

THE MARCH OF EAGLES

The March of Eagles è un regolamento di wargame per il periodo Napoleonico rapido e divertente e soprattutto estremamente facile da organizzare. Le regole sono di rapido apprendimento e vi premetteranno di completare i vostri scontri già dopo 60-90 minuti di gioco.

Questa prima parte del regolamento vi fornirà tutte le informazioni di cui avrete bisogno per effettuare scontri di Fanteria contro Fanteria.

COSA VI SERVE PER GIOCARE

Un metro a nastro, dadi a sei facce, una superficie di gioco e alcune miniature.

BASETTARE I VOSTRI SOLDATINI

Questo regolamento vi consente di basettare le miniature individualmente su basette in plastica quadrate della misura di (20mm x 20mm) oppure su basette rotonde (20mm di diametro). Potete, se preferite, basettare le vostre *Truppe* su basette multiple (40mm x 40mm). I Personaggi Speciali dovrebbero sempre essere basettati singolarmente.

ORGANIZZAZIONE DELLE UNITÀ

L'unità tattica di base in **The March of Eagles** è il battaglione. Nell'ambito del gioco i battaglioni possono variare per quantità e qualità dei soldati che lo compongono, a seconda delle scelte che il giocatore andrà a fare.

Queste differenze tendono a ricreare la diversità solitamente riscontrabile negli eserciti del periodo Napoleonico.

I battaglioni comprendono un numero di figure e, a prescindere da come avete deciso di basettarli, opereranno in gruppi composti da quattro figure.

L'unità più piccola non può contenere meno di 16 figure, quella più grande non può superare le 48 figure.

Ciascun esercito, pertanto, sarà composto da una varietà di unità diverse per qualità ed effettivi, ma avranno comunque un costo totale di 200 punti.

QUALITÀ DELLE UNITÀ

Questo regolamento prevede quattro livelli o gradi di esperienza per indicare il livello di addestramento delle vostre truppe. Si va da unità scarsamente addestrate ad unità di elite. Logicamente, unità con un migliore addestramento avranno un costo in punti superiore a quello di truppe con scarso addestramento

COME SCEGLIERE IL VOSTRO ESERCITO

Questa tabella vi mostra il costo per battaglione in base al numero di effettivi e al loro grado di addestramento

LIVELLO BATTAGLIONE	DEL	NUMERO DI FIGURE NELL'UNITÀ								
		16	20	24	28	32	36	40	44	48
Milizia		8	10	12	14	16	18	20	22	24
Linea		16	20	24	28	32	36	40	44	48
Veterani		24	30	36	42	48	54	60	66	72
Guardia		32	40	48	56	64	72	80	88	96

Se volete equipaggiare le vostre unità leggere inglesi con le carabine, aggiungete 1 punto per figura

TIPI DI TRUPPA

La maggior parte dei soldati che compongono i vostri battaglioni saranno uomini normali armati con il classico moschetto. Sono stati addestrati a muoversi, fare fuoco e combattere al comando dei propri superiori. Vengono solitamente definiti *Truppa*. È obbligatorio comporre ciascuna delle proprie unità rispettando il numero minimo di figure indicate come *Truppa*.

PERSONAGGI SPECIALI

Esistono quattro tipi diversi di Personaggi Speciali che possono essere scelti. Ciascun Personaggio avrà un impatto particolare sull'efficienza dei vostri battaglioni. Queste figure particolari vengono aggiunte al numero minimo di soldati di *Truppa* per ciascuna unità e non ne rappresentano un rimpiazzo.

Tamburini: Questi soldati servono a mantenere la coesione del battaglione in movimento. Vi permettono ritirare un TEST-MANOVRA qualora fallito. Ciascun battaglione può contenere un massimo di due Tamburini e può ritirare due TEST-MANOVRA falliti nello stesso turno. Nei battaglioni di fanteria leggera o di Riflemen potete sostituire un Tamburino con un Cornettista o con un Trombettiere. Ciascun Tamburino costa 2 punti.

Sergenti: Questi soldati rappresentano la spina dorsale del battaglione. I loro ordini precisi consentono alla *Truppa* di aprire il fuoco nel momento più appropriato. Ciascun battaglione può contenere un massimo di due Sergenti e può ritirare i TEST-SPARO falliti. Al battaglione è consentito ritirare un TEST-SPARO ogni singolo turno per CIASCUN Sergente presente nei suoi ranghi. Ciascun Sergente costa 4 punti.

Portabandiera: La bandiera rappresenta uno dei simboli più forti dell'unità. Sventolando alta sulle teste degli uomini nel fuoco della battaglia incoraggia la vostra *Truppa* quando inizia a venir meno il coraggio. I Portabandiera permettono al

battaglione di ritirare I TEST-RISOLUZIONE falliti. Ciascuna unità può contenere al massimo un solo Portabandiera. I battaglioni Britannici, al contrario, possono schierare due figure di Portabandiera ma vengono considerati come un singolo Personaggio Speciale in quanto, solitamente, i battaglioni Britannici usavano due standardi. I portabandiera costano 6 punti ciascuno.

Ufficiali: Questi sono i veri e propri comandanti. Gli eroi cui la *truppa* si ispira e che segue ciecamente sul campo di battaglia. Aggiungono un bonus al valore di combattimento dell'unità ed inoltre consentono di ritirare i TEST-AGGRESSIONE. Ciascuna unità può contenere, al massimo, un singolo ufficiale. Ogni ufficiale costa 10 punti.

COMANDANTE SUPREMO: Il Comandante Supremo è colui che controlla tutte le vostre forze. Fintanto che è separato da qualsiasi battaglione garantisce che tutte le vostre unità operino sul campo di battaglia. Se schierato in solitario non può essere ucciso. Nel caso in cui si aggregi ad un battaglione quello stesso battaglione non sarà soggetto ad alcun Check e automaticamente eseguirà gli ordini impartitigli dal giocatore controllante, secondo quando indicato in seguito:

Manovre: Tutti i movimenti e le manovre, persino quelle in terreno difficile, o che si trovino lungo una scarpata vengono effettuati al Massimo movimento.

Accuratezza: +1 al risultato di CIASCUN tiro per colpire.

Aggressività: Un bonus addizionale di +3 in combattimento corpo a corpo.

Risolutezza: Non possono fallire un Test.

Nel caso in cui il Comandante Supremo venga aggregato ad un singolo battaglione, tutti le restanti truppe subiscono una penalizzazione, abbassando di un grado il proprio livello di esperienza. Ad esempio, un battaglione classificato come *Linea* verrà considerato come *Milizia*.

Le unità già classificate come *Milizia* subiranno un Malus di -1 a tutti i TEST-ATTIVAZIONE. Questo indica anche che l'unità è divenuta una Potenziale Perdita cos' come descritto nel successivo paragrafo Accuratezza e Combattimento.

Il *Comandante Supremo* se viene ucciso in battaglia non può essere sostituito. In questo caso tutte le unità che compongono il vostro esercito ancora in gioco, abbassano di un grado il proprio livello di esperienza con quelle di livello di *Milizia* che subiscono un ulteriore Malus di -1, in quanto non possono perdere ulteriori livelli di Esperienza.

Un *Comandante Supremo* dovrebbe essere sempre basettato singolarmente e muove sempre di una distanza pari a 4D6 in pollici. Questo movimento deve considerarsi Gratuito e può essere effettuato in qualsiasi momento nell'ambito del turno, in aggiunta al movimento di una Unità.

ALLESTIRE LA BATTAGLIA

Allestite il campo di battaglia utilizzando un Panno verde o delle plance di gioco. Il campo di gioco deve avere una dimensione di 160cm x 120cm (6 piedi per 4 piedi) o di 120cm x 120cm (4 piedi per 4 piedi). Aggiungete alcuni elementi scenici quali alberi, staccionate, muretti o piccole fattorie. Vi consigliamo di non utilizzare troppi elementi scenici. Una volta allestito il campo di battaglia ciascun giocatore tira un D6 e quello con il punteggio più alto decide su quale lato schierare il proprio esercito. L'avversario schiererà il proprio esercito sul lato opposto al vincitore. Assicuratevi che nessun Battaglione si trovi entro i 30cm (12 pollici) dalla mediana del campo di battaglia. Il giocatore che abbia vinto in precedenza, può decidere se piazzare il suo primo battaglione o lasciarlo fare all'avversario. Ciascun giocatore poi, alternativamente, schiererà le proprie truppe sul campo di battaglia fino all'ingresso in gioco di tutte le unità che compongono i due eserciti. Piazzate i **COMANDATI SUPREMI** alla fine di tutti gli schieramenti.

INIZIATIVA

Rollate per l'iniziativa all'inizio di ciascun turno. Tirate un D6 ed aggiungete il numero di Ufficiali nel vostro esercito al risultato del dado (incluso il vostro Comandante Supremo). Il giocatore con il punteggio più alto vince l'iniziativa e può decidere se ATTIVARE uno dei suoi battaglioni per primo o lasciare la mossa al proprio avversario. Dopo la prima attivazione, i giocatori continuano ad alternarsi nell'Attivazione delle proprie truppe fino a che tutti i battaglioni in gioco abbiano Manovrato, fatto fuoco o attaccato. Nel caso in cui un giocatore abbia completato tutte le sue azioni ma il proprio avversario abbia ancora unità inutilizzate, potrà operare liberamente con ciascuna di esse prima che il turno successivo possa avere inizio.

GIOCARE – LA SEQUENZA DI GIOCO:

1. Determinare l'Iniziativa;
2. I giocatori muovono a turni alterni, sparando e attaccando con i propri battaglioni;
3. TEST-RISOLUZIONE per ambo le fazioni in gioco;
4. Movimenti Compulsori;

ATTIVAZIONE

I Battaglioni hanno diverse opzioni a disposizione nel corso del gioco e quando ne scelgono una esse vengono ATTIVATE. Muovere, cambiare formazione o recuperare I ranghi vengono tutte descritte nel successivo paragrafo MANOVRE. Il fuoco (sparare con moschetti o carabine) viene descritto nel paragrafo ACCURATEZZA e l'attacco (con spade o baionette) viene descritto nel paragrafo AGGRESSIONE. Ciascuna di queste ATTIVAZIONI richiede che il battaglione tiri un dado per determinare l'eventuale successo. La qualità delle vostre truppe ha un impatto non di poco conto su come le attivazioni vengono risolte.

La successiva tabella vi indica i risultati su un D6 richiesti per una determinata unità al fine di ATTIVARSI con successo. Ottenere questi risultati vi consente di procedere con le mosse da voi scelte. Lo specifico valore di ATTIVAZIONE deve essere specificato per ciascun battaglione prima di verificarne il successo. Nel caso in cui un giocatore non voglia operare con quella particolare unità deve semplicemente "passare" ma il battaglione in questione andrà comunque indicato come ATTIVATO. Sebbene abbia praticamente perso il proprio turno, questo battaglione sarà comunque in grado di rispondere se attaccato.

QUALITÀ DELLE TRUPPE

Valore di Attivazione su un D6	Milizia	Linea	Veterani	Guardia
	5,6	4,5,6	3,4,5,6	2,3,4,5,6

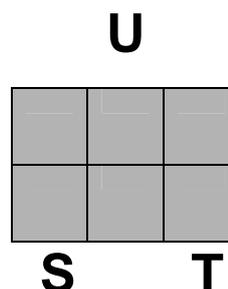
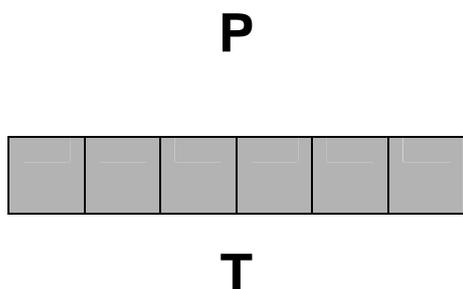
MANOVRE (Riusciranno I vostri ragazzi a muoversi in formazione?)

Questo paragrafo vi spiega come far muovere il vostro battaglione così da raggiungere le posizioni desiderate e come selezionare la formazione migliore per poter fronteggiare i vostri nemici. I battaglioni possono muovere, riformare i ranghi o cambiare il proprio schieramento. Se decidete di muovere allora dovrete superare un TEST-MANOVRA. Se ci riuscite potrete muovere il vostro battaglione di 2d6 pollici se schierato in linea e di 3d6 pollici se schierato in colonna. In caso di fallimento il battaglione non si potrà muovere in questo turno. Ritirarsi e ruotare vengono risolti tirando solo 1D6. La Rotazione viene calcolata sull'esterno del battaglione. Un battaglione può assumere due tipi di formazione sul campo di battaglia quando affronta la fanteria avversaria. Possono schierarsi in Linea o in Colonna. Le formazioni vengono descritte nei diagrammi seguenti. Se decidete di cambiare formazione allora dovrete superare un TEST-MANOVRA. In caso di fallimento il battaglione non farà nulla in questo turno. In caso di successo il battaglione può cambiare formazione da linea a colonna (o viceversa) oppure muovere come sopra descritto.

Non si può muovere e cambiare formazione nello stesso turno. Se il movimento ha inizio su terreno difficile (o più della metà della distanza da percorrere ricade su tale tipo di terreno) o ci si trova lungo una salita, tirate 1D6 invece dei due solitamente tirati. I battaglioni non possono effettuare alcun altro tipo di MANOVRA quando si trovano in un terreno Difficile a parte muovere Avanti o Indietro. Se muovono all'indietro, dimezzate il risultato del D6. Per poter attraversare ostacoli lineari sottraete 1D6 pollici dal vostro movimento. Tentare una carica che attraversi un ostacolo lineare causa immediatamente il DISORDINE per il battaglione. I battaglioni possono anche utilizzare la propria MANOVRA per riorganizzare i propri ranghi. Questa opzione si rivela molto utile quando ci si vuole riorganizzare dopo un combattimento, quando si serrano i ranghi dopo una rotta, dopo aver attraversato un terreno difficile o dopo essere stati interpenetrati. Esiste una distanza minima da rispettare di quattro pollici fra tutte le unità ostili a meno che non si stia preparando un attacco.

Battaglione con 6 basi multiple che sparano in Linea (24 figure).
Notate la posizione del Portabandiera e del Tamburino

Battaglione con 6 basi multiple che sparano in Colonna (24 figure).
Notate la posizione dell'Ufficiale, del Sergente e del Tamburino.



DISORDINE

Essere in DISORDINE indica che tanto la formazione quanto l'effettività di un Battaglione è stata in qualche modo compromessa. Tra le cause vi può essere:

- L'aver mosso in terreno Difficile (ad eccezione delle truppe Leggere in Ordine Sparso);
- Non aver trascorso un intero turno a recuperare dal disordine prima di essere stati oggetto di Attacchi o di Fuoco avversario;
- Venir attaccati sul fianco o da dietro mentre impegnati ancora in combattimento;
- Subire la interpenetrazione di truppe amiche a ranghi serrati;

Una unità amica a ranghi serrati che si addentri in terreno difficile viene Disordinata. Se si ferma e trascorre un turno a riformare i propri ranghi non viene più considerata disordinata fintanto che non effettui un ulteriore movimento all'interno di un Terreno Difficile. Tanto gli Skirmishers quanto le unità Leggere in Ordine Sparso non subiscono penalizzazione quando attraversano un Terreno Difficile.

ACCURATEZZA (Potranno questi ragazzi colpire un bersaglio a 30 passi ?)

Fare fuoco è una operazione alquanto semplice. Il battaglione apre il fuoco dei propri moschetti in gruppi di quattro figure chiamati Gruppi di Fuoco. Per ciascun gruppo di quattro soldati (o frazione) si tira un D6. **Se il vostro punteggio è uguale o superiore al Rating del Battaglione indicato nella Tabella Attivazione, allora avete colpito un soldato del vostro avversario.** Ciascuna base può tirare una sola volta per turno. Il numero di gruppi di fuoco che potete utilizzare dipende dalla distanza a cui si trovano dal proprio bersaglio.

CHI PUÒ FAR FUOCO

Schierati in **Linea**, ogni singolo Gruppo di Fuoco può sparare fintanto che una linea diretta e ininterrotta può essere tracciata dal fronte della basetta fino al bersaglio. In colonna, invece, solo i ranghi sul fronte del Gruppo di Fuoco possono sparare fintanto che i loro bersagli rispettino i criteri indicati in precedenza circa la linea di fuoco.

I bersagli in una qualsiasi copertura quale, ad esempio, trovarsi dietro un muro o in mezzo alla boscaglia, dimezzano il numero di Gruppi di Fuoco che possono effettivamente sparare.

Ad esempio, un battaglione che spari ad un bersaglio distante sette pollici e coperto, ridurrà i propri gruppi di fuoco dal 50% al 25%. Le frazioni vanno arrotondate per eccesso se superiori allo 0,5, per difetto se inferiori a detto valore. Un Gruppo di Fuoco di quattro uomini può ancora sparare anche se viene ridotto ad una singola figura. Quando anche l'ultima figura è persa, allora il numero di Gruppi di Fuoco viene ridotto di uno. Ad esempio, un Battaglione di 20 uomini di *Truppa* equivale a cinque gruppi di fuoco. Anche con 17 soldati esso rappresenta ancora 5 gruppi di fuoco. Quando gli effettivi del battaglione scendono a 16, allora, e solo allora, esso rappresenta 4 Gruppi di Fuoco. I Personaggi Speciali non valgono nel conteggio per la quantificazione dei Gruppi di Fuoco.

A seconda delle circostanze, la capacità di sparo può essere aumentata o diminuita applicando i Modificatori allo Sparo prima di applicare i modificatori per la distanza per determinare il numero di Dadi effettivamente disponibili.

MODIFICATORI AL TIRO

Bersaglio in Colonna	+2 dadi
Britannici in linea (non Miliizia)	+2 dadi
Guardia	+2 dadi
Carabinieri Britannici che sparano	+2 dadi
Bersaglio in copertura leggera	-2 dadi

Bersaglio in copertura pesante	Riduci il numero di dadi del 50%
Disordinato	Riduci il numero di dadi del 50%
Fuoco su unità skirmisher	Riduci il numero di dadi del 50%

TABELLA DEI MODIFICATORI PER LA DISTANZA		
Distanza dal bersaglio in pollici		Numero di gruppi di fuoco che possono sparare
Moschetto	Carabina	
Fino a 6	Fino a 6	TUTTI
6-12	6-18	50%
12-18	18-24	25%

Un Gruppo di Fuoco avrà sempre la possibilità di sparare, non importa quanti pochi essi siano all'interno del vostro battaglione. Le distanze non dovrebbero essere misurate in anticipo.

SKIRMISHERS

Il numero di skirmisher da utilizzare nel gioco dovrebbe essere in qualche modo limitato. Ciascun battaglione può schierare fino al 20% della propria *Truppa* come skirmishers. Sebbene leggermente al di sopra dei valori reali, questa percentuale aiuta a semplificare i calcoli. Le due *Compagnie Laterali* dei battaglioni Britannici equivalevano al 20% degli effettivi e potevano essere entrambe schierate in questo modo. La compagnia di *Voltigeur* dei battaglioni di linea Francesi erano circa il 16,5% degli effettivi.

Se decidete di schierarli in skirmish dovete farlo prima dell'inizio della battaglia per ciascun battaglione che voglia avvalersi di questa opzione. Gli skirmisher non potranno comunque rientrare nei ranghi del proprio battaglione durante la partita. Se schierati, gli skirmisher contano come gruppi di fuoco composti da due figure invece di quattro. Eventuali frazioni vanno arrotondate per eccesso fino ad equivalere il numero di figure schierate o di gruppi di fuoco. Battaglioni in linea o colonna non possono aprire il fuoco attraverso i propri skirmisher. I nemici, al contrario, devono far fuoco solo su uno scudo di skirmisher che sia stato posto a protezione della propria unità. Skirmishers vengono attivati contestualmente alla propria unità di appartenenza.

Essi muovono come la propria unità e devono sempre restare entro 4 pollici da essa. Se un nemico entra in contatto con gli skirmisher essi vengono direttamente tolti dal gioco. La loro scomparsa dal campo di battaglia non previene un inseguimento dell'attaccante sull'unità principale. La loro perdita non implica un TEST-RISOLUZIONE.

TRUPPE LEGGERE

Qualsiasi esercito non può schierare più di un MASSIMO di un singolo battaglione di leggeri. Deve avere una classificazione di VETERANO e non può contenere più di 36 figure. Avete la possibilità, se volete, di schierare il 75% dei suoi effettivi come Skirmishers ma non possono superare i 6 pollici dal resto dell'unità che deve rimanere in a Ranghi Serrati. Le truppe Leggere Britanniche possono essere armate con le carabine e vengono classificati come fucilieri. Questo garantisce da un lato un incremento nella potenza di fuoco bilanciata da una elevata vulnerabilità agli attacchi degli avversari.

RISCHIO DEL FUOCO PER I PERSONAGGI SPECIALI

Esiste la possibilità, se un battaglione contiene Personaggi Speciali subisce perdite a causa del fuoco nemico, che detti Personaggi siano a rischio. Per ogni "6" tirato dal vostro avversario il vostro battaglione perderà un Personaggio Speciale al posto di un soldato di Truppa. Nell'eventualità che il battaglione contenga più di un Personaggio Speciale, allora tirate un dado per vedere chi effettivamente cade sotto il fuoco nemico. Detta regola si applica anche quando il Comandante è aggregato al battaglione (in questo caso, esso viene considerato come un Personaggio Speciale).

AGGRESSIONE (Sono in grado di attaccare con una baionetta?:)

Per poter entrare a contatto con una unità nemica, un battaglione deve vincere un TEST-AGGRESSIONE. In caso di fallimento, il battaglione non farà nulla per questo turno. Se riesce, allora l'unità si muoverà a contatto con il proprio avversario. Determinate di quanto esso si muoverà effettivamente tirando 2D6 per un battaglione schierato in Linea e 3D6 per quello schierato in Colonna. Qualora non dovesse raggiungere il proprio bersaglio, il battaglione resterà fermo un turno per recuperare la propria formazione ma sarà comunque in grado di rispondere (ma senza poter effettuare fuoco difensivo) qualora fosse caricato a sua volta. Al contrario, se riesce a raggiungere il proprio bersaglio, allora si procederà con il combattimento corpo a corpo.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Entrambi I giocatori tirano un D6;

Aggiungete il numero di Gruppi di fuoco al risultato;

Se avete caricato una unità in Linea aggiungere +3 al risultato;

Se avete caricato una unità in Colonna aggiungere +6 al risultato;

Aggiungete + 3 al risultato se il battaglione contiene un Ufficiale;

Aggiungete + 2 al risultato se una unità amica si è unita al combattimento;

Aggiungete + 2 al risultato se vi trovate in posizione elevata rispetto al nemico;

Aggiungete + 1 al risultato per ogni altro Personaggio Speciale contenuto nel battaglione;

Sottraete -1 se il vostro avversario sta difendendo una posizione classificata come Copertura Leggera;

Sottraete -2 se siete disordinati;

Sottraete -4 se il vostro avversario sta difendendo una posizione classificata come Copertura Pesante;

Chi ha il punteggio più alto vince e subisce due perdite. Lo sconfitto invece subisce sei perdite, viene ricacciato all'indietro di 2 pollici e deve effettuare un TEST-RISOLUTEZZA. Il vincitore ha la facoltà di inseguire se lo desidera. Nel caso in cui non ci sia un inseguimento, entrambe le unità restano alla loro attuale posizione a meno che non siano soggetti ad ulteriori attacchi. Qualora attaccate esse possono comunque difendersi ma sono DISORDINATE. In caso di inseguimento e il giocatore che abbia perso il combattimento abbia superato il TEST-RISOLUTEZZA, allora si svolgerà un nuovo turno di combattimento quando l'unità verrà attivata dal proprio controllore. Nessun altro battaglione può unirsi al combattimento nel turno in cui esso sia iniziato.

Se il combattimento si risolve senza vincitori né vinti, allora nessun bonus di carica sarà aggiunto ai modificatori nel successivo turno di combattimento, anche se varranno tutti gli altri eventuali modificatori. Se il vincitore ricaccia indietro un avversario, allora il modificatore di carica dovuto alla sua attuale formazione viene aggiunto al risultato del tiro del dado. Il combattimento continua fino a che uno dei battaglioni non va in Rotta.

Se due battaglioni sono già impegnati in combattimento ed una unità amica supera un TEST-AGGRESSIONE per unirsi al combattimento, essa non verrà considerata come combattente ma aggiunge un modificatore all'unica amica già impegnata in combattimento. Un battaglione amico può unirsi al combattimento solo caricando l'avversario impegnato in mischia sul fianco o sul retro. Se si tratta della prima azione di una nuova fase allora il battaglione attualmente in mischia potrà avvalersi del modificatore per la nuova unità amica, altrimenti dovrà attendere un ulteriore turno prima di poter aggiungere detto modificatore. Quando una mischia viene attivata da un giocatore, essa vale per entrambe le unità impegnate nella mischia.

FUOCO DIFENSIVO

Un battaglione può tentare di effettuare il fuoco difensivo se non lo ha già fatto in precedenza. Quando da fuoco di copertura un battaglione tira un D6.

1: Lungo Raggio (fa fuoco il 25% dei gruppi di fuoco che potrebbero eventualmente sparare)

3-5 Medio Raggio (fa fuoco il 50% dei gruppi di fuoco che potrebbero eventualmente sparare)

6: Corto Raggio (Tutti I gruppi di fuoco possono sparare).

Effettuate un TEST-ACCURATEZZA per ciascun gruppo di fuoco in grado di sparare. Sottraete -1 dal risultato di ciascun dado. Viene inflitta una perdita da ciascun gruppo di fuoco che ottenga un risultato uguale o superiore al proprio valore di ACCURATEZZA. Se subisce perdite, l'unità attaccante deve effettuare un TEST-RISOLUTEZZA. Se lo fallisce essa ROMPE. Se lo passa o se non le viene inflitta nessuna perdita essa giunge a contatto con il proprio bersaglio e si risolve la fase di corpo a corpo. Perdite da sparo non hanno effetto sul risultato del combattimento Corpo a corpo.

RIMUOVERE LE PERDITE

Le perdite della Truppa non dovrebbero essere rimosse fino a che il battaglione non abbia raggiunto il 50% della sua forza originale. Questo per simulare lo sforzo da parte del battaglione di mantenere il proprio fronte il più a lungo possibile così come facevano le vere unità impegnate in battaglia. Al contrario le perdite dei Personaggi Speciali vengono rimosse immediatamente.

RISCHI DEL COMBATTIMENTO PER I PERSONAGGI SPECIALI

Se un battaglione in mischia perde per una differenza di 3 punti o maggiore, allora i Personaggi Speciali sono essi stessi a rischio di morire. Tirate un D6 per ciascun Personaggio Speciale presente nel battaglione e con un risultato di 1-2-3 detto personaggio muore al posto di un soldato di truppa.

RISOLUTEZZA E CORAGGIO (Riusciranno a sputare negli occhi del Diavolo in persona ?)

Questo paragrafo spiega come effettuare I test per verificare la permanenza in combattimento dei vostri battaglioni dopo che siano stati oggetto di un qualche evento negativo. Quando una unità è chiamata a effettuare un TEST-RISOLUTEZZA o un TEST-CORAGGIO il battaglione deve ottenere un valore uguale o superiore a quello indicato nella Tabella ATTIVAZIONE. Un battaglione dovrebbe testare la propria RISOLUTEZZA o CORAGGIO quando:

- si vuol tentare di attaccare (CORAGGIO);
- si subiscono perdite (RISOLUTEZZA);
- perde un combattimento (RISOLUTEZZA);
- nella sua linea di visuale, a prescindere dalla distanza sul campo di battaglia, vede una unità amica scappare (RISOLUTEZZA);
- il Comandante in capo viene aggregato al battaglione e viene ucciso in combattimento o a causa del fuoco avversario (RISOLUTEZZA);

Tirate un D6 e verificate che il risultato sia uguale o superiore al valore indicato nella Tabella ATTIVAZIONE.

Modificatori

- Se il battaglione ha subito il 50% o più di perdite, sottraete -1 al tiro del dado;
- Se il battaglione ha perso in mischia in questo turno, sottraete -1 al tiro del dado;
- Se nel battaglione è presente un Ufficiale, aggiungere +2 al tiro del dado;

Se un battaglione fallisce il proprio TEST-RISOLUTEZZA per aver perso una mischia, per aver subito perdite, per aver visto una unità amica in fuga, per aver visto uccidere il Comandante Supremo o perché ha già rotto, quella unità scapperà per 3D6 pollici. Se riesce il TEST di una unità che è già ROTTA e la cui ATTIVAZIONE prevede il RIORDINO in questo turno, allora l'unità rimane ferma alla propria attuale posizione. Il battaglione dovrà poi rimanere fermo per un turno per poter riformare i propri ranghi. Una unità non farà alcuna mossa ma sarà comunque considerata ATTIVATA se fallisce un test TEST-CORAGGIO nel tentativo di attaccare un avversario. Ciascun battaglione deve effettuare un singolo TEST-RISOLUTEZZA non importa quante siano le situazioni che ne richiedano uno. I Battaglioni che scappano oltre il bordo del campo di battaglia non rientrano in gioco.

VINCERE LA PARTITA

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di unità non in Rotta presenti sul campo di battaglia alla fine dell'ottavo turno. In caso di pareggio OPPURE se entrambi i giocatori finiscano la partita con tutte le unità con le quali avevano iniziato la battaglia, allora vince il giocatore che abbia subito il minor numero di perdite. Nel caso in cui abbiate determinato degli Obbiettivi per le fazioni in campo, allora il risultato della battaglia dovrà essere valutato in base all'eventuale raggiungimento degli stessi.

DUE ESEMPI DI ESERCITO

BRITANNICI

1° Battaglione	LINEA	36 soldati + 1 Tamburino +1 Sergente + 1 Ufficiale	=52 points
2° Battaglione	LINEA	36 soldati + 2 Tamburino +2 Sergente	=48 points
3° Battaglione	MILIZIA	40 soldati + 1 Sergente + 1 Ufficiale	=34 points
4° Battaglione	VETERANI	28 soldati + 1 Ufficiale	=52 points
5° Battaglione	MILIAZIA	20 soldati + 1 Sergente	=14 points

TOTALE 200 punti

FRANCESI

1° Battaglione	LINEA	24 soldati + 1 Tamburino +1 Portabandiera	=32 points
2° Battaglione	VETERANI	24 soldati +1 Sergente	=40 points
3° Battaglione	LINEA	32 soldati + 2 Tamburini	=36 points
4° Battaglione	GUARDIA	32 soldati + 2 Tamburini +2 Sergenti + 1 Portabandiera + 1 Ufficiale	=92 points

TOTALE 200 punti