggetto di tiro e se ha un bersaglio valido dopo i risultati del combattimento. Usa lo stesso punteggio del dado, ma non i fattori tattici già utilizzati.

CLOSE COMBAT

Il close combat avviene quando il fronte di un elemento è allineato in contatto sia con il bordo che con gli angoli del fronte di una basetta nemica, o in contatto con una BUA occupata dal nemico o un SP.

Un elemento in close combat con il fianco o il retro di un elemento nemico che sta combattendo anche con il suo fronte, o che gli dà overlap, agisce come un fattore tattico invece di combattere separatamente. Agisce da overlap se:

- (a) Se entrambi gli angoli di sinistra o di destra del fronte della basetta toccano e almeno la parte più vicina del fronte della basetta dell'elemento che fa overlap non è in contatto con un elemento nemico.
- (b) Se entrambi gli angoli degli elementi sono in contatto e gli elementi sono orientati in direzioni opposte, anche se l'elemento che fa overlap è in contatto sul suo fronte con un elemento amico o nemico. Allora ognuno fa overlap all'altro.

Comunque, i fattori tattici per l'overlap non si applicano per fanteria che combatte truppe montate. Si applicano i fattori tattici nel caso che il fronte di un nemico sia in contatto con il fianco o il retro di un elemento.

Un elemento può fare overlap a due elementi nemici su fianchi opposti o elementi nemici esposti dall'elemento che li sta ingaggiando sul fronte che abbiano fatto recoil o siano stati repulsed, routed, o distrutti in quel turno. Un elemento può essere oggetto di overlap solo una volta per ogni fianco o retro e non può essere contemporaneamente essere contattato e oggetto di overlap su uno stesso fianco. Un SP o BUA possono fare overlap ma non possono subirlo. Ogni elemento in close combat con uno dei suoi lati combatte separatamente e consecutivamente. Una redoubt non può subire overlap, ma può darlo o essere contattata sul fianco. Un elemento di staff che combatterebbe in questo modo non può dare fattori tattici di close combat di overlap, fianco o di retro.

RISOLUZIONE DEI COMBATTIMENTI

Sia in close combat, sia in distant combat o se solo oggetto di tiro, entrambe le fazioni tirano per ogni elemento che combatte e aggiungono i fattori di combattimento sottostanti e gli eventuali fattori tattici che si applicano al punteggio. Un command party aggiunge il fattore di combattimento di un elemento montato o di fanteria contiguo al suo retro ed allora utilizza i fattori tattici e le mosse susseguenti di quell'elemento.

Un elemento che può smontare si considera sempre montato se si è mosso più di 600p in questo turno senza aver tirato e si considera sempre smontato se tira o si trincerava. Altrimenti un elemento Dragoon è sempre montato, un elemento Mounted Rifles è sempre smontato e un elemento Repeaters o Rifle Cavalry viene deciso se è montato o smontato dal giocatore prima di tirare i dadi per il suo combattimento.

fattore di combattimento di:	contro :		
	<i>Staff o Mounted</i>	<i>Dismounted o Foot</i>	<i>Altri</i>
Army HQ	+2	+2	+2
Command Party	+1	+1	+3
Native Potentate	+4	+2	+2
Cuirassiers	+4	+3	+2
Heavy Cavalry o Rifle Cavalry montata	+4	+2	+2
Pistols	+3	+3	+2
Light Cavalry e Dragoons o Repeaters montat	+2	+2	+2
Mounted Rifles quando montati.	+1	+2	+2
BL or Rifles e tutti gli smontati tranne Dragoons	+4	+4	+2
Muskets, Minie, Bayonets o Light Infantry	+4	+3	+2
Stoic Foot.	+4	+2	+2
Firelocks	+3	+2	+2
Marksmen	+1	+2	+3
Dragoons smontati	+1	+2	+2
Heavy Artillery	+2	+4	+3
altra Artillery	+3	+3	+2
Sipahs	+3	+2	+2
Spearmen	+2	+2	+1
Light Horse	+1	+1	+2
Sail o Steamer Flotilla	+2	+3	+3
Ironclad	+1	+2	+5
Submarine	-	-	+4
Pontooners o Aeronauts	+1	+1	+3
Laager	+5	+4	+2
Supply Base	+3	+1	+2
BUA o SP	-	-	+5
guarnigione SP	+4	+3	+2
Ponte provvisorio	-	+2	+3
Ponte permanente	-	+3	+4

Fattori tattici:

Si adegua il punteggio dell'elemento, della BUA o del ponte con ognuno dei fattori seguenti che si applica:

- +3 se in close combat contro un elemento di un comando nemico sconfitto.
- +2 se colpiti o in close combat mentre si è al riparo di una redoubt.
- +1 se fanteria o smontati e :
 - Tirano o sono bersaglio o in close combat mentre protetti in un entrenchment.
 - Tirano o sono bersaglio o in close combat mentre difendono il bordo di una BUA o SP non ancora incendiata.
 - Sotto tiro mentre interamente in difficult going tranne che in una BUA incendiata o in una marsh.
 - In close combat protetti dietro una barricade.
- +1 se sotto tiro da nemici e tutti questi sono oltre:
 - 200p se i tiratori sono fanteria, smontati o Laager.
 - 400p se i tiratori sono Smoothbore o Mixed Artillery e il bersaglio non è artillery, BUA o SP.
 - Metà della gittata massima se i tiratori sono naval.
- +1 se sotto tiro solo da artillery che tira da oltre il crinale di una collina o sopra proprie truppe.
- +1 per ognuno dei fianchi dell'avversario in close combat che subisce overlap, o per ogni elemento amico che aiuta il tiratore principale o un bersaglio in distant combat.
- 1 se l'avversario nel close combat ha iniziato il turno uphill.
- 1 se artillery, Rifles, BL o smontati eccetto Dragoons e sotto tiro dopo aver fatto una mossa tattica, o qualsiasi elemento di terra sotto tiro dopo aver fatto una mossa di marcia.
- 1 se Sail che tira o che è sotto tiro dal suo bordo frontale o posteriore.
- 1 se Firelocks, Muskets o Stoic Foot; e in close combat in difficult going o all'interno di una BUA.
- 2 se montati, artillery o Laager; e in close combat in slow o difficult going o in una BUA.
- 2 se elementi terrestri che sono stati silenced in questo o nel turno precedente e ora in close combat o elementi naval damaged.
- 2 se truppe routed o inseguitori montati e in close combat contro nuovi nemici montati.
- 3 per ogni elemento nemico in contatto con il suo fronte con il proprio fianco o con il retro o per ogni fianco preso d'infilata dal tiro.

Fattori modificativi:

Si paragona il totale dell'elemento dopo i fattori tattici con quello dell'elemento avversario e si aggiusta per:

+1 se **ELITE** ed il totale è :

- Uguale al suo avversario in close combat a meno che non sia montato e l'altro sia fanteria o artillery.
- Meno del suo avversario se sotto tiro a meno che artillery o naval o in close combat.

- 1 se **INFERIOR** e il totale è

- Meno del suo avversario se in close combat.
- Uguale o superiore al suo avversario se in distant combat e sotto tiro da artillery o sta tirando.

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Ora si confronta il totale del proprio elemento con quello dell'avversario e si effettuano immediatamente tutte le mosse susseguenti specificate sotto. Questo dipende dal suo tipo e da quello del nemico in contatto con il fronte o che gli sta tirando. Il giocatore che le deve eseguire può spesso scegliere fra i tipi di mosse susseguenti o variare le distanze mosse. Se nessuno dei risultati si applica l'elemento non fa niente.

Elementi distant combat che stiano tirando ma che non sono oggetti di tiro da alcun nemico ignorano tutte le mosse conseguenti a parte quelle di charge o press forward. Elementi in contatto con il proprio fronte con il fianco di un elemento nemico o il retro fanno recoil se l'elemento che combatte il suo fronte è distrutto, routed, repulsed o recoiled, altrimenti ignorano tutte le mosse conseguenti eccetto spent. Elementi che cercano di distruggere un ponte ignorano tutte le mosse conseguenti.

Se il totale è più di quello del nemico:

Mounted. Se in distant combat, caricano per contattare qualsiasi nemico in good going entro 600p direttamente di fronte.
Se in close combat fa mossa di pursue 300p to 1,200p.

Foot or dismounted. Se in distant combat o contro montati, smontati o fanteria, o se in close combat fanno mossa di press forward 200p se lo vogliono

Naval. Muovono in close combat contro nemici già entro 200p se lo vogliono.

Se il totale è quello del nemico:

Mounted or staff. Se in close combat contro artillery o (1790>) contro, Bayonets, Light Infantry o Stoic Foot e c'è spazio dietro di loro li interpenetrano e fanno pursue da 400p a 800p.
Se non c'è sufficiente spazio o se in close combat contro truppe eccetto artillery o bayonets, repulsed da 600p a 1,200p a meno che Light Horse.

Foot or dismounted. Se colpite in distant combat nel loro turno da smontati o fanteria senza rispondere fanno press forward di 200p o fanno alt. Se no fanno alt

Artillery. Se in close combat contro montati che li interpenetrano, non possono muovere o tirare nei turni successivi mentre questi rimangono alle loro spalle.

Naval. Inferior Submarine e avversari entrambi distrutti se if in close combat (>1877).

Se il proprio totale in distant combat è meno di quello del nemico ma più della metà:

- Mounted or staff. Routed 1200 p se colpiti da fuoco nemico sul retro. Altrimenti:
Light Horse repulsed da 1,600p a 2,400p ed altri fanno recoil da artillery.
Repulsed da 600p to 1,200p da altre truppe.
- Foot o smontati Alt se saranno contattati da nemici che fanno pressing forward.
Silenced se in un redoubt o un entrenchement
Altrimenti Dragoons o Repeaters sono repulsed da 600p a 1,200p, altri smontati, Rifles e BL sotto fuoco oltre 400p o Stoic Foot fanno alt, altri fanno recoil.
In aggiunta ai precedenti artillery dirstrugge qualsiasi barricata che protegge l'elemento bersaglio.
- Artillery if il suo totale è almeno 2 meno. Silenced o repulsed:
di 200p se in difficult o slow going, altrimenti da 1,200p a 1,600p se Horse Artillery, 400p se altra artillery.
- Naval se il suo totale è almeno 2 meno Damaged da naval o artillery eccetto Submarine.
- BUA. Incendiate da artillery o naval.

Se il totale in close combat è meno che quello del nemico ma più della metà:

- Mounted. *Spent* se combatte contro truppe routed.
Distrutti se già *routed*.
Distrutti se Cuirassiers, Heavy Cavalry, Dragoons o Mounted Rifles e combattono contro Sipahis o Light Horse.
Routed 1,200p se non distrutte o spent e già repulsed questo turno.
Se nessuno delle precedenti, routed se il punteggio è almeno inferiore di 2, se no repulsed da 600p a 1,200p.
- Fanteria o staff. Distrutti se in good going ed elementi nemici montati in contatto con il loro fronte con il proprio fronte o un fianco.
Distrutti se guarnigione di SP o difensori di una redoubt.
Routed di 800p se in un entrenchement.
Repulsed di 800p se all'interno di una BUA.
Recoiled se in un Wood o difendendo il bordo di una BUA o se difendono una barricade.
Repulsed di 400p se attaccano il bordo di una BUA o di un SP o un entrenchement o una redoubt.
Se nessuno di questi, fanno recoil se Stoic Foot, altrimenti routed 800p da Firelocks, Bayonets, Light Infantry, BL o Rifles se sono venuti in contatto in questo turno, distrutti da Spearmen. Tutti gli altri routed di 800p se vi sono nemici con il loro fronte in contatto con il proprio fianco, repulsed 400p se in contatto solo con il proprio fronte.
- Smontati. Distrutti se in good going e in contatto con il fronte di nemici montati con il proprio fronte o fianco.
Repulsed di 1,200p se all'interno di una BUA o se difendono una barricade.
Recoiled se in un wood o difendendo il bordo di una BUA.

Repulsed di 400p se attaccando il bordo di una BUA o di un SP o un entrenchement o una redoubt.
Se nessuno di questi, repulsed 400p da Marksmen o artillery, repulsed 800p da Spearmen, routed 1,200p da altri.

Artillery. Rout 1,200p se Horse Artillery in good going contro fanteria. Se no distrutti.

Naval. Repulsed se Flotilla. Altrimenti distrutti da Submarine o da Flotilla, damaged da altri naval.

Se il totale in distant o in close combat è la metà o meno di quello del nemico:

Staff. Distrutti se in close combat o se un Native Potentate. Se no, fa recoil disabled.

Mounted. Spent se in close combat contro tutti eccetto montati.
Repulsed se Light Horse che combe contro Curassier o contro Heavy Cavarly.
Se nessuno di queste distrutti.

Marksmen. Distrutti se in close combat all'interno di una BUA o contro montati in good going o contro ogni tipo di fanteria eccetto Muskets o Stoic.
Repulsed 800p se in distant combat.
Se nessuno di questi , routed di 1,200p.

Naval. Ironclads distrutte da Mixed o Rifled Heavy Artillery o Ironclad o Flotilla (1876>) o se in close combat contro Flotilla o Submarine.
Altri naval distrutti da Ironclad, Steamer, Sail o artillery o se in close combat contro Flotilla o Submarines, repulsed 400p da truppe di terra che non siano artillery.

Altri. BUA o SP incendiate da artillery o naval o ponti distrutti.
Truppe in BUA routed 400 p se in distant combat, distrutte se in close combat.
Truppe in wood routed di 800 p.
Guarnigione di SP distrutta se if in close combat.
Pontoneers distrutti se in close combat, altrimenti repulsed 400 p.
Truppe terrestri non in un SP o in una BUA distrutte.

Elementi **distrutti** sono rimossi. Questo rappresenta artillery che ha perso troppi uomini e cavalli per operare o per ritirarsi al sicuro, i sopravvissuti di altre truppe rotte che si disperdono, fuggono abbandonando le armi, si arrendono o sono massacrate in un inseguimento selvaggio, o le navi di un elemento naval che esplodono, affondano, fanno naufragio o sono catturare o speronate.

Elementi damaged naval hanno il fattore di combattimento ridotto permanentemente di 2 e il movimento massimo permesso di 400 p. Se occorre un segnalino si può utilizzare una pallina di cotone marrone.

Elementi Spent hanno esaurito la forza delle loro cavalcature e la forza e la coesione degli uomini, ma la maggior parte sopravvive, cosicché sono rimossi ma non contano come persi. Essi ricompaiono nel successivo periodo della campagna.

Elementi di staff disabled rimangono così fino a che ottengono dal tiro dei PIP un risultato non rettificato di 6. Questo simula l'effetto di confusione mentre un generale si riprende da una ferita o è rimpiazzato dal successivo in comando. Il rimpiazzo di un generale Brilliant non è Brilliant. Il rimpiazzo di un generale Inert è pure lui Inert.

Elementi silenced rimangono così fino alla fine del turno immediatamente successivo. Fino ad allora hanno il loro fattore di combattimento ridotto di 2 e non possono tirare o fare una mossa tattica o di marcia, ma solo nel turno immediatamente successivo. Questo rappresenta una temporanea riluttanza delle truppe trincerate entro difese campali ad esporsi al fuoco nemico. Se occorre un segnalino si può utilizzare una pallina di cotone di color grigio (polvere). Gli avversari di truppe silenced possono caricare o fare press forward come se avessero vinto uno scontro in distant combat.

Elementi che fanno alt non fanno alcuna mossa susseguente in questo turno, ma possono agire normalmente nei turni susseguenti.

Elementi che hanno fatto recoil sono stati respinti a una breve distanza a causa di perdite. L'elemento muove della profondità della propria basetta, spingendo indietro amici orientati nella stessa direzione o che lo seguono lungo una strada. Se fa recoil da tiro da nemici che sparano direttamente sul suo retro, si gira subito per fronteggiarli, altrimenti rimane orientato nella sua direzione originaria. Elementi che fanno recoil lungo un ponte finiscono il movimento sull'altra riva. Elementi che fanno recoil o che sono spinti indietro e che non possono completare la mossa di recoil sono distrutti se in close combat, se no si fermano prematuramente su terreni che non possono attraversare, altrimenti sono routed di 800 p, insieme agli elementi amici che impediscono il recoil.

Elementi repulsed hanno perso la loro coesione e stanno ritirandosi per riorganizzarsi. Prima fanno recoil, poi si girano di 180 gradi e si muovono direttamente verso il loro retro, passando attraverso elementi amici che incontrano. Non possono fare una mossa tattica o di marcia nel turno successivo, poi si rigirano di 180 gradi alla fine di quella mossa a meno che non siano contattati dal nemico. Essi non possono tirare fino al turno successivo in cui si sono girati.

Elementi routed si girano di 180 gradi e si muovono o direttamente dietro o seguono una strada, la riva di un fiume o il bordo di un elemento di terreno che conduce direttamente verso il loro punto di entrata, passando attraverso amici che incontrano. Elementi routed che raggiungono un ponte si fermano nella parte più vicina. Elementi inizialmente contigui al bordo posteriore di elementi routed fanno una mossa di rout immediatamente di tutta la mossa tattica a meno che difendano una BUA o un SP o gli elementi routed si ano Marksmen o naval o se solo gli elementi routed sono Inferior. L'elemento che muove più in la finisce di fronte. Elementi routed finiscono la loro mossa orientati nel medesimo modo di come si sono mossi e rimangono li fino al proprio turno successivo. Se non sono rallied in quel turno sono distrutti.

Un elemento repulsed fa alt che incontra terreno che non può attraversare o evitare, un elemento routed è distrutto. Un elemento repulsed o routed che raggiunge nemici si deve immediatamente conformare a loro e combatterli se può. A meno che non sia distrutto in combattimento immediatamente fa una nuova mossa di rout di 1200 p, passando attraverso i nemici che ha combattuto i quali rimangono sul posto.

Elementi rallied si girano di 180° invece di muoversi quel turno. Si comportano normalmente nei turni successivi.

Il movimento di pressing forward è sempre a diritto a meno che lungo una strada o l'elemento contatti nemici che non sono obbligati a conformarsi. Un elemento di fanteria o smontati che prolunga il fronte (cioè in contatto sia con gli angoli che con il lato di un elemento) amico che come risultato di combattimento fa press forward e che non è in close combat o sta per essere oggetto di tiro anche lui fa press forward. Elementi che fanno press forward non possono tirare o essere oggetto di tiro fino al turno successivo. Elementi che fanno press forward finendo in close combat con nemici come risultato di tiro li combattono in questo turno. Elementi che fanno press forward dopo il close combat (a meno che non facciano pursuing) non combattono ancora fino al turno successivo.

Elementi che fanno pursuing seguono un avversario che fa recoil, è repulsed o routed con cui erano in close combat in questo turno, o se questi sono distrutti, muovono direttamente avanti. Essi non devono eccedere la distanza minima di pursuit o entrare in slow o difficult going a meno che non lo vogliano, o lasciare il tavolo. Se contattano nemici una part deve conformarsi nel solito modo descritto in RISPOSTA AL CONTATTO DA PARTE DEL NEMICO ed il combattimento è risolto immediatamente.

Elementi in contatto con il proprio fronte con il fianco o il retro di un elemento nemico fa recoil se l'elemento amico in close combat contro il fronte del nemico fa recoil, è repulsed, routed o distrutto e si uniscono agli elementi amici per prolungare il loro fronte se essi fanno press forward o pursue: Un elemento contattato su un fianco o sul retro e che non è obbligato a muovere si gira immediatamente per fronteggiare il nemico.

Quando un Command Party ha aggiunto il fattore di combattimento di un elemento contiguo al suo retro ed è repulsed da 600p a 1,200p se l'elemento che precede diventa spent, altrimenti entrambi fanno le mosse conseguenti di quest'ultimo. Se la mossa conseguente è di carica per contattare il nemico, press forward o pursue l'elemento dietro segue la stessa distanza.

ELEMENTI PERSI

Elementi distrutti sono persi definitivamente. Un elemento che fa rout e che non ha lasciato il tavolo conta come perso fino a che non fa rally. Truppe che fanno recoil, rout o che sono repulsed attraverso il bordo sono contate come perse, ma riappaiono nel periodo successivo di una campagna.

ELEMENTI EQUIVALENTI

Un elemento ELITE conta come 2 elementi equivalenti, una base Laager conta come 8 elementi equivalenti, un elemento Supply conta come 12 elementi equivalenti, un elemento di Flottilla, Submarine o inferior naval conta come mezzo elemento equivalente, tutti gli altri elementi contano come un elemento equivalente.

COMANDI SCONFITTI

Un comando che alla fine di un turno ha perso un terzo del totale originale degli elementi equivalenti addizionando o sottraendo gli elementi trasferiti a o da esso, o che ha tutti i suoi elementi originali persi o spent è sconfitto. Non si possono trasferire elementi da o ad esso. Se è alleato si ritira dal lato del campo di battaglia da cui è entrato. Se è subordinato i suoi elementi non possono muovere al di là del del lato di entrata o più vicini al lato di base del nemico.

VINCERE O PERDERE LA BATTAGLIA

La prima fazione che alla fine di un turno ha il totale delle sue perdite sopra un quarto del numero originale di elementi equivalenti e che ha almeno un comando sconfitto perde la battaglia. Tutte le battaglie finiscono al tramonto a meno che siano rinnovate il giorno successivo. Il tramonto avviene dopo 24 paia di turni a meno che il sistema opzionale di movimenti su mappa sia utilizzato.

DEFINITIONS (ovvero l'inglese secondo Phil...)

BEYOND means “further than”.

WITHIN means “at or closer than”.

DIRECTLY SUBORDINATE means one command level down i.e. A Corps commander is directly subordinate to one Army commander. If there is more than one Army commander, all are directly subordinate to the C-in-C. An allied commander is directly subordinate only to a more senior commander of his own nation.

DIRECTLY TO FLANK or ENFILADED means *an enemy shooting edge is parallel to your flank edge and partly behind a line extending your front edge.*

TO REAR means with any part directly behind the element.

CONTACT means “touching on any edge or corner”.

FRONTAL CONTACT means “with own front edge in contact with any enemy edge”.

SAME DIRECTION means “exactly the same direction”.

ADVICE FROM THE MASTERS

“In war all is simple; but the most simple is still very difficult. The instrument of war resembles a machine with prodigious friction, but cannot, as in ordinary mechanics, be adjusted at pleasure, but is ever in contact with a host of chances....It thus falls out that we remain behind the line we have drawn by anticipation, and that no common powers are required to maintain us even at a medium point.” (Clausewitz).

“Always mystify, mislead and surprise the enemy” (Stonewall Jackson).

“If you attack expecting to prevail, do it in full strength, because a surplus of victory never caused any conqueror one pang of remorse.” (Xenophon).

“We must attack!!! Cold steel - bayonets and sabres. Push the enemy over, hammer them down, don't lose a moment! Overcome everything that stands in your way, however insurmountable it may appear! Follow on their heels, destroy them to the last man! The Cossacks will catch the fugitives and all their baggage. Forward without rest and exploit the victory.” (Suvorov).

"Carry your troops well on and attack the enemy vigorously" (Napoleon).

“The defensive-offensive is the strongest form, but the most difficult of execution” (Clausewitz).

The way to protect your army from surprise by enemy cavalry is not to spread your own out as a screen, but to unite it and push boldly ahead to inhibit their actions.

"The use of cavalry demands boldness and ability: above all, it should not be handled with any miserly desire to keep it intact" (Napoleon).

“Charges of cavalry are equally useful at the beginning, the middle and the end of a battle. They should be made always, if possible, on the flanks of the infantry, especially when this last is engaged in front.” (Napoleon).

“The defeat of the hostile cavalry is purely a family affair and without influence on the course of the battle if the cavalry contents itself with this small success and does not endeavour to attain the greater and more important result of advancing against the flank and rear of the enemy.” (Balck).

“It is with artillery that one makes war.” “One must have as much artillery as one’s enemy.” (Napoleon).

“There is no infantry, however brave, which can, without artillery, march with impunity ten or twelve hundred yards against 16 pieces of cannon well placed and well-served.” (Napoleon).

“No extraordinary effort is required for infantry to seize a few guns; but when the fire of many guns is concentrated to oppose its attack, the havoc created is so dreadful that the most courageous infantry frequently fails in the attempt to carry a powerful battery.” (Robertson).

If you wish for a decisive result from a bayonet attack, do not return the defender’s shooting, since this may instead lead to a prolonged and expensive firefight. Many an attack has succeeded after its commander ordered the removal of flints/percussion caps. “The bayonet is a wise man; the bullet is a fool” (Suvorov).

“We still have in our recollection the character of weariness and exhaustion which it (the battle of Borodino) assumed. The infantry masses were so reduced, that, perhaps, not more than a third of their original strength was engaged. The rest were either killed, wounded, engaged in removing the wounded, or rallying in the rear. Large vacancies were everywhere apparent. That enormous artillery, which had brought on the two sides nearly 2,000 pieces into the field, was now heard only in single shots, and even these seemed to have lost the force and thunder of their original voice, and to give a hoarse and hollow tone. The cavalry had almost everywhere taken up the place and position of the infantry, and made its attacks in a weary trot; riding hither and thither, disputing and gaining by turns the field works. Towards 3pm it was evident that the battle was on its last legs, and that, according to all rule, the decision depended entirely on the possession of the last trump card, i.e. the strongest reserve.” (Clausewitz).

“History...is indeed little more than a chronicle of the crimes, follies and misfortunes of mankind”(Gibbon).

MOVIMENTI PRELIMINARI OPZIONALI SU MAPPA

Le battaglie non erano mutualmente fissate, ma erano il risultato di movimenti precedenti dei contendenti nel tentativo di applicare le rispettive strategie. Le regole di schieramento danno un po' dell'effetto, ma questo può essere rafforzato se si vuole con una semplice campagna su mappa preliminare usando il seguente sistema. Campagne più elaborate utilizzando mappe reali e arbitri possono essere utilizzate al suo posto, ma questo richiederà più tempo, sforzi e capacità organizzativa.

Le due parti si dividono una mappa stilizzata. Questa è marcata con stradale fra punti nodali che di solito possono essere villaggi, ma anche incroci, defilé o punti intermedi stabiliti arbitrariamente. La distanza fra due nodi adiacenti è chiamata STAGE, ed è nozionalmente 7,5 miglia o 12 chilometri. Solo i fiumi più randi sono mostrati ed in Europa sono attraversati da ponti esistenti. Ogni giorno di campagna è diviso in tre periodi, mattina, pomeriggio e notte.

Il movimento è simultaneo, per simulare il fatto che i generali ascoltavano il movimento dell'avversario, ma con qualche ritardo. All'alba di ogni giorno, ogni giocatore scrive gli ordini di movimento per quel giorno. I movimenti del giorno precedente sono poi effettuati sulla mappa comune.

L'unica ragione per considerare il tempo atmosferico in un war game è per causare prolemi. Non dovrebbe essere omesso perchè da' problemi. Si lancia un dado alla fine di ogni pomeriggio. Il punteggio di 1 indica cattivo tempo, che per i nostri scopi si suppone che sia una pioggia pesante prolungata che rende le strade fangose. Si tira il dado all'inizio di ogni periodo successivo, un punteggio di 4 o più indica che la pioggia cessa, ma che le strade rimangono fangose fino alla fine di quel periodo.

Command parties, Dragoons, Light Cavalry, Repeaters, Mounted Rifles, Rifle Cavalry, Light Infantry, Light Horse, Spearmen or *Marksmen* marciano fino a 3 stages in un periodo e fino a 3 stages in totale al giorno.

Cuirassiers, Heavy Cavalry, Sipahis, altra fanteria o HQ marciano fino a 2 stages in un periodo e fino a 3 stages in totale al giorno. Horse Artillery o Portable Artillery marcia 3 stagen in un periodo e 3 in totale al giorno.

Altra Artillery marcia 1 stage in un periodo e fino a 2 stages in totale al giorno.

Una mossa di marcia parzialmente o interamente su strada non buona (bad road) fangosa durante brutto tempo e/o di notte non può eccedere 1 stage.

1 periodo di lavoro è richiesto per costruire un entrechement per fanteria o per demolire un ponte, 2 periodi per costruire una redoubt per artillery o per riparare un ponte, 3 periodi per costruire un ponte.

A meno che in rout, non più di 2 comandi o 15 elementi possono marciare durante lo stesso stage durante lo stesso periodo.

Le truppe non possono marciare o lavorare per più di 2 periodi successivi. Una marcia che inizia o finisce di notte deve essere seguita da un periodo di riposo.

Nelle guerre coloniali suggeriamo che la fazione indigena muova ogni secondo giorno, ma poi muove come come per due giorni, per dare un elemento in più di sorpresa.

Quando forze avversarie si incontrano, sono trasferite sul tavolo da wargame e la battaglia è combattuta. La fazione che arriva per prima è sempre il difensore, ma non tutte le truppe saranno sul campo di battaglia necessariamente all'inizio e se ciò non avviene continueranno ad arrivare. Dopo ventiquattro turni per ogni fazione inizia un altro periodo sulla mappa durante il quale le truppe iniziano ad arrivare a 1 stage di distanza. La ritirata per evitare la battaglia è possibile se la forza che si ritira ha movimenti rimasti e non ha truppe con la mossa tattica più corta della mossa tattica più corta di quelle dell'avversario. La ritirata da una battaglia, una volta iniziata, è una rotta obbligatoria dell'esercito di 1 o 2 stages. Le battaglie cessano al tramonto. La notte può essere utilizzata per ritirarsi o la battaglia può ricominciare la mattina seguente.