

Murat

Quando i francesi giravano l'Europa, gli inglesi solcavano i mari e nessuno aveva niente da ridire



Antonio Dimichele e Gianluca Pinardi

Wargame Club Grande Armea 2017

L'immagine di copertina è una gentile concessione del maestro Giuseppe Rava

Tutte le sue opere possono essere visionate su www.g-rava.it

Le foto dei modelli che trovate nel regolamento appartengono alle collezioni degli autori, ai membri del club Grande Armee di Parma ed alla produzione dell'amico Steve Maughan

www.waterloo18151815.com



-Introduzione-

Murat nasce dall'intenzione di sviluppare l'idea iniziale di Shell for Guns e di valutare la possibilità di avere a disposizione un set di regole semplici e veloci anche per rappresentare gli scontri del periodo Napoleonico. Ogni regolamento ha le sue caratteristiche, così come ogni periodo storico ha peculiarità militari che lo caratterizzano. Il periodo napoleonico è di certo il più ricco e variegato e quello che più di tutti ha affascinato i giocatori di wargame nel corso degli ultimi cinquant'anni. Noi proviamo ad avvicinarci al periodo senza timori reverenziali, ma con la consapevolezza che anche in questo caso qualcuno, leggendo le regole, sarà soddisfatto, mentre qualcun altro non lo sarà per niente. Chi si avvicina al periodo Napoleonico, infatti, è di norma più esigente e richiede un grado di "senso della ricostruzione storica" spesso difficile da accontentare e il problema è sempre stato quello di mantenere il giusto equilibrio fra giocabilità e rispetto della storia. Avvicinarsi troppo ad un grado di ricostruzione storica alto ha sempre spinto a creare regolamenti di grande fascino, ma complessi ed eccessivamente lunghi a scapito della giocabilità e del divertimento, mentre, viceversa, sacrificare tutto alla giocabilità, ha dato spesso risultati forse troppo banali. In questo caso il rischio è ancora maggiore, in quanto si tratta di valutare se l'esperienza di Shell for Guns può adattarsi al periodo napoleonico, antecedente di oltre cinquant'anni alla Guerra Civile Americana e precedente ad un periodo particolarmente ricco di innovazioni tecnologiche e tattiche.

Murat vuole semplicemente andare incontro a chi, con poco tempo a disposizione e con tanta voglia di giocare, vuole riprodurre ciò che avveniva sui campi di battaglia degli scontri dell'epoca napoleonica senza entrare troppo nei particolari, ma strizzando appena l'occhio al rigore storico e al tempo stesso al divertimento. Con poche pretese e senza l'illusione di aver scritto qualcosa di definitivo.



1: REGOLE GENERALI

L'imbasettamento, anzi il concetto di linea di fronte

Da sempre siamo abituati a utilizzare regolamenti con un determinato imbasettamento che rimane vincolante per il gioco. La nostra idea è quella di ignorare il modo in cui i modelli vengono imbasettati o almeno di rendere possibile che diverse basi con differenti numeri di figure, apparentemente non compatibili, possano rendere possibile il gioco. Ciò che conta sarà pertanto quella che definiamo la "linea di fronte", ovvero la larghezza della unità in linea. Il principio di base è che i giocatori decidano di usare un imbasettamento compatibile.

Prendiamo ad esempio la scala dei 28mm, un reggimento può essere rappresentato in più modi, a seconda di quanto i giocatori vogliono rendere l'idea di massa sul tavolo da gioco ed in relazione allo spazio di cui dispongono.

Una base 6x6 con 6 o 9 figure è un reggimento al pari di uno formato da 8 figure su 2 basi 4x4, o come piace a noi, fino a 24 figure disposte su 6 basi 4x4 (ma anche 36 figure sempre su sei basi)!

La cosa che farà la differenza è che maggiore sarà la linea di fronte in centimetri impegnata dalla unità, potenzialmente maggiore sarà la sua FOU.

In fin dei conti è impossibile che un reggimento di 1800 uomini occupi sempre lo stesso preciso spazio in metri quadri. Questo, ai fini del gioco, viene rappresentato dal diverso imbasettamento. Accade così che un reggimento abbia fronte dell'unità di 16 cm in linea ed un altro 12 cm. Vi sembrerà strano ma ciò non crea alcun problema, posto che il regolamento è stato concepito proprio a tal fine. La cosa importante è che nei reggimenti vi sia un minimo di proporzione oppure che tutti i reggimenti siano bene o male imbasettati allo stesso modo. Le foto renderanno sicuramente chiara l'idea.



1.1 La scala

In Murat ogni base di fanteria può contenere un numero imprecisato di figure, sia per la cavalleria che per la fanteria. Esse rappresentano un numero variabile di uomini. Il concetto di fondo è che una base non rappresenta 100, 200, 300 uomini o altro, ma ad essere rappresentato è il reggimento che avrà un FoU (fattore di combattimento) dato dalle sue dimensioni. Una base di artiglieria viene schierata per rappresentare da 6 a 12 cannoni reali.

Le basi possono essere di qualsiasi dimensione, a patto che entrambe le parti usino lo stesso metodo (vedi anche Appendice 4). Possono essere utilizzate figure in 15 mm o 25-30 mm. Noi abbiamo preferito la scala dei 28mm così imbasettata:

	Fronte	Lato	Numero figure
Fanteria o cavalleria appiedata	4-6 cm	2-6 cm	4-6
Fanteria leggera in ordine aperto	4-6 cm	2-6 cm	2-4
Cavalleria	5 cm	5 cm	2-3
Artiglieria	6 cm	6 cm	1 cannone + artiglieri
Generale di Brigata	2.5 cm	5 cm	1-2
Generale di Divisione	5 cm	5 cm	2-4

Oltre alle basi di fanteria, cavalleria e artiglieria sono previste altri due tipi di basi: le basi dei Generali di Brigata e le basi dei Generali di Divisione. Possono essere rappresentate anche le figure dei generali di Corpo d'Armata, ma non conteranno ai fini del gioco. Le basi dei generali di Divisione potranno contenere 3 o più figure a cavallo o a piedi che rappresenteranno il generale con il suo Stato Maggiore, mentre le basi dei generali di Brigata potranno avere una o due figure a piedi o a cavallo. Nel primo caso, sempre tenendo ben valida la regola che le dimensioni delle basi devono valere per entrambe le parti in gioco, si potranno avere basi più grandi.

Una mossa di gioco corrisponde a circa mezz'ora di combattimenti in tempo reale.

Nella ricostruzione di battaglie storiche per le quali ha la sua importanza anche il numero di uomini effettivamente presenti nelle varie divisioni, occorrerà sempre fare degli aggiustamenti. Pur tenendo valido il concetto che ad essere rappresentato è il reggimento, è comunque sconsigliabile avere in campo unità con meno di 750 uomini o meno ancora. Per esempio, alcune brigate russe o francesi nel 1814 avevano in campo meno di 1500 uomini in reggimenti estremamente ridotti. In questi casi è sempre più corretto rappresentare la brigata (magari appunto di 1000 o 1500 uomini) e non i singoli reggimenti. In questi casi non saranno schierati i generali di brigata ma i soli generali

comandanti di divisione e a fare le “veci” del generale di divisione sarà il comandante del Corpo d’Armata. Lo stesso discorso è valido per le unità di cavalleria con meno di 250 uomini e di conseguenza per brigate formate da meno di mille uomini, anche in questo caso composte da tre o più reggimenti (vedi per esempio l’esercito francese nel periodo 1813-1815). Il consiglio è quello di rappresentare in ogni caso la brigata, non scendendo sotto i 400 uomini di cavalleria, con il solo generale di divisione ad essere rappresentato al comando.



1.2 Le formazioni

A parte l’artiglieria, che viene utilizzata su base singola (ma, ricordiamo ancora una volta, in altra scala si possono usare più modelli per una singola batteria), l’unità minima su cui organizzare le basi di fanteria e di cavalleria è il reggimento, generalmente unito ad altri per formare delle brigate. Fanno eccezione gli eserciti prussiano, austriaco e russo prima del 1808 e quello prussiano dal 1812 in poi che sono organizzati secondo il sistema colonnare e per i quali l’elemento di manovra base è costituito dal reggimento di fanteria e dalla brigata di cavalleria. In questi casi, anche per rispettare una certa “rigidità” negli ordini, verrà schierato il solo Generale in comando (di brigata o di divisione). A seconda del periodo o dall’esercito preso in considerazione ci potrebbero essere delle eccezioni che dovranno essere affrontate e adattate caso per caso o a seconda dello scenario.

Quando si “costruisce” un’unità (reggimento) partendo da organici storicamente riconosciuti, occorre effettuare un arrotondamento dei fattori al numero pieno più vicino (vedi tabella a pag. 7 “Formare le unità”). (**Es. 1:** un reggimento di fanteria nella realtà aveva 1600 uomini; nella nostra scala sarà rappresentato da 5 basi, perché sono più dei 1500 uomini che sono rappresentati da 4 basi. **Es. 2:** un reggimento di cavalleria nella realtà aveva 450 uomini; nella nostra scala sarà rappresentata da 2 basi con valore FoU di

base 6, perché oltre i 400 uomini che sono rappresentati da 2 basi con valore FoU di base 4, ma non oltre i 500 uomini che sarebbero rappresentati da 3 basi).

Le formazioni utilizzate dalle varie unità saranno le seguenti:

Colonna di marcia: fronte di una sola base con le altre incolonnate a seguire; è l'unica formazione che permette il movimento su strada. È una formazione con la quale si può solo marciare, non si può sparare o caricare.

Colonna d'attacco: fronte di due basi con le altre incolonnate a seguire. Unità con sole due basi non possono schierarsi in colonna di attacco.

Linea: basi schierate a formare una sola linea di combattimento.

Quadrato: basi schierate a formare precisamente (se possibile) o grossolanamente un quadrato; la formazione è utilizzata dalla sola fanteria ed è la migliore per combattere contro la cavalleria. È però caratterizzata da una bassa efficacia nel fuoco di fucileria.



1.3 Caratteristiche delle basi

Esperienza delle unità

La capacità di combattimento di un reggimento è espressa dal grado di efficacia dello stesso che rappresenta la sua esperienza e il suo addestramento. In Murat sono prese in considerazione quattro classi di esperienza:

Coscritte: unità formate da truppe con nessuna o scarsa esperienza al combattimento o carenti di addestramento.

Veterane: unità formate da truppe con esperienza di combattimento o un adeguato addestramento.

Elite: unità formate da truppe che hanno partecipato a molti scontri o dotate naturalmente di grande slancio.

Guardia: unità formate dall'Elite dell'Elite di un esercito e che erano definite tali anche nell'ordine di battaglia. Non tutte le unità appartenenti alla Guardia delle varie nazioni sono classificate come tali nel nostro regolamento. Per esempio, le unità della Guardia Spagnola saranno classificate come Elite, mentre le unità della Giovane Guardia francese potranno essere semplicemente Elite o anche Veterane, a seconda del periodo o del numero di reggimento. Per ogni chiarimento, occorrerà sempre fare riferimento all'Army List in allegato al regolamento.

Caratteristiche delle unità

In Murat ogni unità ha la possibilità di effettuare un combattimento in qualsiasi situazione, simulato dal lancio di uno o più D6 e ha la possibilità di subire perdite. Questo significa che ognuna di esse ha un fattore di combattimento ravvicinato e un fattore di fuoco, oltre ad avere un numero massimo di perdite che può sopportare, raggiunto il quale viene eliminata.

FoU: forza dell'unità, rappresenta il numero di perdite che la unità può subire ed anche il numero di D6 che tirerà nella fase di mischia. Se ridotto a zero comporta la perdita dell'unità.

Mos: moschetteria, indica il numero di dadi che l'unità tira nella fase di fuoco, in genere sono 1/3 di quelli del FoU modificato dalla tabella (vedi par. 1.4 *Formare le unità*), arrotondato per eccesso (per es.: unità con FoU 5 = 2, unità con FoU 8 = 3). Questo numero sarà SEMPRE proporzionale e decrescente rispetto a quello della FoU.

Special: indica le regole speciali della unità



L'Inquadramento

Le unità sono inquadrate in tre distinti modi:

FF: fanteria formata. Rappresentata da 4-6 figure per base. Indica la fanteria in linea in ordine chiuso. Alcune unità di fanteria formata potevano schierare una o più compagnie in ordine sparso (Skirmish o Schermagliatori) per disturbare l'azione di fuoco degli avversari. In Murat vengono prese in considerazione solo quelle unità (indicate nell'Army List – Appendice n.2) che erano effettivamente efficaci nell'utilizzo di tali schermagliatori. L'effetto degli schermagliatori sul fuoco delle unità di fanteria a loro opposte è indicata nella tabella di fuoco ed è efficace solo in campo aperto. Per indicare la presenza di schermagliatori mettere una o più figure singole di fronte all'unità.

FL: fanteria leggera. Rappresentata da 2 o 3 figure per base con un fronte pari a quello della fanteria formata. Le unità indicate nell'Army List (Appendice n.2) come fanteria leggera si muovono e combattono come fanteria formata (e sono rappresentate da basi uguali a quelle della fanteria formata) tranne nel caso in cui il giocatore non decida di schierarle come fanteria leggera all'inizio della battaglia. In questo caso combatteranno come fanteria leggera ed avranno alcuni vantaggi nel movimento, soprattutto su terreni difficili, e nello scambio a fuoco. Saranno svantaggiate nei combattimenti ravvicinati.

Cav: cavalleria. Rappresentata da 2 (o più raramente 3) figure per base. La cavalleria può anche essere classificata come irregolare (per es. i cosacchi). In questo caso avrà qualche fattore di combattimento in meno (vedi tavola dei modificatori per la mischia Paragrafo 2.10) che si sommerà con gli altri eventuali modificatori negativi.

Per esempio, un'unità di fanteria inglese con buona esperienza verrà così descritta:

Nome	Inq	Esp	Fou	Mos	spec
7th foot	FF	Elite,	10	4	2 linee

N.B.: l'insieme delle caratteristiche dell'unità concorre a formare la sua forza, ovvero la sua capacità di combattere, sparare e resistere alle offese del nemico. Nel corso del combattimento le perdite subite influiscono sulla sua capacità di combattimento.



1.4 Formare le unità

Per vedere quante basi assegnare ad un'unità di fanteria o cavalleria occorre consultare la seguente tabella e applicare i modificatori corrispondenti per valutare il FoU che l'unità avrà poi in combattimento:

Fanteria Uomini reali	FoU	Basi
Meno di 1000	4	4
da 1000 a 1500	6	4
da 1501 a 2000	8	5-6
da 2001 a 3000	10	8

Cavalleria Uomini reali	FoU	Basi
Meno di 400	4	4
da 401 a 500	6	4
da 501 a 1000	8	6
oltre 1000	10	8

Il FoU di base viene inoltre modificato dai seguenti fattori:

Unità della Guardia inglese o della Vecchia Guardia Francese	+2
Unità della Guardia o Elite	+1
Unità Coscritta	-1
Unità di Corazzieri o Carabinieri	+1
Unità stanca all'inizio della battaglia	-1

Il numero delle basi indicato nelle tabelle è puramente indicativo ed è solo un suggerimento che può aiutare, nel caso della ricostruzione sul tavolo di una battaglia storicamente avvenuta, a dare proporzione a unità di diverse dimensioni. Si consiglia, comunque, di non usare lo stesso numero di basi per differenze eclatanti di FoU (per esempio un'unità su quattro basi con FoU 8 ed una sempre su quattro basi con FoU 4).

Le batterie di artiglieria saranno sempre rappresentate da una sola base, ma con FoU differente a seconda del numero di cannoni presenti nella realtà:

Artiglieria cannoni reali	FoU	Basi
Meno di 6	1	1
Da 6 a 8	3	1
Da 9 a 12	4	1

1.5 Le distanze: l'unità di misura (UM)

Per calcolare le distanze di movimento, le distanze di tiro e ogni altra distanza sul tavolo da gioco in Murat si utilizza l'Unità di Misura (UM) che è poi la distanza minima da considerare. Ogni distanza diventa un multiplo dell'Unità di Misura, rendendo più semplice calcolare lo spazio da percorrere o lo spazio esistente fra uno o più elementi. L'Unità di Misura minima varia a seconda della scala dei pezzi utilizzata:

Scala dei pezzi	UM
5-15 mm	2,5 cm.
25-30 mm	5 cm.

Es.: Un'unità di fanteria in 30 mm muove in campo aperto. Può muovere fino a 4 UM (20 cm.) e può sparare ad una distanza di 6 UM (30 cm.). La stessa unità in 15 mm può muovere fino a 4 UM (10 cm.) e può sparare ad una distanza di 6 UM (15 cm.).

1.6 La zona di controllo

La zona di controllo di un'unità è la zona all'interno della quale un'unità nemica non può muovere né fermarsi se non per arrivare a contatto nella fase di carica. Un'unità che, a causa di una ritirata, non può fare a meno di attraversare tale zona, rompe la formazione e fugge (viene rimossa dal tavolo). La zona di controllo misura 1 UM e si estende sul fronte e sui fianchi di un'unità. Non si estende invece sul retro di un'unità. Nel caso in cui un

reggimento riuscisse a portarsi sul retro, a meno di 1 UM da un'unità nemica, quest'ultima non potrà reagire girandosi anche nel momento in cui avesse l'iniziativa. Potrà solo tentare di allontanarsi. Non potrà fare alcun tentativo di reazione né evasione in caso di carica. Un'unità che voglia sparare ad un'altra alla distanza minima, si fermerà esattamente alla distanza di 1 UM e farà fuoco. Non potrà andare oltre se non effettuando un movimento di carica.

1.7 Definizione di fianco di un'unità

Il fianco di un'unità è la parte che si trova oltre la linea frontale delle proprie basi (la linea frontale delle basi, non le basi nella loro interezza). Per poter effettuare un fuoco d'infilata (cioè sul fianco), l'attaccante deve avere **almeno la metà della lunghezza del proprio fronte oltre tale linea dell'unità nemica** (nel caso di artiglieria l'intera base deve trovarsi oltre tale linea). Per combattere in mischia sul fianco di un'unità, l'attaccante **deve aver iniziato il proprio movimento di carica con almeno la metà della lunghezza del proprio fronte oltre la linea di fianco**.

1.8 Stato delle unità

In Murat, le unità partono di norma al completo delle loro dotazioni e fresche. Occasionalmente, gli scenari possono prevedere che una o più unità siano fin dall'inizio disordinate o decimate. In questo caso esse non potranno mai operare in modo completo. Si consiglia, comunque, di considerare in disordine quelle unità che alla prima mossa di una battaglia sono attaccate direttamente sul fianco o sul retro o si trovano in condizioni di scarsa visibilità (notte, nebbia ecc...). In questo caso potranno tentare di recuperare il loro stato nei turni successivi. Nel corso della battaglia, a seconda delle perdite subite e in conseguenza dei combattimenti, le unità devono modificare il loro stato iniziale.

Unità disordinata

Un'unità viene disordinata nel corso dei combattimenti nei seguenti casi:

- ogni volta che subisce un Hit nella fase di fuoco
- se costretta a ritirarsi in terreno accidentato o attraverso altre unità non disordinate
- se decimata non supera un test comando
- se respinta in mischia
- unità che si ritira volontariamente in risposta ad una carica

- se mentre è in supporto viene disordinata l'unità principale
- cavalleria che carica attraverso un terreno accidentato o un ostacolo lineare
- unità FF non elite che si muove o carica in obliquo

1: un'unità disordinata ha delle penalità che sono indicate volta per volta nelle sezioni relative agli ordini, ai movimenti, al fuoco e alla mischia;

2: un'unità disordinata che supera un test di comando recupera immediatamente e muove normalmente.

Unità decimata

Un'unità è considerata decimata quando ha subito 2/3 delle perdite rispetto al FoU iniziale. Se un'unità decimata non supera un test di comando diventa anche disordinata. Un'unità decimata e disordinata che non supera un test di comando fugge e viene rimossa dal gioco. Occorre ricordare che un'unità decimata calcola un -2 al test comando e nel caso in cui si trovasse anche disordinata occorre aggiungere un ulteriore -1. Le unità decimate non possono tenere obiettivi, ovvero, nel computo della risoluzione della battaglia, gli obiettivi da esse occupate sono considerati contesi.

Unità dissolta

Un'unità che sbaglia il test di comando quando si trova ad essere decimata e disordinata è considerata automaticamente dissolta e fugge (viene rimossa dal gioco). Ugualmente dissolta si considera l'unità che perde tutti i propri FoU.

Divisione decimata e dissolta

In Murat l'unità base che può cessare di combattere e che può dunque di sua iniziativa ritirarsi fuori dal campo di battaglia è la divisione **(non la brigata)**, intendendo definire come tale anche la "Colonna" degli eserciti che erano storicamente organizzati in tale formazione e la "Brigata" di Fanteria prussiana dal 1813 al 1814. Quando una divisione subisce 2/3 delle perdite dei propri effettivi, **che è data dalla somma del FoU di tutte le unità che la compongono, tranne le artiglierie**, si definisce decimata.

Quando una qualsiasi unità della divisione fallisce l'attivazione di un ordine l'intera divisione inizia a ritirarsi e continua a farlo fino a quando non esce dal campo di battaglia con tutte le unità che la compongono. Le unità, se attaccate, si difendono normalmente, ma se vengono sconfitte in un combattimento si dissolvono. Le unità **devono** ritirarsi di una intera mossa ogni turno senza ricevere alcun ordine fino ad uscire dal tavolo. La

divisione si considera persa, tutte le unità possono essere interpenetrate.



1.9 Identificazione delle unità e segnalini delle perdite

Più una battaglia ricostruita è grande, più il numero delle unità rappresentato cresce e con esso aumenta la possibilità che i giocatori facciano confusione fra una brigata e un'altra e questo può creare rallentamenti nel gioco e nervosismo fra i contendenti. Per distinguere le varie brigate e i vari reggimenti e tenere a memoria il loro stato di addestramento e per qualsiasi altro elemento dell'esercito (generali, batterie d'artiglieria ecc...) consigliamo di porre sotto ad una base di ogni unità un "post-it" che ne semplifichi l'identificazione o qualsiasi altro elemento scritto e visibile si possa collocare sotto o a fianco di una base.

In Murat è comunque necessario l'utilizzo di segnalini per indicare il numero delle perdite sopportate dalle unità e lo stato di disordine. I giocatori possono utilizzare ciò che preferiscono (dai foglietti scritti al segnalino più disparato). Per gli amanti del "bel tavolo da gioco" i segnalini possono essere usati per abbellire il campo di battaglia. Si consiglia dunque di indicare con una base di "caduto" (una figura che rappresenta un morto) posto dietro alla brigata di fanteria il numero delle perdite subite (con i piedi rivolti all'unità si indica una perdita, due con il fianco, tre con la testa); per le unità di cavalleria si può utilizzare una base di cavallo colpito; le perdite dell'artiglieria sono invece scritte sulla base che rappresenta un cannone distrutto che viene posto nei pressi della batteria colpita.

Lo stato di disordine di un'unità viene rappresentato ponendo accanto alle basi una figura di ferito (o, alla peggio, un sasso!).



2: LE FASI DI GIOCO

In Murat prima di arrivare a muovere le unità e effettuare le varie azioni di combattimento, occorre affrontare le due fasi di gioco che sono comuni ad entrambi gli schieramenti. Le prime due fasi sono anche contemporanee.

2.1 Fase di movimento dei generali

La prima fase di gioco riguarda il movimento dei generali. I generali possono essere spostati della loro distanza di movimento (al massimo 12 UM) senza tener conto dei modificatori per terreni difficili (vedi par. 2.4). Sempre in questa fase (e solo in questa) è possibile anche aggregare una figura di generale ad una unità o sganciarla.

Questa fase è contemporanea.

2.2 Ordine di opportunità della cavalleria

Prima dei tiri di iniziativa si possono mettere in opportunità i reggimenti di cavalleria. **Ciò implica che essi potranno attivarsi anche se non si trovano nella propria fase di iniziativa.** Per essere attivato, il reggimento deve avere un'unità nemica che potrebbe muovere, caricare o sparare entro 6UM dal proprio fronte. La carica di opportunità è un'ottima scelta tattica, ma a causa dell'improvviso ordine e della mancanza d'iniziativa, il reggimento perde parte del proprio impeto e non riceve il bonus per la carica. Si potrà attivare il reggimento nella propria fase di iniziativa, sia volontariamente, sia perché si è fallito il test, ma anche in questo caso non riceverà il bonus per la carica. Per attivare il reggimento in opportunità si deve effettuare un test che sarà proporzionato all'esperienza dell'unità, lanciando 1D6 ed ottenendo:

Elite, Guardia	3 o +
Veterani	4 o +
Coscritti	5 o +

Le truppe disordinate avranno un malus di 1 (-1).

2.3 Fase dell'iniziativa delle divisioni

Per vedere in quale ordine muoveranno le unità di entrambe le parti, ogni giocatore lancerà 1D10 per ogni generale di divisione sotto il suo comando. Le divisioni muoveranno secondo l'ordine sancito dal lancio del dado partendo dal più alto. La divisione che inizia a giocare terrà l'iniziativa fino a quando non avrà esaurito le azioni da effettuare.

Può capitare che sul tavolo due o più divisioni ottengano lo stesso risultato. In questo caso queste divisioni lanceranno nuovamente 1D10 e affiancheranno il secondo dado al primo e così via fino ad ottenere una graduatoria completa, ricordando che è sempre il dado più alto ad essere il migliore.

Gli unici modificatori al dado saranno i seguenti:

Generale eccellente	+1
Generale scarso	-1

Es.: due divisioni russe sono di fronte a due divisioni francesi, una delle quali ha il generale eccellente. Nella fase dell'iniziativa delle divisioni, le due divisioni russe lanciano 1D10 e ottengono un 9 e un 2, mentre le due divisioni francesi ottengono un 9 e un 5 (quella che ha il generale eccellente). Visto che una divisione russa ed una francese hanno ottenuto lo stesso risultato, entrambe lanciano un secondo D10. La divisione russa ottiene un 8 e quella francese un 7. La sequenza di movimento sarà dunque la seguente: muove per prima la divisione russa che ha ottenuto il punteggio più alto (9 e 8), muove per seconda la divisione francese con il punteggio più alto (9 e 7), muove per terza la seconda divisione francese (5+1=6; il +1 è dato dal generale eccellente) e per ultima la seconda russa (2).

N.B.: questa fase è contemporanea.



2.4 Fase di attivazione delle unità

Finita la fase dell'iniziativa delle divisioni e stabilito dunque l'ordine con le quali le stesse si attiveranno, inizia il giocatore della divisione che è risultata prima, poi si passa a quella che ha ottenuto il secondo risultato più alto e così via. A questo punto, il giocatore di iniziativa attiverà tutte le brigate sotto il comando del generale di divisione. Per iniziare a muovere le unità della divisione, il giocatore decide se intende effettuare un **movimento di divisione o un movimento di brigata**. Nel primo caso a muovere saranno le unità dell'intera divisione contemporaneamente, nel secondo caso saranno quelle delle singole brigate che muoveranno i singoli reggimenti attivandoli volta per volta. Occorre dunque effettuare i test di comando, tenendo appunto presente che il generale di divisione può dare **DUE SOLI ORDINI** e che il **GENERALE DI BRIGATA NON PUO' DARE PIU' DI TRE ORDINI PER MOSSA**:

Ordine di divisione: Il Generale di divisione deve effettuare un test di comando lanciando 2D6 senza usufruire di nessun modificatore. Tutte le unità della sua divisione che si trovano entro il suo raggio di comando, possono eseguire solo un singolo ordine di movimento.

☛ Nell'effettuare il movimento, le unità della divisione non potranno avvicinarsi ad una distanza di 6 UM da una qualsiasi unità nemica. Effettuato il movimento, la divisione potrà attivare **un secondo ordine uguale** (sempre a livello di divisione e sempre seguendo la stessa regola), **terminato il quale le sue unità non potranno essere più utilizzate in quella mossa**, nemmeno impiegando l'ordine specifico del Generale di Divisione (vedi par. 2.9).

- ☞ Le unità disordinate non possono ricevere l'ordine di divisione.
- ☞ L'ordine di divisione deve necessariamente essere il primo ordine dato dal generale, perché le unità che ne usufruiscono (e che sono necessariamente tutte quelle della brigata) non possono essere mosse con l'ordine di reggimento e dunque potranno solo muovere in quella mossa; non potranno sparare e neppure cambiare formazione.
- ☞ L'ordine di divisione può essere dato anche alle brigate che all'inizio del gioco non facciano parte di alcuna divisione (brigate indipendenti). In questo caso tali brigate potranno scegliere tra il movimento di divisione e quello di reggimento. La stessa cosa avverrà per quelle divisioni che, a causa della scarsità dei propri effettivi, saranno composte da reggimenti aggregati a formare singole unità e ad essere rappresentato sarà il solo generale di divisione. Ugualmente, questo avverrà per le divisioni austriache, russe e prussiane organizzate in "colonne" (soprattutto nel primo periodo delle guerre napoleoniche) e per le "brigate" prussiane nel periodo compreso fra il 1812 e il 1815. Si ricorda che per tutte queste unità varrà la regola per la quale saranno disponibili solo due ordini di divisione o, in alternativa, tre ordini di reggimento (quattro per le "brigate" prussiane nel periodo compreso fra il 1812 e il 1815).

Ordine di reggimento: il giocatore decide, relativamente alla divisione che può muovere, con quale brigata iniziare. Il generale di brigata conferisce di volta in volta il comando ad solo un reggimento e se esso non si trova entro il proprio raggio di comando subisce delle penalità. Effettua un test di comando per quel reggimento, lanciando 2D6, ottenendo un risultato uguale o inferiore al suo valore di comando modificato dai seguenti modificatori:

Unità in colonna di marcia o d'attacco	+1
Unità della Guardia (non cumulabile con Elite)	+2
Unità Elite	+1
Unità Coscritta	-1
Generale non scarso aggregato all'unità	+1
Ogni 4 UM di distanza del Generale di brigata	-1
Unità in terreno accidentato	-1
Per ogni ordine dopo il primo (malus cumulabile dopo il primo)	-1
1/3 delle basi perse dall'unità (non cumulabile con decimata)	-1
Unità decimata	-2
Unità disordinata	-1
Unità con nemici entro 4 UM (non vale per le unità che caricano)	-1

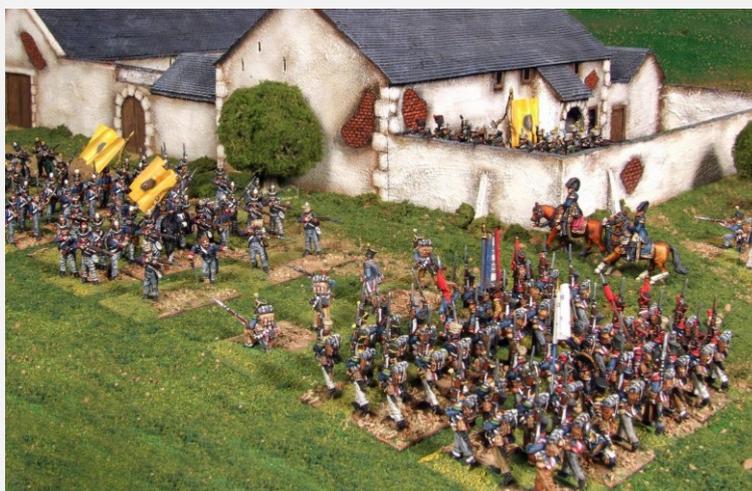
Es.: un reggimento austriaco vuole muovere; il suo generale di brigata ha un fattore base di 8 e si trova a 6UM dall'unità, che a sua volta ha un'unità nemica entro 3 UM di distanza da una delle sue basi. L'unità lancerà 2D6 e per muovere dovrà ottenere un risultato compreso fra 2 e 6 (8 di base -1 per la distanza dal generale e -1 per la

vicinanza di unità nemiche). Se fallisce il test resta ferma e riprova il turno successivo; può ancora essere mosso al termine della mossa con ordine specifico del Generale di divisione.

☛ L'unità che supera il test di comando può muovere o caricare e combattere. Se il test di comando è fallito, l'ordine non viene eseguito e il giocatore passa ad un'altra unità della brigata.

Occorre ricordarsi che il giocatore può gestire la fase della brigata come meglio preferisce, facendo prima sparare una o più unità e poi muoverne altre, oppure sparare e poi muovere o caricare con la medesima unità. **Si ricorda che per sparare non occorre un ordine.**

N.B.: l'ordine di divisione può convenire in particolare nei casi in cui le sue brigate si trovino in situazioni disagiate o divise tra di loro, perché in quel caso i modificatori negativi non vengono conteggiati. Per esempio, se una divisione ha le brigate distanziate fra loro o reggimenti sparpagliati o alcuni di essi si trovano in terreno difficile, effettuando il movimento di divisione si usa solo il valore di base del proprio generale e si può effettuare una mossa di movimento con tutte le unità per cercare di riordinarsi senza considerare il -1 del terreno accidentato o altri fattori negativi.



Metodologia: Il test di comando si effettua lanciando 2D6. Si considera passato il test se si ottiene un risultato inferiore o uguale al valore di comando del generale modificato come appena descritto. La seguente tabella indica il valore di base di ogni Generale brigata e il suo raggio di comando:

Tipo di generale	Valore di comando	Raggio di comando Generale di brigata
Generale eccellente	9	12 UM
Generale nella norma	8	10 UM
Generale scarso	7	8 UM

Si ricorda che in appendice è descritto un metodo per stabilire se un generale è eccellente, nella norma o scarso.

Generali aggregati

Come già spiegato nella fase di movimento dei generali, è possibile aggregare una figura di generale ad una singola unità, semplicemente andando a posizionarla, nell'ambito della propria possibilità di movimento, direttamente a contatto di base con l'unità. In questo caso in quel turno potrà dare ordini solo a quell'unità. Le restanti unità della brigata dovranno obbligatoriamente restare ferme e potranno eventualmente essere mosse nel corso della fase degli ordini dati dal Generale di divisione (par. 2.9).

Un generale può essere ucciso se l'unità alla quale è aggregato viene disordinata dal fuoco o dalla mischia. Si lancia 1D6 e con un risultato di 6 il generale sarà morto. Viceversa, se l'unità alla quale è aggregato viene eliminata definitivamente, egli può ritirarsi al riparo, dietro ad un'altra unità della propria brigata.

Un generale ucciso verrà rimpiazzato da un altro ufficiale, ma perché ciò accada la brigata rimarrà un intero turno senza comando. Nel successivo turno potrà riposizionare la miniatura dell'ufficiale in prossimità della brigata, durante la fase di movimento degli ufficiali. **Il generale di rimpiazzo sarà considerato sempre scarso.**

La regola vale anche per i Generali di divisione che vogliono aggregarsi ad una qualsiasi unità.

Batterie aggregate

Nella fase di movimento una o più batterie possono aggregarsi (unirsi) ad un reggimento di fanteria, divenendo parte del suo fronte, posizionandosi, sganciate, in mezzo alle sue basi o accanto ad esse (a sinistra o a destra del reggimento). Il vantaggio di aggregare una batteria ad un reggimento è dato dalla possibilità che essa ha di partecipare al fuoco difensivo in caso di mischia e dall'impossibilità per il nemico di attaccarla isolata. Lo svantaggio più evidente è dato dall'impossibilità della batteria di ruotare, dovendosi adattare al fronte del reggimento. La batteria può essere aggregata solo se il reggimento resta fermo. Se muove, la batteria deve muovere a sua volta o restare ferma. In caso di mischia, a prescindere dal numero di FoU che la compongono, essa aggiunge un solo FoU ai fattori di combattimento all'unità a cui è aggregata e, in caso di risultato sfavorevole, la batteria viene eliminata se il totale delle perdite subite dall'unità a cui aggregata è di tre (in questo caso l'unità segnerà solo due perdite). In caso contrario si

ritirerà agganciando i traini del risultato causato dalla mischia. Nel caso in cui il reggimento stesso fosse obbligato a ripiegare su un terreno impraticabile per l'artiglieria, essa sarà eliminata. Ugualmente, se l'unità a cui è aggregata viene distrutta, anch'essa viene eliminata.



2.5 Fase di attivazione delle unità fuori campo

Le brigate che sono poste in riserva fuori dal tavolo da gioco o che devono entrare sul campo di battaglia all'inizio della partita, devono effettuare un test che non ha nulla a che vedere con l'attivazione degli ordini, ma che riflette l'eventuale ritardo che esse hanno accumulato nella loro marcia di avvicinamento rispetto al turno nel quale dovevano fare il loro ingresso. Per fare questo, all'inizio del turno la divisione lancia 1D6 e valuta il risultato. Con un risultato di 1 o 2 la divisione farà il suo ingresso immediatamente, ovvero nel turno in corso. Con un risultato di 3 o 4 la divisione entrerà il turno successivo. Con un risultato di 5 o 6 entrerà dopo due turni. In presenza di scenari con cattivo tempo, terreni particolarmente accidentati o altro, si potrà procrastinare l'ingresso di uno o due turni ulteriori, aggiungendoli a quelli appena descritti (per es.: con risultato di 3 o 4 l'unità entrerà dopo due o tre turni anziché uno). In alternativa, l'ingresso dovrebbe avvenire solo su strada. In tutti i casi le unità della brigata entreranno sempre assieme muovendosi con un ordine di brigata.

2.6 Test di manovra di emergenza

L'unico caso nel quale un'unità di fanteria può tentare di cambiare formazione mentre è in corso il turno dell'avversario è quando questa si trova ad essere l'obiettivo di una carica da parte di un'unità di cavalleria nemica. In questo caso essa può tentare di mettersi in quadrato per evitare di trovarsi in netto svantaggio nella mischia. Anche le unità di fanteria

che si trovano ad una distanza di 1 UM da un'unità di fanteria, cavalleria o artiglieria amica che viene caricata da cavalleria possono tentare di formare quadrato. Se decidono di non farlo o se non riescono a farlo in quanto falliscono il test, se vengono caricate da cavalleria nemica in movimento di sfondamento ricevono la carica senza poter reagire.

L'unico caso invece in cui un'unità di cavalleria può effettuare un test di manovra di emergenza, lo si ha quando un'unità vuole controcaricare un'unità nemica piuttosto di correre il rischio di subire una carica da ferma.

Sia il test della fanteria per formare quadrato che quello della cavalleria per tentare una controcarica sono facoltativi.

Per effettuare un test di manovra di emergenza, l'unità che si trova ad essere oggetto di una carica di cavalleria lancia 2D6 e deve ottenere un risultato di almeno 7 o più tenendo presente i seguenti modificatori al tiro dei dadi:

Tavola dei fattori per il test di manovra di emergenza

	Modificatore
Unità Coscritta	-1
Unità Elite	+1
Unità della Guardia	+1 (ulteriore)
Generale aggregato all'unità	+1
Controcarica di cav. contro cav.	+1
Cavalleria classificata da battaglia	+1
Cavalleria pesante contro cav. Leggera	+1
Fanteria in colonna d'attacco	+1
Unità disordinata	-1
Unità che ha subito 1/3 delle perdite	-1
Unità che ha subito 2/3 delle perdite	-2
Cavalleria entro 3U all'inizio della mossa	-1
Unità in colonna di marcia	-4

La fanteria potrà sempre tentare di fare quadrato se caricata da cavalleria; nel caso però sbagliasse il test, occorre tenere ben presente che essa **diventerà immediatamente disordinata e non potrà fare fuoco anche se ancora non ha sparato in quel turno.**

Occorre inoltre ricordare che la cavalleria potrà tentare di effettuare la controcarica solo se il suo fronte si troverà completamente libero da ostacoli, terreni difficili o unità amiche o nemiche e se la cavalleria nemica che sta caricando si trova entro un arco di 45° sul suo fronte. Se passerà il test, muoverà di metà della distanza che la separa dall'unità nemica prima di scontrarsi con essa.

Un caso particolare: fanteria che avanza verso cavalleria

La fanteria non può caricare frontalmente la cavalleria. Può eventualmente andare in

mischia con essa se riesce a contattarla su un fianco o sul retro. Può però capitare che la fanteria si avvicini entro 4 UM al fronte della cavalleria e che questa non abbia l'ordine di opportunità (vedi punto 2.2). Il fronte sarà quello calcolato tracciando due linee direttamente dai lati dell'unità di cavalleria e l'unità di fanteria si deve trovare con almeno la metà della lunghezza del proprio rango frontale dentro quest'area. In questo caso **la cavalleria effettuerà obbligatoriamente** un test di manovra di emergenza e caricherà l'unità di fanteria nemica, ma conterà in disordine e senza il bonus di carica.



2.7 Fase di movimento

Come spiegato nel punto 2.4, quando una divisione viene attivata, le sue unità possono muovere assieme o singolarmente. Se la divisione muove tutte le sue unità contemporaneamente (ordine di divisione), dopo aver effettuato un primo movimento può essere attivata una seconda volta; se riesce nell'attivazione, muove e termina la mossa. In totale, per esempio, un'unità di fanteria potrà percorrere dunque una distanza massima di 8 UM. In nessun caso con un ordine di divisione si potrà portare una o più delle proprie unità a distanza di fuoco di fucileria (6 UM) da unità nemiche.

Se il giocatore decide invece di muovere le unità singolarmente, occorre tenere presente che un'unità può effettuare più movimenti nello stesso turno (ordine di reggimento; fino a tre movimenti per le unità di una brigata per turno). **Un reggimento può effettuare un solo movimento di carica in ogni turno.**

Tavola delle distanze di movimento

	Normalmente	Su strada
Fanteria	4 UM	8 UM
Fanteria leggera	5 UM	10 UM
Cavalleria	6 UM	12 UM
Generali	12 UM	12 UM
Artiglieria a spinta	1 UM	-
Artiglieria a piedi al traino	4 UM	8 UM
Artiglieria a cavallo al traino	6 UM	12 UM

Ogni unità può muoversi liberamente in avanti o effettuare un movimento in obliquo (vedi più avanti) seguendo una linea con un massimo di inclinazione di 45°. Un'unità può anche ruotare, fino ad un massimo di 45°, se si trova in formazione di linea o fino a 90° se si trova in colonna d'attacco o di marcia. Nel fare questo perde metà della propria capacità di movimento. Tale detrazione è cumulabile a quella del cambio di formazione, per cui un'unità che cambia formazione e ruota contemporaneamente non può muoversi in quel turno. Una unità può effettuare rotazioni per un massimo di 90° nell'intero turno.

Sono permessi movimenti di lato e all'indietro ma solo per un massimo della metà della distanza di movimento permessa a quella formazione.

Il movimento su terreno accidentato viene regolamentato dalla seguente tabella:

Campi coltivati o arati, marcite, boschi radi	La distanza percorsa costa il doppio; la cavalleria muove alla stessa velocità della fanteria
Boschi fitti	La distanza percorsa costa il doppio (no art. o cavalleria montata)
Attraverso siepi o staccionate	2 UM del movimento base (3 per cavalleria)
Attraverso posizioni difensive lineari	2 UM del movimento base (3 per cavalleria)
Attraverso case	La distanza percorsa costa il doppio (no art. o cavalleria montata)
Guado	La distanza percorsa costa il triplo arrotondato per difetto



N.B.: per attraversare boschi fitti e villaggi, l'artiglieria in entrambi i casi e la cavalleria nel secondo possono farlo solo utilizzando le strade che attraversano questi elementi.

Per distanza percorsa si intende il numero di UM (anche solo di una frazione di essi) percorsa all'interno di un terreno difficile.

Per es.: un reggimento di fanteria percorre all'interno di un campo coltivato la distanza di un intero UM e di una frazione del secondo. In questo caso l'unità potrà avanzare di soli 2 UM complessivamente, uscendo comunque dal terreno difficile.

Limitazioni al movimento in obliquo

Le unità costituite da Fanteria Formata, in qualsiasi formazione si trovino (no in quadrato),

possono muovere in obliquo di 45°, ma si disordinano automaticamente. Possono farlo senza disordinarsi solo le unità di Fanteria Formata della Guardia o quelle costituite da truppe Elite.

Tutte le unità non costituite da Fanteria Formata possono muovere in obliquo di 45°.

Interpenetrazione

Possono essere interpenetrate volontariamente solo le batterie di artiglieria **e le unità già disordinate.**

Se la linea di fronte della unità che interpenetra supera la linea di fronte di quella interpenetrata, l'interpenetrazione è compiuta; qualora sia necessario dello spazio per schierare la unità interpenetrante, quella interpenetrata arretrerà per consentire la manovra.

Cambio di formazione

Ogni cambio di formazione di un'unità nel proprio turno d'iniziativa avviene seguendo la seguente procedura:

☞ l'unità deve essere attivata (ordine di reggimento)

☞ cambia la formazione

☞ può muovere al massimo della metà della distanza di movimento e non può caricare

N.B.: è possibile formare una linea partendo da una qualsiasi delle basi di un'unità schierata in colonna di marcia o colonna d'attacco e, viceversa, è possibile formare una colonna di marcia o d'attacco partendo da una qualsiasi base di una linea.

Es.: un reggimento di 6 basi schierato in colonna di attacco vuole passare a linea ed avanzare; effettua il test per l'ordine di reggimento e, se lo supera, dispone le basi della colonna in modo uniforme lungo il fronte della prima linea (due basi a destra e due a sinistra). A quel punto può avanzare di 2 UM (la metà della sua capacità di movimento)

Formare un quadrato

Per formare quadrato nel proprio turno di iniziativa, si seguono le norme appena descritte e si può farlo partendo da qualsiasi base della propria unità, cercando di distribuire le basi in modo uniforme su tutti i lati. Quando un'unità di fanteria effettua un cambio di formazione di emergenza sotto la carica della cavalleria, se supera il test, deve formare il quadrato tenendo ferma la base più vicina all'unità nemica che carica e tentando di

formare un fronte con almeno uno dei suoi lati rivolto verso la stessa. Si ricorda che il quadrato non può muovere.



Carica

Quando un'unità vuole caricare un'unità avversaria, si procede in questo modo:

- ☞ il giocatore dichiara che vuole effettuare una carica con l'unità prima di attivarla (ordine di reggimento)
- ☞ attiva l'ordine
- ☞ l'unità lancia 1D6; se ottiene un risultato di 5 o 6 aggiunge alla normale distanza di movimento che può percorrere 1 UM se composta da fanteria o 2 UM se composta da cavalleria
- ☞ l'unità muove
- ☞ se per qualsiasi motivo la carica non porta ad un contatto con l'unità avversaria, l'unità caricante si ferma disordinata.

Le limitazioni alla carica sono le medesime del movimento, si può caricare ciò che si vede nell'arco di 45°, muovendosi anche in obliquo. Ricorda che le FF di grado inferiore all'elite che muovono in obliquo si disordinano.

N.B. dopo aver dato un ordine di carica non può essere dato nessun altro ordine a quell'unità e neppure essa può sparare. È ammesso solo lo sfondamento e la riorganizzazione come da regole.



Nota dell'autore. Si ricorda che in Murat si può sparare in qualsiasi momento del turno di movimento di una brigata. Ogni reggimento può quindi fare fuoco e poi caricare. L'unità che viene caricata potrà quindi subire il fuoco da più unità nemiche prima di essere contattata.

Reazione alla carica: la fanteria e l'artiglieria. In reazione alla carica, un'unità di fanteria può rimanere sul posto e sparare se ne ha l'opportunità (e se non ha ancora sparato in quella mossa), provare a fare quadrato se viene caricata da cavalleria o fuggire di una distanza in UM pari al risultato ottenuto dal lancio di 1D6 (1 UM con risultato di 3-4, 2 UM con risultato di 5-6); in questo caso l'unità arretra in senso opposto alla direzione della carica.

☞ L'unità che fugge è automaticamente disordinata e se il movimento retrogrado non la porta fuori dalla distanza di carica del nemico, è automaticamente distrutta.

☞ L'unità che carica ottiene dunque una vittoria automatica e può effettuare lo sfondamento come se la mischia fosse avvenuta.

☞ Se l'unità caricata rimane sul posto ad affrontare la carica, può fare fuoco per difendersi se non ha già fatto fuoco in quel turno.

Nota dell'autore: occorre tener ben presente che un'unità può fare fuoco una sola volta in ogni turno, per cui, nel caso di unità caricata che ha già sparato quando aveva l'iniziativa, non si può effettuare il fuoco difensivo e nel caso di unità che respinge il nemico in mischia, non potrà poi sparare quando avrà a sua volta l'iniziativa.

☞ L'unità che carica e che subisce il fuoco difensivo dell'avversario non può essere spinta indietro e finisce comunque il suo movimento, ma si disordina seguendo le normali regole per il fuoco.

☞ Una batteria di artiglieria agganciata ad una brigata di fanteria parteciperà con essa al fuoco di reazione alla carica, sempre ammesso che non abbia già fatto fuoco in quel turno e combatterà assieme alla fanteria (vedi pag. 19 "Batterie aggregate").

☞ Una batteria di artiglieria a piedi o a cavallo caricata isolatamente può tentare di agganciarsi al traino e fuggire se caricata da fanteria (nel caso di batteria a cavallo anche se caricata da un'unità di cavalleria). Fuggerà di un numero di UM pari al risultato ottenuto dal lancio di 1D6 (1 UM con risultato di 1-2, 2 UM con risultato di 3-4, 3 UM con risultato di 5-6); in questo caso l'unità arretra in senso opposto alla direzione della carica. Se contattata nel corso della fuga (da dall'unità caricante o da altra unità nel corso della mossa) essa viene eliminata. Se sbaglia il test può comunque sparare se non ha ancora sparato in quel turno e poi combattere in mischia. Una batteria a piedi caricata da un'unità di cavalleria non può mai tentare di agganciare e fuggire.

Reazione alla carica: la cavalleria. In reazione ad una carica, un'unità di cavalleria avrà solo due alternative: o ricevere la carica da ferma o tentare di effettuare una controcarica.

N.B.: un'unità di cavalleria potrà tentare di effettuare una controcarica (ovvero caricare) qualsiasi unità nemica che si muove verso di lei o comunque entro 4 UM di distanza dal proprio fronte (vedi punto 2.6).

N.B. ogni unità entro 1UM dal bersaglio di una carica di cavalleria può effettuare una manovra di emergenza per mettersi in quadrato.



Muovere l'artiglieria

Per muovere l'artiglieria occorre **sempre** attivarla come qualsiasi altra unità, ma

l'attivazione non comporta l'utilizzo di una delle tre possibilità di movimento di una brigata e il suo fallimento non comporta la perdita dell'iniziativa. Non occorrono ordini invece per schierarla o riagganciarla al traino. Quando una divisione ha l'iniziativa e decide di muovere con l'Ordine di divisione, anche le batterie di artiglieria agganciata devono muovere di conseguenza. Fanno eccezione solo le batterie già schierate che restano ferme in quel turno (potranno solo fare fuoco o sparare se caricate).

L'artiglieria può compiere due azioni in una mossa. Le azioni consentite sono: muovere, sparare, agganciare i cannoni al traino, schierare la batteria (ovvero passare da agganciata al traino a schierata), spingere a mano i cannoni. Se una batteria ha sparato nel corso di una mossa, non può effettuare nessuna altra azione. Questo significa che effettuare il fuoco nel turno di movimento dell'avversario fa perdere alla batteria la possibilità di agganciare al traino e muovere per tutto il resto della mossa. Può comunque essere spinta a mano di 1 UM. Fanno eccezione le batterie a cavallo, alle quali è consentito sparare nel turno avversario e agganciare e muovere nel proprio turno. Anch'esse non potranno fare fuoco nel proprio turno e agganciare.

Le artiglierie posizionate su colline o comunque più in alto rispetto alle altre unità possono sparare "sopra le teste" delle unità amiche solo se queste si trovano ad una distanza dalla batteria inferiore rispetto a quella che li separa dal nemico.

Nota dell'autore: ruotare una batteria sul posto **(al massimo di 45°)** non conta come azione di movimento, per cui una batteria potrà sempre ruotare e sparare senza dover essere attivata con l'ordine di reggimento.

Supporto

Le unità di fanteria e cavalleria in linea possono supportarsi posizionandosi entro 1 UM l'una dietro l'altra. Le unità supportate possono muoversi insieme con il medesimo ordine e caricare insieme. Un'unità che viene supportate ha un bonus in mischia pari a $\frac{1}{4}$ del FoU dell'unità che supporta calcolato per eccesso.

L'unità che supporta, come contropartita, può essere spinta indietro e disordinata se lo è la principale. Se disordinata, l'unità in supporto fornisce -1 D6 all'unità supportata. Il recupero del disordine della unità principale permette il recupero anche della supportante. In ogni caso l'unità che supporta può ricevere un ordine autonomo, che può essere impartito anche se l'unità principale è in mischia. Il supporto può cessare in qualsiasi momento muovendo una delle due unità.

Un'unità di fanteria in colonna, viceversa, può supportare un'altra unità di fanteria in

colonna se questa è posta a fianco e sulla stessa linea di fronte ad una distanza massima di 1 UM. Frontalmente viene considerata “stessa linea di fronte” uno sfasamento massimo di 1 UM. Anche in questo caso le unità osservano le note appena descritte per le unità in linea supportata. L’unica differenza vi è nel momento in cui ad attaccare un nemico è una colonna supportata. Infatti, mentre se ad attaccare è una linea supportata è sempre l’unità in prima linea ad essere considerata l’unità principale ed è sempre quella in seconda linea a fornire il supporto, nel caso di una colonna supportata che carica entrambe le colonne vengono poste a contatto e l’attaccante può decidere quale delle due selezionare come unità principale. Questo discorso non vale, ovviamente, se ad essere attaccata è una colonna supportata. In questo caso è necessariamente la colonna attaccata a fungere da unità principale, mentre l’altra fornirà il semplice supporto.

Occorre infine ricordare che nel caso di unità supportate coinvolte in una mischia è sempre l’unità principale a subire gli effetti della mischia e che, in caso di disordine o arretramento, questo coinvolgerà entrambe le unità.

- Le unità di Fanteria Formata (non in quadrato) si possono vicendevolmente supportare
- La Cavalleria in linea supporta altra Cavalleria in linea
- La Fanteria Leggera in ordine aperto non supporta e non può essere supportata
- L’artiglieria non può mai supportare, ma può essere supportata da un’unità di fanteria posta in linea o in quadrato sul suo retro entro la distanza di 1 UM.



Attraversare un ponte

Attraversare un ponte posto su un corso d’acqua non guadabile è sempre stato un affare particolarmente difficile, nel corso dei combattimenti. A parte il normale movimento su strada e in colonna, che può avvenire senza alcuna limitazione in assenza di unità

nemiche poste a difesa, Murat prevede due tipi differenti di attraversamento: il passaggio da una riva all'altra di unità già in formazione da combattimento e il forzamento di un ponte difeso da unità nemiche.

- 1) nel primo caso, le unità di fanteria o di cavalleria formate si portano ad una distanza di 1UM dal ponte, attivano un ordine di movimento e, qualsiasi sia la distanza da percorrere, vengono poste oltre il ponte ad un massimo di 1 Um dal ponte e dal corso d'acqua. Si presuppone che nell'effettuare il passaggio l'unità abbia cambiato formazione due volte. La prima per mettersi in colonna di marcia per attraversare il ponte, la seconda per rimettersi in formazione. Nel caso in cui un'unità nemica possa fare fuoco nel momento critico del passaggio (ovvero nello stesso turno di gioco e immediatamente dopo l'avvenuto attraversamento), utilizzerà tutti i benefici del fuoco su colonna di marcia raddoppiati.
- 2) Nel secondo caso, si posiziona l'unità di fanteria o di cavalleria sul bordo del corso d'acqua fronte al ponte e all'unità nemica che lo difende e si dichiara la carica. Se l'unità subisce il fuoco, si calcolano i fattori a vantaggio del difensore raddoppiati. La mischia avviene con un fattore di -1 aggiuntivo per l'attaccante. Se quest'ultimo risulta vincitore nel combattimento non potrà inseguire, ma si potrà riformare oltre il ponte dopo averlo attraversato.

2.8 Fase di fuoco

La fase di fuoco è indipendente dall'attivazione della brigata o del reggimento, perché per sparare non serve un ordine specifico. Quando è il turno di una brigata, sia che questa o i singoli reggimenti abbiano superato il test di attivazione, sia che lo abbiano fallito, i vari reggimenti e le basi di artiglieria potranno fare fuoco. Le varie unità possono sparare fuori dalla loro fase di attivazione della propria divisione **solo** se subiscono una carica, effettuando così il **fuoco difensivo di reazione**. Occorre comunque ricordare sempre che i reggimenti e le batterie potranno sparare se già non lo hanno fatto nel corso del turno.

Nota dell'autore: come già detto in precedenza occorre sempre ricordare che i reggimenti e le batterie potranno sparare solo se già non lo hanno fatto nel corso del turno. **Questo significa che anche le unità caricate, se hanno già sparato nel corso della propria mossa, non possono farlo in reazione alla carica..**

Il fuoco di fucileria

Ogni unità di fanteria che ha unità nemiche entro 6 UM può effettuare il fuoco di moschetteria. Per vedere se un'unità può sparare, si misura la distanza dal centro dell'unità con un arco massimo di 45° calcolati dallo spigolo destro o sinistro della base. Si deve inoltre considerare che:

- ☞ è obbligatorio sparare al nemico più vicino all'unità (la distanza deve essere calcolata dal centro dell'unità che effettua il fuoco al punto più vicino dell'unità nemica)
- ☞ si possono ignorare le unità disordinate e le brigate decimate dirigendo il fuoco su quelle intatte
- ☞ un'unità di fanteria non può sparare se la propria linea di fuoco attraversa truppe amiche anche poste ad un livello inferiore. Tutto il fronte dell'unità che spara deve essere libero
- ☞ non si può mai sparare attraverso un ostacolo, anche se questo non limita i movimenti, incluse unità amiche
- ☞ le unità in quadrato e quelle poste a difesa del perimetro di un centro abitato ottengono un hit con il solo risultato di 6 al dado
- ☞ quando si spara a truppe che si trovano all'interno di boschi, bisogna ricordare che le stesse sono visibili solo entro 1 UM dal bordo dello stesso. Viceversa, le unità che si trovano all'interno di un bosco possono sparare solo a unità che si trovano a 1 UM di distanza da loro e fuori dal bosco se si trovano entro 1 UM dal bordo. Anche le unità schierate entrambe all'interno di un bosco potranno spararsi solo ad una distanza di 1 UM
- ☞ si può sparare a unità poste a difesa di centri abitati solo se le stesse si trovano schierate sul bordo degli stessi.

Per effettuare il fuoco si lancia un numero di D6 pari ad 1/3 del FoU dell'unità arrotondato per eccesso. Il numero di D6 che l'unità lancia nella fase di moschetteria può variare a seconda dei seguenti modificatori:

-1	Chi spara è disordinato
-1	Nemico in copertura
-1	Nemico FL schierato in formazione aperta e in linea (cumulabile)
-1	Chi spara è in colonna d'attacco
-2	Chi spara è in quadrato
+2	Bersaglio in quadrato
+1	Bersaglio in colonna
+3	Bersaglio in colonna di marcia
+1	Bersaglio è artiglieria al traino
-1	Fan. non in quadrato sotto carica di cav. leggera
-2	Fan. non in quadrato sotto carica di cav. pesante
+1	Primo fuoco (solo per FF)

+1	Fuoco in infilata o sul retro
+1	Guardia o Elite
+1	Fanteria inglese
Rit.	Le unità classificate "Tiratori" ritirano 1D6 fallito nel fuoco
Rit.	Le unità con Sk che tirano contro unità senza Sk ritirano 1D6 fallito nel fuoco

Quando un'unità, a causa delle perdite, è ridotta a FoU 1, potrà lanciare sempre e solo 1D6. **In ogni altro caso l'unità lancerà almeno 2D6.**

Ogni dado per andare a segno necessita del seguente risultato:

Se si spara a	Si deve ottenere
Nemico entro 1UM	4 o +
Nemico oltre 1UM	5 o +
Fanteria in quadrato che spara	6
Fanteria a difesa di abitati	6

I danni vengono inflitti come da tabella:

Numero hit	Danno
1	Disordine
2	1 perdita e disordine
3 o 4	2 perdite e disordine
5 o più	3 perdite e disordine

Le perdite riducono il FoU, limitando di conseguenza l'efficacia dell'unità anche nel morale, in mischia e nella moschetteria.

N.B.: un risultato di 6 causa sempre una perdita, un risultato di uno è sempre un nulla di fatto.

Esempio: un reggimento di fanteria (FF) austriaca FoU 8 decide di sparare ad una unità che la fronteggia a 3 UM. Il suo valore di moschetteria è 3 ($8:3=2,66=3$) +1 per il primo fuoco, lancia 4D6 ottenendo 1,3,5 e 6. Mette a segno 2 hit disordinando l'avversario e causando una perdita; lancerà immediatamente 1D6 per vedere di quanto spingerà indietro l'unità nemica.

Trattenere il primo fuoco

Le unità formate del periodo si addestravano a trattenere il fuoco sino a quando questo non poteva causare il maggior numero di danni possibile al nemico e dunque, come già detto, ogni unità FF beneficerà di un bonus per il primo fuoco. Le unità coscritte, viceversa, visto lo scarso addestramento e la scarsa abitudine al combattimento, avevano difficoltà a trattenersi e per questo motivo, nella loro fase di attivazione, **dovranno sempre, come prima cosa, sparare al nemico più vicino entro 6Um. Potranno trattenersi solo ottenendo un risultato di 5+ su 1D6. Nel caso sbagliassero il test, dovranno effettuare il fuoco immediatamente, ma senza aggiungere il +1 del primo fuoco.**

L'efficacia degli schermagliatori

Come indicato nelle schede delle caratteristiche degli eserciti delle varie nazioni, in Murat alcune unità possono essere protette da schermagliatori (sono indicate con la scritta SK). Quando due unità di fanteria si sparano ed entrambe sono protette da schermagliatori (si lascia al gusto dei giocatori la possibilità di rappresentarli con figure singole poste sul fronte delle unità) essi si annullano a vicenda. Può succedere invece che una abbia schermagliatori e l'altra no. In questo caso chi utilizza gli schermagliatori può rilanciare uno dei dadi di fuoco risultato negativo.



Il fuoco di artiglieria

Ogni base di artiglieria può fare fuoco seguendo le regole fino ad ora esposte, ma la sua efficacia dipende dalla distanza dal bersaglio e dal calibro dei cannoni impiegati. Inoltre, vista l'innegabile superiorità dell'artiglieria inglese e francese in quel periodo storico, essa avrà fattori un po' più alti rispetto alla media e tali fattori saranno utilizzati anche dalle batterie russe, in quanto, pur essendo sempre rappresentate su una sola base per motivi di praticità, comprendevano un numero superiore di cannoni nella batteria (di norma 12 contro 6 o 8). **In tabella, per ogni calibro e ad ogni distanza, troveremo dunque un solo fattore valido per l'artiglieria di tutte le nazionalità. L'artiglieria francese, inglese e russa, per le loro caratteristiche peculiari, potranno sempre rilanciare uno dei dadi eventualmente sbagliati nel corso del tiro.**



In generale, si deve inoltre considerare che:

☞ è obbligatorio sparare al nemico più vicino all'unità entro 45° di arco misurato sul fronte della batteria (la distanza deve essere calcolata dal centro della base che effettua il fuoco al punto più vicino dell'unità nemica).

☞ si possono ignorare le unità disordinate o decimate, dirigendo il fuoco su quelle intatte

☞ una base di artiglieria non può sparare se la propria linea di fuoco attraversa truppe amiche poste sullo stesso livello; una base posta ad un livello superiore può invece sparare passando "sulla testa" di truppe amiche o nemiche per colpire bersagli posti oltre queste (vedi paragrafo Muovere l'artiglieria).

☞ non si può mai sparare attraverso un ostacolo, anche se questo non limita i movimenti, incluse le truppe amiche

☞ quando si spara a truppe che si trovano all'interno di boschi, bisogna ricordare che le stesse sono visibili solo entro 1 UM dal bordo dello stesso. Si può sparare a unità poste a difesa di centri abitati solo se le stesse si trovano schierate sul bordo degli stessi.

Tavola dei valori dell'artiglieria

	Mitraglia 1 UM	Fino a 3 UM	Fino a 8 UM	Fino a 15 UM	Fino a 25 UM
12 lbs	8 D6 con 3+	4 D6 con 3+	4 D6 con 4+	3 D6 con 4+	3 D6 con 5+
6-8-9 lbs	6 D6 con 3+	3 D6 con 3+	3 D6 con 4+	3 D6 con 5+	3 D6 con 6
3-4 lbs	6 D6 con 4+	3 D6 con 4+	3 D6 con 5+	2 D6 con 5+	-

Ai fattori della tabella vanno aggiunti o sottratti i seguenti n. di dadi:

-1	Chi spara è disordinato
-1	Chi spara è sotto carica
+1	Artiglieria classificata Guardia (tutte le nazioni)
+2	Vecchia Guardia francese
+2	Bersaglio in colonna di marcia o quadrato
+1	Fuoco in infilata o sul retro
-2	Bersaglio in copertura di abitazioni, muri o difese campali

-1	Chi spara effettua fuoco di controbatteria
+1	Bersaglio è artiglieria al traino
-1	Artiglieria con 1 solo FoU
Rit.	Artiglieria francese, inglese, russa ritirano 1D6 fallito nel fuoco

Per effettuare il fuoco si lancia un numero di dadi pari al valore di fuoco della base di artiglieria di quel calibro a quella distanza, si modifica il numero dei dadi con i fattori della tabella e si confronta il risultato secondo la tavola dei danni:

Tavola dei danni:

Numero hit	Danno
1	Disordine
2	1 perdita e disordine
3 o 4	2 perdite e disordine
5 o più	3 perdite e disordine

N.B.: un risultato di 1 del dado è sempre un nulla di fatto a prescindere dai modificatori, un risultato di 6 è sempre un centro.



2.9 Spinti indietro

In Murat, come in Shell for Guns, viene introdotto un sistema che, pur nella sua semplicità, simula l'insieme dei problemi che le unità avevano a restare per troppo tempo a contatto con il nemico. In presenza di perdite costanti, l'unità tende a sbandarsi e a perdere aggressività. Questa tendenza è simulata seguendo la seguente regola:

☛ Ogni volta che un'unità subisce 1 perdita nel corso della stessa fase di fuoco, e dalla stessa unità nemica, lancia 1D6 e indietreggia del numero di UM così ottenuto: 5 o meno = 1 UM, 6 = 2 UM. Il quadrato non viene mai spinto indietro.

Questa regola non vale per le unità che sono poste a difesa di ostacoli lineari (muretti o siepi), posizioni preparate (trincee, abbattute, barricate improvvisate) costruzioni o fortificazioni. Esse infatti non dovranno indietreggiare a causa del fuoco subito, ma potranno essere respinte al termine di una mischia.

La regola si applica invece per le unità che sono in difesa e in copertura leggera data da boschi o altri terreni difficili (marcite, terreni coltivati, terreni paludosi) o che si trovano a difendere terreni più alti (livelli di terreno, colline). In questi casi la ritirata dovuta al lancio del dado dovrà essere effettuata senza l'eventuale riduzione dovuta agli effetti del terreno. È sempre bene che sia lo scenario a stabilire quali terreni causano rallentamenti nei movimenti e quali eventualmente no (quelli che possono essere inseriti sul tavolo per puri scopi estetici).

Uguualmente, come già specificato nel paragrafo 1.6, le unità in carica non possono essere spinte indietro dal fuoco nemico e dunque possono terminare il movimento a contatto del nemico.

2.10 Fase di mischia: il combattimento ravvicinato

Quando il giocatore che sta muovendo **decide di non effettuare un semplice movimento in avanti, ma di caricare**, porta l'unità attivata direttamente a contatto con un'unità nemica. In questo caso si effettua una fase di mischia. Per mischia si intende l'insieme di quelle azioni che venivano condotte dalle unità quando si venivano a trovare a meno di trenta metri da unità nemiche (scontro a fuoco ravvicinato, assalto, corpo a corpo ecc...) e che portava una delle due parti ad una repentina ritirata o ad una fuga. Si ricorda che quando si vuole effettuare una mischia frontale, l'unità attaccante deve portare il maggior numero basi possibile del suo rango frontale a contatto con l'unità nemica, effettuando il movimento adeguato senza poter andare oltre la distanza di movimento consentita.

Limitazioni alla carica e casi particolari

- La fanteria non può caricare la cavalleria;
- La fanteria leggera in ordine aperto non può caricare la fanteria formata e la cavalleria;
- Le limitazioni non si applicano se il nemico è già ingaggiato;
- Le unità non possono effettuare un'interpenetrazione volontaria, tranne nel caso in cui ad essere attraversate siano le artiglierie, le fanterie leggere o qualunque unità disordinata;
- L'artiglieria che viene contattata da un'unità nemica quando si trova allo scoperto e

non aggregata ad un'unità amica, viene eliminata; l'attaccante può sfondare verso il nemico più vicino (lanciando 1D6 per l'inseguimento come se fosse vincitore di una mischia) o riordinarsi.

- L'artiglieria che viene contattata mentre si trova in protezione, combatte in mischia con i propri FoU (senza ulteriori modificatori);

La mischia viene sempre considerata sul fronte, a meno che il fronte dell'unità caricante non si trovi, una volta effettuato il contatto, per la sua parte maggiore dietro il prolungamento della linea del fronte dell'unità caricata.

Nota dell'autore: la linea del fronte è la proiezione laterale del fronte dell'unità.

N.B.: la mischia avviene anche se solo qualche millimetro delle due unità è a contatto.

Per effettuare la mischia ogni unità lancia un numero di dadi pari al FoU dell'unità.

Il numero di dadi subisce i seguenti modificatori:

+1	Unità di FF che carica
+1	Unità di fanteria impetuosa che carica in colonna d'attacco
+1	Unità in sfondamento
+2	Unità che carica FL
-2	Fanteria in quadrato contro fanteria
-2	Fanteria leggera che combatte in ordine aperto
+1	Fanteria in quadrato contro cavalleria
-1	Cavalleria pesante e lancieri contro fanteria in quadrato
-2	Cavalleria leggera contro fanteria in quadrato
+2	Cavalleria che carica fanteria non in quadrato o artiglieria
+2	Corazzieri contro cavalleria
+1	Dragoni o Lancieri contro cavalleria
+1	Lancieri contro cavalleria in disordine
+2	Cavalleria che carica contro cavalleria che non effettua la controcarica
+2	Unità che combatte sul fianco o sul retro dell'unità nemica
-1	Fanteria che carica per attraversare un ponte
-2	Cavalleria che carica per attraversare un ponte
+1	Cavalleria da battaglia
+1	Guardia o Elite
-1	Coscritti
-2	Cavalleria irregolare
-1	Unità in disordine
-4	Unità in colonna di marcia
+	+ 1D6 per ogni 1/4 del FoU dell'unità in supporto



Es.1: un'unità di fanteria da Fou 6 in linea carica un'unità di fanteria da Fou 5 in linea; l'unità che carica conta 1 fattore di combattimento più 1 per la carica; lancia sette dadi (6+1D6) mentre il difensore lancia 5 dadi (5 D6)
Es.2: un'unità di Dragoni Elite non da battaglia con Fou 4 contatta un'unità di fanteria coscritta con Fou 5 che non è riuscita a fare quadrato; la cavalleria che carica lancia 8 dadi (4+2+1+1D6) mentre il difensore ne lancia solo 4 (5-1D6).

☛ La fase di mischia avviene contemporaneamente e dunque entrambe le parti lanciano i dadi. Il risultato che ogni D6 deve ottenere per dare una perdita all'avversario è il seguente:

Se si combatte contro	Si deve ottenere
Nemico allo scoperto	4 o +
Nemico in copertura leggera	5 o +
Nemico in copertura pesante	6 o +

Generali presenti in mischia

Quando un generale non scarso è aggregato ad una unità che viene coinvolta in mischia, l'unità ha l'opportunità di aggiungere alcuni dadi a quelli che già deve lanciare:

- ☛ **Generale di Brigata aggregato ad un'unità: +1D6 alla mischia**
- ☛ **Generale di Brigata eccellente aggregato ad un'unità: +2D6 alla mischia**
- ☛ **Generale di Divisione aggregato ad un'unità: +2D6 alla mischia**

Le perdite sono inflitte come da tabella per la moschetteria. Chi infligge più hit vince il combattimento.

Risoluzione di una mischia

Per valutare chi ha vinto una mischia occorre procedere come segue:
 ogni unità somma il numero di hit che infligge;
 l'unità con esperienza maggiore ha un +1.
Chi ottiene complessivamente il risultato più alto è il vincitore.

Chi perde:

☞ viene spinto indietro di un numero di UM dato dal lancio di 1D6: con il risultato di 1,2,3 si ritirerà di 1 UM (2 se cavalleria), con il risultato di 4,5,6 di 2 UM (3 se cavalleria). Le batterie contattate allo scoperto che sono costrette a ritirarsi sono automaticamente distrutte. Nel caso di unità contattata sul fianco o sul retro, se questa vince la mischia respinge il nemico e fa fronte con le sue basi nella direzione da cui è arrivato l'attacco. Se viene semplicemente spinto indietro, a maggior ragione fa fronte al nemico che l'ha attaccata, anche ruotando. La fanteria in quadrato sconfitta da cavalleria, con risultato di ritirata di 1 UM resta ferma sul posto e si va ad un secondo turno di mischia con la cavalleria che non può sfruttare lo sfondamento. Viceversa con risultato di ritirata di 2 UM si ritira rompendo la formazione e si dispone in linea spalle al nemico.

Chi vince:

il vincente ha tre possibilità:

☞ 1: se a vincere è stata l'unità che non ha caricato, deve rimanere ferma e recuperare l'eventuale disordine; tale possibilità è data anche alle unità che hanno caricato che possono scegliere di restare ferme in alternativa ad un movimento ulteriore;

☞ 2: se a vincere è stata l'unità che ha caricato, può riorganizzarsi; per far questo può muovere fino ad 1UM. Il movimento non potrà avvenire verso il nemico, l'unità potrà comunque ruotare o cambiare formazione; in ogni caso potrà recuperare l'eventuale disordine;

☞ 3: in alternativa al punto 2. Se a vincere è stata l'unità che ha caricato, può **sfondare** effettuando immediatamente un movimento contro il nemico più vicino posto entro i 45° dal proprio fronte.

Per fare questo muoverà di un numero di UM dato dal lancio di 1D6:

la fanteria con il risultato di 3 o 4 avanzerà di 1 UM, con il risultato di 5 o 6 avanzerà di 2 UM (non potrà fare nessun movimento con risultato di 1,2,). La cavalleria con un risultato di 1 o 2 avanzerà di 1 UM, con il risultato di 3 o 4 avanzerà di 2 UM e con 5 o 6 avanzerà di 3 UM. Chi vince per la seconda volta una mischia, al termine di un movimento di sfondamento, non può più effettuare movimenti di sfondamento, ma solo recuperare.

N.B. la cavalleria che vince la mischia contro unità di fanteria o di artiglieria, deve obbligatoriamente sfondare così come descritto nel punto 3. Stessa cosa deve sempre fare la cavalleria inglese che vince la mischia. In quest'ultimo caso, comunque, lo sfondamento avviene sempre (senza alcun lancio di dado) per una distanza di 2 UM.

Qualora lo sfondamento porti l'unità ad attaccare sul fianco o il retro di una unità nemica, questo sarà automatico senza alcun tiro di dado, della distanza pari al massimo alla metà del movimento della unità che sfonda (2 Um per la fanteria, 3 Um per la cavalleria).

Pareggio:

Se al termine dei conteggi il risultato è pari, ci si comporta nei seguenti modi:

- ☛ se non sono state inflitte perdite le unità rimangono sul posto e si effettua immediatamente un altro turno di mischia. Se dovesse risultare ancora un pareggio, entrambe le parti si ritireranno di 1 UM (i quadrati contro cavalleria restano fermi);
- ☛ la cavalleria contro altra cavalleria indietreggia sempre senza effettuare un secondo turno di mischia di 3 UM.
- ☛ se sono state inflitte perdite, entrambe le parti indietreggiano di 1 UM (i quadrati contro cavalleria restano fermi e la cavalleria si ritira di 3 UM). Le fanterie e le artiglierie che si difendono in copertura leggera o pesante non arretrano in caso di pareggio.
- ☛ chi si ritira termina il suo movimento all'indietro sempre in disordine.



N.B.: non si possono mai effettuare più di due turni di mischia consecutivi nella stessa mossa. Al termine del secondo turno, se non vi è un vincitore, l'attaccante si ritira del risultato in UM di 1 D6 come se fosse perdente.

Mischie ed ostacoli: sia chi fugge che chi insegue è sempre limitato dagli ostacoli e dallo scenario. Se le unità saranno costrette a superare un ostacolo dovranno sempre

perdere 2 UM al loro movimento, sia in fuga che durante un inseguimento.

Nel caso in cui l'attaccante abbia vinto una mischia contro il difensore di un ostacolo (muro, staccionata, ecc..) che è costretto ad arretrare, il vincitore con il movimento di inseguimento o il riposizionamento, potrà solo conquistare la posizione, in quanto sarà costretto a perdere 2Um dal proprio movimento. Benché questo appaia un deficit, il vincitore potrà in ogni caso beneficiare della posizione difensiva, ma nel turno successivo se vorrà muovere in avanti non sarà costretto a pagare la diminuzione del movimento per l'ostacolo.

Come nelle regole base, gli ostacoli vanno pagati solo e soltanto una volta, o nel caso di fiumi e boschi, solo finché vi è all'interno la linea frontale delle basi.

2.11 Recuperare un disordine

Ogni unità può tentare di recuperare un disordine seguendo queste regole:

superando un normale ordine con il malus di -1, l'unità si attiverà immediatamente eseguendo i comandi in buon ordine

ritirandosi di una intera mossa all'inizio della propria fase, senza sparare o fare altro per l'intera mossa, interpenetrando truppe amiche, senza necessità di alcun ordine

Unità motivate. Alcune unità di alcuni eserciti erano particolarmente motivate. Queste unità possono provare a recuperare un disordine all'inizio della mossa prima dell'iniziativa con un risultato di 5+ su 1D6. Sono classificate motivate: le unità di fanteria inglese, le unità di fanteria francese dal 1897 al 1809, le unità di cavalleria francese dal 1804 al 1812, le unità di cavalleria austriache.

N.B.: le truppe di qualsiasi esercito indicate come Elite o Guardia possono provare a recuperare un disordine all'inizio della loro mossa con un risultato di 4+ su 1D6, prima di essere attivate.

2.12 Fase di comando dei generali di Divisione

Quando tutte le brigate hanno terminato le loro fasi, prima di concludere la mossa, i generali di divisione (che non hanno optato per il movimento di divisione) possono a loro volta attivare le singole unità che sono state ferme e non hanno sparato nel corso della mossa. **Il massimo degli ordini che egli può dare è tre.** Per fare questo occorre:

☛ fare un test di comando per i Generali di Divisione per vedere quale di questi muove per primo; ogni Generale di Divisione presente sul tavolo lancia 1D10 e poi si segue la stessa procedura già descritta per i Generali di Brigata;

☞ il Generale di Divisione può dare ordini **a qualunque unità o base di artiglieria di qualunque brigata al suo comando** seguendo le normali regole; l'importante da ricordare è che le unità che sono già state attivate e che dunque hanno mosso o hanno sparato e le batterie che hanno già sparato **non possono più essere utilizzate per ulteriori movimenti o combattimenti**;

☞ possono essere attivate anche le unità che hanno fallito il test di comando e che dunque non hanno potuto muovere precedentemente.

Come si effettua il test: Il test di comando si effettua lanciando 2 D6. Si considera passato il test se si ottiene un risultato uguale o inferiore al valore di comando del generale. La seguente tabella indica il valore di base di ogni generale di Divisione e il suo raggio di comando:

Tipo di generale	Valore di comando	Raggio di comando
Generale di Divisione eccellente	10	24 UM
Generale di Divisione	9	20 UM
Generale di Divisione scarso	8	20 UM

Per il resto vale la regola della Fase di attivazione delle divisioni.

“Prendo io il comando”

Una sola volta **per partita**, il generale di Divisione può decidere di prendere il comando diretto di un'unità quando il generale di quella stessa brigata fallisce il primo test di comando. Per farlo, occorrerà che il Generale di divisione si trovi entro il raggio di comando del Generale di brigata. In questo caso egli si potrà sostituire al generale di brigata ed iniziare la fase di comando della brigata stessa scendendo anche a livello di singole unità. Fatto questo, sia che sia riuscito nel suo intento, sia che abbia fallito, **il generale non potrà più usufruire della Fase di comando dei Generali di Divisione in quel turno.**

Nota dell'autore: quando si decide di utilizzare il “Prendo io il comando”, la base del Generale di divisione deve fisicamente essere posta a contatto di base del Generale di brigata che sostituisce.



2.13 I Generali di Corpo

Il generale di corpo non influisce nei movimenti e nei combattimenti. Può essere rappresentato o non essere rappresentato. Tuttavia, nel caso in cui siano molte le unità poste nella riserva di Corpo d'Armata (vedi per esempio l'esercito francese che costituiva riserve di corpo formate da brigate di cavalleria, batterie di artiglieria e, occasionalmente, unità di fanteria), il giocatore ha due opzioni:

- 1) Può assegnare le unità che compongono la riserva alle varie divisioni del suo corpo all'inizio del gioco. Esse saranno poi assegnate alle varie brigate e agiranno di conseguenza;
- 2) Può decidere di muoverle personalmente. In questo caso la riserva del corpo si comporta come una normale brigata e si deve rappresentare il generale con una base.
- 3) Può decidere di utilizzare l'artiglieria del corpo in una posizione prestabilita oppure, utilizzando altre basi di artiglieria prese dalle divisioni del suo corpo, formare una "Grande Batteria" (minimo 4 basi). Nel primo caso, l'artiglieria posizionata farà fuoco nel corso della battaglia, quando ne avrà l'occasione, nel corso di uno qualsiasi dei turni del giocatore. Nel secondo caso costituirà un'unità sé stante al comando di una figura di generale aggregata alla stessa che parteciperà alla fase di attivazione delle divisioni descritta nel punto 2.3. Se sottoposta a fuoco perderà le basi effettivamente colpite. Quando saranno state eliminate i 2/3 delle basi di artiglieria che la compongono, verrà eliminata dal gioco. Il vantaggio della Grande Batteria è che può fare fuoco contemporaneamente sullo stesso bersaglio e non è obbligata a ottemperare alla regola del nemico più vicino.

2.14 Un caso particolare: il combattimento in centri abitati

Il combattimento all'interno di centri abitati viene trattato separatamente non tanto per le difficoltà insite nella gestione dei combattimenti, ma per quello che riguarda i movimenti, gli schieramenti al loro interno e i fuochi di fucileria e di artiglieria.

☛ La superficie abitata

La superficie minima di centro abitato viene rappresentata da un quadrato di 2UM per lato sul quale è possibile sistemare un modello di casa. Si consiglia comunque di non andare oltre i 3UM per lato. Uno o più di questi modelli sarà utilizzato per rappresentare centri abitati più grandi (si consiglia di non schierarne più di tre).

☛ Il movimento all'interno

Solo le unità di fanteria potranno muovere in formazione attraversando un centro abitato. La cavalleria e l'artiglieria potranno farlo (pur rallentando il loro movimento) solo utilizzando le strade. Come detto nella tabella delle limitazioni al movimento (vedi paragrafo 2.5) muovere attraverso un paese in formazione da combattimento costa, alla fanteria, il doppio in UM rispetto al terreno aperto. Viceversa, la cavalleria montata e l'artiglieria potranno attraversare un centro abitato solo lungo le strade (perdendo comunque il numero di UM previsto dalla citata tabella). Ne consegue che l'artiglieria e la cavalleria montata non potranno essere schierate all'interno dei centri abitati se non in casi eccezionali previsti dagli eventuali scenari di gioco. Il fuoco e i combattimenti saranno regolati come da regole generali, con le penalità descritte dalle varie tabelle (limitazioni al fuoco, combattimenti contro truppe al coperto ecc...). Le unità in formazione in copertura di edifici (e dunque non schierate lungo i bordi) sono sempre considerate in copertura leggera.

☛ Schierarsi lungo i lati

In alternativa alla regola sopra descritta, si può schierare la fanteria lungo tutto il perimetro dell'area abitata. Facendo un cambio di formazione è possibile schierare in modo proporzionale, se possibile, le basi che compongono l'unità lungo i quattro lati, mettendo le basi in avanzo, nel caso ce ne fossero, al centro. **In questo caso la protezione data dalle case sarà superiore (pesante) sia nel calcolo degli effetti del fuoco che in quello della mischia.** Quando un'unità vuole nuovamente schierarsi in formazione da combattimento dopo essere stata posizionata all'interno di un'area abitata lungo tutto il perimetro, deve effettuare un normale cambio di formazione e schierarsi o all'interno del centro abitato o, partendo da una delle basi a scelta del giocatore, appena fuori dal centro

abitato (il giocatore sceglie una delle basi schierate, la posiziona appena fuori dal centro abitato e dispone le altre basi proporzionalmente a destra e a sinistra della stessa). L'unità schierata lungo i lati potrà fare fuoco da uno dei lati difesi a sua scelta nel corso di una mossa. Lo farà utilizzando tutti i suoi fattori di fuoco modificati e colpendo il nemico con il solo risultato di 6.

Il difensore che si trova schierato lungo il perimetro di edifici, non subisce arretramenti di nessun genere per effetto del fuoco o della mischia tranne nel caso in cui non subisca una sconfitta. In questo caso, ottemperando alla regola generale, uscirà dal centro abitato e si schiererà in linea mentre il vincitore potrà occupare la posizione.

☞ **L'uso dei genieri negli assalti alle case**

Alcuni scenari possono prevedere la presenza di una o più basi (rappresentate da figure singole) di genieri assegnate ad una o più divisioni (comunque non più di due per scenario). Essi potranno essere utilizzati negli assalti agli edifici, ma saranno i primi ad essere eliminati quando l'unità attaccante subisce delle perdite. Se parteciperanno alla mischia, causeranno la perdita di un gradino del tipo di protezione (da pesante a leggera, da leggera a nulla).

FINE DELLA MOSSA

Al termine di tutte le fasi e le azioni descritte, la mossa finisce e occorre tornare alla fase descritta al paragrafo 2.1 per iniziare una nuova mossa.



APPENDICE 1: Valori degli ufficiali in Murat

Il Calcolo del valore dei Generali

All'inizio della battaglia, in mancanza di indicazione da parte dello scenario, occorre stabilire il valore di ogni generale presente sul tavolo. Per fare questo occorre lanciare 1D10 per ogni generale, modificare il risultato rispetto alla tabella riportata qui sotto e vedere che tipo di generali saranno presenti in battaglia.

Risultato	Tipo di Generale
1-2	Scarso
3-8	Normale
9-10	Eccellente

Modificatori

+1	Generale inglese o francese dal 1797 al 1812 e nel 1815 o al comando di brigate della Guardia
-1	Generale austriaco fino al 1809; Generali russi e spagnoli; generali prussiani 1806-1807
+2	Generali al comando di brigate della Vecchia Guardia francese

In questa appendice sono comunque elencati i Generali comandanti di divisione che più si distinsero nel corso delle guerre rivoluzionarie e napoleoniche:

Generali di Divisione classificati Eccellenti			
Francia	Cole	Radetzky	Belgo-Olandesi
Brennier	Cotton	Simonyi	Chasse
Delaborde	Craufurd	Wacquandt	Perponcher
Dorsenne	Hope	Weissenwolf	Polonia
Dubreton	LeMarchant	Russia	Kiaziewicz
Duhesme	Lumley	Borozdin	Sokolnicki
Eblé	Pack	Diebitch	Zaynochek
Foy	Paget	Paskevich	Sassonia
Friant	Picton	Tartov	Zeschwitz
Legrand	Prussia	Vasiltchikov	Svezia
Marchand	Alvensleben	Spagna	Von Dobein
Montbrun	Jurgass	Alvarez de Castro	Impero Ottomano
Morand	Kalkreuth	Herresi	Mehmet Ali
Pajol	Roder	Longa	Veliuddin
Rey	Austria	Porlier	Regno d'Italia
Senarmont	Neipperg	Saint-Marq	Fontanelli
St. Hilaire	Hofer	Baviera	Lecchi
Inghilterra	Nordmann	DeRoy	Ornano

APPENDICE 2: uno scenario storico introduttivo a Murat

Battaglia di Elchingen

Scenario per Murat

Data: 14 ottobre 1805, 8.00 AM

Dislocazione: 7 Km circa a nord-est di Ulm, Baviera

Combattenti: Impero Francese contro Impero Austriaco

Storia: l'11 ottobre 1805 una serie di disguidi e fraintendimenti sorti fra il M.llo Ney e il M.llo Murat, portarono ad uno schieramento confuso da parte dell'esercito francese lungo le rive del Danubio. Il Generale austriaco Mack, inaspettatamente, dopo aver già deciso che Ulm avrebbe dovuto essere la sua meta finale all'interno della quale trovare riparo e attendere rinforzi, attaccò i francesi ed anche se non riuscì a mettere in crisi il loro schieramento, causò comunque molte perdite e rese Napoleone furioso.



Michel Ney

Ordini francesi:
Rendere sicuro il ponte sul Danubio catturando le alture nei dintorni di Elchingen.



Karl Mack von Leiberich

Ordini austriaci: Riesch deve conservare il controllo di Elchingen che servirà come base per future offensive contro i francesi.

Vittoria: Vince chi al termine della battaglia controlla sia Ober-Elchingen che Unter-Elchingen. Ogni altro caso diverso è considerato pareggio.

Lunghezza del gioco: sei mosse.

Analisi della battaglia

L'avanguardia di Ney aveva attraversato il ponte sul Danubio prima delle ore 8.00 e minacciava già le alture oltre Elchingen quando si concretizzò il contrattacco austriaco. Con l'arrivo dei rinforzi i francesi ripresero gli attacchi nei quali si distinse in modo particolare lo stesso Ney.

Al termine della battaglia, a fronte della perdita di circa 1000 uomini, i francesi eliminarono o catturarono oltre 5000 austriaci, arrivarono a controllare la strada per Ulm che adesso veniva a trovarsi direttamente minacciata.

Per il valore personale dimostrato e per il risultato finale dello scontro, il M.llo Ney fu insignito del titolo di "Duca di Elchingen".

Regole di scenario

1. Il valore dei generali delle due parti è stabilito come da Appendice 1.
2. Lo scenario finisce prima dei sei turni stabiliti in qualsiasi momento nel quale una delle due parti causa all'avversario la perdita del 40% dei punti dati dalla somma di tutti i FoU presenti oppure se il francese controlla entrambi gli abitati che costituiscono Elchingen.

Terreno e tempo atmosferico

Il tavolo da gioco misura 1,80 X 1,80 (in metri, vedi mappa allegata). Ogni area urbana è rappresentata da un singolo elemento di 3 UM per lato. Il Danubio è attraversabile solo lungo il ponte di legno utilizzando la strada. Peraltro, le forti piogge dei giorni precedenti avevano reso impraticabili anche le strade, per cui esse non daranno alcun vantaggio nei movimenti. I boschi sono fitti.

Schieramento

Schieramento iniziale austriaco:

tra i punti B e D la divisione di Laudon;

tra i punti A e B la divisione di Hessen Homburg;

la cavalleria si trova riunita dietro a Ober-Elchingen con il FML Riesch.

Schieramento iniziale francese:

La seconda divisione di Loison tra i punti E e F supportata dalla batteria della riserva con Ney in prima linea. Il resto dei francesi si trova oltre il Danubio in attesa di poterlo passare (parte in colonna di marcia e parte in formazione).

N.B.: Schiera per primo l'austriaco. I francesi si posizionano ad distanza di non meno di 4 UM dalle unità della divisione di Laudon.

Note sulle fonti

La battaglia di Elchingen è uno scenario piuttosto contenuto che ben si presta come base di partenza per chi voglia conoscere Murat o per neofiti del Wargame.

Importante come fonte lo scritto del Colonnello F.N. Maude, *The Ulm Campaign 1805* (1912) e, per quanto riguarda gli schieramenti e gli ordini di battaglia, il testo di Digby Smith, *Napoleonic Wars Data Book* (1998).

Gli ordini di battaglia:

Forze francesi

6° Corpo: Maresciallo Ney

2a Divisione: Generale Loison

1 base

Brigata: Gen. Villate

1 base

6° Rgt. Chasseurs (5 basi FL)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

39° Rgt. Linea (5 basi FF)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

Brigata: Gen. Rouget

1 base

69° Rgt. Linea (5 basi FF)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

76° Rgt. Linea (5 basi FF)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

1 batteria a piedi (8 lbs.)

1 base V

3a Divisione: Generale Mahler

1 base

Brigata Marcognet

1 base

25° Rgt. Chasseurs (5 basi FL)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

27° Rgt. Linea (5 basi FF)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

Brigata Labassee

1 base

50° Rgt. Linea (5 basi FF)

V FoU 8 M 3 T,I,SK

59° Rgt. Linea (2 bt.) (5 basi FF)
1 batteria a piedi (8 lbs.)

V FoU 8 M 3 T,I,SK
1 base V

Riserva di Corpo d'armata

Elite (Comp. Gran. dei vari reggimenti) (4 basi FF)
59° Rgt. Linea (2 bt.) (5 basi FF)
1 batteria a piedi (8 lbs.)

E FoU 7 M 3 T,I
V FoU 8 M 3 T,I,SK
1 std. V

Cavalleria: Gen.

Brigata Gen. Colbert

1° & 3° Rgt. Ussari (3 basi CL)
10° Rgt. Chasseurs (3 basi CL)

1 base
E FoU 5
V FoU 4

Brigata Laplanche

18° & 19° Rgt. Dragoni (2 basi CP)
25° Dragoni (2 basi CP)
1 batteria a cavallo (4 lbs)

1 base
V FoU 6 CB
V. FoU 4 CB
1 base E

Forze Austriache

2a Colonna: FML Graf Von Riesch

1a Divisione: FML Von Laudon

1 base

Brigata: FM Saaufeld

6° Rgt. Ussari (3 basi C.L.)
Rgt. Linea n. 8 (5 basi FF)
Rgt. Linea n. 15 (5 basi FF)
1 batteria a piedi (6lbs.)

1 base
E FoU 7 CB
C FoU 7 M 3
V FoU 8 M 3
1 base V

Brigata: FM Genegdegh

Rgt. Linea n. 34 (5 basi FF)
Rgt. Linea n. 35 (5 basi FF)
Bt. Granatieri (3 bt.) (4 basi FF)
Batteria a cavallo (6 lbs.)

1 base
C FoU 7 M 3
C FoU 7 M 3
E FoU 7 M 3 T,I
1 base V

2a Divisione: FML Von Hessen-Homburg

1 base

Brigata: FM Mescery

2° Rgt. Ulani (3 basi C.L.)
Rgt. Linea n. 42 (5 basi FF)
Rgt. Linea n. 3 (5 basi FF)
Batteria a piedi (3 lbs.)

1 base
V FoU 4 Lancia
C FoU 7 M 3
V FoU 8 M 3
1 base V

Brigata: FM Auesperg

Rgt. Linea n. 24 (5 basi FF)
Rgt. Linea n. 54 (5 basi FF)
Bt. Granatieri (3 bt.) (4 basi FF)

1 base
C FoU 7 M 3
C FoU 7 M 3
E FoU 7 M 3 T,I

Batteria a piedi (6 lbs.)

1 base V

Riserva:

Brigata: FM Hohenzollern

2° Rgt. Corazzieri (3 basi CP)

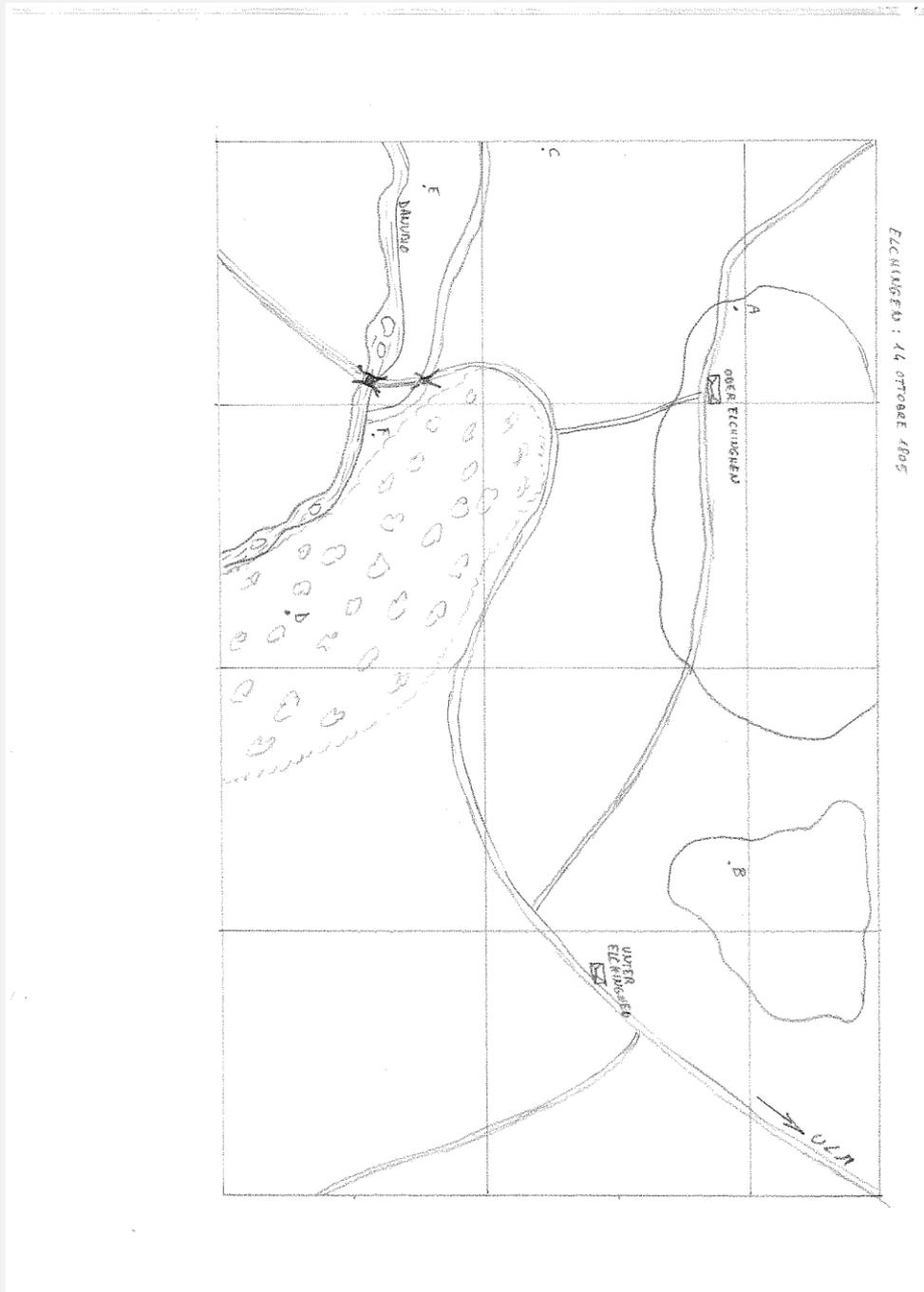
8° Rgt. Corazzieri (3 basi CP)

1 batteria a cavallo (6 lbs.)

1 base

E FoU 10 CB

E FoU 10 CB



APPENDICE 3: un diverso “concetto” di scala

All'inizio del set di regole abbiamo fornito alcune indicazioni della scala da utilizzare e, conseguentemente, abbiamo suggerito dati per l'utilizzo di miniature in 15mm e in 28mm, scala quest'ultima che coincide con quella che utilizziamo nel nostro club.

Ci teniamo comunque a sottolineare che questo non è un obbligo. Murat, infatti, risponde ad una esigenza di semplicità, praticità e, in ultima analisi, economicità (di costi e spazi) che va oltre il semplice concetto di scala. Il regolamento, infatti, può essere utilizzato tranquillamente rappresentando i reggimenti su una o due basi, non essendoci alcuna rimozione di figure nel corso del combattimento, ma solo nel momento in cui un'unità fugge. In questo caso, infatti, tutte le basi vengono rimosse dal gioco contemporaneamente.

Facciamo un esempio:

Un reggimento di fanteria francese, costituito nella realtà da 1800 uomini, può essere rappresentato sul campo da quattro basi di 6-8 figure in 15mm, oppure da quattro basi di 3, 4 o 6 figure in 28mm, o, in alternativa, da quattro basi di “n” figure in 8mm. Può essere rappresentato da due basi contenenti “n” figure in 15mm o “n” figure in 28mm, sistemate a ricreare piccole scenette. Si può addirittura ipotizzare di utilizzare una sola (grande) base per unità. In quest'ultimo caso, però, le formazioni andrebbero indicate con dei segnalini appositamente creati.

Quello che si vuole dire è che l'unica regola da seguire con grande attenzione è che entrambe le parti devono avere i pezzi su basette delle stesse dimensioni e che la scala del terreno (calcolata in UM) sarà sempre una delle due indicate all'inizio del regolamento, ovvero quelle per i pezzi in 15 mm e per i pezzi in 28 mm.

Ciò che cambia, in realtà, è il grado di rappresentazione scenica offerta dal tavolo da gioco. Il “purista” del wargame potrà apprezzare indifferentemente un tavolo con figure in 28mm dipinte in modo anche “maniacale” (da collezione) o un tavolo con lo stesso numero di basi, ma con centinaia di figure in 8mm, decine di cannoni e tanti cavalli, a dare quel tocco di realismo che solo la massa delle figure può dare.

MURAT – INDICE

INTRODUZIONE	Pag. 01
1: REGOLE GENERALI – L’imbasettamento, anzi il concetto di linea di fronte	Pag. 02
1.1: La scala	Pag. 03
1.2: Le formazioni	Pag. 04
1.3: Caratteristiche delle basi	Pag. 05
Esperienza delle unità	Pag. 05
Caratteristiche delle unità	Pag. 06
L’inquadramento	Pag. 07
1.4: Formare le unità	Pag. 08
1.5: Le distanze: l’Unità di Misura (UM)	Pag. 09
1.6: La zona di controllo	Pag. 09
1.7: Definizione di fianco di un’unità	Pag. 10
1.8: Stato delle unità	Pag. 10
Unità disordinata	Pag. 10
Unità decimata	Pag. 11
Unità Dissolta	Pag. 11
Divisione decimata e dissolta	Pag. 11
1.9: Identificazione delle unità e segnalini delle perdite	Pag. 12
2: LE FASI DI GIOCO	Pag. 13
2.1: Fase di movimento dei generali	Pag. 13
2.2: Ordine di opportunità della cavalleria	Pag. 13
2.3: Fase dell’iniziativa delle divisioni	Pag. 14
2.4: Fase di attivazione delle unità	Pag. 15
Ordine di divisione	Pag. 15
Ordine di reggimento	Pag. 16
Generali aggregati	Pag. 18
Batterie aggregate	Pag. 18
2.5: Fase di attivazione delle unità fuori campo	Pag. 19
2.6: Test di manovra d’emergenza	Pag. 19
2.7: Fase di movimento	Pag. 21
Limitazioni al movimento in obliquo	Pag. 22
Interpenetrazione	Pag. 23
Cambio di formazione	Pag. 23
Formare un quadrato	Pag. 23
Carica	Pag. 24
Reazione alla carica: la fanteria e l’artiglieria	Pag. 25
Reazione alla carica: la cavalleria	Pag. 26
Muovere l’artiglieria	Pag. 26
Supporto	Pag. 27
Attraversare un ponte	Pag. 38
2.8: Fase di fuoco	Pag. 29
Il fuoco di fucileria	Pag. 29
Trattenere il primo fuoco	Pag. 31
L’efficacia degli schermagliatori	Pag. 32
Il fuoco di artiglieria	Pag. 32
2.9: Spinti indietro	Pag. 34
2.10: Fase di mischia: il combattimento ravvicinato	Pag. 35

Limitazioni alla carica e casi particolari	Pag. 35
Generali presenti in mischia	Pag. 37
Chi perde	Pag. 38
Chi vince	Pag. 38
Pareggio	Pag. 39
Mischie ed ostacoli	Pag. 39
2.11: Recuperare un disordine	Pag. 40
2.12: Fase di comando dei generali di divisione	Pag. 40
“Prendo io il comando”	Pag. 41
2.13: I generali di corpo	Pag. 42
2.14: Un caso particolare: il combattimento in centri abitati	Pag. 43
<i>Appendice 1: Valore degli Ufficiali in Murat</i>	<i>Pag. 46</i>
<i>Appendice 2: Uno scenario storico introduttivo a Murat: Battaglia di Elchingen</i>	<i>Pag. 47</i>
<i>Appendice 3: Un diverso “concetto” di scala</i>	<i>Pag. 51</i>

Murat

Di

Antonio Dimichele e Gian Luca Pinardi

Un sincero ringraziamento a Paola e Mimma, le nostre mogli alle quali abbiamo tolto attenzioni per preparare questo regolamento.

Così come ringraziamo tutti gli amici che ci hanno dedicato tempo per i play test e senza i quali questo regolamento non avrebbe visto la luce:

Roberto Vecchi, Stefano Ferrari, Marco Ferri, Giovanni Taverna, Andrea Mancuso, Lorenzo Sartori, Marco Guarnieri, Roberto Salvi, Francesco Arcieri

