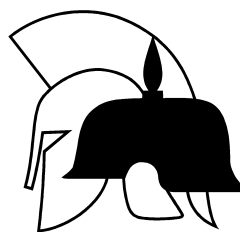




Guaitana Capitano

Regole per un
Wargame Coloniale Italiano
circa 1890
Di Arturo Filippo Lorigli

Versione di prova 1.4



A.R.S.M.
Associazione Romana
di Storia Militare
"Pio Sacco"

NOTE DELL'AUTORE

“Guaitana Capitano” nasce sull’onda dei bellissimi soldatini coloniali italiani recentemente realizzati dall’amico Francesco Marchesini, vero gentiluomo ed artista straordinario.

Il regolamento è volutamente semplice e veloce, ed è rivolto sia ai principianti che vogliono avvicinarsi a questo affascinante periodo senza traumi, sia ai giocatori più esperti che vogliono cimentarsi in uno scontro “fast and furious”.

Per quanto riguarda il comando, sarà fondamentale studiare un buon piano di battaglia, assegnando ordini accurati ed “a lungo termine”, considerando il limitato numero di “cambiamenti” agli ordini che può emanare il Comandante in Capo (ed oltretutto di solito solo a brevi distanze) e le limitate capacità di modifica agli ordini disponibili ai comandanti delle singole unità.

La possibilità per i nativi di disporre di unità “Nascoste”, che appaiono quasi “per magia”, può lasciare all’inizio sconcertati, ma è il sistema migliore che sono riuscito a studiare per evitare le lungaggini (e le frequenti discussioni!!!) tipiche delle “mosse nascoste”. Si può astrarre considerando come in tutti gli eserciti “tribali” una parte anche considerevole delle truppe non partecipava direttamente allo scontro, e che per quante unità “Nascoste” ci siano, ce ne sarebbero state in realtà almeno due o tre volte tante che sarebbero restate (prudentemente!) nascoste, o addirittura se ne saranno andate all’avvicinarsi del nemico. Le restanti si considera utilizzino sapientemente il terreno (che di solito conoscevano bene!) per spostarsi non viste in posizioni favorevoli per assalire di sorpresa gli Italiani. Inoltre le unità “Nascoste” potranno apparire solo in terreni “Chiusi”, e solo in quelli che non sono già stati attraversati o osservati dagli Italiani, ed inoltre esiste sempre la possibilità che “brucino l’imboscata”, saltando fuori dai loro nascondigli senza ordini, magari al momento meno opportuno : è una regola insidiosa sia per i nativi che per gli Italiani.

Nelle regole di movimento e tiro sono stati inseriti dei Test obbligatori, rispettivamente per i nativi che non vogliono muovere e per gli Italiani che non vogliono sparare. Questo per simulare da un lato la naturale irruenza dei guerrieri Abissini e Dervisci, e dall’altro la spesso pessima disciplina di fuoco degli Italiani, che li portava a sprecare le (sempre poche) munizioni in tiri a lunga distanza.

La maggiore facilità degli ufficiali italiani a venire uccisi in combattimento è data dalla loro abitudine ad esporsi in prima linea per “dar l’esempio” alle truppe, nonché alla loro tradizionale (e ben visibile!) sciarpa azzurra, che li rendeva molto facili da individuare.

Come sempre, i commenti, critiche e suggerimenti degli amici wargamers sono sempre i benvenuti!

Arturo Filippo Lorioli
Tel. Uff. 0639733723 – 0639733684
Tel. Casa 0687181907
Tel. Cell. 3382766341
Fax 0639378229
e-Mail arturo@lorioli.it

SCALA DI GIOCO

1 soldatino = 10 uomini

1 cm. = 5 metri

1 turno = da 2 a 15 minuti di tempo reale

Tutte le misure indicate si riferiscono a soldatini in scala 25/28mm. Utilizzando soldatini in scala 15mm è possibile dimezzare tutte le misure.

DADI

Verranno utilizzati comuni dadi a 6 facce. La sigla 1d6 indica il risultato di un dado, 2d6 la somma di due dadi, $\frac{1}{2}d6$ metà di 1d6, 2d6-2 la somma di due dadi meno 2 ecc.

TIPI DI TRUPPE

- **FANTERIE ITALIANE** : comprendono Fanteria di Linea, Cacciatori d'Africa, Alpini, Bersaglieri ed unità di Ascari. Ogni unità rappresenta una Compagnia, ed è composta da 8 a 12 soldatini, uno dei quali è un ufficiale (comandante dell'unità), più un modellino di mulo da soma (con le riserve di munizioni, che deve essere schierato entro cm. 5 dal resto dell'unità). Possono adottare le formazioni "in linea" (uno di fianco all'altro, a contatto), "a catena" (uno di fianco all'altro, distanziati di 1 cm.) "in colonna" (uno dietro all'altro, a contatto) o "in quadrato" (con i soldatini orientati verso l'esterno, a contatto). Si considerano armate di Fucile.
- **FANTERIE NATIVE** : Abissini o Dervisci. Ogni unità è composta da 10 a 20 soldatini, uno dei quali è il comandante dell'unità. Possono adottare la sola formazione "a massa" (tutti i soldatini a contatto, in un gruppo circa tanto ampio quanto profondo). Si considerano armate di Giavellotti (circa metà delle unità), Moschetti o Fucili.
- **CAVALLERIE ITALIANE** : Le famose "Penne di Falco" eritree o cavalleria nazionale. Ogni unità rappresenta uno Squadrone, ed è composta da 4 a 8 soldatini, uno dei quali è un ufficiale (comandante dell'unità). Possono adottare formazioni "in linea" o "in colonna". Si considerano armati di Lancia e Carabina. Possono smontare, ed in questo caso vengono considerati come Fanteria Italiana.
- **CAVALLERIE NATIVE** : Abissini o Dervisci. Ogni unità è composta da 6 a 12 soldatini, uno dei quali è il comandante dell'unità. Possono adottare la sola formazione "a massa". Le cavallerie Dervisce si considerano armate di Lancia e non hanno armi da tiro, quelle Abissine sono armate di Moschetto o Lancia.
- **ARTIGLIERIA** : Mitragliatrici Nordenfeld, Gardner o Gatling oppure piccoli cannoni da montagna. Ogni unità è composta da 2 armi e 6 serventi, uno dei quali è un ufficiale (comandante dell'unità), più un mulo portamunizioni. L'unità può essere "someggiata" (con i pezzi smontati e trasportati su muli) o "in batteria" (pronta al fuoco). Può essere impiegata come unità indipendente, o ogni singola arma (con 3 serventi) può essere assegnata ad una Compagnia di Fanteria Italiana. I serventi si considerano armati di Carabina (ma solo se la mitragliatrice o cannone non è in grado di sparare).

- **CARRIAGGI** : carri o colonne di animali da soma con tende, vettovaglie, acqua etc, non direttamente aggregati alle unità. Ambedue i contendenti avranno sempre una unità di carriaggi (almeno 1 carro o 4 muli/cammelli per ogni unità – i carri potranno essere usati solo dagli Italiani), che oltre ai relativi conducenti (non combattenti) hanno una scorta di un soldatino per ogni carro o 4 animali da soma, di cui uno sarà il comandante dell'unità e che non possono mai allontanarsi oltre cm. 5 dai carriaggi. I soldatini della scorta sono considerati "Reclute", armati di Carabina per gli Italiani e Giavellotti per i nativi. I carriaggi sono sempre in formazione "a massa" se fermi o "in colonna" (un modellino dietro l'altro) se muovono. La scorta può adottare le formazioni della propria Fanteria.
- **COMANDANTE IN CAPO**: rappresenta il comandante ed i suoi immediati aiutanti. Ogni comandante in capo dispone di un certo numero di portaordini a cavallo (solitamente pari a metà del numero delle proprie unità). In alcuni (rari!) casi un Comandante in Capo Italiano può avere a disposizione un eliografo per comunicare a distanza con le proprie truppe. Non devono adottare formazioni, ma contano come "in catena" per il combattimento.

Gli Ascari al servizio Italiano sono considerati "Italiani" (il termine non ha qui significato "etnico", ma addestrativo).

Le bande native irregolari al servizio degli Italiani si considerano come Fanterie o Cavallerie Native, ma armate di Carabine.

Le unità italiane in Ritirata assumono automaticamente la formazione "a massa".

Tutte le unità native (anche se non indicato espressamente) si considerano dotate di spade, scudi ed altre armi da mischia.

I soldatini verranno montati singolarmente su basette delle dimensioni di cm.2 x 2 circa per la fanteria, e di 2 cm. x quanto necessario per cavallerie, muli etc.

TIPI DI TERRENO

- **TERRENI APERTI** : zone relativamente sgombre da ostruzioni alla visibilità e che non offrono nè particolari ripari contro il tiro nemico nè ostacoli alla marcia. Comprendono anche ondulazioni del terreno poco ripide, che non rallentano il movimento ma ostruiscono la visibilità come se fossero "Colline".
- **BOSCHI** : comprendono anche zone di cespugli particolarmente fitti ed alti. Si considerano terreno "Chiuso" per l'osservazione, "Copertura" contro il tiro nemico. Durante il movimento ogni cm. di bosco conta come 2 cm. per le fanterie Italiane non "in catena" e per tutte le cavallerie, artiglierie e carriaggi. Ostruiscono la visibilità tra unità schierate ai lati opposti del bosco.
- **PIETRAIE** : zone di terreno disagiata al movimento, che offrono una modesta opportunità di mascheramento. Si considerano terreno "Chiuso" per l'osservazione per le sole fanterie native, "Copertura" contro il tiro nemico per le sole fanterie native o quelle Italiane schierate "a catena".

Durante il movimento ogni cm. di pietraia conta come 2 cm. per cavallerie, artiglierie e carriaggi.

- **COLLINE** : Durante il movimento ogni cm. di collina conta come 2 cm. per artiglierie e carriaggi. Ostruiscono la visibilità tra unità schierate ai lati opposti della collina.
- **EDIFICI** : Ogni edificio rappresenta in realtà un gruppo di edifici, sufficiente a contenere una unità, che si considererà schierata “in massa”. Si considerano terreno “Chiuso” per l’osservazione, “Copertura” contro il tiro nemico e sono intransitabili per cavallerie, artiglierie e carriaggi.
- **FIUMI E WADI** : si intendono qui piccoli torrenti, spesso asciutti. Si considerano terreno “Chiuso” per l’osservazione per le sole fanterie, “Copertura” contro il tiro nemico, costano mezza capacità di movimento per essere attraversati da fanterie e cavallerie ed 1 intera fase di movimento per artiglierie e carriaggi. Nel caso si tratti di veri e propri fiumi, si considerano intransitabili per tutte le unità tranne che su ponti o guadi.
- **STRADE** : annullano le penalità al movimento nei terreni che attraversano per le unità “in colonna” o “in massa”.
- **TERRENI INTRANSITABILI** : quali paludi, fiumi, colline eccezionalmente ripide, etc, che non possono essere attraversati da alcuna unità.

Nel preparare il campo di battaglia si consiglia che almeno ½ del terreno sia “Aperto”. Ricordiamo comunque che in questa categoria rientrano anche basse colline ed ondulazioni del terreno, che interrogano la visibilità.

SCHIERAMENTO

Tutte le unità Italiane vengono sempre schierate sul tavolo di gioco. Almeno metà delle unità native ed i loro carriaggi vengono schierati sul tavolo di gioco, le altre unità si consideranno “Nascoste”. Ogni singola unità “Nascosta” potrà essere schierata durante la fase di movimento, in un terreno “Chiuso” o dietro una ostruzione alla visibilità (collina, edificio, bosco etc) che non sia stato ancora attraversato o “osservato” da alcuna unità Italiana nel corso del gioco.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è diviso in turni, ciascuno dei quali è a sua volta suddiviso nelle seguenti fasi :

1. **ORDINI**
2. **MOVIMENTO**
3. **OSSERVAZIONE**
4. **TIRO**
5. **MISCHIA**

ORDINI

Le unità possono avere ordine di Movimento, Difesa, Attacco e Ritirata. All’inizio del gioco i comandanti assegneranno un ordine a ciascuna delle loro unità (tranne alle unità native “Nascoste”), come segue :

- **MOVIMENTO** : si traccia su una mappa del campo di battaglia una linea che indica il percorso di ciascuna unità. L’unità dovrà muovere di almeno metà della sua capacità di movimento, seguendo esattamente la linea

indicata, fino al momento in cui avvisterà una unità nemica. A quel punto potrà continuare il movimento o cambiare l'ordine in "Difesa".

- **DIFESA** : si indica su una mappa del campo di battaglia un punto specifico, entro 15cm. dall'unità che riceve l'ordine. L'unità con l'ordine di difesa non potrà muoversi dal punto indicato fino al momento in cui avvisterà una unità nemica : a quel punto potrà continuare a difendere la zona o tentare di cambiare l'ordine in "Attacco".
- **ATTACCO** : l'unità dovrà muovere al massimo della sua capacità di movimento (metà se dotata di armi da fuoco) verso l'unità nemica più vicina, seguendo il percorso più diretto possibile, fino ad arrivare a contatto (o alla distanza di tiro "vicina", se dotata di armi da fuoco), inseguendola qualora questa cerchi di allontanarsi. Se l'unità nemica è eliminata dal gioco, l'ordine diventa "Difesa".
- **RITIRATA** : l'unità assume una formazione "a massa" e deve immediatamente muovere al massimo della sua capacità di movimento (aggiungendo sempre l'eventuale "Bonus di Carica") verso il proprio Comandante in Capo (se visibile) oppure verso i propri Carriaggi. Il movimento dovrà seguire il percorso più diretto possibile, fatta salva la possibilità di mantenersi oltre la distanza di movimento+bonus di carica o di tiro "vicino" dalle unità nemiche visibili.

Gli ordini possono essere cambiati dal Comandante in Capo o dai comandanti delle singole unità.

Nella fase degli Ordini il Comandante in Capo può cambiare ordini a una qualsiasi unità del proprio esercito entro cm.15 e visibile (o visibile a qualsiasi distanza, purchè munito di eliografo, non abbia mosso nella fase precedente, e l'unità a cui trasmette l'ordine non abbia sparato o combattuto in mischia nel turno precedente e non si trovi entro distanza di carica o tiro "vicino" da una unità nemica), oppure inviare un messaggero con i nuovi ordini, che avranno effetto nella Fase Ordini del turno successivo a quello in cui il messaggero avrà raggiunto l'unità destinataria.

I comandanti delle singole unità possono cambiare i propri ordini "d'iniziativa" nei seguenti casi :

- Se hanno ordini di MOVIMENTO ed avvistano una unità nemica possono modificare l'ordine in "Difesa", indicando sulla mappa un punto da difendere non oltre cm.15 dalla posizione attuale.
- Se hanno ordini di DIFESA ed avvistano una unità nemica, possono modificare l'ordine in "Attacco" contro l'unità nemica se supereranno un Test di Morale.
- Se hanno ordini di RITIRATA possono modificarli in "Difesa" se superano un Test di Morale, indicando sulla mappa un punto da difendere non oltre cm.15 dalla posizione attuale.
- Indipendentemente dagli ordini attuali, possono sempre modificarli in "Ritirata".

Se il comandante di una unità è stato eliminato, gli ordini dell'unità potranno essere cambiati solo dal Comandante in Capo. Se il Comandante in Capo è stato eliminato, uno dei comandanti di unità rimasti potrà prendere il suo posto dopo ½d6 turni.

MOVIMENTO

Il movimento è alternato tra i due giocatori, iniziando dal giocatore Italiano : un giocatore muoverà una propria unità, poi toccherà all'avversario muovere una propria unità, e così via fino a che tutte le unità con ordini di Movimento, Attacco o Ritirata abbiano effettuato i propri movimenti. Il giocatore nativo potrà schierare sul tavolo una o più delle sue unità "Nascoste", facendole apparire in un terreno "Chiuso" o dietro una collina, bosco etc che non siano stati già attraversati o "osservati" dal giocatore Italiano, ed assegnandogli immediatamente un ordine a propria scelta. Ciascun giocatore dovrà muovere per prime le proprie unità con ordini di "Ritirata". Alla fine della fase di movimento il giocatore nativo lancerà 1d6 per tutte le proprie unità non armate di fucile con ordini di "Difesa" che vedono unità Italiane e per una delle sue unità "Nascoste" non armate di fucile : con un risultato di 6 l'unità cambierà obbligatoriamente i suoi ordini in "Attacco" e muoverà immediatamente verso l'unità Italiana più vicina (se l'unità che deve trasformare l'ordine in "Attacco" è una unità "Nascosta", dovrà essere posizionata nel terreno "Chiuso" o dietro una collina, bosco etc non precedentemente "osservato" più vicino ad una unità Italiana).

Le unità che abbiano mosso più di metà della propria capacità di movimento non potranno sparare nella successiva fase di tiro (eccetto quelle armate di Giavellotti).

Le unità che siano state contattate da una unità nemica perdono la possibilità di muovere.

Le Capacità di Movimento variano a seconda dei tipi di unità. Il "Bonus di Carica" è una aggiunta alla normale capacità di movimento che deve essere applicato da unità con ordini di "Attacco" se questo gli consente di giungere a contatto con una unità nemica alla fine del movimento.

CAPACITA' DI MOVIMENTO

| TIPO UNITA' | Movimento Normale | Bonus di Carica |
|--|-------------------|-----------------|
| Fanteria Italiana "in linea" | cm. 10 | NO |
| Fanteria Italiana "a catena"o "in colonna" | cm. 15 | + cm. 5 |
| Fanteria Italiana "in quadrato" | cm. 5 | NO |
| Bersaglieri ed Ascari | + cm.5 | + cm. 5 |
| Fanteria nativa | cm. 20 | + cm. 10 |
| Cavalleria | cm. 30 | + cm. 20 |
| Artiglieria "someggiata" | cm. 15 | NO |
| Artiglieria "a spinta" | cm. 5 | NO |
| Carriaggi | cm. 10 | NO |
| Comandanti e Messaggeri | cm.40 | NO |

Le unità di cavalleria Italiana potranno smontare, lasciando $\frac{1}{4}$ dei soldatini a trattenere i cavalli, e potranno rimontare solo se nuovamente a contatto con le proprie cavalcature. Montare e smontare da cavallo richiede metà della capacità di movimento.

Le unità di artiglieria richiedono 1 intera fase di movimento per essere scaricate o ricaricate dai muli di trasporto. La capacità di movimento

“someggiata” si riferisce ad artiglieria caricata sui suoi muli da trasporto, quella “a spinta” si riferisce ad artiglieria pronta al tiro, spinta dai serventi.

Le unità Italiane richiedono metà della propria capacità di movimento per cambiare formazione (ad esempio da “linea” a “catena”, etc).

Le unità “in linea” o “a catena” richiedono metà della propria capacità di movimento per cambiare orientamento, ruotando sul centro della formazione. Le unità “in colonna” possono ruotare ogni soldatino di 90° (formando una “linea”) e viceversa (da “linea” a “colonna”) senza penalità al movimento. Le unità “in massa”, comandanti, portaordini e carriaggi possono sempre cambiare orientamento senza penalità al movimento.

Portaordini, comandanti in capo o carriaggi che siano stati contattati da una unità nemica durante il movimento si considerano eliminati, e l’unità nemica potrà continuare il proprio movimento senza fermarsi.

OSSERVAZIONE :

Le unità possono essere visibili se tra loro e l’osservatore non si trovi un terreno più “alto”, quale una collina, un edificio o un bosco. In questo caso si controlla la distanza, come segue :

- Tutte le unità in movimento o ferme in terreno aperto, e tutte le unità che sparano, sono visibili a qualsiasi distanza.
- Le unità di fanteria ferme in terreno “Chiuso” sono visibili alla distanza massima di cm. 30.
- Le unità di Cavalleria, Artiglieria o Carriaggi ferme in terreno “Chiuso” sono visibili alla distanza massima di cm. 60.

TIRO :

Il tiro (con armi da fuoco o da lancio) si considera simultaneo tra i due avversari (i soldatini eliminati verranno rimossi dal tavolo di gioco solo alla fine della fase di tiro). All’inizio della fase di tiro ambedue i giocatori indicheranno tutti i bersagli su cui intendo sparare, iniziando dal giocatore Italiano. Potranno sparare solo le unità che abbiano mosso non oltre metà della propria capacità di movimento (eccetto i Giavellotti, che possono essere lanciati anche da unità che abbiano mosso più di mezza mossa) e che vedano un bersaglio entro la propria distanza di tiro ed entro un arco di 120° perpendicolare al fronte dell’unità (illimitato per unità “in massa” o “in quadrato”). Potrà tirare solo metà dei soldatini di una unità “in massa” o “in quadrato”. Alla fine della fase di tiro le unità di Fanteria ed Artiglieria Italiane che non hanno sparato e che hanno unità nemiche a portata di tiro lanceranno 1d6 : con un risultato di 4, 5 o 6 l’unità dovrà obbligatoriamente sparare sull’unità nemica più vicina.

Le Distanze massime di Tiro sono indicate nella seguente tabella :

| DISTANZE DI TIRO | | | |
|--------------------------------|------------------------|-----------------------|-------------------------|
| ARMA | Distanza Vicina | Distanza Lunga | Distanza Estrema |
| Fucile rigato o Mitragliatrice | cm. 30 | cm. 60 | cm. 120 |
| Moschetto o Carabina | cm. 15 | cm. 30 | cm. 60 |
| Giavelotto | NO | cm. 5 | NO |
| Cannone | cm. 60 | cm. 120 | cm. 360 |

Per calcolare il numero di soldatini avversari eliminati, si somma il numero dei soldatini che tirano (le mitragliatrici valgono come 10 soldatini, i cannoni come 5 soldatini). Il numero dei soldatini che tirano è dimezzato contro bersagli a distanza Lunga o Estrema. Si lancia 1d6 per ogni soldatino che tira, ed un soldatino avversario viene eliminato per ogni risultato uguale o inferiore alla possibilità di colpire, come riassunto nella seguente tabella :

| POSSIBILITA' DI COLPIRE (TIRO) | |
|---------------------------------------|--|
| Distanza di Tiro | Possibilità di colpire (su 1d6) |
| Vicina | 1, 2 o 3 |
| Lunga | 1 o 2 (tirano ½ soldatini) |
| Estrema | 1 (tirano ½ soldatini) |

Modificatori alla possibilità di colpire:

- *Tiratori Veterani* : +1
- *Tiratori Reclute* : -1
- *Tiratore a cavallo* : -1
- *Tiratore con ordini di "Ritirata"* : -1
- *Bersaglio "a catena"* : -1
- *Bersaglio "in quadrato"* : +1
- *Bersaglio in "Copertura"* : -1
- *Bersaglio a cavallo* : +1
- *Bersaglio artiglieria o mitragliatrici* : -1

Se la possibilità di colpire, dopo le modifiche, è uguale o inferiore a zero il numero di soldatini che tirano è dimezzato e colpiranno con un risultato di 1.

Tutti i "dimezzamenti" al numero dei soldatini che tirano sono cumulativi (due dimezzamenti = ¼ , etc.)

Ogni volta che una unità subisce perdite dal tiro avversario, si lancia 1d6 per le unità Italiane e 2d6-2 per le unità native : se il risultato è inferiore al numero di perdite subite dall'unità uno dei soldatini eliminati è il comandante.

Il tiro deve sempre essere effettuato sull'unità nemica più vicina (eccezione: non è consentito tirare su portaordini e comandanti in capo qualora sia possibile tirare su un'altra unità nemica, anche se più lontana).

Il quantitativo di munizioni a disposizione delle unità è limitato. Le unità armate di Giavellotti hanno “munizioni” sufficienti per 1 tiro, e quelle con armi da fuoco per 6 tiri, terminati i quali non potranno più tirare per il resto del gioco.

Le unità Italiane hanno inoltre una riserva di munizioni per ogni unità (rappresentata da un mulo da soma), pari a 4 ulteriori tiri, che l'unità può utilizzare solo se non ha mosso nella fase di movimento precedente.

Le unità che hanno mosso e che siano state successivamente contattate dal nemico durante la fase di movimento si considerano “sorprese”, e tirano con metà dei propri soldatini (ad eccezione delle unità in quadrato, che non soffrono ulteriori “dimezzamenti”).

Le unità in quadrato possono tirare solo con metà dei propri soldatini su un singolo bersaglio, ma possono tirare su due bersagli diversi in ogni fase di tiro, purchè si trovino su lati opposti del quadrato.

Le mitragliatrici dell'epoca erano note per la scarsa affidabilità. Prima di tirare, si lancia 1d6 per ogni mitragliatrice: con un risultato di 6 (5 o 6 per le Gatling e Gardner) l'arma si considera inceppata, e non può tirare. Per sbloccarla si lancia 1d6 all'inizio della fase di tiro successiva, e l'arma sarà di nuovo funzionante con un risultato di 1 o 2, mentre con un risultato di 5 o 6 sarà definitivamente fuori uso per il resto del gioco.

Alla fine della fase di tiro tutte le unità che abbiano subito il tiro avversario devono effettuare un Test di Morale.

MISCHIA

Le unità avversarie che si trovino a contatto devono combattere “corpo a corpo”. La mischia si considera simultanea tra i due avversari (i soldatini eliminati verranno rimossi dal tavolo di gioco solo alla fine della fase di mischia).

Se una unità è contattata sul fianco o alle spalle potrà combattere solo con metà dei propri soldatini.

Per calcolare il numero di soldatini avversari eliminati, si somma il numero dei soldatini che possono combattere della propria unità e si lancia 1d6 per ogni soldatino. Un soldatino avversario viene eliminato per ogni risultato uguale o inferiore alla possibilità di colpire, come riassunto nella seguente tabella :

| POSSIBILITA' DI COLPIRE (MISCHIA) |
|--|
| Possibilità di colpire (su 1d6) |
| 1 o 2 |

Modificatori alla possibilità di colpire:

- *Veterani* : +1
- *Reclute* : -1
- *Unità di cavalleria con lancia che ha mosso più di mezza mossa* : +1
- *Unità contattata alle spalle o sul fianco*: -1

- *Bersaglio "a catena" : +1*
- *Bersaglio "in quadrato" : -1*
- *Bersaglio in terreno "Chiuso" : -1*
- *Unità ferma contro unità che ha mosso più di mezza mossa : +1*
- *Unità che ha mosso prima di essere contattata da una unità nemica : -1*
- *Unità con ordini di "Ritirata" : -1*

Se la possibilità di colpire, dopo le modifiche, è uguale o inferiore a zero, il numero di soldatini che combattono in mischia è dimezzato, e colpiranno solo con un risultato di 1.

Se una unità ha subito perdite nel combattimento di mischia, si lancia 1d6 per le unità Italiane e 2d6-2 per le unità native : se il risultato è inferiore al numero di perdite subite dall'unità uno dei soldatini eliminati è il comandante..

Alla fine della fase di mischia tutte le unità che abbiano partecipato ad un combattimento in mischia devono effettuare un Test di Morale.

TEST DI MORALE

Le unità possono essere soggette ad un Test di Morale per vari motivi :

- **FASE DI ORDINI** : tutte le unità con ordini di "Ritirata" che abbiano ancora il proprio comandante o che ricevono un ordine dal Comandante in Capo possono tentare di cambiare gli ordini in "Difesa". Se il Test ha successo l'unità cambia gli ordini in "Difesa".
- **FASE DI ORDINI** : tutte le unità con ordini di "Difesa" che vedono una unità nemica possono tentare di cambiare gli ordini in "Attacco". Se il Test ha successo l'unità cambia gli ordini in "Attacco".
- **FASE DI TIRO** : tutte le unità che abbiano subito tiri nemici. Se il Test fallisce l'unità cambia automaticamente l'ordine in "Ritirata".
- **FASE DI MISCHIA** : tutte le unità che abbiano combattuto in mischia. Se il Test fallisce l'unità cambia automaticamente l'ordine in "Ritirata".
- **FINE DEL TURNO** : tutte le unità che abbiano perso più di metà dei soldatini originari. Se il Test fallisce l'unità cambia l'ordine in "Ritirata" (se ha già ordine di "Ritirata" si considera eliminata).

Il Test di Morale si considera superato se l'unità ottiene un risultato uguale o inferiore alla Possibilità di Successo, come dalla seguente tabella :

| TEST DI MORALE |
|----------------------------------|
| Possibilità di Successo (su 1d6) |
| 1, 2, 3 o 4 |

Modifiche alla possibilità di successo :

- *Veterani : +1*
- *Reclute : -1*
- *Comandante in Capo entro cm. 15 : +1*
- *Comandante dell'unità eliminato : -1*
- *Oltre 1/3 dei soldatini eliminati : -1*
- *Oltre 1/2 dei soldatini eliminati : -2*

- *Nessun nemico in vista o entro cm.60* : +2
- *Unità "in quadrato"* : +2
- *Unità in terreno "Chiuso"* : +1
- *Contattati da nemico sul fianco o alle spalle* : -1
- *Senza munizioni (eccetto unità armate di Giavellotti)* : -1
- *Unità amica non in "Ritirata" entro cm. 15* : +1
- *Unità con ordini di "Ritirata"* : -2
- *I propri Carriaggi sono stati distrutti* : -2

Se le possibilità di successo sono uguali o inferiori a zero l'unità avrà comunque una Possibilità di Successo di 1.

RINGRAZIAMENTI

Voglio ringraziare tutti gli amici che hanno avuto la pazienza (ed il coraggio!) di sperimentare queste regole: senza il loro fondamentale aiuto ed i loro preziosi suggerimenti tutto questo non sarebbe stato possibile. Grazie!

Maurizio Bragaglia
 Vittorio Lucchetti
 Luca Onesti
 Alberto Ribera
 Leonardo Tacconi
 Vittorio Emanuele Vernole
 Mauro & Riccardo Viscardi