

*Bozza versione 0.1.6*

di Lorenzo Sartori

### 1) INTRODUZIONE

Questo non è un nuovo regolamento, ma un'Espansione (in via di sviluppo) di Impetus alle Guerre Napoleoniche. Per utilizzare questa Espansione è necessario possedere una copia del regolamento Impetus. Un adattamento al sistema Basic Impetus sarà sviluppato in un secondo momento.

### 2) SCALA

**Grandeur** è un gioco Grande Tattico, dove una Unità/Base rappresenta un Brigata (o una forza equivalente). Un'Unità di Artiglieria rappresenta dai 12 ai 24 cannoni. Per battaglie di grandi dimensioni si consiglia di variare la scala equiparando l'Unità a una Divisione e di dividere tutte le misurazioni

### 3) IMBASSETTAMENTO

Potete imbasettare le vostre Unità come in Impetus, ma dando dove possibile maggiore profondità. Basi quadrate sono perfette (ad esempio 80x80mm per il 15mm) ma anche meno profonde (ad esempio 80x60mm) vanno benissimo. In generale non è necessario reibasettare eserciti che hanno diversi sistemi di imbasettamento e accorpate le vostre basi in modo simile a quanto consigliato.

Per l'Artiglieria dimezzate il fronte, per cui basi 40x40mm per i 15mm, 60x60mm per 28mm e 30x30mm per i 6mm e i 10mm. Con i 6mm potete anche usare basi di 40x40mm per Fanteria e Cavalleria e 20x20mm per l'Artiglieria .

I Comandanti di Armata e di Corpo devono essere imbasettati come l'Artiglieria (con minore profondità se preferite). Dividete queste misure per i Generali di Divisione (ad es. in 15mm 20x40mm o 20x30mm).

### 4) TIPI DI TRUPPE

Per semplicità i nuovi tipi di truppa si basano su quelli di Impetus.

#### TRUPPE MONTATE

##### **Cavalleria Pesante (CP)**

Cavalleria da impatto come Corazzieri, Carabinieri... Deve inseguire se vince una mischia.

##### **Dragoni (CM)**

Cavalleria abbastanza pensante ma in grado di assolvere anche funzioni di cavalleria leggera.

##### **Cavalleria Leggera (CL)**

Cavalleria usata per esplorazione e per schermare, come ad esempio Chasseurs, Ussari, Lancieri, Ulani, Cosacchi.

## TRUPPE APPIEDATE

### Fanteria (FP)

In questo gioco viene rappresentata la sola fanteria di linea. Gli schermagliatori non sono rappresentati fisicamente e si considerano parte delle Unità fornendo loro la capacità di fare Fuoco di Schermaglia. Alcune Unità di Fanteria possono essere unite a unità di Cavalleria (FP-MX, si vedano le liste). Le Unità miste sono considerate fanteria ma beneficiano della presenza di reparti di Cavalleria.

## ARTIGLIERIA

### Artiglieria a piedi (F-Art)

Può essere pesante (F-Art A) 9-12 libbre; Media (F-Art B) 6 libbre o Leggera (F-Art C) 3-4 libbre. L'Artiglieria in Disordine o fuori dal raggio di comando no spara.

### Artiglieria a cavallo (H-Art)

Come l'artiglieria a piedi (sebbene solo media o leggera), ma con migliore capacità di movimento.

In **Grandeur** viene rappresentata solo l'Artiglieria di Corpo o della Riserva. L'Artiglieria divisionale si considera aggregata alle Brigate.

## 5) REGOLE AGGIUNTIVE

### 1.0 Condizioni meteorologiche

Dopo il posizionamento del terreno, i giocatori tirano un d6 a testa e confrontano il risultato della somma con la seguente tabella.

#### Tabella Meteo

Tiro dei dadi	Effetti
11-12	Caldo torrido
7-10	Bel tempo
5-6	Dopo la pioggia
3-4	Pioggia
1-2	Temporalmente, tempeste di neve ecc.

**Caldo torrido.** Si applica un -1 a tutti i Test

di Disciplina richiesti per più di una fase di movimento.

**Bel tempo.** Si gioca normalmente.

**Dopo la pioggia.** Il terreno è inzuppato e quindi fangoso. Si applica un -1 a tutti i Test di Disciplina richiesti per più di una fase di movimento. Si applica anche un -1 a tutti i fuochi di artiglieria superiori a 5U (fuoco a mitraglia).

**Pioggia.** Come sopra, ma si applica un -2 a tutti i fuochi (con esclusione dell'artiglieria entro 5U).

**Temporalmente,...** Come sopra. Inoltre si dimezzano tutti i raggi di comando (Struttura Comando).

### 2.0 Comandi e Leader

In **Grandeur un Comando corrisponde a un Corpo.** Eserciti senza Corpi (ad esempio i Britannici) si considerano come strutturati su un unico Comando.

Le Unità/Brigate devono essere raggruppate in Divisioni.

Contrariamente a Impetus, in **Grandeur** i Leader non sono compresi nell'Unità.

Ci sono tre tipi di Leader: Comandanti di Armata, Comandanti di Corpo e Comandanti di Divisione.

I Leader possono muovere fino a 20U, in ogni direzione, quando il Corpo a cui appartengono viene attivato (e nel caso del CiC – il Comandante d'Armata- quando qualsiasi Corpo viene attivato, sempre una sola volta per turno). I Leader possono sempre evadere, se caricati da qualsiasi direzione, verso l'Unità amica più vicina, ignorando le rotte bloccate dal nemico. Non è necessario che compiano un'intera mossa. I Leader non possono essere fatti oggetto di tiro.

Oltre all'iniziativa il loro compito è quello di tenere in raggio di comando le truppe.

I Leaders possono essere aggregati a qualsiasi Unità amica ad essi sottoposta). In questo caso l'Unità beneficia di un modificatore di +1 durante i Test di Disciplina e i Test di Coesione (come in Impetus). Nel caso si aggrega un Generale di Divisione valoroso l'Unità beneficia di un +2 in combattimento e nei Test di Coesione.

Se durante un Test di Coesione viene tirato un 6 si deve tirare nuovamente e con un

secondo 6 il Leader si considera caduto in battaglia. Generali valorosi muoiono automaticamente in caso sia tirato un 6 al Test di Coesione.

Leader aggregati a un Unità muovono con la stessa (anche se hanno appena mosso quel turno) e il loro raggio di comando risulta dimezzato.

## 2.1 Struttura di Comando e qualità dei Leader

In **Grandeur** sono previste 4 Strutture di Comando

	Raggio	Costo
<b>Eccellente</b>	80/30	50pti
<b>Buona</b>	60/30	30pti
<b>Discreta</b>	40/20	15pti
<b>Scarsa</b>	30/15	0pti

Il primo numero è il raggio del Comandante d'Armata, il secondo quello dei Comandanti di Corpo e di Divisione.

I Comandanti non sono tutti uguali tra loro. I Comandanti d'Armata e di Corpo possono essere:

	Leadership	Costo
<b>Genio</b>	4	40 (25)
<b>Esperto</b>	3	30 (15)
<b>Affidabile</b>	2	20 (10)
<b>Scarso</b>	1	10 (5)
<b>Incompetente</b>	0	-10 (0)

Il costo tra parentesi si riferisce al CiC in eserciti che possono avere i Comandanti di Corpo. Solo Napoleone e Wellington possono essere acquistati come CiC Genio. I Comandanti di Divisione possono essere:

	Si attiva con	Costo
<b>Intraprendente</b>	3+	10
<b>Cauto</b>	6	5

E' possibile trasformare un generale Intraprendente in **Valoroso** aggiungendo 5pti. Se il Generale di Divisione è fuori dal raggio di Comando del suo Comandante di Corpo o del Comandante d'Armata, attiverà la sua Divisione solo se tirerà con un d6 il numero indicato nella tabella sopra.

## 2.2 Importanza dell'essere entro in raggio di comando

- I **Comandanti di Corpo** possono essere attivati se fuori raggio ma tireranno un solo D6 durante la fase di iniziativa.

- I **Comandanti di Divisione** fuori raggio possono attivare la Divisione solo se ottengono un 3+ se Intraprendenti o 6 se Cauti.

- Le **Brigate** fuori da qualsiasi raggio di comando non possono effettuare più di una fase di movimento e recuperano dal Disordine con un malus di -1 al Test di Disciplina.

- L'**Artiglieria** fuori dal raggio di comando non può effettuare più di una fase di movimento e recupera dal Disordine con un malus di -1 al Test di Disciplina. L'Artiglieria fuori raggio di comando non può sparare.

## 2.3 Perdita di un Comandante

I Leader possono cadere in combattimento solo se aggregati un'unità o se contattati dal nemico. Se contattati dal nemico sono automaticamente eliminati.

Se aggregati a un'Unità e se l'Unità ottiene un 6 durante un Test di Coesione, il Generale valoroso è automaticamente eliminato. Per gli altri Comandanti si deve tirare un altro D6 e se esce un altro 6 anche loro sono considerati caduti in battaglia.

## 3.0 Iniziativa e attivazione

L'iniziativa avviene per Corpo (che corrisponde a un Comando di Impetus) o a Armata nel caso in cui l'esercito non sia strutturato su Corpi.

Comandanti di Armata, con l'esclusione di quelli che comandano eserciti non strutturati su Corpi, non tirano direttamente per l'iniziativa, ma influenzano comunque l'iniziativa dei loro Comandanti di Corpo.

Questi, se fuori raggio di comando dei loro superiori, tirano infatti un solo D6.

In caso di pareggio prevale la parte con il migliore CiC e in caso di ulteriore pareggio prevale la migliore Struttura di Comando. Se la situazione di pareggio persiste allora si ritirano i dadi.

## 4.0 Movimenti e interpenetrazioni

Tutte le truppe non in Disordine possono effettuare un movimento laterale o in obliquo senza disordinarsi se di metà del movimento consentito. La CL può effettuare un movimento laterale/obliquo anche un'intera fase di movimento.

Nel movimento dell'artiglieria è già compreso l'agganciarsi ai traini, lo sganciarsi e il mettersi in batteria.

Le Uniche interpenetrazioni possibili sono le seguenti.

La Cavalleria può interpenetrare tutte le unità (si suppone che dove non possibile ci giri attorno). La Fanteria può interpenetrare l'Artiglieria.

#### 4.1 Fanteria in Quadrato

Vista la scala usata di rappresentazione usata, in **Grandeur** non esistono cambi di formazione. Tuttavia si suppone che Unità di fanteria si ammassino o formino automaticamente dei quadrati se Unità di cavalleria si trovano a 5U. Unità ammassate o in quadrato non effettuano il Fuoco di Schermaglia e sono più vulnerabili al fuoco di artiglieria. Possono tuttavia muovere e anche caricare, anche Unità di cavalleria, ma non possono effettuare più di una fase di movimento.

#### 4.2 Evasioni

Tutte le Unità di Cavalleria possono evadere se caricate frontalmente. Anche l'Artiglieria può evadere da una carica. I Leader evadono anche se la minaccia non è frontale. Non è ammessa l'evasione da tiro.

#### 4.3 Disingaggio

Tutte le Unità di Cavalleria possono sganciarsi da una mischia con Fanteria o con Artiglieria. Unità di Cavalleria possono sganciarsi da altra Cavalleria solo se più veloci.

#### 5.0 Fuoco

In **Grandeur** ci sono solo due tipi di fuoco: Fuoco di Artiglieria e Fuoco di Schermaglia.

#### 5.1 Fuoco di Artiglieria

L'Artiglieria spara normalmente seguendo i valori della tabella. L'Artiglieria spara solo se in raggio di comando. Artiglieria in Disordine è considerata silenziata e quindi non può sparare. L'Artiglieria può muovere e sparare o sparare e muovere come qualsiasi altra Unità, ma ha un malus di -2 per ogni se di movimento.

#### 5.2 Fuoco di Schermaglia

Il Fuoco di Schermaglia può essere eseguito solo da Unità di Fanteria con questa capacità.

Il Fuoco di Schermaglia non può essere effettuato contro la Cavalleria.

Si applica un malus di -2 se si spara a un'Unità Mista (FP-MX).

Il Fuoco di Schermaglia non può essere eseguito da Unità formate o in quadrato (vedi 4.3).

#### 5.3 Fuoco automatico di opportunità

Qualsiasi Unità di Fanteria che non ha raggiunto il 50% delle perdite può sparare di opportunità a distanza 5U (risolvere prima della mischia, come le regole del pilum) qualsiasi unità nemica di fanteria che carica frontalmente.

#### 5.4 TABELLA DI TIRO

	5U	10U	15U	30U	50U
<b>Sk A</b>	2	0	-1	No	No
<b>Sk B</b>	1	-2	-3	No	No
<b>Art A</b>	4	3	2	1	0
<b>Art B</b>	3	2	1	0	No
<b>Art C</b>	2	1	0	No	No

#### Modificatori

-1 se chi spara è Disordinato (l'Artiglieria disordinata non spara)

+2 se Artiglieria che tira a Fanteria ammassata o in quadrato

+2 se si spara su fianco/retro (infilata). Non cumulativo con il precedente modificatore.

-2 se Fuoco di Schermaglia contro Unità Miste (FP-MX)

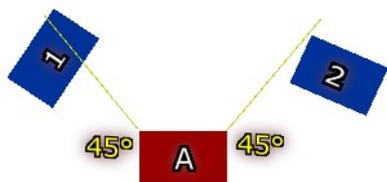
-1 se Fuoco di Schermaglia contro Art.

-2 per ogni fase di movimento eseguita dall'Artiglieria

-1 per ogni fase di movimento eseguita dalla fanteria.

#### 5.5 Fuoco di Infilata

Una Unità è presa di infilata se il fuoco proviene da una Unità che si trova totalmente fuori il suo arco di 45°.



*Esempio (si veda diagramma). L'Unità 1 non può fare fuoco sul fianco (d'infilata) all'Unità A. L'unità 2 invece sì.*

## 6.0 Mischia

Si applicano le regole presenti in Impetus con le seguenti eccezioni.

### 6.1 Bonus di Impeto

la cavalleria gode del bonus solo contro altra cavalleria, la Fanteria solo contro altra Fanteria.

### 6.2 Posizione sopraelevata

La cavalleria non beneficia di alcun vantaggio tattico per essere più in alto su una collina.

### 6.3 Artiglieria in mischia

L'Artiglieria in mischia non è distrutta ma combatte. Se non disordinata può sempre sparare a mitraglia (5U) se caricata frontalmente.

### 6.4 Ritirata dopo la mischia

La fanteria ammassata o in quadrato non si ritira se perde una mischia.

Le truppe montate che non vincono una mischia devono ritirarsi di 5U+1D6.

### 6.5 Inseguimento

la CP deve inseguire se vince la mischia. Le altre truppe (con I superiore a 0) possono decidere se inseguire. Unità di fanteria possono inseguire solo se vincono contro Unità di Fanteria.

### 6.6 Attacchi sul fianco e sul retro

Tutte le truppe sono disordinate se attaccate sul fianco/retro. Non trovano applicazione altri effetti negativi.

## 7.0 Test di Coesione

Si applicano le stesse regole di Impetus, ma le truppe classificate "Elite" possono ritirare i 5

e i 6 nei Test di Coesione (una volta per test); le truppe classificate "Veterane" possono ritirare i 6 nei Test di Coesione (una volta per test).

## 8.0. Condizioni di Vittoria

Un esercito è sconfitto quando vanno in rotta Unità equivalenti al 50% del VDT. La rotta è calcolata a fine turno.

### APPENDICE 1

#### Regole per i quadrati

Queste sono regole sperimentali per l'utilizzo più "tattico" dei Quadrati in **Grandeur**.

Il giocatore può mettere in quadrato una o più Unità di Fanteria durante la loro attivazione o come reazione a una carica di cavalleria.

Nel primo caso mettere in quadrato la brigata implica l'esaurimento di altre azioni anche in caso di fallimento.

Per mettere in quadrato una brigata si effettua un Test di Disciplina con i seguenti modificatori.

Se in fase attiva:

-1 se in Disordine

-1 se fuori Raggio di Comando

Se come reazione, oltre ai precedenti modificatori si applicano i seguenti

+1 per ogni fase di movimento che la cavalleria ha dovuto compiere per giungere in contattato

-1 se l'attacco è sul fianco/retro

+1 se l'Unità era in opportunità

Se queste regole vengono utilizzate, allora la Cavalleria beneficia del Bonus di Impeto contro la Fanteria salvo che l'Unità sia disposta in quadrato. Se l'Unità è in quadrato la cavalleria che la carica è inoltre automaticamente disordinata.

Fanteria in quadrato ignora gli svantaggi di un attacco sul fianco/retro.

### APPENDICE 2

#### Tipi di truppe

Old Guard (FP) 5 7 3 A SkA, Elite 48

Other Guard or Elite Inf. (FP) 5 6 3 A SkA, Elite 41

Line Infantry (FP) 5 4 1 B SkA 19pts

Veteran Line Infantry 5 1 B SkA, Veteran 26pts

Conscript Line Infantry (FP) 5 4 1 C SkB, 12pts

Raw Line Infantry 5 4 1 C, 9 (es. Landwer, oppure VBU=3 a 7 pts)

Guard Heavy Cav. 8 7 3 A Elite 45pts

Cuirassiers/Carab (CP) 8 6 3 B Veteran 31pts

Guard Light Cav (CL) 12 4 1 B Elite 25pts

Guard Dragoons (CM) 10 4 1 B Elite 23pts

Dragoons (CM) 10 4 1 B 18pts (+3 se Veteran)

Hussars (CL) 12 3 1 B Elite 23pts

oppure Hussars (CL) 12 3 1 B Veteran 21

Light Dragoons (British) 12 3 1 B Veteran 21pts

Lancers (CL) 12 3 3 B Veteran 20pts

Ulhans (CL) 12 3 3 B 17pts

Chasseurs (CL) 12 3 1 B 15pts

Cossacks (CL) 12 3 1 C SkB 13pts (i reparti migliori di

Cosacchi possono essere classificati Veteran +3pts)  
Artillery F Art 6 2 0 B Art A 20pts  
o F Art 6 2 0 B Art B 15pts  
Horse batteries H Art 10 2 0 B Art B o C 20 o 15

**Costi**

Veteran + 3pts

Elite + 5pts

SkA +5pts

SkB +3pts

© 2010 Dadi&Piombo