

NARAN FUCILIER WARS

Regolamento di Wargame per il periodo storico dall'inizio del 1700 fino alla metà del 1800 con miniature 28 mm o 25 mm

Presentazione.

NARAN FUCILIER WARS è un sistema di regole semplici, in parte derivate da quelle del gioco **FANTASY WARRIORS** che venne creato negli anni '80 da Nick Lund per la Grenadier (ora di proprietà della **MIRLITON** di Firenze), che permette di ricreare degli scontri tra soldati del periodo storico dall'inizio del 1700 fino alla metà del 1800. Si è mantenuto lo schema di base e le meccaniche di gioco tipiche di **FANTASY WARRIORS**, escludendo naturalmente tutti gli elementi tipicamente fantasy (magia, creature, ecc.). Inoltre diverse regole sono state modificate, adattate ed integrate con delle nuove appositamente studiate dai sottoscritti Autori, al fine di poterle utilizzare per degli scontri tra miniature in scala 28 mm o 25 mm, rappresentanti dei soldati del periodo considerato.

Materiale.

a. Tavolo.

Per giocare a **Naran Fucilier Wars** sono necessari un tavolo di dimensioni variabili (*l'ideale è quello standard di cm 180 x 120*), due righelli millimetrati, alcuni dadi a sei facce, i segnalini (*gli stessi di Fantasy Warriors che vengono venduti dalla Mirliton — vedere la pagina seguente — ed alcuni nuovi da noi realizzati forniti con questo regolamento*) e due eserciti formati da miniature in scala 28 mm oppure 25 mm.

b. Miniature.

Le miniature rappresentanti i soldati e gli ufficiali vanno incollate singolarmente su basette in cartoncino, balsa, compensato (2-3 mm di spessore), plastica o metallo, delle seguenti misure:

b1. Miniature 28 mm:

Fanteria e Artiglieri appiedati: cm. 2,5 x cm. 2,5

Cavalieri: cm. 2,5 (fronte) x cm. 5 (lunghezza)

Cannoni: cm. 5 (fronte) x cm. 7,5 (lunghezza)

b2. Miniature 25 mm:

Fanteria e Artiglieri appiedati: cm. 2 x cm. 2

Cavalieri: cm. 2 (fronte) x cm. 4 (lunghezza)

Cannoni: cm. 4 (fronte) x cm. 6 (lunghezza)

- Ogni miniatura dovrà essere incollata su una singola basetta.
- Entrambi gli eserciti dei due opposti schieramenti dovranno avere le miniature imbasettate sullo stesso tipo di basetta, cioè solo quelle indicate sopra per il **"28 mm"**, oppure solo quelle indicate sopra per il **"25 mm"**, pertanto non è possibile mescolare, ad esempio, basette di cm. 2,5 x 2,5 con altre di cm. 2 x 2, così come non si possono usare dei cavalieri su basetta di cm. 2 x 4 con dei fanti in basetta di cm. 2,5 x 2,5.

c. Battle Check List.

Poiché il gioco si svolge su più turni, ed ogni turno è composto da più "round", per facilitare la memorizzazione dei vari turni e "round" già trascorsi si è predisposto un apposito prospetto denominato "Battle Check List": alla fine di ogni "round" sarà sufficiente spuntare con una "X" la casella relativa, così in ogni momento, anche dopo una pausa, sarà possibile sapere a quale fase di quale turno si è arrivati.

Potrete fotocopiare il fac-simile del detto modulo che troverete allegato al presente Regolamento, in modo da utilizzarne una copia per ogni vostra partita.

d. Dadi.

I dadi necessari per giocare a NARAN FUCILIERS WARS sono i normali dadi a 6 facce. Nel regolamento troverete spesso l'abbreviazione "D". Se un numero precede questa abbreviazione (es. "2D") esso indica il numero di dadi che devono essere lanciati. Per esempio, 2D indica che devono essere lanciati due dadi.

e. Segnalini.

I segnalini servono per registrare sul campo di battaglia le informazioni necessarie allo svolgimento del gioco. Durante il gioco la condizione delle Unità e di alcuni personaggi individuali varierà perciò invece di dovere memorizzare o annotare su dei fogli, basta piazzare accanto all'Unità il segnalino appropriato per avere tutte le informazioni davanti ai propri occhi.

Tranne alcuni appositamente disegnati per questa versione, la maggior parte dei segnalini sono gli stessi che vengono utilizzati con *Fantasy Warriors*, pertanto gli stessi devono essere acquistati dalla **Mirliton** che li ha in catalogo; vedere la seguente pagina del sito:

<http://www.mirliton.it/index.php?cName=fantasy-2528mm-fantasy-warriors>

codice FWR002 – Game counters 1 e codice FWR003 – Game counters 2.

* * *

Organizzazione del Regolamento.

Questo regolamento è suddiviso in 4 parti:

1. **Fase Preparatoria: soldati e scenari per la battaglia**
2. **Prima della battaglia**
3. **I turni di gioco.**
4. **Regole per i Personaggi Individuali**

* * *

1. PREPARATIVI PER LA BATTAGLIA

Questa fase preparatoria comprende le seguenti sezioni:

1.1. Organizzare un Esercito.

In base all'esercito scelto si dovrà procedere a preparare un ELENCO DELL'ESERCITO con le regole stabilite o concordate per la composizione del medesimo. Ogni personaggio ed ogni Unità sono contraddistinti da un Profilo che determina le loro capacità in battaglia.

1.2. Preparazione del campo di battaglia .

Il campo di battaglia, sia esso un grande tavolo o una zona del pavimento, non è sempre una grande pianura priva di ostacoli. Ostacoli e particolari caratteristiche morfologiche del terreno aggiungono molto, non solo all'impatto visuale ma soprattutto all'interesse della battaglia. Il regolamento di gioco prevede quindi numerose configurazioni del terreno.

1.3. Vittoria e Sconfitta.

Come tutti i giochi di competizione, NARAN FUCILIERS WARS normalmente termina con un vincitore e uno sconfitto. Prima di iniziare la partita entrambi gli schieramenti devono essere informati sulle condizioni necessarie per ottenere la vittoria.

1.4. Campagne Militari.

E' possibile organizzare delle vere e proprie campagne militari utilizzando una mappa apposita.

1.5. Partite con più Giocatori.

Il modo più semplice di giocare a NARAN FUCILIERS WARS è di giocare in due, ognuno dei quali controlla un Condottiero a capo di un esercito. Il gioco è comunque particolarmente adatto anche a scontri tra due squadre di Giocatori, i cui componenti controllano eserciti alleati o diversi corpi d'armata di un grande esercito.

2. PRIMA DELLA BATTAGLIA

2.1. Esplorazione.

Prima che gli eserciti vengano schierati sul campo di battaglia, i Giocatori effettuare un test dal risultato del quale dipenderà l'esito dell'esplorazione che presumibilmente sarebbe stata effettuata in una situazione reale.

2.2. Preparazione del Campo di Battaglia.

A questo punto le configurazioni particolari del terreno vengono disposte sul campo di battaglia.

2.3. Posizionamento degli Eserciti.

Gli eserciti arrivano sul campo di battaglia ed occupano le rispettive posizioni.

2.4. Discorso di incitamento.

Il Condottiero può cercare di incitare i suoi uomini affinché essi affrontino l'imminente battaglia con maggior entusiasmo.

1.1. Organizzare un Esercito

Nella scala 28 mm (*come anche in quella più ridotta del 25 mm*), su un tavolo di cm. 180 x 120, non sarà possibile rappresentare la complessa organizzazione di un esercito del periodo storico considerato (**Corpi d'Armata - Divisioni - Brigate - Reggimenti - Battaglioni - Compagnie e Squadroni**). Per semplicità si è utilizzata una struttura semplificata, basata su tre soli livelli di Comando:

**Esercito
Comando
Unità**

L'Esercito.

- ❑ A grandi linee, esemplificando, si può considerare che l'Esercito rappresenti una formazione che può essere costituita da Unità di una o più delle tre Armi: **Fanteria, Cavalleria ed Artiglieria**. L'Esercito dipende da un **Condottiero**, che ne è il Comandante in Capo.
- ❑ Una miniatura può rappresentare un solo soldato oppure più soldati, a seconda della scala – o rapporto miniatura/uomini – che si sceglie di utilizzare. Nei libri degli elenchi degli eserciti si forniscono indicazioni su come possono essere organizzati gli eserciti.
- ❑ Di seguito si daranno le indicazioni generali, indipendenti dalla scala utilizzata, sull'organizzazione di un esercito di Naran Fuciliers Wars.

I Comandi.

- ❑ L'Esercito sarà costituito da uno o più **Comandi**. Lo comanda un "Condottiero", il quale potrà essere un semplice Capitano, oppure un Maggiore, un Colonnello, un Generale di Brigata o di Divisione o un Maresciallo, se non persino un Sovrano, come il Duca Vittorio Amedeo II o Napoleone. In ogni caso, per semplicità lo indicheremo sempre come "**Condottiero**".
- ❑ Se è formato da un unico Comando, il suo Comandante sarà il Condottiero. Se invece è costituito da più Comandi, ognuno di essi sarà agli ordini di un Ufficiale di grado più basso di quello del Condottiero. Per semplicità, come in **Fantasy Warriors**, indicheremo questo Ufficiale con il grado di **Generale**, sebbene nella realtà possa trattarsi di un semplice **Tenente**.

Il Costo del Valore di Comando

Ogni Condottiero o Generale ha un valore di comando. Il costo di questo valore di comando deve essere aggiunto al costo base del personaggio indicato nell'elenco dell'esercito.

Valore di comando 1 costa 10 punti
Valore di comando 2 costa 20 punti
Valore di comando 3 costa 35 punti
Valore di comando 4 costa 50 punti
Valore di comando 5 costa 80 punti

Le Unità.

- Le Unità costituiscono la struttura di base del nostro Esercito e, a seconda della scala utilizzata, possono corrispondere ad un Plotone, ad una Compagnia o anche ad un Battaglione o un Reggimento, oppure ad una Batteria (Artiglieria).
- Le Unità sono poste agli ordini di un **Comandante**, il quale prende gli ordini direttamente dal Generale del Comando dal quale l'Unità dipende.
- Le Unità comprendono dei "Soldati", alcuni "Personaggi Speciali" e, a volte, alcuni "Combattenti Speciali", come sotto indicato.

Soldati -

I soldati si trovano alla base della gerarchia militare, eppure ne sono i membri più importanti: senza soldati non ci sarebbero eserciti. I soldati sono rappresentati dalle miniature in scala 28 mm, ognuna montata su una singola basetta.

Personaggi Speciali -

I Personaggi Speciali fanno parte di una Unità con la quale muovono e combattono; essi non possono abbandonare l'Unità, quindi non possono operare come i Personaggi Individuali. La loro presenza aumenta il rendimento dell'Unità a cui appartengono e per questa ragione costano più punti di un soldato normale. Ci sono i seguenti tipi di Personaggi Speciali.

Regole Generali.

- E' obbligatorio rappresentare questi Personaggi Speciali con delle apposite, specifiche miniature che li raffigurino in modo inequivocabile.
- Tranne l'Ufficiale di Fanteria a cavallo, che ha un suo profilo speciale inserito in ogni elenco dell'esercito, tutti gli altri si considerano armati come i soldati dell'Unità della quale fanno parte, quindi si calcolano anche per la Fase di Fuoco, se l'Unità è dotata di armi da fuoco.
- Escluso l'Ufficiale di Fanteria a cavallo, che ha un suo costo particolare, agli altri si applica il medesimo "profilo" della truppa ed il loro costo sarà quello del soldato semplice aumentato di **+10 punti**.
- Il costo extra di +10 punti dei Personaggi Speciali è uguale per tutti gli eserciti.**

Comandante.

- Obbligatorio per tutte le Unità, massimo uno per Unità.**
- E' l'Ufficiale che comanda l'Unità. In una Unità di Fanteria o di Artiglieria il Comandante sarà a piedi, mentre in una Unità di Cavalleria dovrà essere anche lui a cavallo. L'Ufficiale di una Unità di Fanteria però può anche essere a cavallo.

Ufficiale subalterno.

- Facoltativo od obbligatorio in relazione alla scala utilizzata: *vedere i libri degli elenchi degli eserciti*. Massimo **uno** per Unità.
- In aggiunta al Comandante, una Unità di Fanteria o di Cavalleria deve schierare anche un'altra miniatura che rappresenta gli altri Ufficiali subalterni o l'unico Ufficiale subalterno nel caso si utilizzi la scala 1:1 (cioè 1 miniatura = 1 uomo). Gli Ufficiali subalterni sono di guida e incitamento per i loro sottoposti ed aumentano anche la capacità complessiva di combattere della loro Unità e la prontezza nel recepire ed eseguire gli ordini.

Sergente.

- Facoltativo od obbligatorio in relazione alla scala utilizzata: *vedere i libri degli elenchi degli eserciti*. Massimo **uno** per Unità.
- Questa miniatura rappresenta i Sergenti e gli altri Sottufficiali di solito presenti in un certo numero nelle Compagnie che formavano i Reggimenti. Sono soldati particolarmente esperti e sono di guida e incitamento per i loro sottoposti. Aumentano la capacità complessiva di combattere della loro Unità.

NARAN FUCILIERS WARS

Sergente delle Unità di Artiglieria.

- Nelle Unità di Artiglieria il Sergente fornisce il bonus della presenza di un Ufficiale Subalterno, quando l'Unità dovesse effettuare un test per le Perdite subite ad opera delle armi da fuoco nemiche.
- Facoltativo

Alfiere.

- L'Alfiere è il Portabandiera dell'Unità. A lui è affidata la bandiera del Battaglione (**bandiera d'ordinanza**) o quella del Reggimento (**bandiera "colonnella"**) o, in certi casi, quella della Compagnia o dello Squadrone.
- Facoltativo od obbligatorio in relazione alla scala utilizzata: *vedere i libri degli elenchi degli eserciti.*
- Le Unità di Fanteria ne possono schierare al massimo due.
- Le Unità di Cavalleria ed Artiglieria da Campagna ne possono schierare al massimo uno.

Nota:

- Nel periodo che ci interessa vi erano due tipi di bandiere: la «**colonnella**» e quella «**di ordinanza**»; la prima aveva la funzione di stendardo del Reggimento, la seconda era assegnata ad ogni Battaglione o, per la Cavalleria, a volte ad ogni Squadrone. Normalmente il 1° Battaglione del Reggimento innalzava entrambe le bandiere, mentre gli altri battaglioni avevano solo quella d'ordinanza. Alcuni eserciti, come ad esempio quello Austriaco, per un certo periodo davano uno stendardo anche alle singole Compagnie.

Alfiere: Regole Aggiuntive:

- Il bonus derivante dalla presenza dell'Alfiere, nei vari test che lo prendono in considerazione, verrà conteggiato solo una volta, anche se nell'Unità vi sono entrambe le due bandiere, come sopra specificato.
- Se in una Unità di Fanteria sono presenti due bandiere, ne potrà essere "catturata" al massimo **solo una per ogni turno di gioco.**
- Gli Alfieri devono sempre essere posti nella prima linea della loro Unità. Lo stendardo che portano con loro aumenta il morale dell'Unità di cui fanno parte. Se però questo viene catturato i suoi benefici vengono persi. In deroga a questa regola, quando l'Unità di Fanteria è in marcia in formazione per **colonna**, la prima riga può essere formata da eventuali altri Combattenti Speciali (*ad esempio i Granatieri o gli Schermagliatori, a seconda del periodo*), secondo le regole specifiche inserite negli elenchi degli eserciti).

Musici.

- Facoltativi od obbligatori in relazione alla scala utilizzata: *vedere i libri degli elenchi degli eserciti.*
- Le Unità di Fanteria ne possono schierare al massimo due: ad esempio un Tamburino e un altro che suona un altro strumento..
- Le Unità di Cavalleria ed Artiglieria da Campagna ne possono schierare al massimo uno.
- Nelle Unità di Artiglieria può anche fungere da Servente al pezzo.
- Migliorano il rendimento della loro Unità quando la stessa dovrà effettuare un test **di morale.**

NARAN FUCILIERS WARS

Tiratore Scelto.

- Le Unità con l'abilità "Schermagliatori" ed i Dragoni possono avere un **Tiratore Scelto**, che dovrà essere appositamente raffigurato da una ben identificabile miniatura (ad esempio raffigurante un soldato che sta mirando)
- Massimo uno per Unità.**
- Tale personaggio costa **+10 punti**, come gli altri Speciali, e seguirà le seguenti regole:
 - Tirerà il suo 1D6 per ogni salva tirata insieme all'Unità di cui fa parte, secondo le normali regole previste dal Regolamento.
 - Tirerà, lui solo, un ulteriore 1D6 per ogni salva tirata dall'Unità in quella fase ed avrà un ulteriore bonus di **+1** al Tiro per Colpire; questo tiro dovrà essere fatto obbligatoriamente contro il bersaglio attaccato dall'Unità di cui il Tiratore Scelto fa parte;
 - se infliggerà perdite, potrà tirare 1D6 per verificare se ha colpito un Personaggio Speciale dell'Unità nemica.

Combattenti Speciali -

Truppe Speciali: Granatieri, Schermagliatori ed altri Combattenti Speciali.

Nel periodo considerato, accanto ai normali Fucilieri (o Moschettieri) dei Reggimenti di Fanteria operavano anche degli specialisti: i **Granatieri** e gli **Schermagliatori** (*questi ultimi indicati a volte come "Cacciatori" o "Volteggianti" nel periodo delle guerre napoleoniche*).

In linea di massima, ogni Battaglione di Fanteria, formato da un numero variabile di Compagnie di Fucilieri (da 6 a 12), fino alla fine del 1700 aveva in organico una Compagnia di Granatieri; successivamente, con le guerre napoleoniche, venne aggiunta anche una Compagnia di Schermagliatori.

Di periodo in periodo e da un esercito all'altro, la percentuale di Granatieri e/o di Schermagliatori era molto variabile e vi erano eserciti che schieravano interi Reggimenti o Battaglioni di una di codeste specialità, quindi si rimanda agli elenchi degli eserciti per maggiori dettagli. Con essi è anche possibile costituire delle apposite Unità, in tal caso seguiranno le normali regole previste per le altre Unità. Vedere le note di composizione dei vari eserciti dei vari periodi per ulteriori dettagli.

Alcuni eserciti possono avere altri "**Combattenti Speciali**", così definiti perché armati in modo diverso dagli altri componenti dell'Unità della quale fanno parte, ad esempio gli Highlanders, come specificato nei libri dei loro eserciti.

Ai "Combattenti Speciali" non si applicano le regole generali sopra riportate per i "Personaggi Speciali" sopra elencati, ma essi seguono delle regole particolari, riportate nei libri degli elenchi degli eserciti dei vari periodi considerati.

NARAN FUCILIERS WARS



**Esercito del Ducato di Savoia - Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715
esempio di Unità “Battaglione” (scala 1:30 – 1 miniatura = 30 Uomini), sullo sfondo una
Unità “Batteria”. La prima fila è costituita dalle 4 miniature dei Granatieri (Compagnia).**

Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

NARAN FUCILIERS WARS

Personaggi Individuali -

In aggiunta al Condottiero ed ai Generali, vi sono altri Personaggi Individuali, i quali normalmente non appartengono a Unità specifiche. Durante la battaglia agiscono individualmente, in base agli ordini specifici ricevuti dai loro diretti superiori:

Condottiero e Generali.

- Il primo comanda l'esercito, i secondi comandano ognuno un Comando.
- Il primo è obbligatorio, i secondi sono facoltativi, in relazione alle note di composizione degli eserciti riportate negli elenchi degli eserciti. Piccoli eserciti di non più di 500 punti possono non averne.

Condottiero Eroico e Generali Eroici.

- A differenza degli altri, essi, anziché limitarsi a dare ordini alle truppe ai loro comandi, e stare ad osservare lo svolgimento della battaglia dalle retrovie, guidano personalmente i propri uomini all'assalto del nemico.

Ufficiale a cavallo di Fanteria.

- Sebbene sia considerato un Personaggio Individuale, avendo un suo proprio profilo e costo, egli si comporterà come un Personaggio Speciale, in quanto non potrà mai abbandonare l'Unità della quale fa parte. La sua presenza influenzerà favorevolmente il morale della sua Unità.

Trombettieri e Tamburini del Comando

- Nel periodo considerato gli ordini venivano anche impartiti tramite segnali sonori utilizzando i Trombettieri e/o ai Tamburini in forza al Comando del Condottiero e dei Generali. Essi pertanto possono estendere l'area di influenza di un Generale e agire temporaneamente come Musicisti per una Unità, se il Generale si è unito ad essa.
- Non è invece ammesso il caso contrario, cioè il Musicista di una Unità non può fungere da "Musicista del Comando". Per semplicità, questo personaggio di seguito sarà indicato come "Trombettiere del Comando", anche se esso potrà essere rappresentato da un Tamburino o da un suonatore di timballi.
- Quelli che dipendono da un Condottiero o Generale a cavallo dovranno essere a cavallo, quelli che dipendono da un Condottiero o Generale a piedi dovranno essere a piedi.

Esploratori - Aiutanti di Campo dei Condottieri.

- Sono esperti nel seguire e interpretare le tracce e abili nell'osservare e valutare i movimenti delle truppe nemiche. Queste qualità migliorano la capacità di esplorazione di un esercito.
- Nel periodo considerato questo compito era di solito demandato agli Aiutanti di Campo, i quali avevano anche l'incarico di portare gli ordini del Condottiero ai Generali.
- Un Aiutante di Campo - Esploratore potrà uscire dalla zona di schieramento del proprio esercito solo nel caso in cui venga impiegato nel ruolo di Portaordini dal Condottiero.

Messaggeri - Aiutanti di Campo del Condottiero.

- Questi personaggi sono addestrati nel portare o riferire i messaggi del Condottiero ai Generali rapidamente e chiaramente. È più probabile che un Generale comprenda un ordine portato da un Aiutante di Campo che uno portato da un personaggio non addestrato a questo scopo.
- Il Condottiero può avere ai propri ordini tanti Aiutanti di Campo (Esploratori e Messaggeri) per quanti sono i Comandi che formano l'esercito, al massimo due per ogni Comando.

NARAN FUCILIERS WARS

Portabandiera con lo Stendardo dell'Esercito

- ❑ Nel periodo considerato normalmente non vi erano dei Portabandiera assegnati ai Comandi (*Corpi d'Armata, Divisioni, Brigate*), così come invece prevede il Regolamento di **Fantasy Warriors**. Le bandiere erano assegnate ai vari Battaglioni e/o Reggimenti.
- ❑ Alcuni eserciti potevano innalzare uno “**Stendardo dell'Esercito**”, pure previsto nel Regolamento di **Fantasy Warriors**, che quindi abbiamo inserito anche in Naran Fuciliers Wars, adattando opportunamente le regole che lo riguardano.
- ❑ Il Portabandiera con lo Stendardo dell'Esercito potrà essere a piedi oppure a cavallo e dovrà far parte del Comando del Condottiero.



**Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715 - Battaglia di Torino - 6 settembre 1706
I Dragoni a cavallo Piemontesi caricano la Cavalleria Francese.
Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm**

NARAN FUCILIERS WARS

Il Profilo.

I soldati, i Generali, i personaggi individuali, i cannoni, ecc. che compongono il vostro esercito sono caratterizzati da un profilo, questo elenca tutte le caratteristiche di quel particolare tipo di truppe.

Arma: FANTERIA

Unità: Fucilieri della Fanteria di Linea (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	QUA.	TIPO	FOR.	RES.	VAL.	CS	ARM	MOV	SAL	Pun.	Miglior.	Min.	Max.
Fucilieri	Med	Disc.	-	-	1	-	f/b	15 \ 10	no	5	"+3vet"	8	24

Arma: è la classica distinzione delle tre Armi di ogni esercito:

FANTERIA - CAVALLERIA - ARTIGLIERIA

Unità: è il nome generico dell'Unità.

Nome: è la denominazione della Specialità. I nomi delle singole specialità variano da esercito ad esercito.

QUA		Legenda		MOV	
TIP	Qualità				Movimento
FOR	Tipo				
RES	Forza				SAL Tiro Salvezza
VAL	Resistenza				
CS	Valore				PUN Costo in Punti
co	Corazza o Scudo				+C Costo dei punti comando
sc	corazza				
ARM	scudo				MIG Miglioramento delle Qualità
1m	Arma				+?el Costo per migliorare a elite
2m	arma a una mano				+?vet Costo per migliorare a veterano
l – p – a	arma a due mani				+?med Costo per migliorare a medio
Lc	lancia – picca – alabarda				MAX Numero massimo di miniature nell'Unità
c&z	lancia da cavaliere				MIN Numero minimo di miniature nell'Unità
f	corni & zoccoli (cavallo)				
p o pist	arma da fuoco				
a	pistola - revolver				
	arco				

Nota:

- Ai fini del test di combattimento, la baionetta innestata sul fucile viene considerata alla stregua di una lancia, sebbene con essa non sia possibile combattere su più di una fila come invece è consentito, facoltativamente, a chi fosse armato con la lancia.
- Col nome "arma da fuoco" si intende ogni tipo di fucile, moschetto, carabina, ecc.
- Le Unità armate di pistola hanno un bonus nella prima fase di ingaggio; il possesso di quest'arma accessoria sarà indicato nelle note del profilo .
- Nel periodo considerato alcuni combattenti utilizzavano ancora gli scudi, come ad esempio gli Scozzesi, mentre alcune Unità di Cavalleria ed anche degli Ufficiali indossavano una corazza che proteggeva il busto; alcuni avevano un elmo che si considera come parte della corazza.

NARAN FUCILIERS WARS

Qualità (QUA)

La qualità è la capacità di combattere che hanno le truppe; è uno dei fattori più importanti tra quelli che compongono un profilo, e influenza praticamente tutto ciò che i vostri soldati fanno durante la battaglia. Più alta è la loro qualità, più efficienti saranno i vostri soldati.

La qualità è divisa in cinque categorie:

1) Elite (ELITE)

- I soldati migliori. Letali in attacco, inamovibili in difesa, sono estremamente abili e motivati. Le truppe d'élite sono rare, normalmente fanno parte delle Unità della Guardia.

2) Veterana (VET.)

- I soldati veterani costituiscono il nerbo dell'esercito; di solito hanno questa qualità i componenti delle migliori Unità della Linea, ma anche alcune dei più abili schermagliatori della Fanteria Leggera o della Cavalleria Leggera. Combattenti abili ed esperti, sono soldati capaci di resistere ai peggiori attacchi nemici.

3) Media (MED.)

- La grande maggioranza dei soldati rientra in questa categoria.

4) Scadente.

- Questa categoria è composta da truppe inesperte o scarsamente addestrate, come ad esempio sono le reclute o le truppe regolari non desiderose di combattere o che sono state costrette a farlo; i gruppi di contadini, le Unità della milizia e alcuni soldati mercenari.

TIPO (TP)

1) Disciplinati (DISC.)

- I soldati di questo periodo sono nella maggioranza dei casi disciplinati, essendo stati costretti a seguire un minimo di addestramento militare, prima o dopo essere stati inseriti nei reparti ai quali sono stati assegnati.

2) Irregolari- Tribali (IRR.o TRIB.)

- A differenza dei soldati, disciplinati, i combattenti di tipo irregolare sono impetuosi e volatili: possono essere molto aggressivi quando le cose volgono a loro favore ma reagiscono peggio dei guerrieri di altri tipi a una situazione critica. In questa categoria possono rientrare anche quelli che potremmo definire "tribali", come i Pellerossa del Nord America, i Tartari ed i Cosacchi, ecc.

3) Fanatici (FAN.)

- I fanatici sono dei guerrieri naturalmente portati a combattere; sono facilmente attratti dal desiderio di effettuare attacchi avventati.
- In «Naran Fucilier Wars» alcune Unità particolari possono essere fatte rientrare in questa categoria, come ad esempio gli Scozzesi (Highlanders).

FORZA (FOR)

- La forza di un soldato è indicata da un numero preceduto da un segno «+». Riflette non la forza assoluta del soldato, ma di quanto lui superi la media. Per esempio, uno Scozzese può avere una Forza di +1. Nella maggioranza dei casi, i normali soldati hanno **Forza zero**. Nelle Unità di Cavalleria, il Cavaliere si avvale anche della Forza dell'animale che monta.
- Questo parametro si applica anche alle armi da fuoco, come ad esempio i cannoni che possono avere una Forza maggiore di 1.

RESISTENZA (RES)

- La resistenza è indicata da un numero preceduto da un segno «-». Riflette non la resistenza assoluta della creatura, ma di quanto essa supera la media. Più il valore è basso, più la creatura saprà resistere alle ferite ricevute. Per esempio, un Umano medio ha resistenza zero, mentre un cavallo può avere resistenza -1.
- In «Naran Fucilier Wars» tutti i soldati, essendo "umani", hanno **Resistenza zero**.

NARAN FUCILIERS WARS

VALORE (VAL)

- ❑ Il valore è la misura della capacità in combattimento di un soldato. Il valore si utilizza durante la risoluzione di un attacco. Corrisponde al numero di dadi che vengono lanciati per ogni miniatura nelle fasi di Armi da lancio e combattimento. La Fanteria ha un Valore Base di **1**, mentre la Cavalleria ha un Valore Base di **2 nel Combattimento**. Anche l'Artiglieria ha un suo Valore, in relazione al tipo di arma utilizzata.

CORAZZA (C) e SCUDO (S o sc)

- ❑ Alcuni corpi speciali, ad esempio i Corazzieri, indossano una corazza che dà loro una certa protezione sia contro le armi da fuoco che contro le armi bianche (spada - baionetta).
- ❑ Alcuni combattenti di questo periodo utilizzavano ancora lo scudo (ad esempio gli Highlanders).

ARMI (ARM.)

- ❑ Le armi influenzano direttamente l'efficacia in combattimento di un soldato. Nelle sezioni *Attacchi con Armi da Fuoco* e *Combattimento* troverete descritti in dettaglio gli effetti dei diversi tipi di armi.

MOVIMENTO (MOV)

Nel periodo storico considerato il Movimento delle truppe avveniva in tre modi: in Colonna e in Linea e, per alcuni tipi di Unità (ad esempio gli Schermagliatori) in ordine sparso. Vedere il successivo capitolo del MOVIMENTO.

Sul Movimento aveva una certa influenza il tempo meteorologico e il tipo di terreno su cui si doveva transitare: su una strada una Unità si muoveva più celermente che non su un terreno coltivato.

Il tempo meteorologico viene considerato nel regolamento delle **Campagne di Fantasy Warriors**, utilizzabile anche per campagne in questo periodo. In Naran Fucilier Wars si terrà conto solo del tipo di terreno, che influirà sul Movimento. In Naran Fucilier Wars abbiamo i seguenti tipi di terreno:

- ❑ strada
- ❑ fuori strada: terreno transitabile - terreno difficoltoso - terreno intransitabile
- ❑ Nella tabella, per le Unità di Fanteria si indicano due valori: il primo valore rappresenta la distanza del Movimento quando l'Unità è in **Colonna**, il secondo quando essa è in **Linea**.

Per le Unità di Cavalleria e di Artiglieria si indica invece un solo valore, valevole per entrambe le situazioni.

TIRO SALVEZZA (SAL)

- ❑ Il tiro salvezza è permesso solo ai Personaggi Individuali, ai soldati della Cavalleria e ad alcune particolari Unità. Rappresenta la capacità di tali soggetti di continuare a combattere anche dopo aver subito alcune ferite, che si presume siano di lieve entità. Nel gioco il tiro salvezza si effettua lanciando 2D e sommando i punteggi ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di tiro salvezza, il soldato o l'ufficiale non subisce alcun danno e continua a combattere.

Ferite.

- ❑ Per i Condottieri ed i Generali, oltre al tiro salvezza sono state previste anche delle "ferite": ogni ferita a disposizione farà superare indenni un tiro salvezza fallito.
- ❑ Il numero di ferite a disposizione si trova indicato nelle note relative al profilo di codesti personaggi. Per le ferite è stato predisposto un apposito segnalino.

COSTO IN PUNTI (PUN.)

Rappresenta il costo in punti del singolo soldato semplice di una determinata Unità o il costo di un particolare Personaggio Individuale o di una artiglieria.

I Condottieri, i Generali e il loro Valore di Comando

- ❑ Oltre alle caratteristiche indicate nel loro profilo, i Condottieri e i Generali sono caratterizzati anche da un **Valore di Comando**. Il Valore di Comando rappresenta l'abilità di controllare, influenzare e comandare le truppe.
- ❑ Il Valore di Comando può variare tra 1 (il peggiore) e 5 (il migliore) – **vedere a pagina 4, capitolo 1.1. – “Organizzare un Esercito” – paragrafo “I Comandi”, la tabella dei costi dei diversi valori di comando.**

MIGLIORAMENTO (MIG.)

- ❑ Indica l'aumento di costo unitario per migliorare di un grado la Qualità di un soldato di una Unità: ad esempio da Veterano ad Elite, o da Medio a Veterano.
- ❑ Non è possibile, però, migliorare la qualità delle truppe di più di un livello. Le tabelle di ogni elenco degli eserciti fornisce informazioni sui miglioramenti possibili e sul loro costo.

NUMERO MINIMO DELLA FORZA (MIN)

- ❑ Indica il numero minimo di soldati che deve essere presente nell'Unità all'atto dello schieramento dell'esercito. In questo numero sono compresi anche i Personaggi Speciali (Comandante, Ufficiale, Sergente, Tiratore Scelto, Musicisti ed Alfieri), mentre sono esclusi il Colonnello di Fanteria a cavallo ed i Combattenti Speciali (Granatieri e Schermagliatori) che andranno quindi aggiunti nella misura indicata nelle note di composizione dei vari eserciti.

NUMERO MASSIMO DELLA FORZA (MAX)

- ❑ Indica il numero massimo di soldati che può essere presente nell'Unità all'atto dello schieramento dell'esercito. In questo numero sono anche compresi i Personaggi Speciali (Comandante, Ufficiale, Sergente, Tiratore Scelto, Musicisti ed Alfieri), mentre sono esclusi il Colonnello di Fanteria a cavallo ed i Combattenti Speciali (Granatieri e Schermagliatori) che andranno quindi aggiunti nella misura indicata nelle note di composizione dei vari eserciti.

* * *

IL SISTEMA A PUNTI

- ❑ **Gli Elenchi degli Eserciti (Armies Lists)** forniscono le informazioni sui principali eserciti del periodo considerato. Queste informazioni includono un valore in punti per ogni componente di ogni esercito. Questo permette ai Giocatori di creare eserciti bilanciati la cui forza non sia superiore a quella dell'esercito avversario.

Per aiutare voi e i vostri avversari a organizzare eserciti la cui forza sia bilanciata, a ogni tipo di truppa e di personaggio è stato assegnato un valore in punti. Questo valore rappresenta il «costo» di ogni componente del vostro esercito e deve essere speso sottraendolo dal totale dei punti a vostra disposizione.

Per esempio, voi e il vostro avversario potreste decidere di spendere 1.000 punti a testa per i vostri eserciti, in maniera tale che quando i due eserciti si scontreranno in battaglia, saranno sicuramente equilibrati. Naturalmente spendere lo stesso numero di punti non significa avere lo stesso numero di miniature del nostro avversario - un Granatiere della Guardia è un soldato professionista e costa più punti di un povero contadino arruolato in una Unità della Milizia. Spetta a voi decidere come sarà composto il vostro esercito, osservando naturalmente le regole stabilite: **vedere il successivo paragrafo.**

Composizione degli Eserciti. Regole Generali.

- Si dovranno osservare le seguenti regole generali, salvo diversamente indicato nelle regole specifiche di composizione dell'esercito riportate nelle note degli elenchi dei vari eserciti:
- Max un Reggimento di Cavalleria ogni due Battaglioni di Fanteria, salvo si voglia simulare uno scontro tra due opposte formazioni di sola Cavalleria.
- Almeno due Battaglioni (Unità) per ogni Brigata di Fanteria (Comando).
- Almeno due Reggimenti (Unità) per ogni Brigata di Cavalleria (Comando).
- Max una Batteria di Artiglieria Leggera per ogni Brigata di Fanteria (Comando).
- Max una Batteria di Artiglieria a cavallo per ogni Brigata di Cavalleria o di Fanteria (Comando).
- Max una Batteria di Artiglieria da Campagna per ogni Esercito formato da almeno due Brigate (Comandi) di Fanteria.

Limitazioni per le Unità:

- Le Unità di qualità Elite non possono superare come numero la metà di quelle che compongono l'intero esercito.
- Le Unità di qualità Scadente non possono superare come numero la metà di quelle che compongono l'intero esercito.
- Applicare le altre limitazioni previste negli elenchi degli eserciti.**

Miniature.

- Le miniature devono rappresentare per nazionalità, qualità e specialità il profilo del soldato che intendono rappresentare, con la sola eccezione per quanto riguarda i **Personaggi Speciali** (Comandante, Alfiere, Sergente, ecc) di una Unità, ai quali si applica il medesimo profilo della truppa, sebbene debbano essere, per essere identificabili facilmente, figurativamente diversi.
- Non è quindi consentito servirsi dei cosiddetti "proxi".**
- Ciascuna miniatura deve essere montata sulla basetta appropriata, come stabilito nel Regolamento e nelle liste degli eserciti.
- Per essere considerati tali, gli Alfieri dovranno innalzare uno stendardo, non importa se tenuto con la mano o piantato sulla basetta.
- Per essere considerati tali, i Musicisti dovranno avere uno strumento musicale.

NARAN FUCILIERS WARS

1.2. Preparazione del Campo di Battaglia

Il modo migliore di giocare a **NARAN FUCILIER WARS** è di farlo su di un tavolo, nonostante vada benissimo anche il pavimento. Sia che giochiate su un tavolo, sia che giochiate sul pavimento, cercate di fare in modo che il campo di battaglia ricopra una superficie di almeno 1,20x 1,20 m. L'ideale sarebbe un'area di **1,80x 1,20 m**. Se il vostro campo di battaglia è rettangolare, gli eserciti dovranno essere schierati **lungo i due lati più lunghi, salvo sia diversamente indicato in uno specifico "scenario" che si voglia giocare.**

Il Campo di Battaglia Scenografico

Per ricreare in qualche modo gli aspetti morfologici del terreno si utilizzano solitamente dei modellini appositamente predisposti, i quali hanno anche una importantissima funzione all'interno del gioco: possono rallentare o impedire il movimento delle Unità, limitare la visibilità sul campo di battaglia, ecc... Poiché tali **elementi** non sono solo «scenografici», da questo momento li chiameremo con il nome di **“configurazioni di terreno”**.

CONFIGURAZIONI DEL TERRENO

Grossa Collina: Almeno 15 x 10 cm. Non più grande di 30 x 20 cm.

Piccola Collina: Più piccola delle dimensioni Indicate sopra.

Grande Bosco: Un'area di circa 30 x 30 cm.

Piccolo Bosco: Un'area di circa 10 x 10 cm

Palude: Un'area di circa 20 x 20 cm.

Acquitrino: Un'area di circa 20 x 20 cm

Edificio: variabile, in relazione al tipo (da una cascina ad un castello, eventualmente diroccato)



Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715 - Battaglia di Torino - 6 settembre 1706
Lo schieramento dei Francesi

NARAN FUCILIERS WARS

Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

1.3. Vittoria e Sconfitta

I due Giocatori (*o i due schieramenti, in partite con più Giocatori*) dovranno schierare entrambi un esercito di pari punti, con un arrotondamento in difetto in base al punteggio massimo concordato o stabilito dal regolamento di torneo.

Al termine della partita ogni Giocatore calcolerà il valore in punti delle proprie perdite, cioè la somma dei punti rappresentanti le miniature che sono state tolte dal campo di battaglia perché uccise o fuggite. Si può anche procedere al calcolo inverso, cioè sommare il valore in punti delle miniature che sono rimaste sul tavolo, e poi, per differenza tra i punti schierati ed i punti rimasti, ottenere il valore in punti delle perdite.

Si effettuerà quindi la differenza tra le perdite dei due schieramenti, effettuando il seguente calcolo:

$$\text{perdite inflitte} - \text{perdite subite} = \text{differenza perdite.}$$

Si potranno avere i seguenti risultati:

- a) risultato = 0;
 - significa che entrambi gli schieramenti hanno subito le stesse perdite, quindi la partita è terminata in **perfetto pareggio**;
 - b) differenza punti inferiore al **10%** del totale dei punti esercito:
 - uno degli schieramenti ha ottenuto solo un lieve vantaggio, anche in questo caso la partita può essere considerata **“patta”**;
 - c) differenza punti compresa **tra il 20 ed il 30%** del totale dei punti esercito:
 - uno dei due schieramenti ha ottenuto una **vittoria di piccola importanza**. Il nemico ha subito una sconfitta, ma può facilmente recuperare le proprie perdite ed essere presto nuovamente in condizione di combattere;
 - d) differenza punti compresa **tra il 30 ed il 40%** del totale dei punti esercito:
 - uno dei due schieramenti ha ottenuto una **vittoria decisiva**. Il nemico è sconfitto ma il suo esercito non è distrutto;
 - e) differenza punti compresa **tra il 40 ed il 60%** del totale dei punti esercito:
 - avete ottenuto una **grande vittoria**. Il nemico è sconfitto e disperso... ci vorrà molto tempo prima che sia nuovamente in grado di combattere!
 - f) differenza punti **maggiore del 60%** del totale dei punti esercito:
 - avete ottenuto una **vittoria totale**. Il nemico ha subito una sconfitta umiliante. Il suo esercito è distrutto. Se il Condottiero nemico è sopravvissuto, la sua testa non durerà a lungo...
- Il regolamento di torneo potrebbe prevedere che la differenza in punti (*ottenuta sottraendo le perdite inflitte da quelle subite*) venga aggiunta o sottratta (in relazione se il risultato sia positivo o negativo) al “monte punti” che ogni Giocatore aveva avuto all’inizio del torneo.
- Alla fine del torneo il Giocatore che avrà il “monte punti” più alto sarà considerato il vincitore.

1.4. Campagne Militari

In una campagna vengono combattute numerose battaglie, collegate tra loro da regole riguardanti il movimento «strategico» degli eserciti mentre questi non combattono. Questo richiede spesso l'uso di mappe che indicano la posizione dei diversi eserciti sul grande territorio dove si svolge la campagna. Le battaglie di NARAN FUCILIER WARS vengono combattute quando la mappa mostra che due eserciti sono giunti a una distanza utile per farlo. La vittoria non viene stabilita se non dopo un certo numero di battaglie.

1.5. Partite con più Giocatori

Nonostante **NARAN FUCILIER WARS** sia un gioco per due Giocatori, la partecipazione di Giocatori addizionali è permessa e caldamente consigliata. In questi casi ogni Giocatore comanda un suo esercito con il proprio Condottiero, *che potrebbe ricoprire il ruolo di Comandante di una Divisione (Generale di Divisione)*. Gli eserciti devono essere organizzati utilizzando il sistema a punteggio di NARAN FUCILIER WARS (cap. 5.0.) e ogni esercito dovrebbe avere lo stesso valore in punti. Idealmente ogni schieramento dovrebbe essere composto dallo stesso numero di eserciti.

Se il numero di eserciti disponibile è dispari, lo schieramento composto dal numero inferiore di eserciti ha a disposizione un numero di punti addizionali pari a quelli necessari per portare il totale complessivo al livello del totale avversario.

2.0. Prima della Battaglia

2.1. Esplorazione

Un esercito che abbia un maggior numero di Unità più adatte a compiere una esplorazione preventiva o che siano maggiormente manovrabili e veloci nell'effettuare gli spostamenti, potrà guadagnare un vantaggio tattico sul nemico prima che la battaglia abbia inizio.

Abilità Speciale “Esplorazione”.

- Alcuni corpi speciali del periodo, ad esempio gli Ussari, avevano una particolare abilità per effettuare le esplorazioni. Le Unità che hanno questa “abilità speciale” daranno un bonus di 1D6 per il test di Esplorazione. Tale abilità costa normalmente **+27** punti per ciascuna Unità. L'indicazione che una Unità ha questa abilità speciale sarà riportata nelle note del profilo dell'Unità stessa.

2.1.1. Il Test di Esplorazione e Manovra.

- Per effettuare questo test, ogni Giocatore riceverà i seguenti bonus o malus derivanti dalla composizione del suo esercito, in base ai seguenti parametri:
 - per ogni Comando, compreso quello del Condottiero = **+1D6**
 - per ogni Esploratore (Personaggio Individuale) = **+2D6**
 - per ogni Unità con l'abilità speciale “Esplorazione” = **+1D6**
 - per ogni Unità di Cavalleria Leggera e di Dragoni = **+2**
 - per ogni altra Unità di Cavalleria = **+1**
 - per ogni Unità di Schermagliatori = **+1**
 - per ogni Unità di Artiglieria = **-2**

Aggiungere il **Valore Comando del Condottiero e di ogni altro Generale**; infine aggiungete **altri 2D6**.

Sommate i risultati di tutti i dadi che avete lanciato ed aggiungete tutti gli altri modificatori. Ora confrontate il vostro punteggio di Esplorazione e Manovra con quello del vostro avversario.

RISULTATI

- Se uno schieramento ha un punteggio superiore a quello dell'avversario, questo ha superato il nemico in fase di esplorazione.
- Se uno schieramento ha un punteggio superiore al doppio del punteggio avversario, questo ha superato in manovra il nemico.
- Se entrambi i Giocatori ottengono lo stesso risultato si ha la situazione “Nessun Vincitore”.

Superare il nemico in fase di esplorazione

- Lo schieramento perdente deve disporre le sue Unità per primo sul campo di battaglia.

Superare il nemico in manovra

- Lo schieramento perdente deve disporre le sue Unità per primo sul campo di battaglia.
- Lo schieramento vincente piazza le Configurazioni particolari del terreno esattamente dove desidera (cap. 3.2.2.).

Nessun Vincitore

- Se nessun Giocatore riesce a superare il Giocatore avversario nel test di Esplorazione e Manovra, i Giocatori piazzeranno le configurazioni di terreno e schiereranno i loro eserciti come in appresso indicato nei rispettivi specifici capitoli.

2.2. Preparazione del Campo di Battaglia

2.2.1. Creazione delle Configurazioni Particolari del Terreno

Una Configurazione Particolare del Terreno è semplicemente un insieme di elementi scenografici raggruppati.

Scenario per una “Battaglia Campale”.

In un normale scenario di “*battaglia campale*” si dovrebbe presumere che gli eserciti abbiano scelto come luogo per scontrarsi una **pianura** o almeno un **pianoro** sufficientemente vasto per consentire lo schieramento e lo svolgimento dello scontro: sarebbe abbastanza illogico presumere che i due eserciti si siano schierati su un campo di battaglia al centro del quale si elevi una... montagna o vi sia un lago!

In uno scenario di battaglia campale combattuta da due schieramenti con un centinaio di miniature per parte, dovrebbe esserci un **vasto pianoro**, al centro del tavolo, libero da configurazioni particolari di terreno, e che misuri **almeno 80 cm nel senso della lunghezza**. Ai bordi di questa “pianura” potranno trovare posto sui due lati opposti, altrettante configurazioni particolari di terreno rappresentanti ad esempio delle colline, o dei boschi o degli edifici, di misura, ognuna, non superiore ai 30 x 30 cm, entrambe rappresentanti dei terreni magari “*difficili*” ma comunque “*transitabili*”. Uno o al massimo due piccole configurazioni di terreno intransitabile, di misura non superiore a 10 x 10 cm potranno essere disposte in prossimità delle due colline, ma con almeno uno spazio di 30 cm dalle stesse, oppure accostate ad uno dei lati delle colline o dei boschi (*potrebbero rappresentare dei dirupi o una parete che si innalza a strapiombo su uno dei lati della collina*).

DIMENSIONE DELLE CONFIGURAZIONI PARTICOLARI DEL TERRENO

Le dimensioni di una Configurazione Particolare del Terreno dovrebbe essere di circa 30x30 cm. Non preoccupatevi se non rispettate esattamente queste dimensioni: si tratta solo di un consiglio, non di una regola.

2.2.2. Fiumi e Torrenti

Fiumi e torrenti non sono Configurazioni Particolari del Terreno. La loro presenza e disposizione deve essere decisa di comune accordo prima della battaglia. Fiumi e torrenti vengono disposti sul campo di battaglia prima di qualsiasi Configurazione Particolare del Terreno. Se avete a disposizione il modello di un fiume diviso a segmenti, ogni Giocatore piazza un segmento, a turno. Altrimenti lanciate un dado: chi ottiene il numero più alto decide come piazzare il fiume.

Configurazioni Particolari del Terreno

Esempio.

- Una grossa collina
- Due piccole colline e alcuni alberi
- Un bosco
- Un piccolo bosco in cima a una collina
- Terreno irregolare (es. rocce o macigni)
- Una palude
- Un acquitrino
- Un ponte
- Un guado

Spetta a voi decidere come raggruppare i terreni a vostra disposizione. Le combinazioni sono infinite. L'unico punto da tenere presente mentre si preparano le configurazioni particolari del terreno è che i giocatori devono essere entrambi d'accordo sulla loro composizione.

2.2.3. Piazzamento delle Configurazioni Particolari del Terreno

- ❑ **Se nessuno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.**
 - ◆ Ogni Giocatore lancia 1D e aggiunge il valore di comando del proprio Condottiero.
 - ◆ Il Giocatore che ottiene il totale maggiore dispone le Configurazioni Particolari del Terreno sul campo di battaglia come preferisce.
 - ◆ Il Giocatore che ottiene il totale maggiore decide anche su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
 - ◆ Per ogni Configurazione Particolare del Terreno il Giocatore con il totale più basso lancia 1D. Se ottiene **4, 5 o 6** può riposizionare quella Configurazione a suo piacimento, ad almeno 30 cm da qualsiasi altra configurazione.

- ❑ **Se uno schieramento supera l'altro in fase di esplorazione.**
 - ◆ Il vincitore decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
 - ◆ Il vincitore dispone le Configurazioni Particolari del terreno sul campo di battaglia come preferisce.
 - ◆ Per ogni Configurazione Particolare del Terreno il perdente lancia 1D. Se ottiene **5 o 6** può riposizionare quella Configurazione a suo piacimento, ad almeno 30 cm da qualsiasi altra configurazione; ma può lanciare il dado una sola volta per configurazione.

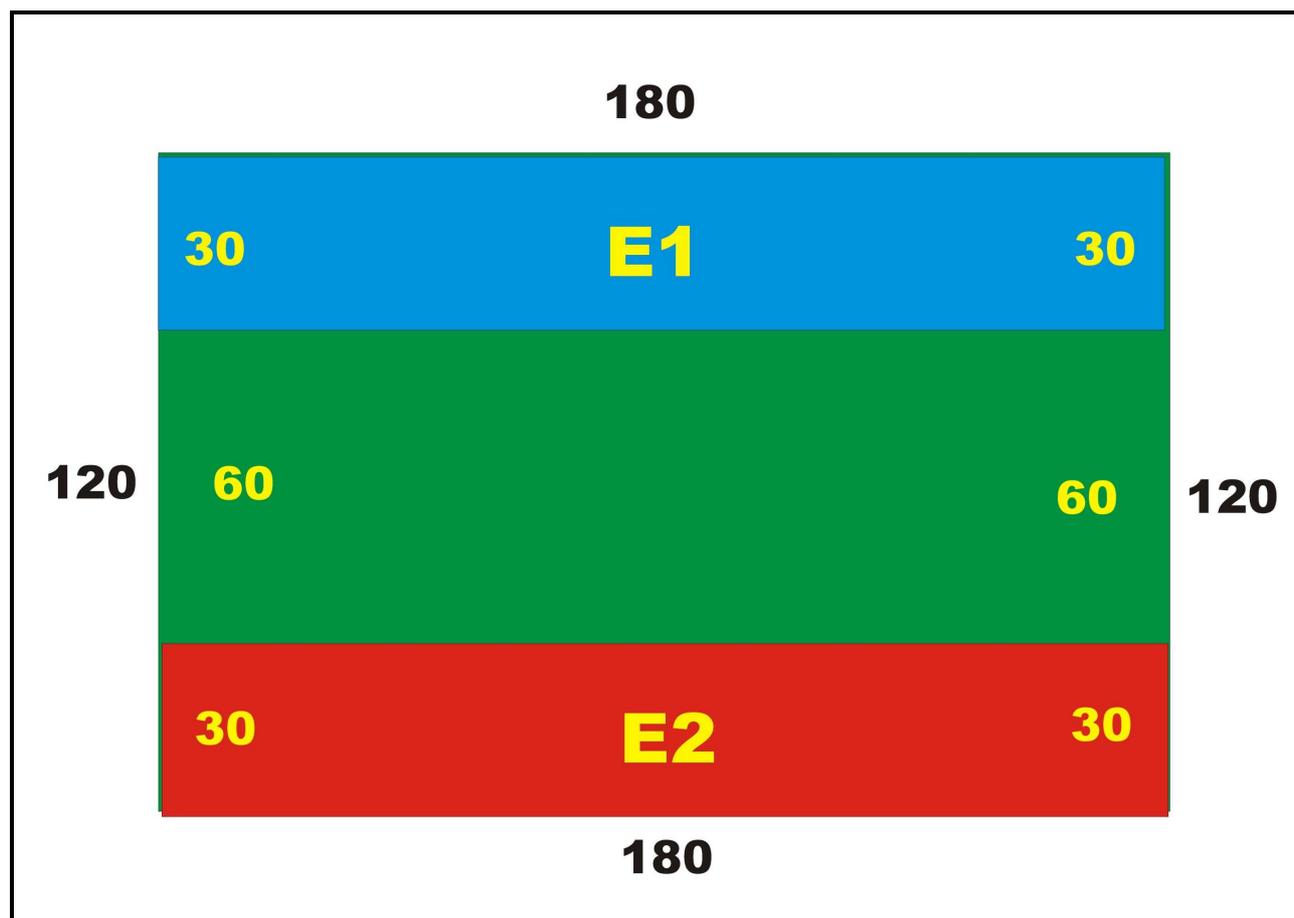
- ❑ **Se uno schieramento supera l'altro in manovra.**
 - ◆ Il vincitore decide su quale lato del campo di battaglia schiererà il proprio esercito.
 - ◆ Il vincitore dispone le Configurazioni Particolari del terreno sul campo di battaglia come preferisce.

2.3. Schieramento degli Eserciti

Una volta che il terreno è stato disposto sul campo di battaglia ed entrambi gli eserciti sanno che lato del tavolo occuperanno all'inizio della partita, viene il momento di schierare gli eserciti.

2.3.1. Schieramento degli Eserciti

- Tutti gli eserciti devono essere disposti a non più di **30 cm** dal bordo del loro lato del campo di battaglia. La distanza minima tra i due eserciti avversari non dovrà mai essere inferiore a **60 cm**, pertanto se il vostro campo di battaglia è troppo piccolo, riducete la distanza di schieramento dal bordo del proprio lato di quanto basta.



Nota:

- Il disegno rappresenta il classico tavolo "da torneo" di cm. 180 x 120.
- E1 – E2 = zone di schieramento dei due eserciti
- L'area centrale verde deve essere alta almeno 60 cm, se il tavolo è più piccolo si dovranno ridurre proporzionalmente le due aree (rossa e azzurra) destinate allo schieramento degli eserciti.

Schieramento e raggio di comando.

All'atto dello schieramento, il Condottiero ed i Generali dovranno avere **tutti** i loro subordinati (Personaggi Individuali e Unità) entro il loro "**RAGGIO DI COMANDO**", che nel caso normale è di 20 cm., aumentabile di **+10 cm** per la presenza di un Trombettiere del Comando a contatto di basetta con il Condottiero o il Generale.

2.3.2. Chi si Schiera per Primo

- ❑ **Se nessun esercito supera l'altro durante la fase di esplorazione.**
 - ◆ I Giocatori lanciano 1D6 e sommano al risultato il valore di comando del loro Condottiero.
 - ◆ Il Giocatore che ottiene il totale più basso schiera il suo esercito per primo.
 - ◆ Il Giocatore che ottiene il totale più alto schiera il suo esercito per secondo.
 - ◆ In caso di parità l'esercito composto dal maggior numero di Unità si schiera per primo.
- ❑ **Se un esercito supera l'altro in fase di esplorazione o in manovra.**
 - ◆ Il Giocatore perdente schiera l'esercito per primo.

2.3.3. Come si schierano gli eserciti.

- ❑ Tutte le Unità che formano gli eserciti contrapposti entrano sul campo di battaglia (posizionamento) in **formazione di marcia**, quindi in **colonna**. Si ipotizza che siano appena arrivate sul campo di battaglia ed abbiano preso posizione nelle località loro assegnate, oppure che abbiano appena terminato di togliere il campo e si siano schierate in **formazione di marcia** (colonna), in attesa di ordini. Vedere nel successivo capitolo 3.2. come devono essere schierate le truppe **in colonna**.
- ❑ Le Unità di Artiglieria saranno schierate anch'esse in ordine di marcia, quindi, per quelle da campagna, con i pezzi agganciati ai traini ed ai cavalli; la canna del cannone sarà rivolta all'indietro (rispetto alla direzione di marcia); i Serventi dei pezzi leggeri, trainati a mano, saranno posti alcuni dietro e altri davanti al cannone, in fila per due, con gli Ufficiali in prima fila.

2.3.4. Riserve e Rinforzi.

Se lo scenario che si intende giocare lo richiede, oppure se i Giocatori lo concordano, è possibile tenere uno o più Comandi **"in riserva" o "nei rinforzi"**, cioè dei Comandi che non vengono schierati subito ma che entreranno sul campo di battaglia in uno dei turni di gioco successivi al primo.

Lo scenario (ad esempio una particolare battaglia) può stabilire le regole riguardo al numero dei Comandi che entrambi gli eserciti possono tenere **"in riserva"** o quelli che formano **"i rinforzi"**, ed indicare il turno a partire dal quale tali Comandi potranno entrare sul campo di battaglia.

a) Riserve:

costituiscono la parte dell'esercito che resta nelle retrovie, pronta ad intervenire quando e dove se ne presenti la necessità. Ad esempio, nella battaglia di Torino del 6 settembre 1706 le "Riserve", per entrambi gli schieramenti, erano costituite dalla Cavalleria, schierata dietro le linee della Fanteria.

b) Rinforzi:

sono una componente dell'esercito principale che per vari motivi non sia giunta prima sul campo di battaglia; in certi casi potrebbe essere persino un altro esercito formato da Alleati. Si presume che tali forze, essendo schierate in un'altra località, od essendosi dirette verso un'altra località, possano effettuare una manovra di avvicinamento che le faccia arrivare sul campo di battaglia in aiuto dell'esercito già impegnato nei combattimenti. Tipico esempio di questa situazione è la battaglia di Waterloo, dove i "Rinforzi" per i Francesi erano il Corpo d'Armata di Grouxy, mentre per gli Inglesi erano i Prussiani.

Nel caso in cui si decida di giocare uno scenario "generico" che preveda delle Riserve e/o dei Rinforzi, si seguiranno le seguenti regole:

NARAN FUCILIERS WARS

Regole generali:

- ❑ Le "Riserve" ed i "Rinforzi" debbono essere costituiti da interi Comandi, non è possibile tenere in riserva o di rinforzo solo una o più Unità di un Comando che sia stato parzialmente schierato già prima dell'inizio della battaglia. L'intero Comando deve essere schierato subito, oppure tenuto tutto in riserva o tutto tra i rinforzi.
- ❑ Una eccezione alla regola precedente può essere costituita da una "Unità delle Guardia", che può essere tenuta "in riserva", sebbene venga schierato sin dall'inizio (obbligatoriamente) il Condottiero ed i Personaggi Individuali che formano il suo Staff. Se però di Unità della Guardia ve ne sono più di una, se le si vogliono tenere "in riserva" esse dovranno formare un apposito Comando agli ordini di un Generale; in questo caso nel Comando del Condottiero si schiereranno solo gli Individuali del suo Staff.

Schieramento delle Riserve:

- ❑ Per i Comandi tenuti "in riserva" si ipotizza che siano schierati "dietro" il bordo del tavolo del proprio schieramento, nella formazione "in colonna" come gli altri Comandi che sono stati subito schierati.
- ❑ Le "Riserve" possono iniziare ad essere schierate a partire dall'inizio del **2° turno**.
- ❑ Quando il Condottiero decide di farlo entrare in azione, il Comando che era "in riserva" viene schierato dentro la zona di schieramento del suo esercito, con le stesse modalità stabilite per i Comandi che si schierano prima dell'inizio della battaglia: vedere il **capitolo 3.1.2. Ingresso delle Riserve e dei Rinforzi**.

Schieramento dei Rinforzi:

I "Rinforzi" sono costituiti da Comandi che si presume fossero "lontani" quando l'esercito si era schierato sul campo di battaglia.

Ingresso sul campo di battaglia dei Rinforzi:

Se nello scenario che si intende giocare non è specificato quale sia il turno di gioco a partire dal quale i Rinforzi possono arrivare sul campo di battaglia o se si gioca uno scenario "generico", la determinazione del turno a partire dal quale i Rinforzi potranno iniziare ad arrivare viene determinato nel modo seguente:

- ❑ All'inizio della battaglia, dopo aver effettuato lo schieramento degli eserciti, il Giocatore che a seguito del test di esplorazione ha schierato per primo lancia 1D6 ed al risultato ottenuto aggiunge **2**;
- ❑ il totale ottenuto rappresenta il turno (**dal 3° all' 8°**) a partire dal quale i Rinforzi, per entrambi gli eserciti, potranno entrare sul campo di battaglia. Si segna questo dato sul foglio del ceck-list.
- ❑ A partire dal turno nel quale i Rinforzi possono iniziare ad arrivare, potranno essere schierati quei Comandi che abbiano superato l'apposito test: vedere il **capitolo 3.1.2. Ingresso delle Riserve e dei Rinforzi**.

2.3.5. Munizioni.

- ❑ Tutte le Unità i cui soldati sono armati con moschetti, fucili e carabine hanno a disposizione 6 segnalini di salva, rappresentanti le munizioni che hanno avuto in dotazione prima dell'inizio della battaglia, che potranno utilizzare per effettuare una salva in ogni turno di gioco, nella Fase "Armi da Fuoco".
- ❑ Regole speciali sono state previste per i soldati armati di pistola (Cavalleria) o di granate (Granatieri).
- ❑ Le Unità di Artiglieria hanno anch'essi a disposizione 6 segnalini di salva, dei quali 4 rappresentano i normali proiettili e le altre 2 le cariche a mitraglia, come specificato nel capitolo dedicato all'Artiglieria. Come per le altre Unità, potranno utilizzare tali segnalini effettuando una salva in ogni turno di gioco, nella Fase "Armi da Fuoco". Regole speciali sono previste per i pezzi che possono lanciare le granate (obici).
- ❑ Quelli qui sotto raffigurati sono i segnalini da utilizzare per i cannoni e gli obici.



proiettile normale



proiettile a mitraglia



granata di obice

* * *

2.4. DISCORSO DI INCITAMENTO:

Regole per il discorso d'incitamento

- ❑ Il discorso deve essere fatto prima dell'inizio della battaglia, subito dopo che entrambi i Giocatori abbiano completato lo schieramento.
- ❑ il Condottiero può indirizzare il suo discorso ad una sola Unità del suo esercito;
- ❑ il discorso che ha ottenuto esito favorevole fornirà un bonus di +1 nel test di Comando;
- ❑ il Condottiero può fare un solo tentativo per pronunciare un discorso;

Ogni condottiero può cercare di incitare una Unità del suo esercito che si trovi entro 20 cm da lui con un apposito discorso.

Si tira 1D6 e si aggiunge il Valore di Comando, si aggiungono i seguenti modificatori:
 +1 se l'Unità fa parte del Comando del Condottiero
 +1 se è presente un Personaggio Carismatico
 +1 se è stato innalzato lo Stendardo dell'Esercito

Risultati:

- 10** = discorso leggendario, le parole del condottiero infiammano l'Unità il cui entusiasmo contagia favorevolmente l'intero Comando, tutte le Unità del Comando vanno immediatamente in Sete di Sangue.
- 9** = il discorso ha avuto successo l'Unità va in Sete di Sangue.
- 7-8** = il discorso è mediocre e non ha avuto effetto.
- 6** = il tentativo del condottiero di incitare l'Unità fallisce e la stessa diventa Demoralizzata e Disorganizzata.
- 5-** = le parole del Condottiero mal interpretate causano confusione e allarme tra tutte le Unità del suo Comando le quali diventano Demoralizzate e Disorganizzate.

* * *

NARAN FUCILIERS WARS

3.0. Turno di Gioco

La battaglia si svolge su 12 Turni, ognuno formato dalle seguenti Fasi (o Round):

- Round 1 – Riserve e Rinforzi
- Round 2 - Ordini
- Round 3 – Riorganizzazione delle Unità
- Round 4 – Armi da Fuoco
- Round 5 – Iniziativa e Movimento
- Round 6 – Combattimento
- Round 7 – Influenza
- Round 8 – Test di Comando



Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715
ESERCITO DEL RE SOLE: Unità delle GUARDIE FRANCESI.
Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

NARAN FUCILIERS WARS

3.1. Round 1. – Riserve e Rinforzi.

3.1.1. Ingresso delle Riserve e dei Rinforzi.

All'inizio del turno nel quale le Riserve e/o i Rinforzi possono iniziare ad entrare sul campo di battaglia (*vedi il capitolo 2.3.4.*), per ogni Comando tenuto *“in riserva”* o *“nei rinforzi”* si può procedere nel modo seguente:

Riserve:

- Alternativamente, iniziando dal Giocatore che ha schierato il proprio esercito per primo, entrambi i giocatori dichiarano quale tra i loro Comandi che hanno in riserva vogliono fare entrare.
- Quindi il primo Giocatore schiera il suo primo Comando, secondo le regole previste per lo schieramento dei Comandi prima dell'inizio della battaglia. Ne consegue che **effettuato lo schieramento, accanto al Generale di codesto Comando dovrà essere posto, capovolto, un segnalino di ordine.**
- Tocca quindi all'altro Giocatore dichiarare se vuole far entrare un suo Comando che abbia nelle Riserve, e così via, per tutti i Comandi facenti parte delle Riserve.

Riserve come “perdite”.

- I Comandi che al termine della battaglia non siano stati fatti entrare sul campo di battaglia si considerano come **“perdite”** subite dall'esercito che avrebbe dovuto schierarli.

* * *

Rinforzi.

- Alternativamente, iniziando dal Giocatore che ha schierato il proprio esercito per primo, entrambi i giocatori dichiarano quale tra i loro Comandi che hanno tra i Rinforzi vogliono fare entrare.
- Quindi il primo Giocatore effettua il lancio di 1D6 per il suo Comando che desidera fare arrivare sul campo di battaglia; 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 finale pari o maggiore di **7** il Comando è arrivato sul campo di battaglia e viene schierato come indicato nella pagina seguente. Ne consegue che **effettuato lo schieramento, accanto al Generale di codesto Comando dovrà essere posto, capovolto, un segnalino di ordine.**
- Con un risultato finale inferiore a **7**, il Comando non è arrivato sul campo di battaglia, rimane *“nei Rinforzi”* e si potrà ritentare il test all'inizio del turno successivo.
- Tocca quindi all'altro Giocatore dichiarare se vuole far entrare un suo Comando che abbia nei Rinforzi, e così via, per tutti i Comandi facenti parte dei Rinforzi dei due eserciti.

Rinforzi come “perdite”.

- I Comandi che al termine della battaglia non siano riusciti ad entrare sul campo di battaglia si considerano come **“perdite”** subite dall'esercito che avrebbe dovuto schierarli.

NARAN FUCILIERS WARS

Nota:

La formula è stata studiata per consentire ad un Comando il cui Generale abbia VC = 1 di poter entrare sul campo di battaglia al 10° turno, ottenendo anche solo un "1" col lancio del dado:

$$1 \text{ (dado)} - 2 \text{ (VC 1)} + [10 \text{ (turno)} - 2] = -1 + 8 = 7$$

Determinazione del lato dal quale entrano i Rinforzi.

Per i Comandi che hanno superato il test precedente, i quali quindi possono entrare sul campo di battaglia, il loro ingresso viene effettuato secondo le seguenti regole:

- Si stabilisce quale sarà il lato del tavolo dal quale tale Comando potrà entrare: si lancia 1D6.
- Risultato:
- 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 l'ingresso avviene da uno dei lati corti, il Comando deve essere schierato in una fascia che misura **30 x 60 cm**, partendo dal lato dove è schierato il proprio esercito.

Vedere i due disegni nella pagina seguente.

- Le miniature dovranno essere schierate nel modo seguente:
- Unità:** le miniature dell'ultima fila dovranno essere a non più di **1 cm** dal bordo del tavolo
- Personaggi Individuali:** dovranno essere a non più di **5 cm** dal bordo del tavolo.
- Il bordo del tavolo da considerare è quello che si trova dietro le miniature (cioè "**alle spalle**"). Per determinare le distanze dal bordo del tavolo sopra indicate, si prende come riferimento il bordo posteriore delle basette delle miniature.

*Nota:

per lato "**corto**" del tavolo si intende quello situato alla destra o alla sinistra del lato dello schieramento dell'esercito nelle partite di battaglia campale. Vedere l'immagine inserita nel **capitolo 2.3.1.** e le due della pagina seguente. Si fa ovviamente riferimento al tavolo standard della misura di **180 x 120 cm.**, dove quindi i lati lunghi 120 cm sono per l'appunto quelli "corti". Nel caso in cui si utilizzasse un tavolo quadrato, per "lati corti" si intendono sempre quelli posti a destra ed a sinistra dei lati dove si schierano gli eserciti. In questo caso la misura dell'area destinata ai Rinforzi sarà di cm. 30 x metà della lunghezza del lato corto.

Su un tavolo di dimensioni minori a quelle standard, l'area di schieramento dell'esercito viene ridotta, in modo che la distanza minima tra i due schieramenti sia sempre di almeno 60 cm.

Nel medesimo modo si ridurrà anche l'area destinata ai Rinforzi.

Ad esempio, su un tavolo di cm. 100 x 100, l'area base di schieramento destinata ad ogni esercito è di 20 x 100 cm; ne consegue che l'area per i Rinforzi sarà di 20 x 50 cm.

Esempi:

Entrambi gli eserciti hanno ciascuno un Comando come rinforzi.

Con il test di cui al paragrafo 2.3.4. si era stabilito che i Rinforzi potessero iniziare ad arrivare a partire dal 4° turno di gioco.

All'inizio del 4° turno, il Giocatore del Comando dei Rinforzi con la maggiore iniziativa lancia 1D6 ed ottiene un "5". Il Valore di Comando del Generale è 4. Si effettua la seguente somma algebrica:

$$5 \text{ (dado)} + 1 \text{ (VC 4)} + [4 \text{ (turno)} - 2] = 6 + 2 = 8 = \text{questo Comando può arrivare.}$$

Per esso si lancia un altro D6 e si ottiene 4: questo Comando entrerà e sarà quindi schierato sul lato corto del tavolo, alla destra dello schieramento del suo esercito, entro la fascia di 30 x 60 cm sul lato del tavolo alla destra dello schieramento del suo esercito.

L'altro Giocatore lancia il dado per il suo Comando ed ottiene un "3". Anche questo Comando ha Valore Comando pari a 4:

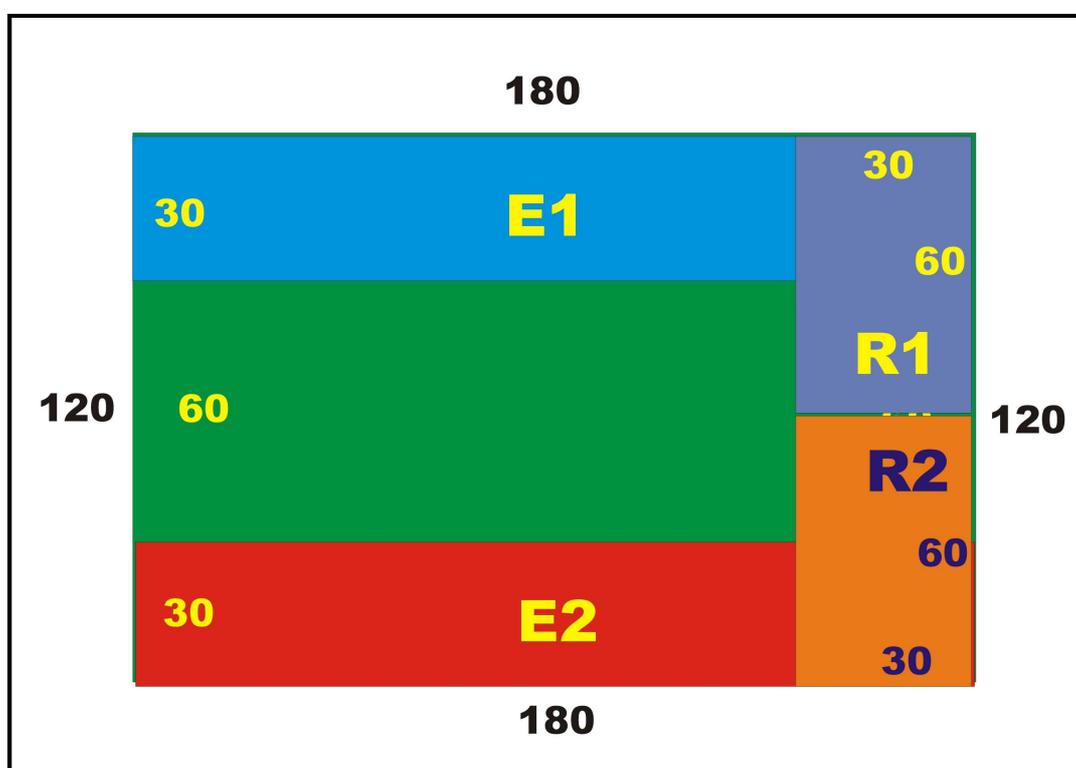
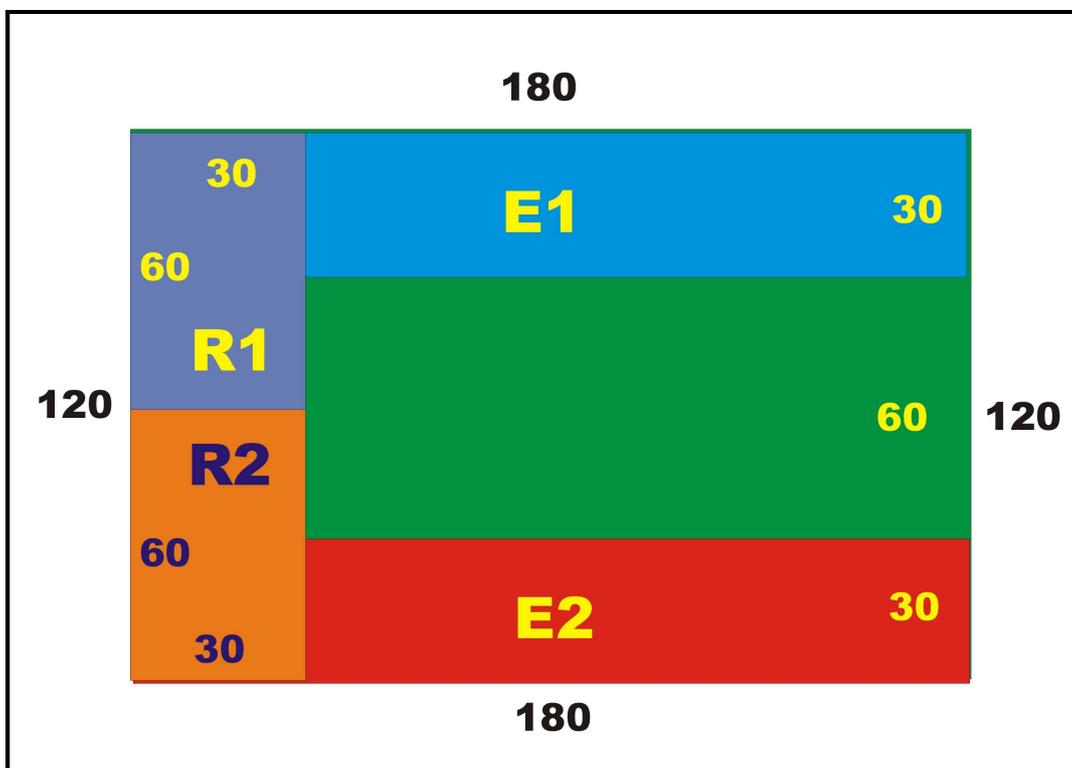
$$3 \text{ (dado)} + 1 \text{ (VC 4)} + [4 \text{ (turno)} - 2] = 4 + 2 = 6 = \text{questo Comando non può arrivare, riproverà il turno successivo (5°), nel quale gli basterà ottenere almeno un 3 per arrivare:}$$

$$3 \text{ (dado)} + 1 \text{ (VC 4)} + [5 \text{ (turno)} - 2] = 4 + 3 = 7$$

NARAN FUCILIERS WARS

Nota:

Nei seguenti disegni sono state contrassegnate col colore violetto le aree di schieramento dei Rinforzi dell'esercito E1 (R1) e col colore arancio quelle dell'esercito E2 (R2), quando il loro ingresso avviene su uno dei due lati corti del tavolo standard 180 x 120 cm.



NARAN FUCILIERS WARS



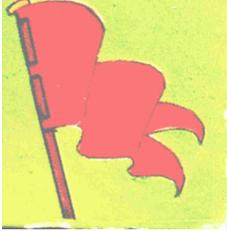
Generale Imperiale - miniatura Front Rank - collezione Naran Team

3.2. Round 2. – Ordini.

3.2.1. Gli Ordini.

Gli ordini sono tre: ATTACCARE, ATTENDERE, OPPORRE.

ATTACCARE



Come il nome stesso spiega, l'ordine attaccare viene inviato quando si desidera attaccare il nemico. Tra i tre ordini strategici disponibili, attaccare è il più spettacolare. Un comando che riceve l'ordine di attaccare tenterà di ridurre la distanza che lo separa dal nemico, e di costringerlo a combattere. Le Unità che devono attaccare hanno un bonus quando sono impegnate in combattimento di mischia (corpo a corpo).

Le Unità di Fanteria e di Cavalleria con l'ordine Attaccare:

- Devono schierarsi nella formazione che per esse è richiesta per attaccare (solitamente in Linea o, per alcune, in Colonna) e quindi devono muovere a velocità massima verso l'Unità nemica più vicina, entrare in contatto con essa ed ingaggiarla in combattimento di mischia. Se l'Unità nemica più vicina è già impegnata in combattimento di mischia potete scegliere di attaccare l'Unità nemica più vicina non ancora impegnata, ma non siete costretti a farlo.
- Devono muovere verso lo schieramento nemico utilizzando il percorso più diretto, ma possono effettuare deviazioni per evitare di scontrarsi con Unità amiche che sbarrano loro la strada (vedi *Collisione* - cap. 3.4.3. Manovre).
- Possono rallentare mentre attraversano terreno difficoltoso per evitare di disorganizzarsi.
- Possono arrestarsi per riorganizzarsi.

Le Unità di Fanteria e di Cavalleria con armi da fuoco e con l'ordine Attaccare devono, in aggiunta:

- Schierarsi nella formazione che per esse è richiesta per attaccare (solitamente in Linea o, per alcune, in Colonna) e quindi avanzare alla velocità massima loro consentita verso lo schieramento nemico, al fine di portarsi a distanza ravvicinata dall'Unità nemica più vicina per impegnarla in combattimento a fuoco e, successivamente, una volta terminate le salve che hanno a disposizione, nella Fase di Movimento e Ingaggio, ingaggiarlo in combattimento di mischia. Facoltativamente possono ingaggiare in corpo a corpo il nemico anche se hanno ancora delle salve da utilizzare.
- Attenzione: per "distanza ravvicinata" si intende quella che viene indicata come "distanza corta" nella tabella delle armi da fuoco.**
- Durante il percorso di avvicinamento al nemico, nella Fase di Fuoco, possono sparare contro l'Unità nemica più vicina sulla linea di vista.
- Finché hanno salve disponibili, non sono costrette ad ingaggiare l'Unità nemica, ma devono solo tenere la posizione se vengono attaccate.

Le Unità di Artiglieria con l'ordine Attaccare:

- Devono mettere in pezzi "in batteria" per prepararsi a fare fuoco. Non sono obbligate ad avanzare.
- Le Batterie di Artiglieria Leggera assegnate ai Battaglioni di Fanteria e quelle di Artiglieria a cavallo assegnate ai Reggimenti di Cavalleria, possono avanzare assieme alle truppe che fanno parte del loro stesso 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.**

ATTACCARE PERSONAGGI INDIVIDUALI.

- Un'Unità con l'ordine ATTACCARE non può attaccare o fare fuoco contro un Personaggio Individuale se questi si trova entro 20 cm da una Unità del suo esercito, sulla quale chi attacca o spara abbia linea di vista..

NARAN FUCILIERS WARS

ATTENDERE



ATTENDERE non significa solo aspettare che il nemico faccia qualcosa. Significa anche opporsi al nemico con l'intenzione di tenere la propria posizione! I comandi che ricevono l'ordine ATTENDERE non possono muovere. Questi rimangono in posizione fino a quando non ricevono un ordine differente oppure vengono messi in fuga. In combattimento di mischia le Unità che operano sotto l'ordine di ATTENDERE ricevono benefici nel morale.

Le Unità con l'ordine ATTENDERE:

- Devono restare immobili nel luogo dove si trovano
- Possono cambiare formazione, cioè restringersi o allargarsi normalmente (vedi cap. 3.4.3. Manovre)
- Nella Fase di Fuoco possono sparare contro l'Unità nemica più vicina sulla linea di vista.

SPARARE A PERSONAGGI INDIVIDUALI.

- Un'Unità con l'ordine ATTENDERE non può fare fuoco contro un Personaggio Individuale se questi si trova entro 20 cm da una Unità del suo esercito, sulla quale chi spara abbia linea di vista..

OPPORRE



L'ordine OPBORRE è il più flessibile dei tre. Se volete manovrare in una certa posizione o, semplicemente, non sapete quali sono le intenzioni del vostro avversario, inviate ai vostri comandi l'ordine OPBORRE. Un comando che opera sotto l'ordine OPBORRE, però, non può fare fuoco né portarsi a contatto con il nemico. Conseguentemente il suo morale non sarà ottimale se viene attaccato da un nemico aggressivo.

Le Unità con l'ordine OPBORRE:

- Se già non lo sono, devono assumere la formazione in **Colonna**. Se per farlo si devono riorganizzare, dovranno restare ferme per questo turno.
- Una volta in Colonna, possono spostarsi in qualunque direzione muovendosi fino alla propria velocità massima, oppure possono stare ferme.
- Possono ritirarsi dal nemico e terminare la loro mossa ancora rivolte verso di esso.
- Non possono entrare in contatto con il nemico di loro volontà (ma possono essere attaccate da Unità nemiche che hanno ricevuto l'ordine ATTACCARE).
- 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": vedere le regole speciali riportate più avanti per questa situazione particolare.

* * *

I SEGNALINI DEGLI ORDINI.

Sul campo di battaglia, i segnalini degli ordini sono sempre piazzati accanto alla miniatura di un Generale e del Condottiero. Se il Comando è rimasto privo del Generale, il segnalino dell'ordine sarà posto accanto ad una delle Unità. Ricordate sempre che tutte le Unità in un Comando, che si trovano entro il raggio di comando, operano sempre sotto un unico ordine: quello che si trova accanto al loro Generale, anche nel caso in cui a contatto col Generale (base contro base) vi sia il Condottiero.

3.2.2. Assegnazione degli Ordini ed invio di nuovi Ordini

Assegnazione degli Ordini all'inizio della battaglia.

All'inizio della battaglia, nella Fase degli Ordini del primo turno di gioco, ogni Comando, inclusi quelli dei Condottieri che abbiano delle Unità alle loro dirette dipendenze, deve avere un ordine.

Ad un Comando può essere assegnato un solo ordine per volta.

Quando la battaglia inizia, i segnalini degli ordini vengono posti capovolti accanto ai Generali. Nella Fase degli Ordini del primo Turno di gioco, i segnalini vengono girati e rivelati. A battaglia iniziata, i segnalini degli ordini vengono posti sul campo di battaglia capovolti solo quando sono trasportati da Messaggeri o altri Portaordini.

Comandi tenuti nelle Riserve o tra i Rinforzi che entrano sul campo di battaglia.

Le regole sopra riportate si seguono anche per i Comandi che dalla "Riserva" oppure dai "Rinforzi" sono entrati sul campo di battaglia. Prima di effettuare l'invio o i test dei nuovi ordini degli altri Comandi, si girano e rivelano i segnalini posti accanto ai Generali di questi Comandi entrati dalle Riserve o dai Rinforzi.

Nuovi Ordini del Condottiero.

Iniziando dal Giocatore che ha schierato il proprio esercito per primo, deve essere dichiarato se il Condottiero intende cambiare gli ordini alle sue Unità e se vuole inviare un nuovo ordine ad uno o più dei suoi Generali.

Ordini per il Comando del Condottiero.

Se il Condottiero ha ai suoi ordini diretti delle Unità, anche solo una (ad esempio la sua Guardia), o un intero Comando, all'inizio del primo turno di gioco dovrà avere un ordine, come se fosse un qualsiasi Generale. All'atto dello schieramento, ed ogni volta che intende cambiare l'ordine, il Condottiero deve avere tutte le Unità che da lui dipendono entro una distanza massima di 20 cm, aumentabile di +10 cm se un Trombettiere del Comando è a contatto di basetta col Condottiero.

- Se tutte le Unità del Comando si trovano a distanza utile, l'ordine è automaticamente accettato. Il segnalino raffigurante il vecchio ordine viene messo da parte e sostituito con il nuovo segnalino di ordine, Il nuovo segnalino viene piazzato a faccia in su accanto al Condottiero.

Invio di Nuovi Ordini ai Generali

- A partire dal secondo turno di gioco, in questa Fase, il Condottiero può inviare o consegnare dei nuovi ordini ai suoi Generali, tranne a quelli i cui Comandi siano appena entrati dalle "Riserve" o dai "Rinforzi". A questi Comandi un nuovo ordine potrà essere inviato solo a partire dal turno seguente a quello nel quale sono entrati sul campo di battaglia.
- Ad un Comando può essere inviato un solo nuovo ordine per volta; tale ordine varrà per tutte le Unità che formano il Comando.
- Gli ordini possono essere inviati per mezzo di Portaordini, Messaggeri o consegnati dal Condottiero in persona al Generale.
- Un ordine può essere trasportato da un Portaordini o da un Messaggero che è in contatto base contro base con il Condottiero.
- Quando un ordine viene inviato piazzate il segnalino appropriato a faccia in giù accanto al Messaggero/Portaordini.
- Se il Condottiero in persona sta portando l'ordine, nessun segnalino deve essere scelto fino a quando egli non raggiunga il Generale e questi abbia tutte le sue Unità entro il raggio di comando.

NARAN FUCILIERS WARS

Condottiero Eliminato

- ❑ Se un Condottiero è stato eliminato o messo in fuga, tutti i Comandi devono continuare a operare sotto gli attuali ordini. Nessun nuovo ordine può essere inviato.

Comandi Privi di Generale

- ❑ Se il Generale di un Comando è stato eliminato o messo in fuga, detto Comando deve continuare a operare sotto l'attuale ordine. Nessun nuovo ordine può essere inviato dal Condottiero, il quale però può prendere il comando diretto di tale Comando, sostituendo il Generale mancante.
- ❑ Il segnalino dell'ordine sarà posto accanto ad una delle Unità che formano questo Comando.

Aiutante di Campo (Messaggero) e Portaordini

- ❑ Un Aiutante di campo (Messaggero) è un personaggio individuale appositamente addestrato che si sposta rapidamente sul campo di battaglia e permette di avere un bonus quando si effettua il Test del Generale.
- ❑ Un Portaordini è una miniatura appartenente ad una Unità dell'esercito senza particolari abilità che è stata scelta per consegnare un ordine. Egli può essere un soldato tolto da una Unità qualsiasi. I Portaordini si spostano sul campo di battaglia alla normale velocità indicata sul loro profilo.
- ❑ Aiutanti di Campo (Messaggeri) e portaordini si muovono quando si muove il loro Condottiero.
- ❑ Un Messaggero o un Portaordini può portare con sé un solo ordine.
- ❑ Una volta inviato, il Messaggero o il Portaordini deve consegnare l'ordine che sta trasportando e non può essere richiamato.
- ❑ Quando un ordine viene affidato a un Messaggero, questi deve muoversi alla sua massima velocità lungo il percorso più breve che lo porti al destinatario dell'ordine stesso. Egli non può attardarsi per alcun motivo.
- ❑ Il segnalino raffigurante l'ordine che viene trasportato deve essere piazzato a faccia in giù accanto alla miniatura che lo sta trasportando.
- ❑ Per consegnare un ordine il Messaggero o il portaordini deve essere in contatto (base contro base) con il Generale fino a quando non viene congedato (o ucciso).
- ❑ Quando un Messaggero o un portaordini è stato congedato, deve immediatamente tornare alla massima velocità dal proprio Condottiero.

Nuovi Ordini per i Generali.

Iniziando da quello che ha schierato il proprio esercito per primo, ogni Giocatore:

- a) rivela l'ordine che sia stato portato ad un Generale da un Messaggero o da un Portaordini o consegnato personalmente dal Condottiero, effettuando quindi il test di comprensione dei "Nuovi Ordini".
- b) fa eseguire ad un Generale di Cavalleria il test di comprensione di un nuovo ordine, nel caso questi decida di cambiarlo (vedere nel capitolo precedente la regola della "Flessibilità tattica concessa ai Generali della Cavalleria").

Reazioni dei Generali e delle Unità all'Arrivo di Nuovi Ordini

Prima che possano reagire all'arrivo di nuovi ordini, i Generali devono:

- ❑ Avere ricevuto l'ordine dal Condottiero o da un Portaordini o da un Messaggero (le ultime due miniature devono avere con loro un segnalino di ordine). Per ricevere l'ordine il Generale deve essere a contatto di basetta con l'altra miniatura.
- ❑ I Generali della Cavalleria possono cambiare l'ordine, seguendo le regole indicate nel capitolo precedente (vedi: "Flessibilità tattica concessa ai Generali della Cavalleria").
- ❑ Per ricevere o cambiare l'ordine il Generale deve avere tutte le Unità del proprio Comando entro il suo raggio di comando. Si considerano a distanza utile quelle Unità che hanno almeno una miniatura entro il raggio indicato.
- ❑ Quando le sopra indicate condizioni sono soddisfatte, il Generale è tenuto ad effettuare il test seguente.

NARAN FUCILIERS WARS

Il Test del Generale

Metodo. Lanciate 1D e aggiungete il valore di comando del Generale.

Aggiungete:

- +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

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. Quando ciò avviene, il Generale deve effettuare un nuovo Test.

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. Quando ciò avviene, il Generale deve effettuare un nuovo Test.

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.
 - Questa regola non si applica ai Comandi della Cavalleria nel caso in cui sia stato il Generale, di sua iniziativa, a cambiare l'ordine; in questo caso il Comando continuerà ad operare con l'ordine che aveva, ignorando quello nuovo impartito dal Generale. Se il Generale di Cavalleria riceve dal Condottiero gli ordini ATTACCARE o OPPORRE, e gli stessi vengono fraintesi, il Comando dovrà operare, come sopra indicato, con l'ordine di ATTENDERE, che non potrà essere cambiato dal Generale, ma solo dal Condottiero con l'invio di un nuovo ordine.
 - (Non dimenticatevi di cambiare il segnalino raffigurante l'ordine)

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.

NARAN FUCILIERS WARS

SEGNALINI DEGLI ORDINI E TEST DEL GENERALE

- ❑ Se il Generale accetta il nuovo ordine, il segnalino viene posto accanto alla sua miniatura a faccia in su. Non dimenticate di rimuovere il segnalino raffigurante il vecchio ordine.
- ❑ Se il Generale rifiuta il nuovo ordine, rimuovete il segnalino trasportato dal Messaggero/portaordini.
- ❑ Se il Generale fraintende l'ordine, rimuovete sia il segnalino trasportato dal Messaggero/portaordini, sia il segnalino del vecchio ordine che si trova accanto al Generale. Piazzate accanto al Generale il segnalino dell'ordine che egli pensa di avere ricevuto.

CONGEDARE UN CONDOTTIERO

Un Condottiero che consegna personalmente un ordine non può essere congedato. Quindi, se il risultato del Test del Generale è IGNORATO, IGNORATO E CONFUSIONE o CONFUSIONE E FRAINTENDIMENTO il Condottiero NON viene congedato e può tentare nuovamente il turno successivo (anche con un ordine differente, se lo desidera).

FLESSIBILITÀ TATTICA CONCESSA AI GENERALI DELLA CAVALLERIA.

Al fine di rendere maggiormente flessibili le manovre delle Unità di Cavalleria, si stabilisce che il Generale dal quale esse dipendono possa cambiare alternativamente, di sua iniziativa, gli ordini "Opporre" ed "Attaccare", senza dover attendere che sia il Condottiero ad inviarglieli.

Si seguono le seguenti regole:

- ❑ All'inizio della battaglia o quando entra dalle Riserve o dai Rinforzi, nel suo primo turno, il Comando di Cavalleria dovrà avere l'ordine "OPPORRE", quindi per almeno un turno, il Comando deve operare con tale l'ordine.
- ❑ A partire dal secondo turno di gioco, nella fase degli "ORDINI", il Generale può cambiare l'ordine alle Unità ai suoi ordini, impartendo quello di "ATTACCARE", eseguendo lo speciale test di cambio ordini a lui riservato, come sotto indicato.
- ❑ Si applica anche in questo caso la regola che il Generale deve avere tutte le sue Unità entro il suo Raggio di Comando.
- ❑ L'ordine "ATTACCARE" impartito dal Generale, una volta che sia stato recepito ed attuato, non potrà essere cambiato finché tutte le Unità del Comando non abbiano ingaggiato in combattimento una Unità nemica o non siano arrivate almeno a "corta distanza" da essa ed abbiano effettuato almeno una salva con le armi da fuoco a loro disposizione. Vedere le regole speciali per le Unità di Cavalleria contro i Quadrati della Fanteria nemica (*capitolo 3.5.8. – Movimento Durante il Combattimento – paragrafo d) Cavalleria contro il Quadrato della Fanteria*).
- ❑ In un successivo turno, l'intero Comando potrà nuovamente ricevere l'ordine di Opporre, secondo la procedura sopra indicata, a meno che una o più delle sue Unità si trovi sotto l'effetto delle reazioni "**Arretramento**" o "**Sete di sangue**". E così via per i turni seguenti, passando da "Attaccare" ad "Opporre" e viceversa, alternativamente.

NARAN FUCILIERS WARS

TEST DEI NUOVI ORDINI DEI GENERALI DI CAVALLERIA

Per i Generali di Cavalleria che autonomamente cambiano gli Ordini, da OPPORRE ad ATTACCARE e viceversa, i sopra riportati risultati del test dei nuovi ordini si applicano nel modo seguente:

Risultato

5+ = OK. - Il Comando comprende e accetta il nuovo ordine.

4 = OK/confusione.

- Il Comando comprende e accetta il nuovo ordine, ma c'è confusione tra le file.

3 = Ritardo.

- Ordine non compreso, il Generale potrà ritentare nel turno successivo.

0 – 2 = Ignorato e confusione

- Il Comando ignora il nuovo ordine. L'ordine può essere ridato il turno successivo.
- Tutte le Unità che fanno parte del Comando sono disorganizzate.

meno di 0 = Ignorato, confusione e panico.

- Il Comando ignora il nuovo ordine. Tutte le Unità che fanno parte del Comando sono demoralizzate e disorganizzate.



Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715
Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

3.3 - Round 3 – Riorganizzazione delle Unità.

In questa Fase del Turno di Gioco i Giocatori riorganizzano le Unità che compongono il loro esercito, facendo loro cambiare la formazione. Inoltre, le Unità disorganizzate possono essere riorganizzate.

I Generali possono o, in certi casi, devono far cambiare la disposizione delle Unità ai loro ordini, facendo assumere ad esse la formazione che ritengono più opportuna o che sia determinata dal tipo di ordine ricevuto. Il passaggio da un tipo di formazione ad un altro deve avvenire durante la fase di RIORGANIZZAZIONE.

Cosa Accade Durante la Fase di Riorganizzazione

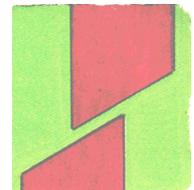
- Alternativamente, iniziando da quello che ha schierato il proprio esercito per primo, i Giocatori, un Comando alla volta, fanno assumere alle Unità dei loro Comandi la formazione che è richiesta dall'ordine che hanno ricevuto. Questo può richiedere di dover riorganizzare completamente alcune Unità, facendo loro assumere la formazione appropriata.
- In questa fase i Giocatori possono anche riorganizzare le Unità disorganizzate.
- Per poter essere riorganizzate, le Unità non possono essere impegnate in combattimento o essere governate da una reazione (Sete di Sangue, Demoralizzazione, Ritirata o Fuga). Se un'Unità ha accanto a sé più di un segnalino di Disorganizzazione, i segnalini in eccesso vengono rimossi.
- Le Unità che cambiano formazione o che vengono riorganizzate non potranno muovere nella seguente fase di Movimento di questo turno, quindi accanto ad esse deve essere posto un segnalino di "Stop".



3.3.1. Riorganizzare le Unità Disorganizzate

Solo le Unità che si trovano in condizione ottimale (OK) possono essere riorganizzate. Un'Unità disorganizzata che si trova sotto l'effetto di una reazione deve tornare in condizione ottimale prima di essere riorganizzata (vedi INFLUENZA - cap. 3.7.).

- Non possono cambiare formazione (da Linea a Colonna o in Quadrato e viceversa),**
- Un'Unità impegnata in combattimento non può essere riorganizzata.
- Per riorganizzare un'Unità è sufficiente rimuovere il suo segnalino di Disorganizzazione e mettere al suo posto il segnalino di "Stop".



3.3.2. Cambiare Schieramento alle Unità.

In base agli ordini ricevuti, le Unità che costituiscono i vari Comandi devono assumere lo schieramento appropriato, che sarà uno dei seguenti:

Colonna

Linea

Quadrato

Non è previsto lo schieramento in Ordine Sparso.

Per poter cambiare schieramento l'Unità non deve essere impegnata in combattimento o essere governata da una reazione (Sete di Sangue, Demoralizzazione, Ritirata o Fuga) o essere disorganizzata.

COLONNA.

La Colonna è la formazione di marcia abitualmente assunta dalle Unità degli eserciti del periodo considerato. Questa è la formazione che le Unità devono obbligatoriamente assumere quando ricevono l'ordine di "Opporre".

- ❑ Le Colonne si possono assottigliare, fino ad assumere la formazione in "fila indiana", se l'Unità deve transitare su ponti o attraversare guadi o entrare in centri abitati, in relazione allo spazio disponibile per il passaggio delle miniature.
- ❑ Se una Unità in colonna ha meno file di quante ne deve avere (almeno quattro per la Fanteria ed almeno tre per la Cavalleria, l'Unità stessa sarà automaticamente "**Disorganizzata**".

FANTERIA:

- ❑ La Colonna di Fanteria è formata dalle miniature disposte su **più di tre file**, aventi lo stesso numero di miniature in ogni fila, con le eccedenze eventuali nell'ultima fila. Eventuali Personaggi Individuali (ad esempio un Generale o il Colonnello a cavallo) possono essere affiancati, allineati con la prima fila, oppure sistemati al centro o dietro le altre miniature.
- ❑ In prima fila vi saranno gli Ufficiali e i Portabandiera, i Sergenti ed i Musici, se c'è posto, altrimenti questi andranno nella seconda fila. Oppure vi possono essere dei combattenti speciali, come i Granatieri o gli Schermagliatori, come indicato nelle regole speciali di ogni periodo ed esercito negli elenchi degli eserciti.

CAVALLERIA:

- ❑ La Colonna di Cavalleria sarà formata dalle miniature poste su **più di due file**, aventi lo stesso numero di miniature in ogni fila, con le eccedenze eventuali nell'ultima fila), con in prima fila il Comandante dell'Unità, l'Ufficiale, l'Alfiere ed il Musicista. Eventuali Personaggi Individuali (ad esempio un Generale) possono essere affiancati, allineati con la prima fila, oppure sistemati al centro o dietro le altre miniature.

COLONNA IN ATTACCO.

Sebbene la Colonna sia la tipica formazione di marcia, come detto sopra, alcune eserciti di certi periodi (*ad esempio i Francesi dell'epoca napoleonica*) potevano andare all'attacco anche in colonna. In questo caso la Colonna dovrà avere almeno 4 miniature in prima fila ed avere almeno altrettante file con lo stesso numero di miniature, tranne l'ultima che ne può avere di meno. In caso contrario l'Unità risulterà automaticamente "**Disorganizzata**".

Esempio:

una Unità di 17 miniature deve avere 4 file di 4 miniature più una quinta fila con una miniatura. Se fosse su meno di 4 file, l'Unità risulterà Disorganizzata. Idem se avesse meno di 16 miniature.

NARAN FUCILIERS WARS

LINEA.

La Linea è la formazione di assalto abitualmente assunta dalle Unità degli eserciti del periodo considerato. Questa è la formazione che le Unità devono obbligatoriamente assumere quando ricevono l'ordine di "Attaccare", salvo sia diversamente indicato nelle note del loro profilo. Come detto sopra, alcuni eserciti in alcuni periodi andavano all'assalto del nemico mantenendo la formazione in Colonna.

Fanteria.

- La Linea di Fanteria è composta dalle miniature schierate in non più di **3 file**, inizialmente con lo **stesso numero di miniature per fila**, salvo il numero delle miniature sia dispari, nel qual caso sarà la terza fila ad avere una miniatura in meno rispetto alle altre.
 - Se l'Unità subisce delle perdite e/o deve restringere il proprio fronte, deve comunque mantenere la formazione su non più di **3 file**.
- Una Unità di Fanteria in Linea con più di 3 File sarà automaticamente disorganizzata.**
- Una fila non può avere più miniature di quella che la precede.

Cavalleria.

- La Linea di Cavalleria è composta dalle miniature schierate in non più di **2 file**, inizialmente con lo **stesso numero di miniature per fila**, salvo il numero delle stesse sia dispari, nel qual caso sarà la seconda fila ad avere una miniatura in meno rispetto alle altre.
 - Se l'Unità subisce delle perdite e/o deve restringere il proprio fronte, deve comunque cercare di mantenere la formazione su non più di **2 file**.
- Una Unità di Cavalleria in Linea con più di 2 File sarà automaticamente disorganizzata.**
- Una fila non può avere più miniature di quella che la precede.

ARTIGLIERIA:

L'Artiglieria può essere schierata in due modi:

in ordine di marcia:

- L'Unità si deve schierare "**in ordine di marcia**", che corrisponde alla "**colonna**" delle altre due Armi (Fanteria e Cavalleria), quando riceve l'ordine di "**Opporre**". Può assumere questo schieramento anche quando riceve l'ordine di "**Attendere**".
- Il pezzo "**in ordine di marcia**" deve essere schierato con almeno due miniature dei Serventi davanti al cannone e gli altri dietro, in fila per due, con l'eventuale eccedente in ultima fila.
- Finché è schierata in questo modo, l'Unità non potrà fare fuoco.

in batteria:

- L'Unità si deve schierare "**in batteria**" quando riceve l'ordine di "**Attaccare**". Può assumere questo schieramento anche quando riceve l'ordine di "**Attendere**". La formazione "**in batteria**" corrisponde a quella della "**linea**" della Fanteria e della Cavalleria.
- Il pezzo "**in batteria**" deve essere schierato con i Serventi a contatto di basetta con la basetta del cannone, disposti a "U" a contatto con il lato posteriore e con quelli laterali; tra un Servente e l'altro ci deve essere continuità di basetta, quindi un paio di miniature dovranno essere posizionate negli angoli.
- Salvo sia diversamente indicato nelle note del suo profilo, una Unità "**in batteria**" non si può muovere.

Nota:

- Se una Unità che avendo ricevuto l'ordine di "**Attaccare**" ed ha quindi l'obbligo di schierarsi "**in batteria**", a causa della mancanza di spazio non lo potesse fare, potrà restare nell'ordine di marcia, ma risulterà automaticamente "**Disorganizzata**". Appena avrà lo spazio per potersi schierare "**in batteria**", lo dovrà fare, obbligatoriamente, restando tuttavia ancora "**Disorganizzata**".

NARAN FUCILIERS WARS

QUADRATO.

- ❑ La formazione in Quadrato è la più indicata per difendersi da un attacco di Cavalleria. Contro il Quadrato la Cavalleria non può combattere con la cavalcatura, solo col cavaliere.
- ❑ Le Unità di Fanteria che operano con l'ordine Opporre oppure con quello Attendere possono assumere la formazione in quadrato.
- ❑ Una Unità che sia già stata ingaggiata NON potrà formare il Quadrato.

Modalità.

- ❑ Il Quadrato viene formato disponendo tutte le miniature dell'Unità in modo da formare un quadrato avente possibilmente il medesimo numero di miniature su ogni lato; tutte le miniature devono essere a contatto di basetta l'una con l'altra, come quando sono in Colonna.
- ❑ L'Unità in Quadrato si può muovere solo in linea retta, rispetto ai 4 lati del Quadrato, quindi nelle quattro direzioni, effettuando un Movimento massimo pari alla metà di quello di quando è nella formazione in Linea.
- ❑ Una Unità in Quadrato può fare fuoco in tutte e quattro le direzioni, quindi anche contro Unità diverse (in deroga alla regola generale): si divide per 4 il numero delle miniature che compongono l'Unità; ogni quarto potrà sparare in una sola direzione; se non ha bersagli non potrà sparare; l'eventuale eccedenza di una miniatura (in caso di numero dispari) sarà aggiunta al quarto che rappresenta il fronte dell'Unità o quello che era il fronte prima di formare il quadrato, di solito dove si trova il Portabandiera.
- ❑ L'Unità di Fanteria in Quadrato può sparare anche contro una Unità di Cavalleria che l'abbia ingaggiata. Può essere fatto se solo uno dei lati del Quadrato sia stato ingaggiato. Si presume che a sparare siano le miniature che si trovano dietro quelle che sono state ingaggiate. Le quali si siano inginocchiate. Le altre miniature non ingaggiate, poste sugli altri lati, non potranno sparare contro altri bersagli. Se il Quadrato viene "avvolto" dall'Unità che lo ha ingaggiato, non potrà più sparare, ma combatterà normalmente, con le miniature a contatto di basetta con quelle nemiche.

Nota:

- ❑ *In questo regolamento si presume che l'ordine di formare il Quadrato, come quello di assumere un'altra delle possibili formazioni (Linea o Colonna) venga impartito dal Comandante dell'Unità, quindi non necessariamente da un Generale, il che giustifica perché non si siano previsti degli appositi segnalini di ordini. Come indicato nel capitolo degli Ordini, i Comandanti delle Unità sono tenuti a far assumere ai loro sottoposti la formazione più appropriata in funzione degli ordini loro impartiti dai Generali.*

ESPANDERE E CONTRARRE LE UNITA' PER CAMBIARE FORMAZIONE.

Tutte le Unità di un Comando devono assumere la stessa formazione, in relazione agli ordini ricevuti, salvo siano disorganizzate o sotto l'effetto di una reazione.

- ❑ Una Unità si espande passando dalla formazione in Colonna alla formazione in Linea.
- ❑ Una Unità si contrae passando dalla formazione in Linea alla formazione in Colonna.
- ❑ Un'Unità disorganizzata che si trova sotto l'effetto di una reazione deve tornare in condizione ottimale prima di poter assumere una diversa formazione (vedi INFLUENZA - cap. 4.7.).

3.4. Round 4. - Attacco con Armi da Fuoco.

In questo round della battaglia entrambi gli schieramenti cercano di infliggere perdite agli avversari con le armi da fuoco. Questo paragrafo tratta anche i danni che le Unità colpite ricevono in questa fase. In NARAN FUCILIERS WARS le munizioni in dotazione alle Unità possono essere consumate molto velocemente, non essendo infinite. Capire qual è il momento migliore per impiegare le vostre truppe armate con armi da fuoco può segnare la differenza tra la vittoria e la sconfitta del vostro esercito. È più saggio aprire un fuoco da lontano, sperando di mandare in crisi le Unità nemiche che si stanno avvicinando minacciosamente, ma rimanendo senza munizioni dopo pochi turni, oppure attendere che le stesse arrivino a distanza ravvicinata, per poterle colpire con più precisione sperando di logorarne il morale?

Munizioni e Segnalini di Salva



Un'Unità ha una riserva di munizioni rappresentata dai segnalini di salva. Ogni segnalino rappresenta una salva di munizioni lanciata dall'intera Unità. I segnalini di salva sono tenuti accanto (e mossi insieme) alla loro Unità. Ogni volta che l'Unità lancia una salva di proiettili, deve «spendere» uno di questi segnalini. Un segnalino di salva non rappresenta un numero fisso di proiettili. Esso rappresenta tanti proiettili quanti sono gli uomini dell'Unità che lo utilizza. Per esempio, se un'Unità composta da 12 Fucilieri utilizza un segnalino di salva, esso rappresenta 12 proiettili. Se l'Unità fosse composta da 24 Fucilieri, ogni segnalino rappresenterebbe 24 proiettili.

- I segnalini di salva non possono essere trasferiti da un'Unità all'altra.
- Tutte le Unità armate con i fucili (o moschetti o carabine) e quelle di Artiglieria iniziano la battaglia con una dotazione di 6 segnalini di salva (vedere il capitolo 2.3.5 Munizioni).

3.4.1. Sequenza della Fase di Fuoco

- Alternativamente, iniziando da quello che ha schierato il proprio esercito per primo, a turno, ogni Giocatore dichiara quali sono i bersagli sui quale vuole far effettuare le salve delle Unità di un suo Comando, quindi pone davanti ai medesimi bersagli un segnalino di salva, prelevandolo da quelli a disposizione delle Unità che faranno fuoco
- Toccherà poi all'altro Giocatore effettuare la sua scelta, e così via, prima uno e poi l'altro Giocatore, per ogni Comando, fino a quando tutti i bersagli di tutte le Unità che sparano saranno stati indicati.
- Non è possibile ritornare sulle proprie decisioni e modificare la propria scelta una volta che sia stata effettuata, il che avviene quando si pone il segnalino davanti al bersaglio.**
- Calcolano le perdite causate dall'attacco.
- Rimuovono i segnalini di salva.
- Effettuano il Test di Perdite per le Unità che hanno subito perdite.
- Piazzano i segnalini di reazione appropriati accanto alle Unità che hanno reagito a causa del Test di Perdite.
- Piazzano i segnalini di Disorganizzazione accanto alle Unità disorganizzate.

3.4.2. Come si Attacca con le Armi da Fuoco

LINEA DI VISUALE E COPERTURA.

- Per stabilire se esiste una linea di visuale tra l'attaccante e il suo bersaglio, applicate la seguente regola:
 - se è possibile tracciare una linea retta tra le miniature attaccanti e una qualunque parte dell'Unità bersaglio e se tale linea non è interrotta da Unità (amiche o nemiche) o elementi scenici/configurazioni allora esiste una linea di vista.
- Le miniature attaccanti la cui linea di vista viene interrotta non potranno sparare. Si stabilisce cioè che se, per esempio, di una Unità formata da 12 Fucilieri solo sei di essi hanno una linea di vista con una qualsiasi miniatura dell'Unità nemica che intendono bersagliare, allora il numero di proiettili si riduce da 12 a 6, ma si dovrà comunque spendere un segnalino di salva.
- La linea di vista deve poter congiungere il centro della basetta dell'attaccante con una qualunque parte della basetta di un bersaglio.

COPERTURA

Qualunque bersaglio che non si trova in copertura classificata come «pesante» si considera in copertura leggera. Possono essere considerati in copertura leggera quelli che si trovano dietro tipi di terreno che nascondono parzialmente i bersagli: boschi, cespugli, finestre, equipaggiamento, mura... Almeno metà dell'Unità deve essere in copertura leggera per beneficiare di questo bonus. I Giocatori devono concordare prima dell'inizio della battaglia quali tipi di terreno garantiscono una copertura leggera e quali una copertura pesante.

Protezione offerta dagli alberi dei boschi e foreste contro i proiettili di artiglieria.

- Nei confronti delle granate sparate con gli obici gli alberi dei boschi e/o delle foreste non offrono alcuna copertura.
- Nei confronti dei proiettili dei cannoni ed obici gli alberi dei boschi non offrono copertura, mentre quelli delle foreste offrono copertura leggera a chi si trova nella foresta.
- Nei confronti dei proiettili a mitraglia si applicano le stesse regole previste per i fucili e moschetti.
- Le granate sparate dagli obici esplodendo hanno un effetto incendiario, quindi il bosco o la foresta prenderà fuoco e chi si trova dentro dovrà cercare di mettersi in salvo.

Fanteria distesa “*pancia a terra*” in campi di grano o erba alta.

Una Unità di Fanteria si può nascondere alla vista del nemico mettendosi nella posizione “*pancia a terra*” in copertura offerta da un campo di grano o di erba alta.



- L'Unità deve trovarsi sopra una configurazione di terreno che rappresenta il campo di grano o di erba alta, e sarà automaticamente “Disorganizzata”. Per indicare che l'Unità è “*pancia a terra*”, accanto ad essa si deve mettere l'apposito segnalino.
- L'Unità gode della “**copertura totale**”, quindi non può essere presa a bersaglio dal nemico.
- L'Unità non può sparare contro il nemico finché rimane in questa posizione.
- Se l'Unità si solleva da tale posizione, diventa automaticamente visibile e si riorganizza.
- Il passaggio dalla posizione sollevata a quella “*pancia a terra*”, e viceversa, può avvenire solo nella Fase della “Riorganizzazione delle Unità” (Round 3).
- Per mettersi nella posizione “*pancia a terra*” l'Unità deve avere l'ordine di Attendere e non deve essere demoralizzata, in arretramento o in “sete di sangue”.

NARAN FUCILIERS WARS

DISTANZA

- È vietato misurare la distanza tra due Unità prima di dichiarare il numero di salve che si intendono lanciare.
- La distanza si misura tra la miniatura attaccante più vicina al bersaglio e la miniatura bersaglio più vicina all'attaccante.
- Quando l'attacco viene effettuato da un'arma da lancio pesante, la distanza si misura tra la miniatura bersaglio più vicina e la miniatura raffigurante l'arma (non tra il bersaglio e gli inservienti dell'arma).

CHI SPARA?

Normalmente possono fare fuoco le Unità che operano con gli ordini **ATTACCARE** e **DIFENDERE**.

Le Unità che operano con l'ordine **OPPORRE** possono fare fuoco solo nei seguenti due casi:

1. quando l'Unità si è disposta in formazione "in Quadrato";
2. quando viene fatta bersaglio da una Unità nemica, allora, in questo caso, si applica il seguente metodo:
 - l'Unità che spara contro quella che opera con l'ordine Opporre effettua per prima i suoi test di fuoco;
 - se in base a detti test l'Unità bersagliata ha subito delle perdite, dovrà eseguire il relativo test di reazione;
 - se il risultato del test è "O.K.", allora, dopo aver tolto le perdite subite, potrà a sua volta rispondere al fuoco.

Unità disposte in Linea o in Colonna:

Fanteria:

- in ogni turno di gioco potranno sparare tutti quelli che si trovano **nelle prime tre file**.

Cavalleria:

- in ogni turno di gioco potranno sparare tutti quelli che si trovano **nelle prime due file**.

Unità disposte in Quadrato:

- in ogni turno di gioco potranno sparare tutti i componenti dell'Unità, distribuendo i colpi verso l'esterno, nella direzione dei quattro lati del "Quadrato", quindi anche contro quattro bersagli diversi; se uno dei lati non ha un bersaglio in linea di vista, i soldati che lo compongono non potranno sparare.

NARAN FUCILIERS WARS

3.4.3. Metodo di Attacco con Armi da Fuoco.

- Salvo nel caso del “fuoco di reazione” (vedi sopra, per le Unità che operano con l'ordine Opporre), il fuoco è simultaneo.
- Non rimuovete le perdite fino a quando tutti gli attacchi non sono stati risolti e tutti i test di perdite necessari effettuati.
- Il bersaglio deve trovarsi entro la gittata massima delle armi e tutte le miniature di un'Unità devono mirare allo stesso bersaglio, salvo nel caso in cui l'Unità che spara sia nella formazione «**in Quadrato**», come sopra riportato.
- I Personaggi Individuali possono essere presi di mira solo se sono il bersaglio più vicino per l'Unità che fa fuoco e se non vi è una delle loro Unità entro 20 cm da essi.

Tabella delle Gittate

<u>Tipo di Arma</u>	<u>Corta Distanza</u>	<u>Lunga Distanza</u>
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 tirare da dietro un'altra Unità o da dietro una configurazione (bosco, collina, edificio) che occluderebbe la linea di vista con il loro obiettivo; in tal caso avranno però una **penalizzazione di -2 nel Test del Tiro per Colpire.**
- Prima della battaglia si devono concordare quali configurazioni siano oppure no superabili con i proiettili lanciati da un'arma che può effettuare il tiro a parabola.
- Ad esempio: una collina è superabile, mentre una montagna non lo è.
- Per queste armi particolari, la gittata utile minima per colpire è quella indicata dal valore della “corta distanza”, pertanto possono colpire solo gli obiettivi che si trovano in una zona compresa tra la distanza definita “corta gittata” e quella definita “lunga gittata”.

NARAN FUCILIERS WARS

TIRO PER COLPIRE

- Tirate 1D6 per ogni miniatura attaccante, considerando anche i bonus aggiuntivi forniti da eventuali **Personaggi Speciali**. Se l'attacco viene effettuato con un cannone, lanciate 1D per ogni punto di valore del pezzo.
- Aggiungete i seguenti modificatori derivanti dalla Qualità dell'Unità che spara:
- +1D6** ogni 5 Componenti presenti nell'Unità se la stessa è Elite
- +1D6** ogni 10 Componenti presenti nell'Unità se la stessa è Veterana
- Ogni risultato di 6 indica un colpo automaticamente giunto a segno: mettete il dado da parte per ricordarvelo. Ogni risultato di 1 indica automaticamente un colpo mancato. Mettete da parte anche questi dadi.
- I risultati dei dadi rimasti (**2, 3,4 o 5**) vengono modificati come segue:

Modificatori negativi:

- 1 **Attacco a lunga distanza.** Il bersaglio si trova a lunga distanza.
- 1 **Disorganizzazione.** Se l'Unità attaccante è disorganizzata i soldati non riescono a coordinare i loro attacchi e gli ordini vengono interpretati con maggiore difficoltà, ecc...
- 1 **Demoralizzata o in preda a Sete di Sangue.** I soldati sono troppo eccitati o impauriti per mirare in modo efficace.
- 1 **Arretramento:** in aggiunta al malus derivante dalla Disorganizzazione: i soldati che arretrano sono troppo impauriti per mirare in modo efficace.
- 1 se una Unità di **Artiglieria** spara contro una Unità di **Artiglieria** o contro **Personaggi Individuali**.
- 2 **tiro a parabola (obici: vedi pagina precedente).**

Modificatori positivi:

- +1 **se il bersaglio è una Unità in quadrato.**
- +2 **se il bersaglio si trova entro 5 cm (fucili e pistole) o entro 10 cm (cannoni):** è il tiro a bruciapelo.
- +1 **se una Unità di Artiglieria spara contro una Unità di Fanteria o di Cavalleria.**

Risultati

Punteggio del dado dopo avere applicato le modifiche necessarie

5-6 bersaglio colpito

1-4 bersaglio mancato

Dopo avere stabilito quanti colpi sono andati a segno, non dimenticatevi di aggiungere al totale gli eventuali colpi automaticamente andati a segno (risultato di 6 sul lancio del dado prima di ogni modifica).

Artiglieria che spara contro un Quadrato della Fanteria:

- L'Artiglieria che spara contro una Unità di Fanteria nella formazione in "Quadrato" ripete i Tiri per colpire falliti.

NARAN FUCILIERS WARS

TIRO PER UCCIDERE

Ora che sapete quanti dei vostri colpi sono andati a segno, dovete stabilire se effettivamente i vostri colpi hanno ucciso qualcuno. Questo dipende dalla vostra arma e dalla eventuale corazza indossata dal bersaglio o se lo stesso è dietro a qualche riparo.

- Lanciate 1D6 per ogni colpo andato a segno.
- Un risultato di 1 indica un colpo che automaticamente non è riuscito a perforare la corazza o ha solo sfiorato il bersaglio. Mettete da parte anche questi dadi per ricordarvelo.
- Un risultato di 6 indica un colpo che è andato automaticamente a segno. Mettete da parte anche questi dadi per ricordarvelo.
- I risultati dei dadi rimasti (2, 3, 4 o 5) vengono modificati come segue:

a) salva di archi, fucili, moschetti, carabine, proiettili a mitraglia sparati col cannone:

- Aggiungete la Forza dell'arma che spara**
- Sottraete il valore di Resistenza del bersaglio.**
 - 1 **Se il bersaglio si trova in copertura leggera.**
 - 2 **Se il bersaglio si trova in copertura pesante.**

Incrociate ora il tipo di arma impiegato dagli attaccanti con il tipo di protezione del bersaglio nella seguente *Tabella delle Armi da Lancio/Fuoco contro Corazza/Scudo*.

Risultato. Se il punteggio finale del dado (dopo avere applicato le modifiche appropriate) equivale a uno dei numeri mostrati sulla *Tabella delle Armi da Lancio contro la Corazza/Scudo*, il bersaglio è stato eliminato. Se il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza, può tentare di effettuarlo. Il diritto al tiro salvezza si applica anche a bersagli uccisi automaticamente (risultato di 6 sui lancio del dado prima di ogni modifica).

Tabella delle Armi da Lancio/Fuoco Contro la Corazza/Scudo

<u>Arma</u>	<u>Nessuna</u>	<u>Corazza/Scudo</u>
Arco	4a6	5a6
Fucile – carabina – moschetto	3a6	4a6
Mitraglia (cannone)	3a6	4a6

b) Palla di cannone o granata di obice:

- Aggiungete la Forza dell'arma che spara**
- Sottraete il valore di 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+**
- Nota: contro questi proiettili la corazza dei Corazzieri e lo scudo degli Highlanders o dei Pellerossa e altri popoli tribali è del tutto ininfluenza.**

Tiro Salvezza: Se il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza, può tentare di effettuarlo.

NARAN FUCILIERS WARS

COLPI MORTALI A PERSONAGGI SPECIALI E INDIVIDUALI.

TIRI SALVEZZA

Dopo che avete stabilito quante miniature nemiche avete eliminato, è il momento di controllare se tra i morti ci sono personaggi speciali o personaggi individuali. Per la maggior parte dei soldati che prendono parte alla battaglia un colpo mortale è un colpo mortale, senza possibilità di appello. Fanno eccezione quegli equipaggiati con una corazza, quelli dietro una copertura e quelli che hanno diritto a un tiro salvezza. Le seguenti regole trattano i colpi mortali inflitti a personaggi speciali, personaggi individuali e soldati che hanno diritto a un tiro salvezza.

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).
- ❑ Gli Alfieri non possono mai essere uccisi da attacchi effettuati con armi da fuoco, tranne nel caso in cui essi rappresentano gli unici sopravvissuti della loro Unità, oppure se la loro Unità è stata totalmente eliminata.
- ❑ Il Giocatore attaccante può decidere quale personaggio speciale ha eliminato, tranne l'Alfiere.
- ❑ Se Condottieri, personaggi individuali o Generali accompagnano l'Unità colpita, il Giocatore attaccante può decidere di eliminare una di queste miniature al posto di un personaggio speciale.
- ❑ Se il personaggio eliminato ha diritto a effettuare un tiro salvezza, il Giocatore che lo controlla può lanciare il dado. Se il tiro salvezza ha successo, il personaggio non viene eliminato. Si considera sopravvissuto e può continuare a combattere normalmente.
- ❑ Se il Giocatore attaccante ottiene diversi 6, può scegliere liberamente di eliminare lo stesso personaggio speciale o individuale più di una volta. La cosa ha senso, se tale personaggio ha diritto a un tiro salvezza.

IL TIRO SALVEZZA

Condottieri, Generali e personaggi individuali hanno sempre diritto a un tiro salvezza. I soldati che fanno parte di Unità particolari, come le Unità di cavalleria, molto spesso hanno diritto a un tiro salvezza. Potete verificare quali delle vostre miniature possono beneficiare di un tiro salvezza esaminando *l'Elenco degli Eserciti*.

Quando una miniatura che ha diritto a un tiro salvezza riceve un colpo mortale, il Giocatore che la controlla può tentare di impedire che venga eliminata.

Per ogni colpo mortale inflitto su una miniatura che ha diritto a un tiro salvezza, lanciate 2D. Se il totale è maggiore del valore del tiro salvezza della miniatura, il colpo mortale è annullato e la miniatura continua a combattere normalmente.

FERITE.

I Condottieri ed altri personaggi particolari hanno diritto, oltre al Tiro Salvezza, anche ad una o più Ferite. Avere a disposizione una ferita significa che si può superare un Tiro Salvezza fallito, come se lo stesso fosse stato superato. Ad ogni Tiro Salvezza fallito si consuma (spende) una Ferita. Quando le Ferite sono esaurite, il primo Tiro Salvezza fallito causerà la morte del personaggio o della creatura.

Per le Ferite è stato predisposto un apposito segnalino. Quando un Personaggio ha subito una Ferita, un corrispondente segnalino dovrà essere posizionato al suo fianco. Per ogni Tiro Salvezza fallito si aggiungerà accanto al Personaggio un segnalino di Ferite. Al raggiungimento del numero di ferite di cui dispone, se il Personaggio in questione fallisce un Tiro Salvezza sarà considerato definitivamente eliminato.

NARAN FUCILIERS WARS

UNITÀ COMPLETAMENTE DISTRUTTE

Se il numero di colpi mortali inflitto a un'Unità supera il numero delle miniature che la compongono, applicate le seguenti regole:

- Tutti i soldati dell'Unità che non hanno diritto a un tiro salvezza vengono eliminati.
- Tutti i personaggi speciali o individuali che non hanno diritto a un tiro salvezza vengono eliminati.
- Le miniature che hanno diritto a un tiro salvezza devono tentare di resistere a tutti i colpi mortali non ancora inflitti all'Unità (per esempio: se un'Unità composta da 6 Cavalieri e un Comandante riceve 8 colpi mortali, i 6 Cavalieri vengono eliminati e il Comandante deve effettuare con successo 2 tiri salvezza o essere anch'esso eliminato).

SPARARE CONTRO I PERSONAGGI INDIVIDUALI

Alle Unità è possibile attaccare con armi da fuoco i **Personaggi Individuali** (singoli o in gruppo), **solo se gli stessi non si trovano entro 20 cm. da una delle loro Unità amiche e se sono il bersaglio più vicino.** Nel caso in cui due o più Personaggi Individuali siano tra di loro a contatto di basetta, chi spara può sparare solo contro uno di essi, dichiarando anticipatamente chi sarà il bersaglio.

Per stabilire se i proiettili lanciati riescono a eliminare lo sfortunato bersaglio applicate le seguenti regole:

- Per ogni colpo mortale inflitto sulla miniatura lanciate 1D. Se il risultato è 6 la miniatura è eliminata, altrimenti è illesa.
- Se una miniatura eliminata ha diritto a un tiro salvezza può naturalmente tentarlo per evitare l'eliminazione.

SPARARE CONTRO UNITA' DI ARTIGLIERIA.

Alle Unità è possibile attaccare con armi da fuoco le **Unità di Artiglieria**, **solo se le stesse non si trovano entro 20 cm. da una delle loro Unità amiche e se sono il bersaglio più vicino.**

MORTE DI UN CONDOTTIERO E DI UN GENERALE.

Se uno di questi personaggi viene eliminato, piazzate un segnalino di test di comando accanto a ogni Condottiero, Generale e comando che ha perso un proprio Generale. Nel *Round 7 - Il Test di Comando* le truppe reagiranno alla morte di questa miniatura. È in momenti come questo che una battaglia può essere vinta o persa. Se le cose stanno andando male, la morte di un personaggio importante può causare una reazione a catena che mette in fuga interi comandi o addirittura l'intero esercito.

NARAN FUCILIERS WARS

3.4.4. Il Test delle Perdite

Se un'Unità subisce delle perdite causate dalle armi da fuoco nemiche, essa dovrà controllare la saldezza del proprio morale. Può superare la prova senza problemi, oppure essere invasa da Sete di Sangue o demoralizzarsi o arretrare o fuggire abbandonando la battaglia.

Un'Unità deve effettuare un test di perdite se subisce delle perdite per effetto del fuoco nemico.

Unità di Artiglieria:

Le Unità di Artiglieria devono effettuare il test delle Perdite solo se il numero dei Serventi si è ridotto al 50% dei componenti l'Unità. Si tiene conto solo dei Serventi, escludendo dal computo gli eventuali Operai assegnati all'Unità.

PROCEDURA

Il Giocatore che controlla l'Unità colpita lancia 1D6 e aggiunge o sottrae i seguenti modificatori:

Qualità dell'Unità

+ 2	ELITE
+1	VETERANA
0	MEDIA
-1	SCADENTE

Inoltre si considerano i seguenti altri 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 scariche di mitraglia dell'Artiglieria.

-1 Perdite subite da salve della Fanteria a corta distanza.

-2 La vostra Unità è demoralizzata. Un segnalino di demoralizzazione si trova accanto alla vostra Unità.

-3 Perdite superiori al 50% in un solo turno. L'Unità ha subito un numero di vittime superiori al 50% dell'attuale numero di miniature che la compongono.

b) positivi:

+2 La vostra Unità è pervasa da sete di sangue. Un segnalino di sete di sangue deve essere posto accanto all'Unità.

+1 L'Unità è in Quadrato.

+3 il Condottiero Eroico o un Generale Eroico accompagna la vostra Unità

+2 un Generale o il Condottiero generico accompagna la vostra Unità

+1 un Colonnello a cavallo accompagna la vostra Unità (*solo per le Unità di 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 Musicisti accompagnano la vostra Unità.

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

Controllate il risultato sulla *Tabella degli Effetti del Test delle Perdite* che trovate riportate nella pagina seguente.

NARAN FUCILIERS WARS

EFFETTI DEL TEST DELLE PERDITE

Cercate la colonna che corrisponde al Tipo di Unità che ha effettuato il test. Lungo la colonna cercate il punteggio finale che avete ottenuto seguendo la procedura illustrata qui sopra. A destra di questo punteggio, sull'ultima colonna, troverete la reazione della vostra Unità.

Risultati delle Perdite				Reazione
Tipo:	<i>Disciplinata</i>	<i>Irregolare</i>	<i>Fanatici</i>	
	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	DEMORALIZZATA e ARRETRA
	1—	2—	2—	FUGA

3.4.5. Reazioni

In Naran Fucilier Wars ogni Unità si trova normalmente in una condizione definita ottimale (OK). Questo significa che l'Unità è felice di obbedire agli ordini che le vengono inviati e si comporta in modo appropriato per le sue caratteristiche.

Le 4 reazioni (Sete di Sangue, Demoralizzazione, Arretramento e Fuga) riflettono stati psicologici estremi nei quali l'Unità può trovarsi durante una battaglia.

Perdite causate da armi da fuoco, incitamenti da parte di un Generale, e la frenesia del combattimento sono tutti fattori che possono influire sul morale dell'Unità. I suoi componenti possono essere seriamente preoccupati (Demoralizzazione), arretrare (Arretramento) o persino fuggire oppure, all'estremo opposto, essere invasi dal desiderio di combattere (Sete di Sangue). Queste reazioni sono la conseguenza del fallimento di vari test (Test delle Perdite o Test di Combattimento), o dell'influenza di un Generale o di un Condottiero. Sete di Sangue, Arretramento e Fuga sono reazioni che costringono un'Unità a ignorare i suoi ordini e ad assumere atteggiamenti estremi. Un'Unità demoralizzata continua a combattere normalmente ma senza più essere affidabile come in precedenza.

Truppe irregolari e fanatiche sono particolarmente impetuose e quindi più portate ad avere reazioni estreme. Questa instabilità può essere considerata e sfruttata al meglio in un piano di battaglia, oppure può essere la causa della rovina di una strategia perfetta.

CONDIZIONE OTTIMALE (OK)

Un'Unità in condizione ottimale non si trova sotto l'effetto di nessuna reazione ed è libera di eseguire gli ordini che le sono stati assegnati.

NARAN FUCILIERS WARS

SETE DI SANGUE

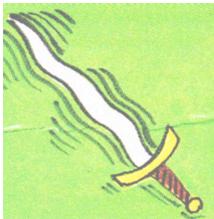


L'Unità è pervasa da un forte desiderio di uccidere; il suo unico intento è piombare addosso al nemico e distruggerlo, non importa quali siano i rischi. Le Unità affette da Sete di Sangue sono quasi impossibili da controllare e possono rovinare il migliore dei piani di battaglia (spesso facendosi spazzare via).

Unità affette da sete di sangue

- Quando un'Unità è affetta da Sete di Sangue, piazzate un segnalino Sete di Sangue accanto a essa. Quando l'Unità si sposta, non dimenticate di spostare anche il segnalino.
- L'Unità è affetta da Sete di Sangue fino a quando non riceve una diversa reazione.
- Essa deve avanzare a massima velocità verso l'Unità nemica più vicina e impegnarla in combattimento.
- Non può rallentare mentre attraversa un terreno che causa disorganizzazione.
- Non può arrestarsi per riorganizzarsi. **Non può cambiare tipo di schieramento.**
- Il Generale dell'Unità può tentare di influenzare l'Unità affetta da Sete di Sangue e riportarla in condizione ottimale. Se il tentativo riesce, rimuovete o rimpiazzate il segnalino di reazione.
- Le truppe che utilizzano artiglieria possono non muoversi fino a quando non hanno esaurito le cariche e le salve a loro disposizione (e sono sempre costrette in ogni turno a lanciare il numero massimo possibile di salve).
- Quando le munizioni sono terminate, l'Unità deve abbandonare l'equipaggiamento pesante e avanzare alla massima velocità verso il nemico più vicino; verrà considerata alla stregua di una Unità di Fanteria.

DEMORALIZZAZIONE



Le truppe si innervosiscono, e per un momento un brivido di panico serpeggia tra i ranghi. L'Unità esita e perde coesione. Se la situazione non è affrontata rapidamente, l'Unità può perdere la testa e darsi alla fuga al primo segno di difficoltà. Il Generale dell'Unità può tentare di risollevarne il morale scosso.

Unità demoralizzate

- Un segnalino di Demoralizzazione viene posto accanto all'Unità.
- L'Unità è automaticamente disorganizzata. Anche un segnalino di Disorganizzazione viene posto accanto all'Unità.
- Il Generale dell'Unità può tentare di influenzare l'Unità e di farla tornare in condizione ottimale. Se il tentativo ha successo, rimuovete il segnalino di Demoralizzazione. L'Unità continua a essere disorganizzata fino al momento in cui interrompe il proprio movimento e viene riorganizzata.

NARAN FUCILIERS WARS

ARRETRAMENTO



Le truppe si innervosiscono, e per un momento un brivido di panico serpeggia tra i ranghi. L'Unità si perde d'animo e comincia ad arretrare, disorganizzandosi. Se la situazione non è affrontata rapidamente, l'Unità può perdere la testa e l'arretramento può trasformarsi in una fuga disperata.

Unità che arretrano

- Un segnalino di Arretramento viene posto accanto all'Unità.
- L'Unità è automaticamente disorganizzata. Anche un segnalino di Disorganizzazione viene posto accanto all'Unità.
- Nella successiva Fase di Movimento del turno seguente, quando è il turno del suo Comando di poter muovere, l'Unità in arretramento dovrà effettuare un movimento all'indietro, in linea retta, pari alla metà della sua velocità di movimento. L'Unità continua ad essere disorganizzata.
- L'Unità dovrà quindi 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, verrà stabilito il nuovo stato dell'Unità, quindi un segnalino apposito sarà sostituito a quello dell'arretramento, salvo il risultato sia nuovamente "Arretramento". Anche se il risultato del test fosse "O.K.", l'Unità rimane Disorganizzata.
- Se l'Unità non fugge, il suo Generale o il Condottiero che sia unito ad essa, potrà, nella successiva fase di Influenza, tentare di influenzare l'Unità stessa al fine di farla tornare in condizione ottimale.
- Se una Unità in arretramento viene ingaggiata da una Unità di Cavalleria, l'Unità che sta arretrando si considera automaticamente distrutta e verrà immediatamente tolta dal tavolo.

Unità in "Quadrato".

- Se l'Unità è nella formazione in "Quadrato", la direzione del suo Movimento sarà dalla parte del Quadrato che si trova alle spalle del lato rivolto contro il nemico o, in caso di più lati in tale situazione, arretrerà nella direzione del lato rivolto verso la zona di schieramento del suo esercito o dell'unico lato libero da ostacoli che ne impediscano il movimento.
- Una Unità in Quadrato che per effetto del test di Reazione per le perdite subite dovesse risultare "Demoralizzata e Arretra", se non può arretrare perché non ha lo spazio fisico per poterlo fare o sia stata avvolta da una Unità nemica, sarà considerata distrutta e verrà eliminata dal tavolo da gioco.

Unità di Artiglieria.

- Se una Unità di Artiglieria a seguito del Test delle Perdite dovesse risultare "in Arretramento" ma non potesse muovere perché non ha più il numero di Serventi (e/o Operai o animali da traino) richiesto per poterlo fare, resterà ferma dove si trova; dovrà comunque effettuare il test di reazione previsto per le Unità che arretrano, nelle successive Fasi di Movimento.

FUGA

La fuga rappresenta il collasso completo e irreversibile di un'Unità come forza combattente. Le armi vengono lasciate cadere, gli stendardi abbandonati e i capi travolti. Ogni uomo è costretto a pensare solo a sé stesso. L'Unità abbandona il campo di battaglia.

Unità in fuga

- Tutti i componenti dell'Unità (Condottieri, Generali, personaggi individuali, ecc... aggregati all'Unità) e l'Unità stessa vengono immediatamente rimossi dal campo di battaglia. L'Unità non esiste più come forza combattente.
- Il Generale che sia unito ad una Unità che per effetto delle reazioni sia considerata in fuga potrà tentare di trattenerla effettuando il test di INFLUENZA (vedere il cap. 4.6.)
- Questo Test potrà essere effettuato immediatamente, nella stessa fase di fuoco (o anche in quella di combattimento).

REGOLA VALIDA PER TUTTE LE REAZIONI

Quando un'Unità sotto l'effetto di una reazione subisce una nuova reazione, gli effetti della nuova reazione sostituiscono gli effetti della vecchia.

3.5. - Round 5 – Iniziativa & Movimento.

In questa fase del Turno di Gioco i giocatori muovono le Unità che compongono il loro esercito.

3.5.1. Cosa Accade Durante la Fase di Iniziativa & Movimento.

- ❑ I giocatori lanciano i dadi per determinare chi ha l'iniziativa.
- ❑ In base ai risultati del test di Iniziativa, i Giocatori, a turno, muovono le Unità ed i Personaggi Individuali che formano i loro Comandi.
- ❑ Le Unità che non si sono riorganizzate possono muovere, salvo abbiano l'Ordine di Attendere. Le Unità che non si possono muovere sono indicate dall'aver accanto ad esse l'apposito segnalino "Stop". Quando tutte le Unità che si possono muovere hanno compiuto il loro movimento, tutti i segnalini di "Stop" saranno tolti dal tavolo.

Unità con la reazione "Arretramento".

- ❑ All'inizio di questa Fase, quando è il loro turno di dover muovere, le Unità che sono sotto l'effetto della reazione "**Arretramento**" devono muovere all'indietro, in linea retta, per una distanza pari alla metà della loro distanza di Movimento, quindi devono effettuare un test di morale come se avessero subito delle **perdite per colpi di armi da fuoco**, in misura non superiore al 50%.
- ❑ Si effettua il normale test di reazione, considerando i vari modificatori e, a seguito del risultato, l'Unità modificherà il proprio stato, ma rimane **Disorganizzata**, anche se il risultato del test fosse "**O.K.**". Salvo nel caso in cui il risultato del test sia nuovamente "**Arretramento**", l'Unità tornerà a seguire l'ordine che ha il Comando del quale fa parte.
- ❑ Se una Unità in arretramento viene ingaggiata da una Unità di Cavalleria, l'Unità che sta arretrando si considera automaticamente distrutta e verrà immediatamente tolta dal tavolo.

3.5.2. Movimento in funzione degli Ordini e Reazioni

Gli ordini sotto i quali sta operando il comando che appartiene a un'Unità, pongono delle restrizioni al movimento dell'Unità stessa. Il movimento di una particolare Unità può essere influenzato anche dal fatto di essere preda di Sete di Sangue. Per maggiori dettagli su come gli ordini influenzano il movimento delle Unità vedere il capitolo degli Ordini.

Dei quattro tipi possibili di reazione, solo la Sete di Sangue e l'Arretramento hanno effetto sul movimento. Per l'Arretramento si è già detto nel capitolo precedente, riguardo alla Sete di Sangue le regole sono le seguenti:

- ❑ Un'Unità in preda a Sete di Sangue deve avanzare al massimo della sua velocità verso l'Unità avversaria più vicina sulla sua linea di vista (cioè entro un arco di 45°), non può rallentare per attraversare terreno difficoltoso e non può arrestarsi per riorganizzarsi.

3.5.3. Il Test di Iniziativa

2

Al contrario di quanto avviene nelle altre fasi di gioco, il movimento non è simultaneo. Per determinare chi ha il diritto di muoversi per primo, i Giocatori devono effettuare un Test di Iniziativa. Il Test di Iniziativa determina l'ordine in cui i Giocatori sposteranno i Comandi che formano i loro rispettivi eserciti. Decidere quando muovere un Comando può rivelarsi importantissimo, specialmente se state tentando di evitare il combattimento a tutti i costi o se state tentando di impegnare al più presto il nemico. Assieme al Regolamento trovate dei segnalini di iniziativa numerati che vi aiuteranno a rammentare quando, nella sequenza di gioco, potete muovere un determinato Comando.

I Generali e il Valore di Comando

Insieme al profilo che caratterizza ogni miniatura schierata sul campo di battaglia, i Generali sono caratterizzati da un Valore di Comando che ha un costo in termini di punti.

Il Valore di Comando varia da 1 (pessimo) a cinque (eccezionale). Il Valore di Comando di un Generale è un fattore molto importante, e di esso se ne tiene conto in alcuni dei test che si devono effettuare nelle varie fasi di gioco.

Nel Test di Iniziativa riveste una particolare importanza il Valore di Comando dei vari Generali.

Comandi Privi di Generale

- Se il Generale di un Comando è stato eliminato o messo in fuga, detto Comando viene considerato come avente **“Valore di Comando” = 0 (zero)**.
- Dopo aver eseguito il test di Iniziativa, come sotto indicato, il segnalino di Iniziativa sarà posto accanto ad una delle Unità che formano questo Comando.

Test di Iniziativa

- Piazzate un dado con il Valore di Comando accanto ad ogni Condottiero e ogni Generale che si trova sul campo di battaglia.
- I Giocatori tirano 1D per ogni Condottiero e Generale che si trova sul campo di battaglia; questo secondo dado viene posto accanto al primo (quello corrispondente al valore di Comando del Personaggio); si effettua la somma dei valori dei due dadi.
- Per ultimi si tirano i dadi per i Comandi privi di Generale; il dado col risultato si pone accanto ad una delle Unità di codesti Comandi.
- Il Giocatore al quale appartiene il Comando che ha ottenuto il punteggio più elevato prende il segnalino di iniziativa raffigurante il numero “1” e lo piazza accanto al personaggio o ad una Unità di un Comando privo di Generale che ha ottenuto tale punteggio, togliendo i due dadi.
- Il Giocatore al quale appartiene il Comando che ha ottenuto il secondo punteggio più elevato prende a sua volta il segnalino di iniziativa raffigurante il numero “2” e lo piazza accanto al personaggio o ad una Unità di un Comando privo di Generale che ha ottenuto tale punteggio, togliendo i due dadi.
- Continuate in questo modo fino a quando tutti i segnalini di iniziativa sono stati assegnati e tutti i dadi sono stati tolti. In caso di pareggio si effettua un nuovo lancio di dadi per i due Comandi che hanno ottenuto lo stesso punteggio.
- Continuate in questo modo fino a quando tutti i segnalini di iniziativa sono stati assegnati. I comandi si muoveranno seguendo la sequenza indicata dai numeri stampati sui segnalini di iniziativa a loro assegnati, dal numero più basso a quello più alto.
- Quando un giocatore ha mosso un comando, il segnalino di iniziativa assegnato a quel comando viene tolto dal campo di battaglia.

Condottieri senza Comando

- Se il Condottiero non ha Unità ai suoi ordini diretti, ma solo Personaggi Individuali o nessuno, egli non è considerato un Comando, però avrà anche lui un suo segnalino di Iniziativa, del quale si terrà conto per eseguire il suo movimento e quello dei Personaggi Individuali i che operano ai suoi ordini.

NARAN FUCILIERS WARS

Condottiero che prende il comando di un Comando rimasto privo di Generale

- ❑ Se il Condottiero non ha un suo Comando (cioè non ha delle Unità direttamente ai suoi ordini), allora può prendere il comando di un Comando che sia rimasto senza Generale. Per fare questo è sufficiente che si porti vicino alle Unità che formano tale Comando in modo da averle tutte entro il suo Raggio di Comando: 20 cm aumentabile di 10 cm per la presenza, a contatto di basetta col Condottiero, di almeno un Trombettiere del Comando.

3.5.4. Manovre

Le Unità devono manovrare per cambiare direzione o formazione.

DIREZIONE

- ❑ Un'Unità in Linea può muovere in avanti in linea retta. Una Unità di Fanteria si considera in Linea se è schierata su massimo tre file; una Unità di Cavalleria si considera in Linea se è schierata su massimo due file.
- ❑ Un'Unità **in Colonna** può muovere in avanti anche obliquamente, fino a un angolo di 45 gradi a destra e a sinistra della direzione verso cui è rivolta. Un'Unità **in Linea** può compiere lo stesso spostamento, ma perde **metà** del Movimento.
- ❑ Per evitare discussioni, utilizzate un segnalino di direzione. Piazzate il segnalino di fianco alla vostra Unità, facendo combaciare la base della miniatura più esterna con la base del segnalino. La freccia indica il limite dell'angolo di 45 gradi.
- ❑ L'Unità mantenere la direzione che fronteggiava all'inizio della mossa.
- ❑ Un'unità che opera sotto l'ordine di OPPORRE può muoversi all'indietro, in linea retta, retrocedendo dal nemico e continuando a fronteggiarlo.

ARRETRARE.

Unità in **colonna** che operino sotto l'ordine OPPORRE (Giallo) possono arretrare nei 90° posteriori muovendo a metà movimento mantenendo il fronte verso il nemico.

Unità in **linea** che operino sotto l'ordine OPPORRE (Giallo) possono arretrare ma solo in linea retta, muovendo a metà movimento mantenendo il fronte verso il nemico.

CAMBIAMENTO DI DIREZIONE

- ❑ Tutte le restrizioni derivanti dal terreno si applicano alla manovra di cambiamento di direzione.
- ❑ Un'Unità in **Linea** NON può cambiare direzione. Può effettuare una leggera conversione, max di 45 gradi, per andare ad ingaggiare una Unità nemica che la fronteggi e si trovi leggermente spostata a destra o a sinistra, perdendo però metà del suo Movimento.
- ❑ Un'Unità **in Colonna** può cambiare direzione fino a 90 gradi e muovere. Può cambiare direzione solo una volta. Se desidera cambiare direzione, deve farlo prima di muovere.
- ❑ Un'Unità **in Colonna** può ruotare sul posto. Per far ruotare sul posto un'Unità, rivolgete la miniatura più esterna verso la nuova direzione. Piazzate quindi le altre miniature intorno a essa rispettando la formazione originale.

Dietro-front - fronte destro - fronte sinistro.

- ❑ Oltre ad effettuare una rotazione "**sul perno centrale**", come descritta sopra (*che presuppone comunque sempre un "movimento"*), una Unità **in colonna**, che stia operando 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.

NARAN FUCILIERS WARS

COMPENETRAZIONE

- ❑ Due Unità che hanno ricevuto l'ordine di OPPORE possono compenetrarsi, a condizione che nessuna delle due sia disorganizzata, e che l'Unità più arretrata sia a contatto (base contro base) con l'Unità più avanzata.
- ❑ Una manovra di compenetrazione conta come una mossa completa per entrambe le Unità.
- ❑ Per mettere in pratica la manovra di compenetrazione, muovete l'Unità più arretrata direttamente di fronte all'Unità più avanzata.
- ❑ I personaggi individuali possono attraversare le Unità amiche senza alcuna penalità (né a loro né all'Unità attraversata). Non possono ovviamente attraversare Unità nemiche.

COLLISIONE

Un'Unità che opera sotto l'ordine di ATTACCARE o in preda a Sete di Sangue che non riesce a trovare un percorso libero intorno a Unità alleate che le bloccano la strada, si scontrerà con esse. Come risultato della collisione l'Unità che ha ricevuto l'ordine di ATTACCARE o che è preda di Sete di Sangue sfonderà i ranghi dell'Unità alleata ed emergerà immediatamente davanti a quest'ultima. A questo punto il suo movimento si interrompe fino al turno successivo. Entrambe le Unità sono disorganizzate.

3.5.5. Velocità di Movimento.

Il movimento è influenzato dal peso trasportato (fucile, zaino), dagli ordini ricevuti, dal tipo di terreno, dalla formazione o da reazioni come Demoralizzazione o Sete di Sangue, nonché dal tempo meteorologico. Questi fattori determinano quanto velocemente (o lentamente) un'Unità può spostarsi sul campo di battaglia. Ogni Unità ha un suo fattore base di movimento.

Nella casella Mov è indicata la distanza, in centimetri, che può percorrere una miniatura, cioè di quanto può essere spostata sul tavolo da gioco. Tale distanza corrisponde a quella che un soldato percorre quando cammina su terreno aperto privo di ostacoli, quando sia nella formazione in Colonna.

A tale distanza si applicheranno i seguenti modificatori:

+ 5 cm se lo spostamento avviene su una strada

−5 cm se lo spostamento avviene con la formazione in Linea (solo per la Fanteria).

– **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** (quando questo sia possibile), dopo aver detratto gli altri precedenti modificatori.

Nota:

la diminuzione di −5 cm per le Unità di Fanteria in formazione di Linea non si applica a quelle di Cavalleria perché queste, quando vanno all'assalto, normalmente lo fanno iniziando al trotto e poi passando al galoppo (Carica), mentre quando si spostano lo fanno usualmente andando "al passo" o al trotto; ne consegue che per le Unità di Cavalleria, il fatto di essere in Linea, rispetto a quando sono in Colonna, dovrebbe comportare un aumento del Movimento, piuttosto che una diminuzione. Per semplicità, si è deciso di lasciare la regola originale, che prevede un solo valore di Movimento.

Si è invece voluto differenziare il Movimento per la Fanteria, in quanto per essa, il fatto di mantenere l'allineamento, quando si schiera in Linea, ne rallenta il passo rispetto a quando invece è in colonna.

Le Unità che operano con l'ordine di MANOVRARE si possono muovere fino alla loro massima velocità consentita, ma non sono mai obbligate a muoversi o a usare tutta la loro capacità di movimento.

3.5.6. Movimento dell'Artiglieria.

Il Movimento delle Unità di Artiglieria segue le seguenti regole:

- L'Artiglieria NON può entrare nei boschi e può attraversare un fiume solo su di un ponte.
- Le Batterie di cannoni leggeri (quelli assegnati alle Unità di Fanteria nel sec. XVIII) venivano spostate dai serventi, invece quelle più pesanti (Artiglieria da Campagna) erano trainate da un numero variabile di cavalli (da due a sei); per muoversi, i cavalli debbono essere aggiogati al traino: si mettono le miniature dei cavalli davanti al cannone, con quelle degli artiglieri dietro, in colonna per due.
- Se la Batteria è in formazione di marcia il cannone non può sparare.
- Le Batterie si muovono solo in colonna, assumendo la formazione di marcia quando il loro Comando riceve l'Ordine di MANOVRARE.
- Se tutti gli Artiglieri vengono uccisi (sia per colpi di armi da fuoco che a seguito di combattimento), la Batteria si intende totalmente distrutta e verrà tolta dal tavolo, compresi i cavalli.

Operai, cavalli e buoi:

- Sono impiegati nelle Unità di Artiglieria Campale, solo per le operazioni di movimento del cannone; **non si tiene conto di essi nel combattimento in corpo a corpo**; possono essere tolti, a scelta del loro Giocatore, al posto degli Artiglieri, quando l'Unità subisce delle perdite da armi da fuoco nemiche.
- Seguono le sorti dell'Unità a seguito dei test di morale.
- Per ogni tipo di Unità è indicato, nelle note del profilo, quanti Operai e/o cavalli o buoi sono necessari perché i cannoni possano compiere il Movimento.

Comandi Misti:

- Se un Comando al quale sia dato l'Ordine di Attaccare, è formato da Unità di Fanteria e/o Cavalleria ed Unità di Artiglieria, queste ultime potranno restare ferme, senza l'obbligo di avanzare verso il nemico.

Artiglieri: riparare in un Quadrato.

- Gli Artiglieri di una Batteria che è sotto la minaccia di essere ingaggiata da una Unità nemica possono cercare di trovare rifugio all'interno del Quadrato di una Unità amica, se questo esiste a non più di 15 cm di distanza da essi. Porteranno con loro anche i cavalli, ma non il pezzo.
- Se gli Artiglieri abbandonano il cannone per riparare nel Quadrato, questo non potrà essere utilizzato da nessun altro; potrà nuovamente essere utilizzato dagli Artiglieri che lo avevano in dotazione, se essi abbandoneranno il Quadrato e torneranno a metterlo in funzione.
- Il cannone abbandonato non viene tolto dal tavolo. Il suo costo sarà conteggiato come perdite solo nel caso in cui tutti i suoi Serventi siano stati uccisi.
- Finché si trovano nel Quadrato gli Artiglieri non combattono. Se escono dal Quadrato essi possono tornare a far funzionare il loro cannone, salvo siano andati in sete di sangue, nel qual caso si comporteranno come una Unità di Fanteria.

3.5.7. ESPANDERE E CONTRARRE LE UNITA'.

ESPANDERE E CONTRARRE LE UNITA EFFETTUANDO IL MOVIMENTO.

E' possibile espandere o contrarre un'Unità ed effettuare al tempo stesso un movimento.

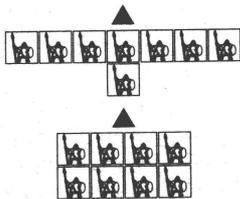
- Per espandere un'Unità lanciate 1D e aggiungete o sottraete il valore di qualità di quell'Unità (vedi riquadro qui di seguito). Il punteggio finale è il numero di miniature che potete spostare per espandere o contrarre la vostra Unità.
- Potete scegliere di espandere solo un fianco dell'Unità.
- Potete espandere o contrarre un'Unità solo prima o dopo che avete effettuato una mossa.

Tiro Qualità

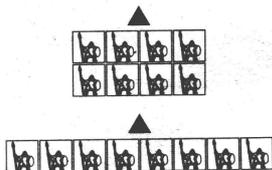
Lanciate 1D e modificate il risultato secondo la QUALITÀ dell'unità.

- +2 ELITE
- +1 VETERANA
- 0 MEDIA
- 1 SCADENTE

Diagrammi di Espansione e Contrazione



Questa Unità di qualità media desidera espandersi e muovere. Il lancio di 1D dà come risultato 3 (nessuna modifica perché l'Unità è di qualità media). L'Unità si espande di 3 miniature e si muove normalmente.



Questa Unità di qualità elite vuole muovere e quindi contrarsi. Il lancio di 1D dopo il movimento dà come risultato 2 + 2 (perché l'Unità è di qualità elite). L'Unità si contrae di 4 miniature.

3.5.8. MOVIMENTO DURANTE IL COMBATTIMENTO

- ❑ Una volta che un'Unità è stata impegnata in combattimento ogni forma di movimento è proibita. Unità che subiscono una reazione di fuga vengono rimosse dal campo di battaglia.
- ❑ Nessuna riorganizzazione è possibile.

AVVOLGIMENTO:

ESPANDERE E SOVRAPPORRE LE UNITÀ GIA' IMPEGNATE IN COMBATTIMENTO

Le Unità che si trovano in contatto (base contro base) con Unità nemiche possono espandersi normalmente. Questo può causare una sovrapposizione quando una Unità ha più miniature in prima linea dell'Unità avversaria.

a. Linea contro Linea o Colonna contro Colonna.

- ❑ L'Unità con più miniature in prima linea può **"avvolgersi"** intorno all'Unità nemica, portando così più soldati a contatto con il nemico. Tutte le miniature nell'Unità che effettua questa manovra devono rimanere in contatto base contro base.
- ❑ L'Unità avversaria può ruotare alcune delle sue miniature per fronteggiare le miniature nemiche che l'hanno circondata.
- ❑ Questa manovra non può essere effettuata nel primo round di combattimento, può **essere effettuata nel turno successivo a quello nel quale si è avuto l'ingaggio**.
- ❑ Nei turni successivi l'Unità che ha avvolto quella nemica può nuovamente espandersi per portare altre sue miniature a contatto di basetta con quelle nemiche.
- ❑ Tra le miniature che effettuano l'avvolgimento ci deve essere coesione di basetta. Se per realizzare tale coesione sarà necessario sistemare in una posizione di "angolo" una o più miniature, le quali quindi non saranno a contatto di basetta con una miniatura nemica, le stesse non entreranno nel computo per il combattimento: non potranno né colpire né essere colpite.

b. Linea contro Colonna.

- ❑ Una Unità in Linea che ingaggia o è ingaggiata da una Unità in Colonna, per evitare lo **"sfondamento"**, sarà obbligata ad **"avvolgere"** la Colonna con le proprie miniature non a contatto con la prima fila della Colonna, portandole a contatto degli altri tre lati della detta Colonna, se il suo numero è sufficiente.
- ❑ L'avvolgimento verrà effettuato nel secondo turno di Combattimento; nel primo turno l'Unità in Linea combatterà solo contro il lato della Colonna che ha ingaggiato.
- ❑ Le miniature della Linea dovranno mantenere la **"coesione di basetta"**.
- ❑ Solitamente la Colonna non può avvolgere una Linea, avendo normalmente meno miniature in prima linea.

Test di Sfondamento.

- ❑ Se una Unità nella formazione "Colonna in attacco" e che non sia Disorganizzata carica e ingaggia una Unità in Linea, al termine del **primo turno** di combattimento si deve effettuare il Test di Sfondamento.
- ❑ Dopo aver tolto le perdite ed aver effettuato i Test di Reazione per entrambe le Unità, se l'Unità in Linea ha subito più perdite rispetto all'Unità nemica dovrà effettuare un secondo Test di Reazione (con gli stessi parametri e le eventuali penalità derivate dal primo test) con una penalità aggiuntiva di **-1**.
- ❑ Se il risultato di questo secondo test non sarà **O.K.** o **"Sete di Sangue"**, l'Unità in Linea **arretrerà di 10 cm in linea retta**. Se facendo tale manovra dovesse entrare in contatto con un'altra Unità amica si avrà una **collisione** (vedere cap. 3.4.3. "Manovre").
- ❑ L'Unità che ha ingaggiato quella che arretra la seguirà, in modo da mantenere il contatto tra le basette

c. LINEA E COLONNA CONTRO UN QUADRATO.

- Una Unità in Linea o in Colonna che assale un Quadrato può - facoltativamente - **“avvolgere”** il Quadrato portando tutte le proprie miniature a contatto dei quattro lati dell'Unità nemica.
- Se l'Unità che assale è in **“Sete di Sangue”**, l'avvolgimento sarà obbligatorio ed immediato, già nella stessa Fase nella quale è avvenuto l'ingaggio. Negli altri casi l'avvolgimento verrà effettuato nel secondo turno di Combattimento; nel primo turno l'Unità che assale combatterà solo con le sue miniature che sono a contatto con il lato che ha ingaggiato.
- Un Quadrato che è stato ingaggiato NON può cambiare formazione, quindi non può avvolgere la Linea o la Colonna.
- Tra le miniature che effettuano l'avvolgimento ci deve essere coesione di basetta, come sopra spiegato.**
- L'Unità (Linea o Colonna) che avvolge l'Unità in Quadrato risulterà automaticamente **“Disorganizzata”**.

d. CAVALLERIA CONTRO UN 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.

* * *

3.5.9. Dare la caccia ai Messaggeri e Portaordini.

Una Unità di **Cavalleria Leggera** in ordine **“Opporre”** (Giallo) che si venga a trovare, all'inizio del proprio turno di Movimento (quindi **prima** di aver mosso), ad una distanza pari o inferiore alla propria distanza di Movimento da un Messaggero (Aiutante di Campo) o Portaordini nemico può cercare di ingaggiarlo per **“catturarlo”**.

Metodo:

- Viene misurata la distanza tra l'Unità e il Portaordini
- Se tale distanza è inferiore o pari a quella del Movimento dell'Unità, questa può ingaggiarlo (a *discrezione del Giocatore che gioca questa Unità*).
- Il Portaordini viene considerato automaticamente **“catturato”** e verrà tolto dal tavolo se e quando l'Unità che lo ha preso lo porterà nella propria area di schieramento (30 cm dal bordo del tavolo).
- Se l'Unità che ha catturato il Portaordini viene ingaggiata da una Unità nemica, il Portaordini (in quanto Personaggio Individuale) potrà disingaggiarsi nel successivo turno.
- Il Portaordini non interviene nel combattimento: si presume sia stato disarmato.

3.5.10. I TERRENI ED IL MOVIMENTO

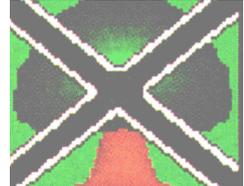
Terreno Difficoltoso

Prima dell'inizio della battaglia i Giocatori hanno stabilito le caratteristiche delle varie Configurazioni di Terreno; alcune saranno state classificate come terreno difficoltoso, altre come intransitabili.

- Muoversi in terreno difficoltoso a una velocità superiore a metà di quella massima consentita causa la disorganizzazione dell'Unità.
- Un'Unità è considerata in terreno difficoltoso se qualunque parte dell'Unità si trova in terreno difficoltoso.

Terreno Impraticabile.

Un terreno definito «IMPRATICABILE» sarà considerato del tutto intransitabile per tutte le Unità e i personaggi individuali di entrambi gli schieramenti. Le Unità ed i Personaggi Individuali dovranno evitarli, e lo potranno fare anche se si trovano in sete di sangue.



Alcune Configurazioni Particolari del Terreno sono trattate dalle seguenti regole speciali:

CAMPI DI GRANO O DI ERBA ALTA.

- Sono considerati «Terreno Difficoltoso».
- Una Unità di Fanteria che si trovi in un campo di grano o di erba alta può mettersi “*pancia a terra*” per celare la sua presenza al nemico: **vedere il capitolo 3.4.2. “Copertura”**.

PALUDI.

- Sono considerate «Terreno Intransitabile».

ACQUITRINI

- Possono essere attraversati solo dalla **Fanteria Leggera**.
- Attraversare un acquitrino obbliga sempre un'Unità a muoversi a velocità dimezzata e ha sempre come risultato la disorganizzazione dell'Unità.

FIUMI

Prima della battaglia i Giocatori devono decidere la forza del fiume.

In caso di disaccordo si lancia 1D10, il risultato fornirà la forza del fiume.

La forza del fiume è rappresentata da un valore che può variare tra 1 e 10. Per ogni 60cm di lunghezza del fiume dovrebbe esserci almeno un punto in cui il fiume può essere attraversato, sia esso un ponte o un guado. I vostri soldati hanno a disposizione tre modi per attraversare un fiume: su un ponte, passando per un guado o guadando il fiume stesso. Notate come passare per un guado e guadare il fiume siano due cose completamente differenti.

Regole Generali.

- Un'Unità non può attaccare con armi da fuoco o combattere mentre sta guadando un fiume o sta attraversando un ponte.
- Un Generale non può ricevere nuovi ordini mentre sta guadando un fiume.
- L'Artiglieria può attraversare un fiume solo su un ponte.
- Fanteria e Cavalleria possono attraversare il fiume solo assumendo lo schieramento in **Colonna**.

Attraversare il Fiume su un Ponte

- Un ponte non può mai essere più largo di 5 cm (il massimo previsto per far transitare i cannoni).
- Le miniature di Fanteria (basetta 2,5 x 2,5 cm) e di Cavalleria (basetta 2,5 x 5 cm) dovranno attraversare il ponte in fila per due.
- Un ponte viene considerato terreno difficoltoso.

NARAN FUCILIERS WARS

Attraversare il Fiume a un Guado

- Un guado ha un'ampiezza di 10 cm
- Un'Unità che attraversa un fiume a un guado deve muoversi di metà della sua velocità ed è automaticamente disorganizzata. L'Unità deve essere in colonna.
- L'Artiglieria non può attraversare un fiume a guado.

Guadare il Fiume

- Per ogni Unità che tenta di guadare un fiume, lanciate 1D, aggiungete al risultato l'eventuale forza dei cavalli e sottraete a esso la forza del fiume. Confrontate il totale con la tabella qui sotto:

1 OK.

- Il fiume viene attraversato a metà della velocità normale dell'Unità. L'Unità è disorganizzata.

0

- Il fiume viene attraversato a metà della velocità normale dell'Unità. L'Unità è disorganizzata. Un quarto dei componenti dell'Unità annega nel fiume. Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (*Colpi Mortali a Personaggi Speciali*).

-1 Attraversamento fallito.

- L'Unità è disorganizzata. **Un quarto** dei componenti dell'Unità annega nel fiume. Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (*Colpi Mortali a Personaggi Speciali*).

-2 Attraversamento fallito.

- L'Unità è disorganizzata. **Metà** dei componenti dell'Unità annega nel fiume (arrotondate per difetto). Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (*Colpi Mortali a Personaggi Speciali*).

-3 o < Intrappolata in mezzo al fiume.

- L'Unità è disorganizzata. **Metà** dei componenti dell'Unità annega nel fiume (arrotondate per difetto). Controllate se annega anche qualche personaggio speciale (*Colpi Mortali a Personaggi Speciali*). Effettuate *un* altro tiro di attraversamento nella fase di Movimento e Riorganizzazione del prossimo turno.
- Eventuali tiri salvezza possono essere effettuati normalmente.
- Se il risultato sulla tabella di attraversamento indica delle perdite di Personaggi Individuali isolati (non in contatto base contro base con un'Unità), essi devono effettuare un tiro salvezza.

NARAN FUCILIERS WARS

Boschi e Foreste.

Si consiglia di giocare con degli **“alberi rimuovibili”**, da sistemare su delle basi (configurazioni di terreno) che rappresentano l'area occupata dal bosco o dalla foresta. Gli alberi rimuovibili (fissati singolarmente su delle basette per miniature) consentono di creare delle configurazioni graziose, dall'aspetto scenografico particolarmente gradevole, ma che al tempo stesso consentono, rimuovendo temporaneamente gli alberi, di poter muovere le miniature all'interno del bosco o della foresta.

Raggio di Comando ed Alberi.

- Se l'Unità si trova fuori vista, poiché all'interno o al di là di un bosco o di una foresta, a una distanza tale da non poter essere vista né vedere il proprio Generale, l'eventuale nuovo ordine non potrà essere eseguito. E' però possibile far accettare il nuovo ordine al Generale, purché questi abbia comunque tutte le altre Unità ai suoi ordini entro il raggio di comando.

Muovere attraverso i boschi.

- Le Unità di Artiglieria non possono transitare nei boschi.
- Per tutte le altre Unità (Fanteria e Cavalleria) i boschi saranno considerati terreni difficili.
- Alle Unità di Cavalleria Leggera e Media (Dragoni) e quelle di Fanteria Leggera e gli Schermagliatori si applica la regola dei terreni difficili, quindi possono transitare con Movimento completo (disorganizzandosi), oppure, dimezzando il Movimento, evitano di disorganizzarsi.
- Le altre Unità (Cavalleria Pesante e Fanteria di Linea) dimezzeranno sempre il loro Movimento e in più saranno disorganizzate.

Visibilità e Armi da lancio.

- Un bosco o una foresta interrompono la linea di vista.
- Una Unità che si trovi all'interno di un bosco (o di un tratto di foresta) potrà vedere (verso l'esterno della foresta) ed essere vista (da fuori la foresta) se almeno una delle sue miniature si trova entro 5 cm dal bordo della configurazione. Nel caso di un bosco tale distanza sale a 10 cm.
- Nei confronti delle normali armi da fuoco (fucili, moschetti, carabine, pistole), una Unità in un bosco o in una **foresta** sarà considerata in **copertura pesante**.
- Se una Unità nella foresta o nel bosco non può essere vista, non può essere soggetta ad attacco da parte del nemico che si trovi all'esterno della configurazione, nemmeno se si tratta di una Unità in sete di sangue.
- Due Unità entrambe all'interno di un bosco o di una foresta diventano visibili l'una all'altra quando si vengono a trovare rispettivamente a 5 cm di distanza; è sufficiente che tale distanza minima separi anche solo due miniature di entrambe le Unità avversarie.
- Protezione offerta dagli alberi dei boschi e foreste contro i proiettili di artiglieria.**
 - Nei confronti delle granate sparate con gli obici gli alberi dei boschi e/o delle foreste non offrono alcuna copertura. Nei confronti dei proiettili a mitraglia si applicano le stesse regole previste sopra per i fucili e moschetti.
 - Le granate sparate dagli obici esplodendo hanno un effetto incendiario, quindi il bosco o la foresta prenderà fuoco e chi si trova dentro dovrà cercare di uscirne per mettersi in salvo: questo terreno diventa **Terreno Intransitabile**.

Formazione in Quadrato.

- Non è consentito ad una Unità di Fanteria di disporsi nella formazione in Quadrato finché si trova all'interno di un bosco o di una foresta.**
- Questa regola si applica anche se solo una miniatura dell'Unità si trova nella configurazione di terreno che rappresenta il bosco o la foresta.**

3.6. Round 6 - Combattimento

Questo è il momento in cui i soldati di entrambi gli eserciti affrontano gli avversari viso a viso e cercano di eliminarli durante l'inevitabile scontro corpo a corpo. I combattimenti sono normalmente sanguinosi e molto brevi. Prima o poi il morale di una delle due parti crolla e l'Unità sconfitta fugge dal campo di battaglia.

La fase della battaglia durante la quale si svolge il combattimento di mischia viene definita **FASE DI COMBATTIMENTO**. In questo capitolo troverete le regole per far combattere le vostre miniature, per colpire il nemico; troverete le regole per i colpi mortali, per i personaggi speciali e individuali e infine per far reagire le proprie Unità al massacro.

3.6.1. Sequenza della Fase di Combattimento.

- Stabilite chi è in condizione di combattere.
- Determinate le perdite inflitte dall'Unità attaccante.
- Lasciate le perdite sul campo di battaglia nel luogo dove sono cadute.
- Determinate le perdite inflitte dall'Unità che si sta difendendo. Lasciate le perdite sul campo di battaglia nel luogo dove sono cadute.
- L'attaccante controlla se il difensore ha perduto personaggi speciali o individuali.
- Il difensore effettua gli eventuali tiri salvezza delle miniature che ne hanno diritto.
- Il difensore controlla se l'attaccante ha perduto personaggi speciali o individuali.
- L'attaccante effettua gli eventuali tiri salvezza delle miniature che ne hanno diritto.
- Entrambi i Giocatori effettuano un Test di Combattimento.
- Entrambi i Giocatori, se necessario, piazzano i segnalini di reazione e di Disorganizzazione accanto alle loro Unità.
- Entrambi i Giocatori rimuovono le loro perdite.

3.6.2. Regole di Combattimento

CHI COMBATTE?

- Le miniature che sono rivolte verso il nemico e vengono a contatto con esso, base contro base, si considerano impegnate in combattimento con il nemico. Anche se nella fase di ingaggio le miniature non sono rivolte verso il nemico, si presume che si siano immediatamente volte verso di esso, quindi inizieranno a combattere nello stesso turno nel quale siano state ingaggiate.
- I Personaggi Individuali (Condottieri, Generali, ecc.) entrano nel combattimento solo se fisicamente sono arrivati a contatto di base con le miniature nemiche.
- Un'Unità possiede sempre un Comandante, tranne quando questo viene ucciso o rimosso.
- Un'Unità pur dovendo scegliere i bersagli entro i propri 90° anteriori è comunque in grado di vedere entro 360°, utilizzando la vista dei guerrieri presenti nelle altre file o in prima fila.
- Quando un'Unità è costretta ad attaccare l'Unità avversaria più vicina, si intende in vista. Ossia è possibile ignorare un'Unità nemica vicina a patto che sia completamente coperta alla vista da un ostacolo.
- Una Unità in Linea attaccherà l'Unità nemica che le sta di fronte, anche se vi è, sul fianco, un'altra Unità nemica più vicina. Una Unità in Colonna attaccherà invece l'Unità nemica più vicina, eventualmente ruotando sul perno centrale.**

NARAN FUCILIERS WARS

COMBATTERE SU PIÙ LINEE.

- Alcuni eserciti dell'epoca per un certo periodo hanno continuato ad utilizzare le picche e le lance. Chi è armato con queste armi ad asta può combattere su più linee: 2 per quelli con la lancia e 3 per i Picchieri. Alcuni combattenti, ad esempio gli Highlanders, utilizzavano delle armi simili alle alabarde; chi fosse armato con tali armi potrà scegliere se considerarle come "lance" oppure come "armi a due mani"; nel primo caso potranno combattere le prime due linee.
- Combattere su più linee vi permette di includere nel combattimento miniature che si trovano in seconda linea o più di un'Unità che ha la prima linea impegnata in combattimento con il nemico. Se solo una parte delle miniature in prima linea è impegnata in combattimento, il numero delle miniature che vengono impegnate in ogni linea successiva non può essere superiore al numero delle miniature impegnate in prima linea.
- Per combattere su più linee, le Unità di Fanteria NON devono essere disorganizzate e non devono essere sotto l'influenza delle reazioni Sete di Sangue o Demoralizzazione o stare arretrando.
- Utilizzare le due o tre file per combattere è facoltativo, a discrezione del Giocatore.

Formazioni miste di Moschettieri e Picchieri.

- Per un certo periodo, alcuni eserciti schieravano delle Unità (Compagnie) miste, formate da Moschettieri e Picchieri. In questo caso si schierano i Moschettieri in prima fila, con dietro i Picchieri, in due file,. Nel combattimento potranno combattere tutte e tre le linee, i primi con la baionetta innestata sul fucile e le altre due linee con le picche. Il valore di combattimento delle due armi (baionetta e picca) è il medesimo.

TRUPPE CON PROFILI DIFFERENTI

Accade talvolta che truppe con profili differenti si trovino a combattere nella stessa Unità. Per esempio, quando un Generale accompagna un Unità e combatte in prima linea. Quando questo caso si verifica, applicate le seguenti regole di combattimento:

- Solo il valore del personaggio individuale in questione viene incluso nel combattimento. Il resto del suo profilo viene considerato identico a quello dell'Unità di cui fa parte.
- Se il personaggio individuale in questione ha diritto a un tiro salvezza, può effettuarlo normalmente, se necessario.

Unità che operano con l'ordine di OPPORRE:

Ingaggiare una Unità sul fianco o sul retro.

Una Unità che operi con l'Ordine di OPPORRE (Giallo), che venga investita dall'attacco di una Unità nemica sul fianco o sul retro sarà considerata automaticamente **disorganizzata**, e tale rimarrà per il primo turno di combattimento. Nei turni successivi perderà la disorganizzazione, salvo tale situazione venga ripristinata da negativi test di morale.

PIU' UNITA' ALLEATE NELLO STESSO COMBATTIMENTO

Se due o più delle vostre Unità partecipano allo stesso combattimento, applicate le seguenti regole:

- Considerate le Unità separate ai fini del combattimento.
- Durante il Test di Combattimento, quando calcolate se le perdite subite sono superiori a quelle del nemico, sommate le perdite di tutte le Unità che hanno partecipato al combattimento.

UNITA' DI CAVALLERIA.

Le miniature a cavallo hanno l'opzione di includere in combattimento la capacità di combattere della loro cavalcatura.

- ❑ Se scelgono questa opzione, utilizzate il profilo inferiore dei due mostrati *nell'Elenco degli Eserciti*. L'unico neo nel scegliere questa opzione è che l'Unità viene immediatamente **disorganizzata**.
- ❑ Se questa opzione non viene scelta, solo il cavaliere può impegnarsi in combattimento. Utilizzate il primo dei due profili. L'Unità però non diviene disorganizzata.
- ❑ *Nell'Elenco degli Eserciti* alcuni profili di Condottieri, Generali e personaggi individuali sono combinati con quelli dei loro animali da battaglia, dando origine a un unico profilo. Essendo combattenti straordinari, queste miniature non sono disorganizzate quando combattono in battaglia insieme alla loro cavalcatura.

Cavalieri contro la Fanteria in Quadrato:

- ❑ Vedere il capitolo 3.5.8. "Movimento durante il Combattimento".

DISINGAGGIO ➤

Disingaggio della Cavalleria dal combattimento.

In deroga alla regola generale che una Unità non si può disingaggiare dal combattimento con una Unità nemica, finché una delle due non sia stata messa in fuga o distrutta, quelle di Cavalleria lo potranno fare applicando le seguenti regole speciali:

- ❑ 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).

Unità di Artiglieria nel combattimento in corpo a corpo.

- ❑ Una Unità di Artiglieria che venga ingaggiata in corpo a corpo combatterà contro **tutta** l'Unità nemica con **tutti** i Serventi del pezzo, anche se questi non siano a contatto di basetta con le miniature nemiche.
- ❑ Gli Artiglieri perderanno un livello della loro Qualità: se erano Elite diventano Veterani, se Veterani diventano Medi, se erano Medi diventano Scadenti.
- ❑ Il contatto dell'Unità che assale può avvenire anche contro la basetta del cannone o contro le basette dei cavalli, ed anche nel caso in cui il cannone sia in posizione di traino. Nel combattimento che segue i cavalli **non** vengono presi in considerazione.

3.6.3. Personaggi Individuali nel Combattimento Corpo a Corpo.

- ❑ Un Personaggio Individuale non unito ad una sua Unità può ingaggiare solo i Personaggi Individuali nemici che a loro volta non siano uniti ad una Unità, quindi non potrà mai, di sua iniziativa, andare ad ingaggiare delle Unità nemiche o dei Personaggi Individuali che siano uniti ad una delle loro Unità.
- ❑ L'intero profilo viene utilizzato in combattimento.

Metodo.

Il combattimento si svolge in contemporanea, come per le Unità, secondo le normali regole..

- ❑ Quando un Personaggio Individuale fallisce un Tiro Salvezza, egli sarà considerato ucciso a meno che disponga di Ferite. Chi ha questa abilità, per ogni Tiro salvezza che fallisce subisce una Ferita; quando ha raggiunto il numero massimo di Ferite previste nel suo profilo, il successivo Tiro Salvezza fallito gli sarà fatale, quindi egli sarà considerato ucciso.
- ❑ Il Personaggio che in questa Fase di Combattimento non ha subito ferite, potrà, nella successiva Fase di Movimento (cioè nel Turno seguente), disingaggiarsi e muovere altrove. Nel caso in cui il Personaggio Individuale abbia subito ferite, esso potrà disingaggiarsi, nella successiva fase di Movimento, solo se a contatto con il nemico contro cui egli stava combattendo vi sia anche un'altra miniatura sua amica.

GRUPPI DI PERSONAGGI INDIVIDUALI IN COMBATTIMENTO

- ❑ Se due gruppi di personaggi individuali (che non si trovano a contatto, base contro base, con un'Unità) si incontrano, il combattimento si risolve come descritto precedentemente.
- ❑ Due o più personaggi individuali non possono attaccare insieme lo stesso personaggio individuale avversario, *cioè si tiene conto solo del Valore del Personaggio che è a contatto con la miniatura nemica. Questa regola vale quando i due Personaggi dello stesso esercito sono a contatto di base l'uno con l'altro e stanno combattendo contro una singola miniatura nemica. Separatamente, invece, due o più Personaggi Individuali possono ingaggiare, su lati diversi, una singola miniatura nemica, la quale dovrà decidere contro chi indirizzare i suoi tiri, mentre gli avversari, singolarmente, effettueranno i loro contro di essa.*
- ❑ Quando un gruppo di personaggi individuali muove a contatto con un simile gruppo avversario, l'attaccante decide come appaiare i personaggi attaccanti con i difensori. I personaggi in eccesso non vengono considerati impegnati in combattimento, e possono muovere altrove durante la successiva fase di **MOVIMENTO E RIORGANIZZAZIONE**.
- ❑ Se un'Unità di personaggi individuali verrà coinvolta in combattimento, combatteranno le miniature **effettivamente in contatto di base con il nemico**.

PERSONAGGI INDIVIDUALI IN COMBATTIMENTO CON UNA UNITA' NEMICA

- ❑ Se al termine del proprio turno di movimento un'unità nemica viene a trovarsi a contatto base contro base con un personaggio individuale, durante il round di combattimento dovranno combattere. Ciononostante, se il personaggio individuale non ha ancora mosso, potrà liberamente staccarsi dal contatto base contro base, evitando così il combattimento.
- ❑ Un Personaggio Individuale che sia stato ingaggiato da una Unità nemica potrà sempre disingaggiarsi da essa, anche nei turni successivi a quelli nei quali egli abbia combattuto. Lo potrà fare se sia lui a poter muovere per primo oppure per secondo; nel secondo caso, però, l'Unità lo potrà nuovamente ingaggiare se la sua distanza di Movimento glielo consentirà.

3.6.4. Cattura di uno Stendardo.

Catturare lo stendardo di un'Unità nemica con la quale si sta combattendo è un buon modo di demoralizzarla rapidamente. Ma può non essere un'impresa facile, perché il nemico combatterà duramente per difendere la preziosa preda.

- ❑ Dichiarate la vostra intenzione di catturare lo stendardo prima di risolvere il combattimento tra le Unità interessate.
- ❑ Se vincete questa fase di combattimento (cioè infliggete più perdite al nemico di quante egli infligga a voi), avete catturato lo stendardo nemico.
- ❑ La miniatura raffigurante l'alfiere avversario viene eliminata in aggiunta a ogni altra perdita inflitta.
- ❑ Se l'alfiere ha diritto a un tiro salvezza, può effettuarlo. Se il tiro ha successo, lo stendardo non è stato catturato e la miniatura non viene rimossa.
- ❑ Un'Unità non può rubare uno Stendardo se si trova sotto gli effetti della "Sete di sangue" o "Demoralizzazione". Inoltre un'Unità non può rubare uno stendardo se il suo valore è inferiore a quello dell'Unità nemica.
- ❑ Se ad una Unità che sia senza Alfiere si sia aggiunto un Portabandiera, questi fungerà anche come Alfiere dell'Unità, quindi l'Unità nemica che l'abbia ingaggiata potrà tentare di rubare lo stendardo; se questo avverrà il Portabandiera verrà considerato eliminato, come se si trattasse di un normale Alfiere.
- ❑ Se ad una Unità nella quale sia presente l'Alfiere si sia aggiunto un Portabandiera, l'Unità nemica che l'ha ingaggiata potrà tentare di rubare sia lo stendardo dell'Alfiere che la bandiera del Portabandiera; quest'ultima solo nel turno successivo a quello nel quale la prima azione abbia avuto successo.



Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715
Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

3.6.5. Sequenza di Combattimento

Procedete intorno al tavolo in senso antiorario partendo dal Giocatore che ha schierato il proprio esercito per primo. **Il combattimento è simultaneo.**

Non rimuovete le miniature eliminate fino a quando il combattimento non si è concluso e tutti i Test di Combattimento sono stati effettuati.

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 che abbia questo bonus 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.
- Se l'Unità è dotata di lancia da carica il bonus di cui sopra potrà applicarsi solo se l'Unità opera in ordine Rosso o è in Sete di sangue.
- Se si utilizza la lancia da carica il primo round di combattimento si utilizzeranno i parametri della lancia per ferire anche se si combatte con il profilo della cavalcatura.

Test del Tiro per Colpire - Risultato:

- Ogni risultato di 6 equivale a un «colpo a segno automatico». Mettete questi dadi da parte.
 - Ogni risultato di 1 equivale a un «colpo mancato automatico». Mettete da parte anche questi.
- Ai dadi rimanenti (quelli che hanno dato come risultato 2, 3, 4 o 5) applicate le necessarie modifiche:

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

-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).

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.

NARAN FUCILIERS WARS

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 corazza indossata dal vostro bersaglio.

- Lanciate 1D per ogni colpo a segno.
- Ogni risultato di 6 infligge automaticamente un colpo mortale. Mettete da parte questi *dadi*.
- Ogni risultato di 1 non sortisce alcun effetto. Scartate questi dadi.

Ai dadi rimanenti (quelli che hanno dato come risultato 2, 3, 4 o 5) 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 corazza indossata dal nemico sulla seguente tabella.

Tabella delle Armi Contro la Corazza o lo Scudo

Arma	Corazza o Scudo	
	No	Sì
Arma a 1 mano (spada, sciabola, ascia)	3 a 6	4 a 6
Lancia da cavalleria	2 a 6	3 a 6
Lancia della Fanteria e Picca - Baionetta	3 a 6	4 a 6
Arma a 2 mani (alabarda, katana, ascia, ecc.)	2 a 6	3 a 6
Corna & zoccoli	3 a 6	4 a 6

Nota:

per semplicità, essendo la Fanteria del periodo armata essenzialmente di baionetta innestata sul fucile, la stesa viene considerata alla stregua di una lancia, sebbene con essa non sia possibile combattere su più di una fila. Il fatto che sulle miniature dei Fanti sia sovente rappresentata anche la spada è da considerare come elemento puramente scenografico.

Risultato:

- Se il punteggio finale equivale a uno dei numeri mostrati sulla tabella, il bersaglio ha subito un colpo mortale ed è stato eliminato.
- Se il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza può effettuarlo. Questo si applica anche ai colpi mortali inflitti automaticamente (6 sul lancio del dado prima di ogni modifica).

NARAN FUCILIERS WARS

METODO DI CALCOLO VELOCE PER L'EFFETTUAZIONE DEI DUE TEST.

Per l'effettuazione dei due test del Tiro per colpire e del Tiro per Ferire potete utilizzare il seguente metodo di calcolo veloce:

Tiro per Colpire

Si parte dal valore "4" (minimo richiesto per considerare il colpo a segno) e ad esso: si sottraggono i Modificatori POSITIVI (cioè quelli con segno "+")

si aggiungono i Modificatori NEGATIVI (cioè quelli con segno "-")

Il risultato ottenuto indica il VALORE MINIMO di ogni dado affinché esso indichi un colpo andato a segno.

Esempio:

Una Unità di Highlander ingaggia una Unità di Fanteria Inglese. Gli Highlander sono di Qualità = Veterana ed hanno Forza = +1 e lo scudo, come arma hanno lo spadone (arma a 1 mano). Gli Inglesi sono di Qualità = Media; non hanno né corazza e né scudo.

Nel test degli Scozzesi si avrebbe:

valore base per colpire	4
qualità superiore	-1

risultato finale	3

Si considerano andati a segno tutti i dadi che abbiano ottenuto come risultato dal 3 al 6.

Nel test degli Inglesi si avrebbe:

valore base per colpire	4
qualità inferiore	+1

risultato finale	5

Si considerano andati a segno tutti i dadi che abbiano ottenuto come risultato 5 o 6.

Tiro per Ferire

Nella tabella "ARMI contro CORAZZA o SCUDO" si cerca il valore minimo che si deve ottenere considerando l'arma utilizzata da chi sferra i colpi contro l'armatura del bersaglio, e ad esso:

si sottraggono i Modificatori POSITIVI (cioè quelli con segno "+")

si aggiungono i Modificatori NEGATIVI (cioè quelli con segno "-")

Il risultato ottenuto indica il VALORE MINIMO di ogni dado affinché esso indichi un colpo risultato mortale.

Esempio:

Nel test degli Scozzesi si avrebbe:

Arma a una mano contro nessuna corazza - valore base (minimo) per ferire	3
Forza dell'Highlander	- 1

risultato finale	2

Si considerano mortali tutti i dadi che abbiano ottenuto come risultato dal 2 al 6.

Nel test degli Inglesi si avrebbe:

Baionetta contro scudo - valore base (minimo) per ferire	4
<i>Nessun altro modificatore</i>	
risultato finale	4

Si considerano mortali tutti i dadi che abbiano ottenuto come risultato dal 4 al 6.

NARAN FUCILIERS WARS

COLPI MORTALI INFLITTI A PERSONAGGI SPECIALI O INDIVIDUALI, E TIRI SALVEZZA

Ora che sapete quanti colpi mortali avete inflitto è giunto il momento di scoprire se tra le vittime c'è qualche personaggio speciale o individuale. Le seguenti regole si occupano dei colpi mortali inflitti a personaggi speciali, individuali e aventi diritto a un tiro salvezza.

COLPI MORTALI A PERSONAGGI SPECIALI E INDIVIDUALI

- Per ogni tre colpi mortali (o frazione di tre colpi mortali) inflitti a un'Unità, il Giocatore attaccante lancia 1D. Se il risultato del dado è 6 uno dei colpi mortali ha ucciso un personaggio speciale o individuale avversario.
- Se il Giocatore attaccante ottiene numerosi 6, è libero di scegliere lo stesso personaggio più di una volta. La cosa ha senso se il personaggio in questione ha diritto a un tiro salvezza.
- Gli alfieri possono essere uccisi solo catturando lo stendardo, oppure se sono l'unica miniatura sopravvissuta, oppure se la loro Unità è totalmente distrutta.
- Il Giocatore attaccante può scegliere quale personaggio speciale ha eliminato.
- Se l'Unità avversaria è accompagnata da personaggi individuali, Generali o Condottieri, il Giocatore attaccante può scegliere uno di loro.
- Se il personaggio ha diritto a un tiro salvezza e lo effettua con successo, si considera sfuggito agli effetti del colpo mortale e non viene eliminato.

IL TIRO SALVEZZA

Tutti i personaggi individuali, i Condottieri e i Generali hanno diritto a un tiro salvezza. Quando uno di questi personaggi subisce un colpo mortale, il Giocatore che la controlla lancia 2D. Se il totale è superiore al valore di tiro salvezza il personaggio evita gli effetti del colpo e rimane in gioco.

FERITE.

I Condottieri ed altri personaggi particolari hanno diritto, oltre al Tiro Salvezza, anche ad una o più Ferite. Avere a disposizione una ferita significa che si può superare un Tiro Salvezza fallito, come se lo stesso fosse stato superato. Ad ogni Tiro Salvezza fallito si consuma (spende) una Ferita. Quando le Ferite sono esaurite, il primo Tiro Salvezza fallito causerà la morte del personaggio o della creatura.

Per le Ferite è stato predisposto un apposito segnalino. Quando un Personaggio ha subito una Ferita, un corrispondente segnalino dovrà essere posizionato al suo fianco. Per ogni Tiro Salvezza fallito si aggiungerà accanto al Personaggio un segnalino di Ferite. Al raggiungimento del numero di ferite di cui dispone, se il Personaggio in questione fallisce un Tiro Salvezza sarà considerato definitivamente eliminato.

Calcolo delle Perdite (Chi Muore?)

- ◆ Per quanto riguarda il calcolo delle perdite, cioè "chi muore", si chiarisce che saranno eliminate solo tante miniature quante erano quelle che erano a contatto di basetta col nemico.
- ◆ Eccezione:
- ◆ Una Unità di Fanteria in Linea che sia stata ingaggiata da una Unità di Cavalleria che abbia l'abilità dello "Sfondamento" subirà anche perdite tra le miniature della seconda fila, quindi anche tra quelle che non erano a contatto di basetta con i Cavalieri.

NARAN FUCILIERS WARS

UNITÀ COMPLETAMENTE DISTRUITE

Se il numero di colpi mortali inflitto a un'Unità supera il numero totale delle miniature che compongono quell'Unità, applicate le seguenti regole:

- Prima di tutto, tutti i soldati che non hanno diritto a un tiro salvezza sono eliminati.
- Secondo, tutti i personaggi speciali che non hanno diritto a un tiro salvezza sono eliminati.
- Le miniature che hanno diritto a un tiro salvezza devono effettuarlo per ogni colpo mortale rimasto, dopo che tutte le miniature descritte sopra sono state eliminate.

MORTE DI UN CONDOTTIERO O DI UN GENERALE.

Se uno di questi personaggi viene eliminato, piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale e comando che ha perso il suo Generale. Nel round sette, IL TEST DI COMANDO (vedi cap. 4.7.) le truppe reagiranno alla morte di questa miniatura. È in momenti come questo che una battaglia può essere vinta o persa. Se le cose stanno andando male, la morte di un Generale può causare una reazione a catena il cui effetto è la fuga dal campo di battaglia di interi comandi o perfino dell'intero esercito.

3.6.6. Il Test di Morale.

Solo in circostanze straordinarie le Unità restano impegnate in combattimento per lungo tempo. Presto o tardi uno dei due avversari tenterà di fuggire dal nemico. Il Test di Morale controlla il desiderio di un'Unità di continuare il combattimento corpo a corpo. Le seguenti regole si occupano del Test di Morale.

Il Test di Morale si effettua alla fine della fase di combattimento, e si applica solo a quelle Unità che hanno subito perdite durante detta fase.

PROCEDURA

Il Giocatore che controlla l'Unità che sta effettuando il test lancia ID 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 La vostra 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
- +1 L'Unità ha inflitto più perdite di quante ne ha subite
- +2 La vostra Unità è pervasa da sete di sangue.
- +3 il Condottiero Eroico o un Generale Eroico accompagna la vostra Unità
- +2 un Generale o il Condottiero generico accompagna la vostra Unità
- +1 un Colonnello a cavallo accompagna la vostra Unità (*solo per le Unità di 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 Musicisti accompagnano la vostra Unità.

Applicate i modificatori 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 pagina successiva.

NARAN FUCILIERS WARS

Effetti del Test di Morale

Cercate la colonna che corrisponde al Tipo di Unità che ha effettuato il test. Lungo la colonna cercate il punteggio finale che avete ottenuto seguendo la procedura illustrata qui sopra. A destra di questo punteggio, sull'ultima colonna, troverete la reazione della vostra Unità.

Risultati delle Perdite

Tipo:	<i>Disciplinata</i>	<i>Irregolare</i>	<i>Fanatici</i>	Reazione
12+	10+	9+	9+	SETE DI SANGUE
6-11	7-9	7-8	7-8	OK
4-5	5-6	5-6	5-6	DEMORALIZZATA
2-3	3-4	3-4	3-4	DEMORALIZZATA e ARRETRA
1—	2—	2—	2—	FUGA

Reazioni

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



Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715
Fanteria del Ducato di Savoia

Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

3.7. Round 7 - Influenza

Accade talvolta che un'Unità ottenga una reazione che minaccia l'intera pianificazione strategica di un esercito. Quando questo accade è spesso una buona idea che il Generale di quell'Unità si rechi dalle sue parti e tenti di riportarla sotto controllo. Questa azione viene detta influenzare.

Se il Generale è competente, il suo tentativo di influenzare ha spesso successo. Se il Generale è incompetente, le cose possono peggiorare ulteriormente. Quando organizzate il vostro esercito, è buona cosa assegnare le Unità meno affidabili ai Generali migliori.

Influenzare

- Alternativamente, iniziando da quello che ha schierato il proprio esercito per primo, a turno, ogni Giocatore dichiara quali delle sue Unità vuole influenzare.
- Il Generale deve trovarsi a contatto, base contro base, con un'Unità per tentare di influenzarla.
- Un Generale può tentare di influenzare solo le Unità che appartengono al suo comando.
- Il Condottiero può influenzare tutte le Unità del suo esercito, Alleati e Mercenari inclusi.**
- Anche una Unità nello stato O.K. può essere influenzata**

Metodo

Lanciare 1D6

Al risultato ottenuto applicare i seguenti modificatori:

a) Qualità dell'Unità

- +2 se l'Unità è Scadente
- +1 se l'Unità è Media
- 1 se l'Unità è Veterana
- 2 se l'Unità è Elite

b) Tipo dell'Unità

- +2 se l'Unità è di tipo Irregolare (Milizia o Tribale)
- +1 se l'Unità è di tipo Fanatico
- 1 se l'Unità è di tipo Disciplinato

c) Tipo del Comando.

- +1 se l'Unità appartiene ad un Comando Alleato
- +2 se l'Unità appartiene ad un Comando Mercenario

d) Stato dell'Unità

- +2 se l'Unità è Demoralizzata
- +1 se l'Unità è in Arretramento
- +2 se l'Unità è in "Sete di sangue"

e) Presenza dei Personaggi Speciali e Individuali.

- 1 se c'è il Comandante
- 1 se c'è l'Ufficiale subalterno
- 1 se c'è il Sergente
- 1 per la presenza di Musicisti e/o Trombettieri del Comando
- 2 se l'Unità è a contatto di basetta con un Personaggio Carismatico e/o con il Portabandiera che sostiene lo Stendardo dell'Esercito; si applica un solo bonus di -2 anche nel caso in cui entrambi questi Personaggi siano a contatto di basetta con l'Unità.

NARAN FUCILIERS WARS

Risultato:

- ❑ Se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Comando del Generale/Condottiero il tentativo ha avuto successo. Vedi SUCCESSO più sotto.
- ❑ Se il risultato è superiore al Valore di Comando del Generale il tentativo è fallito. Vedi FALLIMENTO più sotto. Se il risultato del dado è maggiore di almeno tre punti superiore al Valore di Comando allora qualcosa di orribile è accaduto. Vedi FALLIMENTO TOTALE più avanti.

Successo

- ❑ Se l'Unità era nello stato O.K., l'Unità stessa passa in Sete di Sangue, però manterrà questo stato solo fino alla fine del turno successivo, a meno che, a seguito di test di reazione o minacce, non venga confermato questo suo stato. Se l'Unità non effettua altri test nel turno successivo, al termine del medesimo tornerà allo stato "O.K.", quindi il segnalino della "sete di sangue", che prima era stato messo accanto all'Unità, verrà rimosso. Per non confondere le Unità che sono andate in sete di sangue a seguito di questo test, dalle altre che invece ci sono andate per effetto di test di reazione o minacce, si utilizzeranno due diversi segnalini, in modo da poterle facilmente individuare. Per questo abbiamo previsto il nuovo segnalino a fianco raffigurato, da utilizzare per indicare lo stato di sete di sangue "provvisorio", per le Unità che vi sono andate a seguito di questo test di Influenza.
- ❑ Se l'Unità era preda di Sete di Sangue, ora può tornare in condizione ottimale (OK).
- ❑ Se l'Unità era demoralizzata ora torna in condizione ottimale (OK), ma rimane disorganizzata fino a quando non viene riorganizzata.
- ❑ Se l'Unità era in Arretramento, si toglie il relativo segnalino, ma l'Unità rimane disorganizzata.



Fallimento.

- ❑ Se il Generale fallisce può tentare nuovamente durante il turno successivo; sempre che si trovi ancora insieme all'Unità.

Fallimento totale

- ❑ Se l'Unità era nello stato O.K., ora sarà Demoralizzata.
- ❑ Se l'Unità era preda di **Sete di Sangue**, il Generale è attaccato dall'Unità impazzita e ucciso sul posto. Se il Generale ha diritto a effettuare un Tiro Salvezza, può tentarlo una volta. Se il tiro fallisce il Generale viene eliminato e nella fase successiva deve essere effettuato un Test di Comando. Se il tiro riesce, il Generale sopravvive e può nuovamente tentare di influenzare l'Unità durante il turno successivo. Sempre che ne abbia il coraggio...
- ❑ Se l'Unità era **Demoralizzata**, ora è in fuga. Il Generale verrà trascinato via dalla marea di uomini impazziti e viene considerato anch'esso fuggito. Tutte le miniature dell'Unità vengono immediatamente rimosse dal campo di battaglia, e deve essere effettuato un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto al Condottiero, Generale e accanto a ogni Comando che ha perso il proprio Generale.
- ❑ Se l'Unità era in **Arretramento** sarà considerata in fuga: **si applica la regola prevista per il caso precedente.**

Segnalini di reazione. Non dimenticatevi di rimuovere/rimpiazzare gli appropriati segnalini di reazione.

3.8. Round 8 - Test di Comando



Le cattive notizie viaggiano in fretta sul campo di battaglia. Il panico, se inizia a diffondersi, viaggia ancora più in fretta. Un momento di cedimento può trasformarsi in un disastro tutte le vostre Unità reagiscono negativamente. È proprio in momenti come questo che promesse mantenute possono fare la differenza.

Chi deve Effettuare il Test?

- Tutti i Comandi che formano l'esercito, compreso quello del Condottiero se ha ai suoi ordini diretti almeno una Unità.

Quando si Effettua il Test?

- Quando il Condottiero o un Generale viene ucciso o messo in fuga.
- Se si verificano diverse evenienze che rendano necessario un test di Comando nello stesso turno (per esempio, due Generali sono stati uccisi) il Giocatore deve effettuare il test di Comando **una sola volta in quel turno**, per ogni Comando del suo esercito

Con quale ordine si effettua il Test?

Il risultato di un Test di Comando avrà una notevole influenza sui Comandi che ancora non lo hanno effettuato, quindi i giocatori decidono liberamente in che ordine effettuare i Test richiesti.

- I Giocatori possono scegliere in quale sequenza eseguire i test di Comando. Questa abilità deve essere utilizzata per sfruttare in pieno il vantaggio derivante dal fatto che un test di Comando fallito da un generale influenzerà il test successivo.
- Nel caso in cui entrambi i Giocatori debbano effettuare questo test, per primo lo eseguirà quello che ha schierato il proprio esercito per primo. Ogni Giocatore effettuerà il test per tutti i Comandi che formano il suo esercito.

Metodo

Rimuovete il segnalino di Test di Comando. Lanciate ID per ogni Comando che forma il vostro esercito, compresi quelli che hanno perso il loro Generale e quello del Condottiero.

Aggiungete. Il valore di Comando del Condottiero o del Generale, se sono ancora vivi e non sono fuggiti.

+1 se il Discorso d'incitamento ha avuto esito positivo.

+1 se nell'esercito vi è un Personaggio Carismatico

+1 se è stato innalzato lo Stendardo dell'Esercito

Sottraete

-1 Se il Discorso d'incitamento ha avuto esito negativo.

-1 Per ogni Comando fuggito o totalmente distrutto

-3 se il Condottiero è morto o fuggito.

-1 aggiuntivo se il Condottiero o il Generale morto o fuggito era un Capo Carismatico.

Risultato

7+ = il Comando non subisce alcun effetto.

6 = tutte le Unità nel Comando sono **Disorganizzate**.

5 = tutte le Unità nel Comando sono **Demoralizzate**, quindi anche **Disorganizzate**.

4 = tutte le Unità nel Comando sono in **Arretramento**, quindi anche **Disorganizzate**.

3— = il Condottiero o Generale e tutte le Unità nel suo Comando fuggono e sono rimossi dal campo di battaglia. Se il Condottiero fugge, anche tutti i personaggi individuali del suo Comando fuggono, e vengono rimossi dal campo di battaglia.

4. Personaggi Individuali in Battaglia

4.1. Regole Generali per i Personaggi Individuali

- ❑ Tutti i personaggi individuali si muovono quando muove il Condottiero o il Generale dal quale dipendono. I personaggi individuali che si trovano a contatto, base contro base, con Unità amiche possono muovere insieme a esse.
- ❑ I personaggi individuali non operano mai sotto un ordine e sono liberi di muoversi per il campo di battaglia **in base a determinate regole, specifiche per ognuno di essi**. Per avere effetto **ai fini del raggio di Comando**, I Trombettieri del Comando devono trovarsi a contatto, base contro base, con il Generale o il Condottiero appropriato.
- ❑ I personaggi individuali possono unirsi o abbandonare un'Unità a loro piacimento **o in base a determinate regole stabilite per alcuni di essi**. Un personaggio individuale si considera facente parte di un'Unità se si trova in contatto base contro base con essa.
- ❑ I personaggi individuali che combattono insieme a un'Unità aggiungono all'Unità solo il loro valore, **salvo casi particolari appositamente regolamentati**.
- ❑ I personaggi individuali che si trovano insieme a un'Unità, quando questa riceve delle perdite in combattimento o a causa di armi da lancio rischiano di essere eliminati (vedi *"Colpi mortali a Personaggi Speciali e Individuali"*). Possono sempre effettuare un tiro salvezza, se ne hanno diritto (vedi *"l'Elenco degli Eserciti"*).
- ❑ I personaggi individuali non sono governati da nessuna reazione. Eccezione: se un'Unità in cui si trovano viene messa in fuga, anche i personaggi individuali vengono considerati fuggiti e le loro miniature vengono tolte dal campo di battaglia insieme a quelle dell'Unità.
- ❑ Un personaggio individuale, da solo o in gruppo con altri personaggi, non può mai essere disorganizzato.
- ❑ Se il Condottiero o un Generale viene messo in fuga, anche tutti i personaggi individuali che da lui dipendono vengono messi in fuga. Togliete le loro miniature dal campo di battaglia.

4.2 Aiutanti di Campo:

4.2.1. Messaggeri

Gli Aiutanti di Campo - Messaggeri sono Ufficiali dello Stato Maggiore del Condottiero, ai quali viene assegnato il compito di portare gli ordini ai Generali. Essi sanno spostarsi rapidamente e riferire gli ordini chiaramente. Quando un Condottiero invia un ordine per mezzo di un Aiutante di Campo (indicato nel Regolamento come **Messaggero**), il Generale che riceve l'ordine ha un bonus di +1 sul Test del Generale.

I **"Messaggeri"** non si debbono confondere con i **"Portaordini"**, cioè quegli Ufficiali, Sottufficiali e Soldati che possono essere presi da una Unità per portare un nuovo ordine ad un Generale. In questo caso non si potrà applicare il bonus di +1 nel Test del Generale, perché chi porta l'ordine non è un **"Messaggero"**, cioè non è il Personaggio Individuale appositamente addestrato per tale compito.

4.2.2. Esploratori

Gli Aiutanti di Campo - Esploratori sono Ufficiali dello Stato Maggiore del Condottiero ai quali viene assegnato il compito di effettuare delle perlustrazioni per scoprire i movimenti del nemico.

In questo ruolo possono anche essere impiegati degli Ufficiali in forza ai vari Reggimenti, o anche dei Sottufficiali e persino dei Soldati semplici o addirittura dei civili o dei guerriglieri che forniscono il loro supporto all'esercito. A differenza dei Portaordini, questi non potranno essere prelevati dalle Unità che formano l'esercito, ma dovranno essere pagati come Personaggi Individuali. Per tutti si utilizzerà il medesimo profilo dell'**Esploratore**, che può essere a piedi oppure a cavallo.

L'impiego di Esploratori prima della battaglia migliora le possibilità di superare il nemico in fase di esplorazione o addirittura di superarlo in manovra.

- ❑ Ogni Esploratore fornisce un bonus di 2D per il Test di Esplorazione.

4.3. Trombettieri del Comando

I Trombettieri (e più in generale anche altri Musicisti) del Comando aumentano il raggio di comando di Condottieri e Generali.

- Aumentate il raggio di comando di +10 cm se un Trombettiere o un Musicista del Comando è a contatto di basetta col Condottiero o col Generale. Il massimo numero di Trombettieri/Musicisti che può accompagnare un Condottiero o un Generale è di due, ma l'aumento del raggio di Comando sarà sempre e solo di + 10 cm.
- L'unico Trombettiere o i due Trombettieri hanno effetto - ai fini del raggio di Comando - solo se almeno uno di essi sia a contatto base contro base con la miniatura del Condottiero o Generale.
- I Trombettieri quando non sono a contatto di basetta col Condottiero o col Generale, dovranno restare entro **10 cm** dal loro Condottiero o Generale.
- Se il Condottiero o il Generale decide di guidare personalmente una Unità all'attacco, i Trombettieri lo dovranno seguire, quindi dovranno unirsi anch'essi all'Unità.

4.4. Tiratori Scelti.

- Le Unità che hanno l'abilità "Schermagliatori" (Volteggiatori - Jager - Rifles e Dragoni) possono schierare un "**Tiratore Scelto**".
- Tale personaggio costerà +10 punti rispetto ad un fuciliere/moschettiere normale e seguirà le seguenti regole:
 - Tirerà il suo 1D6 per ogni salva tirata insieme all'Unità di cui fa parte secondo le normali regole.
 - Tirerà, lui solo, un ulteriore 1D6 per ogni salva tirata dall'Unità in quella fase ed avrà un ulteriore bonus di +1 al Tiro per Colpire; questo tiro dovrà essere fatto obbligatoriamente contro il bersaglio attaccato dall'Unità di cui il Tiratore Scelto fa parte e, se infliggerà perdite, potrà tirare 1D6 per verificare se ha colpito un Personaggio Speciale dell'Unità nemica o un Personaggio Individuale (Condottiero, Generale, ecc.) che si fosse unito all'Unità stessa.

4.5. Portabandiera con lo Stendardo dell'Esercito.

- Il Portabandiera che porta lo Stendardo dell'Esercito è un Ufficiale che fa parte del Comando del Condottiero che ha ricevuto questo importante ed onorifico incarico.
- Vedere il capitolo 4.11. per le regole relative allo Stendardo dell'Esercito.

4.6. Condottieri e Generali in Battaglia

4.6.1. Regole Generali per Generali e Condottieri

- I Generali e i Condottieri non sono legati dai loro ordini attuali e sono liberi di spostarsi a piacimento.
- Possono unirsi o abbandonare un'Unità a loro piacimento. Un Condottiero o Generale si considera con un'Unità se si trova a contatto base contro base con essa.
- Se combattono insieme a un'Unità aggiungono all'Unità solo il loro valore, purché siano a contatto di basetta con almeno una miniatura nemica.
- Se si trovano insieme a un'Unità quando questa riceve delle perdite in combattimento o a causa di armi da fuoco rischiano di essere eliminati (*vedi sotto*). Possono sempre effettuare un Tiro Salvezza, se ne hanno diritto (*vedi l'Elenco degli Eserciti*).
- Non sono governati da nessuna reazione. Eccezione: se un'Unità in cui si trovano, viene messa in fuga, anch'essi vengono considerati messi in fuga e le loro miniature vengono tolte dal campo di battaglia insieme a quelle dell'Unità, a meno che essi riescano ad influenzare favorevolmente l'Unità stessa, attuando immediatamente la procedura prevista nel cap.4.6. Round 6 Influenza, con la quale possono riportare allo stato O.K. l'Unità, nel qual caso la stessa continuerà ad operare sul campo di battaglia. Si dovrà tenere conto del risultato del Test di Influenza.
- Non possono mai essere disorganizzati.
- Se il Condottiero o un Generale viene ucciso o messo in fuga, l'esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o comando rimasto senza Generale del vostro esercito.

4.6.2. Condottieri e Generali all'attacco.

- Un Condottiero o un Generale che superi la zona di schieramento iniziale del suo esercito (30cm dal bordo sul tavolo standard) potrà farlo solo se ha almeno una Unità del suo Comando entro la distanza determinata dal suo "raggio di comando", come in precedenza determinata.
- Un Condottiero o un Generale che si trovi al di fuori della sua zona di schieramento (come sopra specificata) dovrà sempre trovarsi entro tale distanza (raggio di comando) da una delle Unità del suo Comando (anche se queste sono tutte impegnate in combattimento).

4.6.3. Armi da fuoco e Combattimento.

- Ai Condottieri e Generali che sono uniti ad una Unità si applicano le regole previste per i Personaggi Individuali uniti ad una Unità.

4.6.4. Condottieri e Generali all'attacco e Personaggi Individuali del loro Comando.

Quando i Condottieri e/o i Generali vanno all'attacco alla testa di una delle loro Unità, si possono venire a creare particolari situazioni per alcuni dei Personaggi Individuali che fanno parte del loro Comando.

Ne consegue pertanto che:

- ❑ i Messaggeri (Aiutanti di Campo), gli Esploratori ed i Trombettieri del Comando dovranno essere utilizzati esclusivamente nel loro specifico ruolo, non sarà quindi possibile cercare di usarli come “cecchini” o “cacciatori” di Generali, Condottieri ed altri Personaggi Individuali.

Aiutanti di Campo - Messaggeri.

- ❑ i Messaggeri, allorché sono in attesa di andare a consegnare nuovi ordini o saranno ritornati dopo aver adempiuto tale compito, dovranno restare entro il raggio di Comando del Condottiero o a contatto di base con esso;
- ❑ se il Condottiero si unisce ad una sua Unità per andare all'attacco, i Messaggeri lo potranno seguire unendosi alla stessa Unità;
- ❑ dopo aver consegnato un Ordine, essi dovranno – come stabilisce il Regolamento – tornare dal Condottiero; quindi se egli è unito ad una Unità che si trova al di fuori dell'area di schieramento, il Messaggero lo dovrà raggiungere andandosi ad unire alla stessa Unità, anche se questa è ingaggiata in combattimento.
- ❑ Volendo, il Condottiero potrà congedare il Messaggero, ed allora questi, nella Fase di Movimento del Turno successivo, potrà staccarsi dall'Unità alla quale è unito il Condottiero e dovrà raggiungere il più in fretta possibile la propria area di schieramento, ove resterà per tutto il resto della battaglia.
- ❑ In alternativa il Messaggero potrà rimanere nella zona di schieramento del suo esercito, ma se ne esce potrà farlo solo per unirsi al Condottiero da cui dipende.

Esploratori.

- ❑ L'Esploratore deve rimanere nella zona di schieramento del suo Esercito, quindi non potrà muoversi isolatamente sul campo come se fosse un Cecchino.
- ❑ L'Esploratore può uscire dalla zona di schieramento del suo esercito solo unendosi ad una Unità avente la sua stessa basetta, dalla quale non si potrà separare. Nel caso in cui lui rimanga l'unico in vita dell'Unità, dovrà tornare il più in fretta possibile nell'area di schieramento del suo esercito.

Trombettieri del Comando.

- ❑ Dovranno sempre restare entro 10 cm dal Condottiero o dal Generale cui sono assegnati; se il Condottiero o il Generale si uniscono ad una Unità, anche i Trombettieri lo dovranno fare.

Portabandiera con lo Stendardo dell'Esercito.

- ❑ Il Portabandiera che sostiene lo Stendardo dell'Esercito deve restare nell'area di schieramento del proprio esercito, salvo sia a contatto di basetta con il Condottiero, nel qual caso potrà seguire il Condottiero nei suoi spostamenti sul campo di battaglia, ma non potrà staccarsi da lui finché non siano ritornati entro l'area di schieramento del loro esercito.

* * *

4.7. Il Condottiero Eroico.

E' il Condottiero che, anziché limitarsi a dare ordini e stare ad osservare lo svolgimento della battaglia dalle retrovie, guida personalmente le proprie truppe all'assalto del nemico.

- Il Condottiero Eroico ha un suo speciale profilo, previsto in ogni esercito, che lo caratterizza. E' solo a cavallo.
- Il Condottiero Eroico ha **Tiro Salvezza 6** ed a sua disposizione **4 Ferite**.
- Il Condottiero Eroico segue le stesse regole previste per i normali Condottieri, con le seguenti aggiunte e varianti:
 - dovrà - obbligatoriamente - effettuare il «Discorso di Incitamento» per incoraggiare le sue truppe.
 - Può uscire dalla zona di schieramento del suo esercito solo se si è unito a una Unità del suo esercito.
 - Una volta che sia uscito dalla zona di schieramento del suo esercito, unito ad una Unità, il Condottiero Eroico non la potrà più abbandonare, fino a quando tale Unità non venga totalmente eliminata. Una volta che questo sia successo, egli dovrà portarsi a contatto con un'altra delle sue Unità, che eventualmente potrà abbandonare solo per andare ad influenzarne un'altra.
 - L'Unità alla quale il Condottiero Eroico si è unito è beneficiata di un **bonus** nei test di reazione che dovesse effettuare.
- Se il Condottiero Eroico sta combattendo in corpo a corpo, nel caso egli dovesse effettuare un Test di Comando, per tale test egli avrà un **bonus aggiuntivo di +1**.

4.8. Il Generale Eroico.

E' il Generale che, anziché limitarsi a dare ordini e stare ad osservare lo svolgimento della battaglia dalle retrovie, guida personalmente le truppe del suo Comando all'assalto del nemico.

- Il Generale Eroico ha un suo speciale profilo, previsto in ogni esercito, che lo caratterizza. E' solo a cavallo.
- Il Generale Eroico ha **Tiro Salvezza 6** ed a sua disposizione **2 Ferite**.
- Il Generale Eroico segue le stesse regole previste per i normali Generali, con le seguenti aggiunte e varianti:
- Può uscire dalla zona di schieramento del suo esercito solo se si è unito a una Unità del suo Comando.
- Una volta che sia uscito dalla zona di schieramento del suo esercito, unito ad una Unità del suo Comando, il Generale Eroico non la potrà più abbandonare, fino a quando tale Unità non venga totalmente eliminata. Una volta che questo sia successo, egli dovrà portarsi a contatto con un'altra delle Unità del suo Comando, che eventualmente potrà abbandonare solo per andare ad influenzarne un'altra, sempre appartenente al suo Comando.
- Nel caso non avesse più Unità del suo Comando alle quali potersi unire, dovrà rientrare il più velocemente possibile nella zona di schieramento del suo esercito. Nel compiere tale percorso non potrà andare ad ingaggiare alcun nemico, ma potrà difendersi se venisse assalito.
- L'Unità alla quale il Generale Eroico si è unito è beneficiata di un **bonus** nei test di reazione che dovesse effettuare.
- Se il Generale Eroico sta combattendo in corpo a corpo, nel caso egli dovesse effettuare un Test di Comando, per tale test egli avrà un **bonus aggiuntivo di +1**.

4.9. Il Colonnello di Fanteria a cavallo.

- Gli si applicano le regole dei Personaggi Speciali, quindi non può abbandonare l'Unità (Battaglione) che è ai suoi ordini diretti e alla quale deve essere unito già all'atto dello schieramento dell'esercito.
- Può essere eliminato solo con la regola prevista per l'eliminazione dei Personaggi Speciali delle Unità; egli sarà l'ultimo dei Personaggi Speciali a poter essere eliminato con tale regola (*non tenendo conto naturalmente dell'Alfiere, al quale tale regola non si applica*).
- La sua presenza nell'Unità fornisce alla stessa un bonus aggiuntivo di + 1 ai test di reazione che dovesse effettuare.
- La sua morte non comporta l'effettuazione del test di Comando.
- Egli ha a disposizione una Ferita.

4.10. Personaggi Carismatici

Il Condottiero o anche un Generale può essere un Capo Carismatico: *Vittorio Amedeo II, Eugenio di Savoia, Napoleone, Ney, Murat, Blucker, Wellington erano capi carismatici, in grado di infiammare le loro truppe, rendendole più determinate e combattive.*

Normalmente può esserci un solo Personaggio Carismatico per esercito. Qualunque Condottiero o Generale può essere pagato come Personaggio Carismatico. Il profilo di questa particolare miniatura non viene alterato.

- Un Personaggio Carismatico vivo e presente sul campo di battaglia garantisce i seguenti bonus:
 - +1 al Test del Discorso di Incitamento del Condottiero
 - +1 al suo esercito durante il Test di Comando
 - 2 al test di Influenza (non cumulabile con quello fornito dallo Stendardo dell'Esercito)
 - +1 ai Test delle Perdite che debba effettuare una Unità dell'esercito che si trovi entro 20 cm dal Personaggio Carismatico.
- Se il Personaggio Carismatico è a contatto di basetta con il Portabandiera che sostiene lo Stendardo dell'Esercito, il bonus di cui sopra si estende di altri 10 cm, comprensivo però anche del bonus fornito dallo Stendardo (cioè max 30 cm in totale).
- Se un Personaggio Carismatico viene ucciso il suo esercito deve effettuare un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.
- Un Personaggio Carismatico costa **100** punti più il normale costo per la sua miniatura.

Regole speciali per i Condottieri ed i Generali.

- Un Condottiero che venga pagato come Personaggio Carismatico dovrà avere Valore di Comando pari a 5;
- in tutti i test nei quali verrà considerato il suo Valore di Comando, tale valore sarà aumentato di +1, cioè sarà considerato come se fosse 6 (sei).
- Per un Personaggio Carismatico può essere usato il profilo di un Generale, il quale però può non avere un Comando ai suoi ordini, ma in questo caso dovrà essere inserito nel Comando del Condottiero:
 - si presume che egli sia un anziano personaggio che affianca il Condottiero per consigliarlo nella conduzione della battaglia.*
 - Ad esso, pertanto, NON dovrà essere pagato il Valore di Comando.

4.11. Lo Stendardo dell'Esercito .

4.11.1. Regole per gli Stendardi dell'esercito.

- Può esserci solo uno Stendardo per esercito.
- Finché lo Stendardo dell'Esercito rimane in posizione, sostenuto dal Portabandiera del Condottiero (cioè fino a quando non venga abbattuto oppure ammainato), la sua presenza garantisce i seguenti bonus:
 - +1 per il Test del Discorso di Incitamento;
 - +1 durante il Test di Comando;
 - 2 al test di Influenza (non cumulabile con quello fornito dalla contemporanea presenza di un Personaggio Carismatico)
 - +1 ai Test che dovesse effettuare una Unità del suo esercito che si trovi entro 20 cm dalla miniatura dello stendardo; se lo Stendardo è a contatto di basetta con un Personaggio Carismatico, questo secondo bonus non viene applicato, ma si ottiene un'estensione dei poteri del Personaggio Carismatico di +10 cm.

Costo:

- Lo Stendardo dell'Esercito **costa 100 punti.**

Movimento.

- Il Portabandiera che sostiene lo Stendardo dell'Esercito deve restare nell'area di schieramento del proprio esercito, salvo sia a contatto di basetta con il Condottiero, nel qual caso potrà seguire il Condottiero nei suoi spostamenti sul campo di battaglia, ma non potrà staccarsi da lui finché non siano ritornati entro l'area di schieramento del loro esercito.

AMMAINARE UNO STENDARDO

Lo Stendardo dell'esercito può essere ammainato per evitare, per esempio, che sia abbattuto dal nemico.

- Se lo Stendardo dell'Esercito viene ammainato non può più essere inalberato successivamente durante la battaglia e non garantisce più i bonus previsti.
- Per ammainare lo Stendardo dell'Esercito il Portabandiera che lo sostiene deve essere a contatto di basetta col Condottiero e con almeno tre altre miniature del suo esercito;
- Questa operazione può avvenire all'inizio della fase di RIORGANIZZAZIONE. Tali miniature non devono essere soggette a nessuna reazione e non devono essere impegnate in combattimento. Durante la fase di RIORGANIZZAZIONE il giocatore dichiara che sta ammainando il proprio stendardo. Al termine di questa Fase il Portabandiera che sostiene lo Stendardo dell'Esercito viene rimosso dal gioco e viene considerato al sicuro per tutto il resto della battaglia: ***non sarà considerato tra le Perdite subite dal proprio esercito.***

ABBATTERE LO STENDARDO DELL'ESERCITO

Lo stendardo dell'esercito può essere abbattuto dal nemico.

- Se il Portabandiera è isolato, lo Stendardo verrà considerato abbattuto se il Portabandiera viene ucciso o messo in fuga; se invece il Portabandiera è a contatto di basetta con il suo Condottiero, lo Stendardo verrà considerato abbattuto solo quando sarà stato eliminato anche il Condottiero, perché si presume che questi prenda in mano lo Stendardo, nel caso in cui il suo Portabandiera venga ucciso.
- Se lo stendardo viene "**abbattuto**" l'esercito deve eseguire un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.

NARAN FUCILIERS WARS

CATTURA DELLO STENDARDO.

- ❑ Se il Portabandiera che sostiene lo Stendardo si unisce ad una Unità del suo esercito, lo Stendardo può essere **“catturato”**: si applica la regola della **“cattura dello stendardo”** dell’Alfiere di una Unità - vedere il Regolamento, cap. 4.4.2..
- ❑ Ai fini della **“cattura”**, il Portabandiera verrà considerato alla stregua di un normale Alfiere dell’Unità alla quale egli si sia unito assieme al suo Condottiero, sempreché assieme ad essi vi siano ancora dei Soldati dell’Unità con la quale i due P.I. abbiano superato la fascia di schieramento dell’esercito; in caso contrario, cioè se il Condottiero ed il Portabandiera sono rimasti i soli due sopravvissuti, ad essi si applicheranno le regole previste per un “gruppo” di Individuali, e quindi lo Stendardo non potrà più essere catturato, ma solo abbattuto, come sopra riportato.
- ❑ Se lo stendardo viene **“catturato”**, l’Unità alla quale il Portabandiera si fosse unito dovrà effettuare un Test di Reazione come se avesse subito perdite da armi da fuoco, con perdite non superiori al 50%.
- ❑ Se lo stendardo viene **“catturato”**, l’esercito deve eseguire un Test di Comando. Piazzate un segnalino di Test di Comando accanto a ogni Condottiero, Generale o Comando rimasto senza Generale.

* * *

NARAN FUCILIERS WARS



Guerra di Successione Spagnola – 1701-1715
Foto: Collezione Naran Team – miniature FRONT RANK 28 mm

Naran Fuciliers Wars - Edizione agosto 2012 curata dal

Naran Team - Torino