

NARAN FUCILIERS WARS – AGOSTO 2012

Round 1 – RISERVE & RINFORZI.

Ingresso delle Riserve

- Le "Riserve" possono essere schierate dall'inizio del **2° turno**.
- A turno, iniziando dal Giocatore che ha schierato per primo, i Comandi che erano "in riserva" possono essere schierati dentro la zona di schieramento del loro esercito, con le stesse modalità stabilite per i Comandi che si schierano prima dell'inizio della battaglia.

Arrivo dei Rinforzi

- A turno, iniziando dal Giocatore che ha schierato per primo, ogni Giocatore effettua il lancio di 1D6 per ogni suo Comando che abbia tra i "Rinforzi";

- al risultato del dado si aggiungono i seguenti modificatori:

1) Valore di Comando del Generale

- +2 se il Valore di Comando del Generale che deve entrare è pari a 5

- +1 " " " " " " " " " " " " " " " " a 4

- 0 " " " " " " " " " " " " " " " " a 3

- 1 " " " " " " " " " " " " " " " " a 2

- 2 " " " " " " " " " " " " " " " " a 1

2) turno nel quale si effettua il test

- si aggiunge il risultato algebrico della seguente operazione: **numero del turno - 2**

Esito del test

- Con un risultato => 7 il Comando è arrivato sul campo di battaglia e viene schierato nel modo seguente: Si lancia 1D6:

1-2 = il Comando entra dal lato dello schieramento del suo esercito;

3-4 = il Comando entra dal lato corto alla destra dello schieramento del suo esercito

- 5-6 = il Comando entra dal lato corto alla sinistra dello schieramento del suo esercito;

- se entra da un lato corto deve essere schierato in una fascia che misura **30 x 60 cm**, partendo dal lato dove è schierato il proprio esercito.

- Le miniature dovranno essere schierate nel modo seguente:

- ◆ **Unità:** miniature dell'ultima fila a non più di **1 cm** dal bordo del tavolo

- ◆ **Personaggi Individuali:** a non più di **5 cm** dal bordo del tavolo.

Round 2 – ORDINI.

1° Turno: scoprire i segnalini degli Ordini assegnati all'inizio della battaglia.

Turni seguenti;

- Iniziando dal Giocatore che ha schierato per primo, si devono dichiarare, cambiare, inviare o ricevere gli ordini.

- Si inizia col Condottiero: a turno, ogni Giocatore dichiara se vuole cambiare gli ordini alle Unità del Comando del Condottiero e se vuole inviare o consegnare nuovi ordini ai suoi Generali.

- Dopo, sempre a turno iniziando dal Giocatore che ha schierato per primo, si effettuano i test dei Nuovi Ordini per quei Generali che li hanno ricevuti tramite Messaggeri o Portaordini.

Nuovi Ordini.

- Condottiero e Generali devono avere tutte le Unità del loro Comando entro il loro raggio di comando.

- Il Condottiero può cambiare l'ordine automaticamente al suo Comando.

- Se il Condottiero consegna personalmente l'ordine al Generale, il test si effettua nel turno del Condottiero.

- Se il Condottiero è a contatto di basetta con uno o più Messaggeri o Portaordini, può inviare tramite questi nuovi ordini ad uno o più dei suoi Generali.

Il Test del Generale

Metodo. Lanciate 1D e aggiungete il Valore di Comando del Generale.

Modificate il risultato con i seguenti altri modificatori:

+1 il Generale è un fanatico che ha ricevuto l'ordine di **ATTACCARE**

+1 il Condottiero consegna l'ordine personalmente

+1 il messaggio è consegnato da un Aiutante di Campo-Messaggero.

-1 se il Generale comanda un Comando Alleato o Mercenario

-1 Se una o più Unità del Comando sono disorganizzate

-1 Per ogni Unità nel Comando che sia demoralizzata o in preda a sete di sangue

-2 Per ogni Unità del Comando che stia arretrando

Risultato del Test dei Nuovi Ordini

6+ = OK. - Il Generale comprende e accetta il nuovo ordine.

5 = OK/confusione.

- Il Generale comprende e accetta il nuovo ordine, ma c'è confusione tra le file. Tutte le Unità che fanno parte del comando del Generale sono disorganizzate. Il Messaggero/portaordini è congedato.

4 = Ritardo.

- Il Messaggero/portaordini rimane con il Generale e deve tentare di consegnare l'ordine il turno successivo.

3 = Ritardo e confusione.

- Tutte le Unità che fanno parte del comando del Generale sono disorganizzate. Il Messaggero/portaordini rimane con il Generale e deve tentare di consegnare l'ordine il turno successivo.

2 = Ignorato.

- Il Generale ignora il nuovo ordine. Il Messaggero portaordini è congedato.

1 = Ignorato e confusione.

- Il Generale ignora il nuovo ordine. Il Messaggero/portaordini è congedato. Tutte le Unità che fanno parte del comando del Generale sono disorganizzate.

0 = Confusione e fraintendimento.

- Il nuovo ordine viene frainteso e provoca confusione. Il Messaggero/portaordini è congedato. Tutte le Unità che fanno parte del comando del Generale sono disorganizzate. Il Generale interpreta gli ordini ricevuti in maniera errata:

- Se il nuovo ordine era di **ATTACCARE**, il Generale ordinerà di **ATTENDERE**.

- Se il nuovo ordine era di **ATTENDERE**, il Generale ordinerà di **ATTACCARE**.

- Se il nuovo ordine era di **OPPORRE**, il Generale ordinerà di **ATTENDERE**.

0 — = Confusione totale e panico.

- Nel caos che segue al tentativo di comprendere gli ordini ricevuti, si diffonde il panico. L'ordine è ignorato, tutte le Unità sono immediatamente demoralizzate e il Messaggero/portaordini è eliminato, ma può effettuare un tiro salvezza se ne ha diritto. Se il Messaggero/portaordini sopravvive, si considera congedato.

Riferimento: Capitolo 3.2. del Regolamento.

GLI ORDINI

ATTACCARE

Le Unità con ordine di ATTACCARE (Rosso)

- Devono schierarsi come per esse è richiesto (linea o colonna) e quindi muovere alla massima velocità verso l'Unità nemica più vicina, con il percorso più diretto.

- Possono compiere deviazioni o rallentamenti per evitare di disorganizzarsi. Possono fermarsi per riorganizzarsi.

- Se armate con armi da fuoco devono portarsi a distanza ravvicinata dall'Unità nemica. Finché hanno ancora salve a disposizione non sono costrette a ingaggiare il nemico in combattimento di mischia, ma devono solo tenere la posizione se vengono attaccate. Nella Fase di Fuoco possono sparare contro l'Unità nemica più vicina sulla linea di vista

- Una volta terminate le salve, devono avanzare per ingaggiare il nemico in corpo a corpo.

Le Unità di Artiglieria con l'ordine Attaccare:

- Devono mettere in pezzi "in batteria" per prepararsi a fare fuoco. Non sono obbligate ad avanzare.

- L'Artiglieria Leggera dei Battaglioni di Fanteria e l'Artiglieria a cavallo dei Reggimenti di Cavalleria, possono avanzare assieme alle truppe del loro Comando, quindi, al termine del Movimento, mettere i pezzi in batteria per fare fuoco; possono però anche stare ferme, non sono obbligate ad avanzare.

- Una volta terminate le salve, possono ritornare nella zona di schieramento del loro esercito.

ATTENDERE

Le Unità con ordine ATTENDERE (Blu)

- Devono restare immobili nel luogo dove si trovano

- Possono cambiare formazione, cioè restringersi o allargarsi normalmente (vedi cap. 4.3.6. Manovre)

- Nella Fase di Fuoco possono sparare contro l'Unità nemica più vicina sulla linea di vista.

OPPORRE

Le Unità con ordine di OPPORRE (Giallo)

- Possono stare fermi o spostarsi in qualsiasi direzione fino alla loro velocità massima.
- Possono indietreggiare dal nemico.
- Non possono entrare in contatto con il nemico di loro volontà.
- Nella fase di Fuoco non possono sparare per loro iniziativa, salvo siano fatte segno a salve da parte di un nemico, nel qual caso possono rispondere contro lo stesso (Fuoco di Reazione), oppure quando siano in formazione in "quadrato".

Round 3 – RIORGANIZZAZIONE

A turno, iniziando dal Giocatore che ha schierato per primo, per ogni Comando, le Unità devono assumere lo schieramento appropriato:

- Colonna:** Fanteria su + di 3 file – Cavalleria su + di 2 file – Artiglieria in ordine di marcia.
- Colonna in Attacco:** minimo 4 file di almeno 4 miniature, altrimenti sarà automaticamente Disorganizzata.
- Linea:** Fanteria su 3 file (minimo 6 miniature), Cavalleria su 2 file (minimo 4 miniature). Con più file saranno automaticamente Disorganizzate.
- Quadrato:** solo Fanteria.

Riorganizzazione:

- Unità O.K., che non siano in combattimento, possono essere riorganizzate.
- Unità che cambiano formazione o sono riorganizzate **non possono muovere** nella Fase di Movimento seguente. Segnalino "STOP".

Riferimento: capitolo 3.3. del Regolamento.

ROUND 4 - Attacco con armi da fuoco

Sparano solo le Unità con gli ordini "Attaccare" o "Difendere".

Una Unità con l'ordine "Opporre" può sparare solo se prima venga presa a bersaglio dal nemico; in questo caso, dopo aver subito le perdite, se il risultato del test di morale sarà "O.K.", allora potrà rispondere al fuoco.

A turno, iniziando dal Giocatore che ha schierato per primo, ogni Comando dichiara quale delle sue Unità fa fuoco e contro quale bersaglio, che viene indicato da un apposito segnalino di salva.

Unità disposte in Linea o in Colonna:

Fanteria: sparano quelli che si trovano nelle prime tre file.

Cavalleria: sparano quelli che si trovano nelle prime due file.

Unità disposte in Quadrato:

- Possono sparare tutti i componenti dell'Unità, distribuendo i colpi verso l'esterno, anche contro quattro bersagli diversi, purché siano in linea di vista.

Sparare a Personaggi Individuali.

Le Unità possono sparare ai Personaggi Individuali solo se gli stessi non si trovano entro 20 cm. da una delle loro Unità, sulla quale chi spara abbia linea di vista.

Tabella delle Gittate

Tipo di Arma	Corta Distanza	Lunga Distanza
Arco	15 cm	30 cm
Fucile, Moschetto, Carabina	15 cm	40 cm
Armi da tiro imbracciate da Soldati a cavallo	10 cm	20 cm
Cannone:		
- fino a 6 libbre	20 cm	60 cm
- da 7 a 10 libbre	20 cm	70 cm
- oltre le 10 libbre	20 cm	80 cm
Obice:	20-30 cm	30-60 cm

Tiro a parabola.

- Gli obici possono sparare da dietro un ostacolo che occlude la linea di vista con l'obbiettivo, ma con un -2 nel Tiro per Colpire.

Tiro per Colpire

Lanciate 1D6 per ogni miniatura che attacca con armi da fuoco.

+1D6 ogni 5 componenti l'Unità, se la stessa è Elite

+1D6 ogni 10 componenti l'Unità, se la stessa è Veterana.

L'Artiglieria lancia 1D6 per ogni punto valore.

- Ogni 6 è un colpo automatico. Ogni 1 è un colpo mancato.
- Applica ai risultati rimanenti (2,3,4 e 5) i seguenti modificatori:

Modificatori negativi:

—1 Attacco a lunga distanza. Il bersaglio si trova a lunga distanza.

—1 Disorganizzazione.

—1 Demoralizzata o in preda a Sete di Sangue.

—1 Arretramento (in aggiunta al precedente).

—1 Artiglieria che spara ad Artiglieria e Personaggi Individuali.

Modificatori positivi:

+1 se il bersaglio è una Unità in quadrato.

+2 se il bersaglio è non oltre i 5 cm (pistole-fucili) o 10 cm (cannoni)

+1 Artiglieria che spara a Fanteria e Cavalleria.

Risultati: 5-6 =bersaglio colpito; 1-4 = bersaglio mancato

Artiglieria che spara ad un Quadrato: ripete i Tiri per Colpire falliti.

Tiro per Uccidere

- Lanciate 1D6 per ogni colpo andato a segno.

Ogni 6 è una ferita automatica. Ogni 1 è un colpo mancato.

I risultati dei dadi rimanenti (2, 3, 4 o 5) vengono considerati nel modo seguente:

a) salva di archi, moschetti, fucili, carabine o proiettile d'artiglieria a mitraglia:

- Aggiungete la Forza dell'arma che spara.

Sottraete la Resistenza del bersaglio.

- 1 se il bersaglio è in copertura leggera

- 2 se il bersaglio è in copertura pesante

Incrociate il tipo di arma impugnata dalla vostra Unità con il tipo di protezione utilizzata dal nemico sulla seguente tabella.

Tabella delle Armi da fuoco contro Corazza/Scudo

Arma	Corazza o Scudo	
	No	Sì
Arco	4 a 6	5 a 6
Fucile-carabina-moschetto	3 a 6	4 a 6
Mitraglia (cannone)	3 a 6	4 a 6

Risultati: se il risultato è compreso nel campo di numero corrispondente all'arma usata e alla protezione del bersaglio, questi è ucciso.

b) palla di cannone o granata di obice:

- Aggiungete la Forza dell'arma che spara.

Sottraete la Resistenza del bersaglio.

Risultato:

Il Bersaglio colpito viene considerato ucciso con un risultato da 2 a 6, anche se si trova in copertura leggera.

Se il bersaglio si trova in copertura pesante: è ucciso con 3+

Contro questi proiettili la corazza dei Corazzieri e lo scudo degli Highlanders è del tutto ininfluente.

Tiro Salvezza e Ferite:

Se il bersaglio ne ha la possibilità, può tentare il proprio Tiro Salvezza. anche contro i successi automatici. Se il bersaglio dispone di una o più ferite, per ogni Tiro Salvezza fallito subisce una Ferita; un segnalino di ferita si metterà accanto alla miniatura; al raggiungimento del totale delle Ferite disponibili, il successivo Tiro Salvezza fallito comporterà l'immediata morte del bersaglio.

Colpi mortali inflitti a personaggi speciali o individuali

- Per ogni 3 colpi mortali (o frazione di 3 colpi mortali) inflitti a un'Unità, il giocatore lancia 1D. Se ottiene un 6 una delle miniature eliminate dovrà essere un personaggio speciale dell'Unità (Comandante – Ufficiale – Sergente - Musico - Tiratore Scelto) o un individuale che si sia unito a detta Unità (Generale – Aiutante di Campo – Trombettiere del Comando).

TEST DELLE PERDITE

ARTIGLIERIA:

Testa solo se l'Unità si è ridotta al di sotto del 50% del suo Organico.

Il giocatore che controlla l'Unità colpita lancia 1D6 e aggiunge o sottrae il modificatore derivante dalla Qualità della sua Unità.

Tabella del Tiro Qualità

Modificatori secondo la Qualità dell'Unità

Elite +2

Veterana +1

Media 0

Scadente -1

Modificatori:

a) negativi:

- 1 Perdite. L'Unità ha subito delle perdite in questo turno di gioco.
- 1 Perdite subite a causa dei tiri dell'Artiglieria.
- 1 aggiuntivo, se le perdite sono dovute a salve di mitraglia.
- 1 se le perdite sono dovute a salve di Fanteria a corta distanza.
- 2 L'Unità è demoralizzata.
- 3 Perdite superiori al 50% in questo turno.

b) positivi:

- +3 il Condottiero Eroico o un Generale Eroico accompagna l'Unità
- +2 un Generale o il Condottiero generico accompagna l'Unità
- +1 il Colonnello a cavallo è con l'Unità (solo per la Fanteria)
- +1 il Comandante o un Ufficiale è ancora presente nell'Unità
- +1 Uno o più Alfieri accompagnano la vostra Unità.
- +1 Uno o più Tamburini o altri Musici accompagnano l'Unità.
- +1 L'Unità è in Quadrato.
- +2 L'Unità è pervasa da sete di sangue.

Applicare i bonus per la vicinanza di un Personaggio Carismatico e/o dello Stendardo dell'Esercito: capitoli 4.10 e 4.11.

- Trova il risultato sulla Tabella dei Risultati dei Test e controlla le relative reazioni.

Nota: Le perdite sono sempre relative al totale corrente dell'Unità e non al totale di partenza.

Riferimento: capitolo 3.4. del Regolamento.

Tabella Risultati dei Test di Reazione

Effetti del Test di Morale			
Disciplinata	Irregolare & Milizia	Fanatica	Reazione
12+	10+	9+	SETE DI SANGUE
6-11	7-9	7-8	OK
4-5	5-6	5-6	DEMORALIZZATA
2-3	3-4	3-4	DEMOR. e ARRETRA
1—	1—	1—	FUGA

Reazioni

OK: Unità in condizione ottimale, non è affetta da alcuna reazione.

Sete di Sangue:

- L'Unità deve avanzare a massima velocità verso il nemico più vicino e lo deve impegnare in combattimento. Non potrà rallentare mentre attraversa un terreno che causa disorganizzazione. Non potrà arrestarsi per riorganizzarsi. **Non può cambiare tipo di schieramento.** Il Generale dell'Unità potrà tentare di influenzare l'Unità affetta da sete di sangue e riportarla in condizione ottimale.
- Le Unità di Artiglieria possono non muoversi fino a quando non hanno esaurito le salve (e sono sempre costrette a sparare in ogni turno); quando le avrà terminate i Serventi dovranno avanzare alla massima velocità verso l'Unità nemica più vicina.

Demoralizzazione:

- l'Unità è disorganizzata. Il Generale potrà tentare di influenzare l'Unità e riportarla in condizione ottimale. L'Unità rimarrà disorganizzata fino a quando non si potrà fermare per riorganizzarsi.

Arramento: l'Unità è anche automaticamente disorganizzata.

Fuga: l'Unità viene rimossa dal gioco definitivamente.

Riferimento: capitolo 3.4. del Regolamento.

ROUND 5 – Iniziativa & Movimento

Test di Iniziativa.

- Lancia 1D6 per il Condottiero e ogni Comando.
- Per ogni Comando, somma al risultato del dado il Valore di Comando del Condottiero o del Generale (se presente).
- Partendo dal Comando che ha così ottenuto il risultato più alto, si assegnano i segnalini di Iniziativa.

Riferimento: capitolo 3.5.3. del Regolamento.

- In base all'ordine indicato dal segnalino di **Iniziativa**, a turno, le Unità e i Personaggi di un Comando effettuano il loro Movimento.

CAMBAMENTO DI DIREZIONE

- Un'Unità in **Linea** NON può cambiare direzione, può muovere in avanti solo in linea retta. Una Unità in **Colonna** può effettuare una conversione, max di 45 gradi. Una Unità in **Linea** può effettuare la stessa manovra, ma perderà metà del suo Movimento.

Velocità di Movimento.

- + 5 cm se lo spostamento avviene su una **strada**
- 5 cm se è una Unità di Fanteria in **Linea**

- **metà** del MOV se lo spostamento avviene su **Terreno Difficoltoso**, dopo aver detratto gli altri precedenti modificatori, se non si vuole che l'Unità diventi Disorganizzata.
- **metà** del MOV se lo spostamento avviene camminando all'indietro.

Unità con il segnalino di reazione "Arretramento":

- L'Unità arretra procedendo all'indietro, ma mantenendo il fronte verso il nemico; la distanza di arretramento è pari alla metà del suo Movimento.
- Deve effettuare un test di reazione come se avesse subito delle perdite per colpi di armi da fuoco, in misura non superiore al 50%. In base al risultato del test, il segnalino di Arretramento viene sostituito da quello del nuovo status.
- Il Generale dell'Unità potrà tentare di influenzare l'Unità e di farla tornare in condizione ottimale (nella fase di Influenza).
- Una Unità in arretramento che venga ingaggiata da una Unità di Cavalleria sarà considerata automaticamente distrutta.

Contrazione ed Espansione delle Unità in movimento.

- **Lancia 1D6** e aggiungi o sottrai il Valore di Qualità dell'Unità. Il risultato rappresenta il numero di miniature che puoi spostare.

ARRETRARE.

- Unità in **colonna** con l'ordine **OPPORRE** possono arretrare nei 90° posteriori muovendo a metà movimento mantenendo il fronte verso il nemico.
- Unità in **linea** con l'ordine **OPPORRE** possono arretrare ma solo in linea retta, muovendo a metà movimento mantenendo il fronte verso il nemico.

Dietro-front - fronte destro - fronte sinistro.

- Una Unità in **colonna**, con l'ordine di **OPPORRE**, potrà effettuare il ribaltamento del fronte, sia all'indietro (dietro-front) che verso uno dei lati esterni (fronte destro o fronte sinistro).
- Se effettuerà questa manovra, l'Unità **non dovrà avere mosso e non potrà più muovere** nel turno in corso.

COMPENETRAZIONE.

- Due Unità che operano con l'ordine **OPPORRE** possono compenetrarsi, a patto che nessuna delle due sia disorganizzata.

FORMARE IL QUADRATO.

- Unità che operano con l'ordine **OPPORRE** o **ATTENDERE** possono formare un Quadrato, purché non siano già ingaggiate.

Riferimento: capitolo 3.5. del Regolamento.

ROUND 6 - Combattimento

- Procedendo dalla destra del Giocatore che ha schierato per primo, verso sinistra, il combattimento è simultaneo. Le perdite vengono rimosse dopo aver effettuato tutti i combattimenti e i test relativi.

TIRO PER COLPIRE

◆ Lanciate 1D per ogni punto di Valore delle miniature effettivamente partecipanti al combattimento, cioè a contatto di basetta con miniature nemiche.

◆ Aggiungete 1D per ogni Combattente Speciale e per il Sergente, se presenti nell'Unità, anche se non sono a contatto di basetta con miniature nemiche.

◆ **Nel primo turno di ingaggio, aggiungete 1D per il Comandante e l'Ufficiale, se essi sono a contatto di basetta con una miniatura nemica: si presume che essi abbiano fatto fuoco con la pistola.**

◆ Se l'Unità sta operando sotto l'ordine di **ATTACCARE** aggiungete 1D6 per ogni 5D a cui avete diritto; il calcolo si fa dopo aver sommato tutti i dadi precedenti.

Aggiungete poi:

◆ **Regola speciale per la Fanteria:**

◆ Nel primo turno di ingaggio, aggiungete 1D per ogni fila dell'Unità che ha ingaggiato.

◆ **Regola speciale per la Cavalleria:**

◆ Nel primo turno di ingaggio, aggiungete 1D per ogni Cavaliere che abbia ingaggiato, in quanto si presume che essi abbiano fatto fuoco con la pistola. Per il Comandante e l'Ufficiale vedere sopra le regole generali.

Lancia da carica.

- Modelli dotati di lancia da carica avranno un +1 al tiro per colpire nel primo round di ogni combattimento in cui dovessero aver ingaggiato un nemico o essere stati ingaggiati sul fronte, ma solo se l'Unità opera in ordine Rosso o è in Sete di sangue.
- Nel primo round di combattimento si utilizzeranno i parametri della lancia per il Test per ferire, anche se si combatte con il profilo della cavalcatura.

Cavalieri contro Fanteria in Quadrato.

Quando una Unità di Cavalleria arriva a contatto con un Quadrato della Fanteria, si segue la seguente procedura:

- L'Unità di Fanteria in quadrato deve effettuare un test di reazione come se avesse subito perdite per armi da fuoco non superiori al 50%.
- Se l'Unità di Fanteria, a seguito del test, risultasse "**Demoralizzata**" (e conseguentemente anche "Disorganizzata") o se già lo era, si effettuerà il combattimento ("mischia") tra le due Unità, considerando la somma del Valore di tutte le miniature che le compongono (come avviene per le Unità di Artiglieria).
- Se invece l'Unità di Fanteria rimane (o torna) nello stato "O.K.", perde automaticamente l'eventuale disorganizzazione e l'Unità di Cavalleria deve effettuare un movimento all'indietro di 5 cm, disingaggiandosi dal combattimento, che quindi non avrà luogo. In questo caso l'Unità di Cavalleria risulterà automaticamente "Disorganizzata". Nella successiva fase di "Nuovi Ordini", il suo Generale potrà cambiarle l'Ordine (da "Attaccare" ad "Opporre") come indicato nel capitolo 3.2.2.

Disingaggio della Cavalleria dal combattimento.

- Quando l'Unità di Cavalleria ha risolto un combattimento con una Unità nemica, il Generale dal quale essa dipende può, nella successiva fase dei "Nuovi Ordini", cambiare l'ordine impartendo quello di "OPPORRE", seguendo le regole speciali riportate nel **capitolo 3.2.2.** – paragrafo "**Flessibilità tattica concessa ai generali della Cavalleria**" (pagina 33).
- Per poter impartire il nuovo ordine, tutte le Unità del Comando, compresa quella che sta combattendo in corpo a corpo, non devono trovarsi sotto l'effetto delle reazioni "**Arretramento**" o "**Sete di sangue**".
- L'Unità di Cavalleria in combattimento che abbia ricevuto il nuovo ordine (Opporre) effettuerà (nella Fase della Riorganizzazione – Round 3) il "**dietro-front**" ed un "**movimento**" della metà del suo valore di "Movimento" nella direzione opposta rispetto alla quale si trovava. Per indicare questa situazione nella fase dei Nuovi Ordini si porrà accanto ad essa l'apposito segnalino "**Disingaggio**". Se già non lo era, l'Unità sarà automaticamente "Disorganizzata" e da questo momento opererà col nuovo ordine "Opporre". Il segnalino della "Disorganizzazione" verrà posto accanto a quello del "Disingaggio".
- In un successivo turno, l'intero Comando potrà nuovamente ricevere l'ordine di Attaccare, secondo la procedura sopra indicata. E così via per i turni seguenti, passando da "Attaccare" ad "Opporre" e viceversa, alternativamente, come indicato nel **capitolo 3.2.2.** – paragrafo "**Flessibilità tattica concessa ai generali della Cavalleria**" (pagina 33).

Test del Tiro per Colpire - Risultato:

◆ Ogni risultato di 6 equivale a un «colpo a segno automatico».

◆ Ogni risultato di 1 equivale a un «colpo mancato automatico».

Ai dadi rimanenti applicate le necessarie modifiche:

—1 Se la vostra Unità è di **Qualità inferiore** rispetto all'avversario.

—1 se l'avversario ha uno scudo

—1 Se la vostra Unità è **disorganizzata**.

—1 Se **più di una linea** della vostra Unità è impegnata in combattimento (Picchieri).

+1 Se la vostra Unità è di **Qualità superiore** rispetto all'avversario.

Risultato Finale

1 - 3 = colpo mancato

4 - 6 = colpo a segno

• Aggiungete ai colpi a segno ottenuti i «colpi a segno automatici» ottenuti in precedenza per determinare il numero totale di colpi a segno inflitti.

TIRO PER UCCIDERE

Ora che sapete quanti colpi avete messo a segno, dovete determinare quanti di questi colpi hanno effettivamente eliminato qualcuno. Questo dipende dalle vostre armi e dall'eventuale corazzatura indossata dal vostro bersaglio.

□ Lanciate 1D per ogni colpo a segno.

□ Ogni risultato di 6 infligge automaticamente un colpo mortale.

□ Ogni risultato di 1 non sortisce alcun effetto. Scartate questi dadi.

Ai dadi rimanenti applicate le necessarie modifiche:

Aggiungete il valore di Forza della vostra Unità.

Sottraete il valore di Resistenza dell'avversario

+1 Se la vostra Unità è preda di Sete di Sangue.

+1 Se la vostra Unità sta difendendo il proprio stendardo.

Incrociate il tipo di arma impugnata dalla vostra Unità con il tipo di corazzatura indossata dal nemico sulla seguente tabella.

Arma	Corazzatura o Scudo	
	No	Sì
Arma a 1 mano	3 a 6	4 a 6
Lancia da cavalleria	2 a 6	3 a 6
Lancia Fant., Picca, Baionetta	3 a 6	4 a 6
Arma a 2 mani (alabarda, katana)	2 a 6	3 a 6
Corna & Zoccoli	3 a 6	4 a 6

Risultati: se il risultato finale del tiro così modificato è compreso nel campo di numero corrispondente all'arma usata e all'armatura del bersaglio, questi è ucciso. Se il bersaglio ne ha la possibilità, può tentare il proprio Tiro Salvezza. Il Tiro Salvezza può essere tentato anche contro i successi automatici. Se il bersaglio dispone di una o più ferite, per ogni Tiro Salvezza fallito subisce una Ferita; un segnalino di ferita si metterà accanto alla miniatura; al raggiungimento del totale delle Ferite disponibili, il successivo Tiro Salvezza fallito comporterà l'immediata morte del bersaglio.

□ Per ogni 3 colpi mortali (o frazione) lancia 1D6. Se ottieni un 6, uno dei colpi mortali ha colpito un personaggio speciale o individuale.

□ Un'Unità deve controllare la saldezza del proprio morale quando subisce delle perdite in questo round.

TEST DI MORALE

Il giocatore che controlla l'Unità che sta effettuando il test lancia 1D6 e aggiunge o sottrae il valore di Qualità di detta Unità:

+ 2 se l'Unità è ELITE

+ 1 se l'Unità è VETERANA

— 1 se l'Unità è SCADENTE

Al risultato così ottenuto vengono applicati i seguenti modificatori:

—1 Se l'Unità sta operando sotto l'ordine di OPPORRE.

—1 Perdite superiori al 25%. L'Unità ha subito delle perdite pari o superiori al 25% del suo attuale totale in questa fase di gioco.

—3 Perdite superiori al 50%. L'Unità ha subito delle perdite pari o superiori al 50% del suo attuale totale in questa fase di gioco.

—1 Perdite superiori al nemico. L'Unità ha subito delle perdite superiori a quelle inflitte al nemico in questa fase di gioco.

—1 L'Unità ha perso il suo stendardo

—2 L'Unità è demoralizzata. Un segnalino di demoralizzazione si trova accanto alla vostra Unità.

+1 L'Unità sta operando sotto l'ordine di ATTENDERE

+1 se l'Unità si trova in **Quadrato**

+2 se l'Unità si trova in "**sete di sangue**"

+1 L'Unità ha inflitto più perdite di quante ne ha subite

+3 il Condottiero Eroico o un Generale Eroico accompagna l'Unità

+2 un Generale o il Condottiero generico accompagna l'Unità

+1 il Colonnello a cavallo è con l'Unità (solo per la Fanteria)

+1 il Comandante o un Ufficiale è ancora presente nell'Unità

+1 Uno o più Alfieri accompagnano la vostra Unità.

+1 Uno o più Tamburini o altri Musici accompagnano l'Unità.

Applicare i bonus per la vicinanza di un Personaggio Carismatico e/o dello Stendardo dell'Esercito: capitoli 4.10 e 4.11.

Risultato del Test di Morale

Controllate il risultato sulla *Tabella degli Effetti del Test di Morale* che trovate nella tabella riportata per la Fase delle Armi da Fuoco.

Reazioni

Le reazioni sono identiche a quelle causate da un Test di Reazione alle armi da fuoco.

SFONDAMENTO: 1° turno di combattimento:

- se Una Unità in Colonna carica una Unità in Linea, al termine del primo turno di Combattimento questa deve effettuare il Test di Sfondamento. Esegue cioè un secondo test di Reazione con una penalità aggiuntiva di -1. Se il risultato è diverso da O.K. o Sete di sangue, l'Unità in Linea arretra di 10 cm.

Riferimento: capitolo 3.5. del Regolamento.