Antonio Dimichele - Gianluca Pinardi

SHELL FOR GUNS *lite*

Dadi&Piombo

SHELL FOR GUNS *lite*

La Guerra di Secessione in miniatura

Ideazione:
Antonio Dimichele e Gianluca Pinardi
Principali playtesters:
Stefano Ferrari, Marco Ferri, Andrea Mancuso, Giorgio Ranieri, Giovanni Taverna, Roberto Vecchi,
Foto copertina:
28mm collezione Stefano Gardini

Pubblicato da:
Dadi&Piombo

versione 1.0

©2016 Antonio Dimichele e Gianluca Pinardi
©2016 Dadi&Piombo

1.0 INTRODUZIONE

Questa è una versione "leggera" di Shell for Guns (regolamento di prossima pubblicazione) per giocare battaglie in scala ambientate nelle Guerra di Secessione americana.
Il gioco è pensato per miniature in 28mm ma può essere adattato anche a scale minori senza problemi.

1.1 IMBASETTAMENTO CONSIGLIATO PER I 28MM

	Fronte	**Profondità**	**Numero figure**
Fanteria o cavalleria appiedata	4 cm	2 cm	2
Cavalleria	5 cm	5 cm	2
Artiglieria	6 cm	8 cm	1 cannone + artiglieri
Generale di Divisione	2,5 cm	5 cm	1
Generale di Corpo	5 cm	5 cm	3

Se avete miniature in 15mm imbasettate per altri regolamenti (ad esempio il popolare Fire&Fury) utilizzatele senza alcun problema. Eserciti in 1/72 possono seguire gli stessi criteri di imbasettamento del 28mm, magari utilizzando qualche miniatura in più dove si rende necessario. Il numero di miniature per base è assolutamente irrilevante ai fini del gioco.

1.2 LE FORMAZIONI

A parte l'artiglieria, che viene utilizzata su base singola, l'unità minima su cui organizzare le basi di fanteria e di cavalleria è la brigata.
Le formazioni utilizzate dalle brigate saranno le seguenti:

Colonna di marcia: fronte della formazione di una sola base con le altre incolonnate a seguire; è l'unica formazione che permette il movimento su strada.

Colonna d'attacco: fronte di due basi con le altre incolonnate a seguire.

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

Doppia linea o linea supportata: basi schierate a formare due linee di combattimento parallele a contato fra loro (una fronte al nemico, l'altra a seguire).

1.3 CARATTERISTICHE DELLE BASI

In SfG ogni base ha un fattore di mischia, un fattore di fuoco, oltre ad avere un numero massimo di perdite che può sopportare, raggiunto il quale la base viene eliminata.

Caratteristiche delle basi

	Mischia	Fuoco	Perdite
Base di fanteria	2 D6	1 D6	4
Base di cavalleria	2 D6	1 D6 se smontata	4
Base di artiglieria	1 D6	-	4

Quando una brigata di fanteria o di cavalleria o una base di artiglieria devono affrontare la propria fase di fuoco o mischia, lancia un numero di dadi pari al numero di basi che possono combattere moltiplicato per i rispettivi fattori che risultano applicabili.

1.4 DISTANZE E GITTATE

Per calcolare le distanze di movimento, le gittate di tiro e ogni altra misurazione sul tavolo da gioco in SfG 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

1.5 STATO DELLE BRIGATE

In SfG, le brigate partono di norma al completo delle loro dotazioni e fresche. Occasionalmente, gli scenari possono prevedere che una o più brigate 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 brigate 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 brigate devono modificare il loro stato iniziale in:

Brigata disordinata

Una brigata viene disordinata nel corso dei combattimenti nei seguenti casi:

- ottiene un 6 mentre viene spinta indietro per effetto del fuoco nemico
- è costretta a ritirarsi in terreno accidentato o attraverso altre brigate non disordinate
- se decimata e non supera un Test di Comando
- se respinta in mischia ottiene un 6 con almeno uno dei dadi che deve lanciare
- brigata che si ritira volontariamente in risposta ad una carica

Una brigata disordinata ha delle penalità che sono indicate volta per volta nelle sezioni relative agli ordini, ai movimenti, al fuoco e alla mischia.

Una brigata disordinata che supera un Test di Comando recupera immediatamente e muove normalmente.

Brigata decimata

Una brigata è considerata decimata quando ha subito 2/3 delle perdite alle basi che la componevano all'inizio del gioco. Se una brigata decimata non supera un Test di Comando diventa anche disordinata. Una brigata decimata e disordinata che non supera un Test di Comando fugge e viene e rimossa dal gioco.

Occorre ricordare che una brigata decimata calcola un -2 al Test di Comando e nel caso in cui si trovasse anche disordinata occorre aggiungere un ulteriore -1. Le brigate decimate e disordinate non possono tenere obiettivi.

Brigata dissolta

Una brigata è considerata dissolta quando rimane con una sola base a seguito delle perdite. In questo caso viene rimossa dal gioco.

2.0 LE FASI DI GIOCO

Le prime due fasi di gioco (2.1 e 2.2) sono comuni ad entrambi gli schieramenti e sono svolte in contemporanea dai due giocatori.

2.1 FASE DI MOVIMENTO DEI GENERALI

La prima fase di gioco riguarda il movimento dei generali. In questa fase 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.

2.2 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, oppure fino a quando non perderà l'iniziativa a causa di una mancata attivazione o a causa della sconfitta di una sua unità in combattimento ravvicinato.
Può capitare che sul tavolo due o più divisioni ottengano lo stesso risultato. In questo caso queste divisioni lanceranno nuovamente 1D10 e sommerà il secondo dado al primo e così via fino ad ottenere una graduatoria completa, ricordando che è sempre il risultato più alto ad essere il migliore.

2.3 FASE DI ATTIVAZIONE DELLE DIVISIONI

Finita la fase dell'iniziativa delle divisioni e stabilito dunque l'ordine con le quali le divisioni 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.
Per iniziare a muovere le unità della divisione, occorre effettuare un **Test di Comando**, tenendo presente che il generale di divisione ha due possibili modalità di conferimento di un ordine:

ORDINE DI DIVISIONE. Il generale di divisione deve effettuare un Test di Comando senza usufruire di nessun modificatore. Tutte le brigate 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 brigate 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 Comandante di Corpo d'Armata
- Le brigate 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 divi sione) non possono essere mosse con l'ordine di brigata.

ORDINE DI BRIGATA. il generale di divisione conferisce di volta in volta il comando a solo una brigata della sua divisione entro il suo raggio di comando. Effettua un Test di Comando ottenendo un risultato inferiore al suo valore di comando modificato dai seguenti modificatori:

Brigata in colonna di marcia o d'attacco	+1
Brigata Elite	+1

Brigata Coscritta	-1
Generale non scarso aggregato alla brigata	+1
Ogni 4 UM di distanza del generale dalla brigata	-1
Brigata in terreno accidentato	-1
Per ogni ordine dopo il primo (malus cumulabile)	-1
Brigata che ha perso 1/3 delle basi (*)	-1
Brigata decimata	-2
Brigata disordinata	-1
Brigata con nemici entro 4 UM	-1

(*) Non cumulabile con il successivo modificatore

La brigata 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 generale non può più dare ordini ad altre brigate. A questo punto si deve obbligatoriamente passare alla divisione successiva.

Occorre ricordarsi che il giocatore può gestire la fase della propria divisione come meglio preferisce, facendo prima sparare una o più brigate e poi muoverne altre, oppure sparare e poi muovere o caricare con la medesima brigata.

CONSIGLIO TATTICO
Il movimento di divisione può convenire in particolare nei casi in cui le brigate si trovino in situazioni disagiate o divise tra di loro, perché in quel caso i modificatori negativi non vengono conteggiate. Per esempio, se una divisione ha una brigata distante, una che si trova in terreno difficile, effettuando il movimento di divisione usa solo il valore di base del proprio generale e può effettuare una mossa di movimento con tute le brigate per cercare di riordinarsi senza considerare il -1 del terreno accidentato.

Eseguire un Test di Comando

Il Test di Comando si effettua lanciando 2D6. Si considera passato il test se si ottiene un risultato inferiore o uguale a 8 che è il valore standard di un Generale.

Batterie aggregate

Nella fase di movimento una o più batterie possono aggregarsi (unirsi) ad una brigata di fanteria, divenendo parte del suo fronte, posizionandosi, sganciate, in mezzo alle basi della brigata o accanto ad esse (a sinistra o a destra della brigata).
Il vantaggio di aggregare una batteria ad una brigata è dato dalla possibilità che essa ha di partecipare al fuoco difensivo in caso di mischia.
Lo svantaggio più evidente è dato dall'impossibilità della batteria di ruotare, dovendosi adattare al fronte della brigata.
La batteria può essere aggregata solo se la brigata resta ferma. Se muove, la batteria deve muovere a sua volta o restare ferma. In caso di mischia sfavorevole, la batteria segue il destino della brigata a cui è aggregata e se è costretta a fuggire viene distrutta.

2.4 FASE DI ATTIVAZIONE DELLE UNITA' FUORI CAMPO

Le divisioni 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 eventualmente 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 pro-

crastinare 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 la divisione entrerà sempre muovendosi come se muovesse in presenza di un ordine di divisione.

2.5 FASE DI MOVIMENTO

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

Se il giocatore decide di muovere le brigate singolarmente, occorre tenere presente che una brigata può effettuare più movimenti nello stesso turno, ma gli serve un ordine per ogni movimento (e che deve essere attivato come appena descritto). Bisogna inoltre ricordare che una brigata può effettuare un solo movimento di carica in ogni turno.

Distanze di movimento

	Standard	**Su strada**	**Rotto**	**Difficile**	**Ostacoli**
Fanteria	4 UM	8 UM	2 UM	2 UM	1 UM
Cavalleria appiedata	4 UM	8 UM	2 UM	2 UM	1 UM
Cavalleria	6 UM	8 UM	3 UM	No	2 UM
Generali	12 UM	12 UM	6 UM	6 UM	4 UM
Artiglieria a spinta	1 UM	No	1 UM	No	No
Artiglieria al traino	4 UM	8 UM	2 UM	No	1 UM

Sono terreno rotto: Campi coltivati, marcite, terreno sassoso.
Sono terreno difficile: boschi e case
Sono ostacoli: siepi, staccionate, posizioni difensive lineari.
Anche i guadi sono considerati alla stregua di ostacoli.

N.B.: per attraversare boschi e villaggi, l'artiglieria deve usare le strade che li attraversano
La cavalleria deve usare le strade per attarversare un villaggio.

Ogni brigata può muoversi liberamente in avanti o effettuare un movimento in obliquo seguendo una linea con un massimo di inclinazione di 45°. Una brigata può anche ruotare, fino ad un massimo di 90°. 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.
Sono permessi movimenti di lato e all'indietro ma solo per un massimo della metà della distanza di movimento permessa a quella formazione.
Quando si muove su un terreno accidentato (rotto, difficile, con ostacoli) il movimento si riduce alla velocità prevista dalla tabella anche se il movimento su tale terreno è parziale. Tuttavia se con un movimento pieno è possibile uscire da tale terreno, l'unità può effettuare tale movimento senza limitazioni.

Interpenetrazione
Possono essere interpenetrate volontariamente solo le batterie di artiglieria e le unità già disordinate.
Cambio di formazione
Ogni cambio di formazione avviene seguendo la seguente procedura:
- ◆ l'unità deve essere attivata (ordine di brigata)

- l'unità cambia la formazione
- l'unità può muovere al massimo della metà della distanza di movimento.

N.B.: è possibile formare una linea partendo da una qualsiasi della 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. Per passare da linea singola a linea supportata o da linea supportata a linea singola occorre invece distribuire le basi in modo uniforme su entrambi i lati.

Es.: una brigata di 8 basi schierata in doppia linea vuole passare a linea singola ed avanzare; effettua il test per l'ordine di brigata e, se lo supera, dispone le basi della seconda linea 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)

Carica

Quando una brigata deve 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 brigata)
- 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 a causa del fuoco subito la brigata avversaria arretra e quella che carica non riesce a contattarla, quest'ultima dovrà comunque percorrere il massimo della distanza che è data dalla sua capacità di movimento in quella formazione più il lancio di dado.

Reazione alla carica

In reazione alla carica, una brigata può rimanere sul posto e sparare se ne ha l'opportunità (e se non ha ancora sparato in quella mossa), 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.

- La brigata che fugge è automaticamente disordinata e se il movimento retrogrado non la porta fuori dalla distanza di carica del nemico, è automaticamente distrutta.
- La brigata 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.
- Quando la brigata che carica subisce il fuoco non può essere spinta indietro e finisce comunque il suo movimento, ma per ogni due perdite subite lancerà 1D6 e con un risultato di 6 si disordinerà.
- Una batteria di artiglieria agganciata ad una brigata parteciperà con essa al fuoco di reazione alla carica, sempre ammesso che non abbia già fato fuoco in quel turno.

Movimento dell'Artiglieria

Per poter essere mossa, anche l'artiglieria deve essere attivata come qualsiasi altra unità. Non occorrono ordini invece per poterla schierare o riagganciare al traino.
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). 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.

2.6 FASE DI FUOCO

La fase di fuoco è indipendente dall'attivazione della divisione, perché per sparare non serve un ordine specifico. Quando è il turno di una divisione, sia che questa o le singole brigate abbiano superato il test di attivazione, sia che lo abbiano fallito, le varie brigate 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, le brigate e le batterie potranno sparare se già non lo hanno fatto nel corso del turno.

Il fuoco di fucileria
Ogni base di fanteria che ha unità nemiche entro 6 UM può effettuare il fuoco di fucileria. Per vedere se una base può sparare, si misura la distanza dal centro della base 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 della brigata che effettua il fuoco al punto più vicino dell'unità nemica)

◆ si possono ignorare le brigate e le batterie disordinate e le brigate decimate dirigendo il fuoco su quelle intatte

◆ una base non può sparare se la propria linea di fuoco attraversa truppe amiche anche poste ad un livello inferiore

◆ non si può mai sparare attraverso un ostacolo, anche se questo non limita i movimenti, incluse unità 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. 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.

◆ 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 al valore di fuoco di tutte le basi che hanno il bersaglio entro la distanza di tiro (6UM) ed entro il loro arco di tiro (45°); ogni risultato come da tabella qui sotto causa una perdita al nemico:

Se si spara a	**Si deve ottenere**
Nemico allo scoperto	4 o +
Nemico in copertura leggera (*)	5 o +
Nemico in copertura pesante (**)	6 o +

Modificatori al tiro del dado per colpire nella fase di fuoco

-1	Chi spara è disordinato
-1	Chi spara è sotto carica (non vale per fanteria sotto carica da cavalleria)
+1	Fanteria caricata frontalmente da cavalleria
+1	Chi spara è armato di armi a retrocarica
+1	Bersaglio in colonna di marcia o di attacco
-1	Batteria che effettua fuoco di controbatteria
+1	Bersaglio è artiglieria al traino

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

(*) steccati, bassa vegetazione, muretti bassi
(**) muri alti, govoni
In generale la qualità delle coperture deve essere definita a inizio partita.

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. In generale, si deve 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 brigate e le batterie disordinate e le brigate 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

◆ 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. Fanno eccezione a questa regola i cannoni d'assedio e gli obici, che sparano a qualsiasi unità posta all'interno di centri abitato ovunque esse siano posizionate.

Tavola dei valori dell'artiglieria

Fino a 3 UM	Fino a 6 UM	Fino a 12 UM	Fino a 20 UM	Fino a 30 UM
3 D6 con 2+	**3 D6 con 3+**	**3 D6 con 5+**	**1 D6 con 5+**	-

Per effettuare il fuoco si lancia un numero di dadi pari al valore di fuoco della base di artiglieria a quella distanza. Il risultato che ogni D6 deve ottenere per dare una perdita all'avversario è il seguente:

Se si spara a	**Si deve ottenere**
Nemico allo scoperto	4 o +
Nemico in copertura leggera (*)	5 o +
Nemico in copertura pesante (**)	6 o +

Modificatori al tiro del dado per colpire nella fase di fuoco
-1 Chi spara è disordinato
-1 Chi spara è sotto carica (non vale per fanteria sotto carica da cavalleria)
+1 Fanteria caricata frontalmente da cavalleria
+1 Bersaglio in colonna di marcia o di attacco
-1 Batteria che effettua fuoco di controbatteria
+1 Bersaglio è artiglieria al traino
N.B.: un risultato di 6 causa sempre una perdita, un risultato di uno è sempre un nulla di fatto.

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

2.7 SPINTI INDIETRO

In SfG viene introdotto un concetto che, pur nella sua semplicità, è di grande efficacia per simulare i 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 **2 perdite** 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. Inoltre se il lancio del dado ottiene un **6** come risultato, l'unità è **disordinata**.
Questa regola non vale per le unità che sono poste a difesa di ostacoli lineari, 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. Queste unità possono comunque essere disordinate come appena descritto.

La regola si applica invece per le unità che sono in difesa e in copertura leggera data da boschi, siepi 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.

2.8 LA 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.

Carica frontale
Quando si effettua una mischia frontale è sempre obbligatorio adeguare il proprio fronte. L'unità attaccante, deve portare il maggior numeri basi possibile del suo rango frontale a contatto con l'unità nemica, effettuando il movimento adeguato senza andare comunque oltre la distanza di movimento consentita.

Carica sul fianco
La carica sul fianco è possibile solo se il movimento di carica inizia con il maggior numero di basi che formano l'unità attaccante che si trovano già oltre la linea di fronte (*) dell'unità avversaria. In questo caso non occorre adeguare il fronte dell'attaccante con le basi del nemico.
(*) La linea del fronte è la proiezione laterale del fronte dell'unità.

A contatto avvenuto, ciascuna delle due parti conta il numero delle basi coinvolto (dato dal numero di basi che sono realmente a contatto, anche solo per una loro parte; anche le basi che hanno solo uno spigolo a contatto si considerano in mischia) e lo moltiplica per il fattore di combattimento modificato, per ogni singola base, come segue:

+1 Unità in carica
+1 Unità in sfondamento
+1 Cavalleria che carica fanteria o artiglieria (cumulabile con il fattore della carica)
+1 Unità che combatte sul fianco o sul retro dell'unità nemica

Es.: un'unità di fanteria da 8 basi in linea carica un'unità di fanteria di 6 basi in linea contattando fisicamente tutte e sei le basi con sette delle sue; l'unità che carica conta 2 fattori di combattimento più 1 per la carica; lancia 3 dadi per 7 (21D6) mentre il difensore lancia 2 dadi per 6 (12 D6)

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 +

Con i seguenti modificatori:
-1 Unità in disordine
-1 Unità attaccata dal fianco o dal retro
-1 Unità di cavalleria smontata

La fase di mischia avviene contemporaneamente e dunque entrambe le parti lanciano i dadi.

Risoluzione della mischia
Per valutare chi ha vinto la mischia occorre procedere come segue.
Ogni parte prende il numero di perdite che ha inflitto al nemico e aggiunge:
+1 per ogni due basi che supportano l'attacco, sino al massimo di +3
(sono considerate basi in supporto le basi in diretto contato sui fianchi e sul retro del rango che combatte in mischia)
+1 colonna che carica
+1 brigata con esperienza maggiore

Si confrontano i risultati ottenuti dal difensore e dall'attaccante e chi ottiene il risultato inferiore è il perdente della mischia.

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, con il risultato di 4,5,6 di 2 UM (ricordarsi che il risultato di "6" causa sempre il disordine).
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.

Chi vince 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 del risultato del lancio di 1D6: con risultato di 1, 2, 3 muoverà di 1 UM, con 4, 5, 6 di 2 UM. 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: con il risultato di 4 o 5 avanzerà di 1 UM, con il risultato di 6 avanzerà di 2 UM (non potrà fare nessun movimento con risultato di 1, 2, 3). Chi vince la mischia al termine di un movimento di sfondamento non può più fare sfondamenti in quel turno

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 ritirano di 1 UM.
La cavalleria indietreggia sempre senza effettuare un secondo turno di mischia.

◆ Se sono state inflitte perdite, entrambe le parti indietreggiano di 1 UM (3 per la cavalleria)
Le fanterie e le artiglierie che si difendono in copertura leggera o pesante non arretrano in caso di pareggio.

Mischie ed ostacoli: sia chi fugge che chi insegue è sempre limitato dagli ostacoli e dallo scenario. Se le unità sono costrette a superare un ostacolo devono 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 che è costretto ad arretrare, il vincitore con il movimento di inseguimento 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 per le normali regole, gli ostacoli incidono sul movimento solo e soltanto una volta, o nel caso di fiumi e boschi, solo finché vi è all'interno la linea frontale delle basi.

3.0 SCENARI E CONDIZIONI DI VITTORIA

IN SfG Lite è previsto un solo scenario: **Battaglia campale**.

Lo scenario è giocato sul lato lungo del tavolo

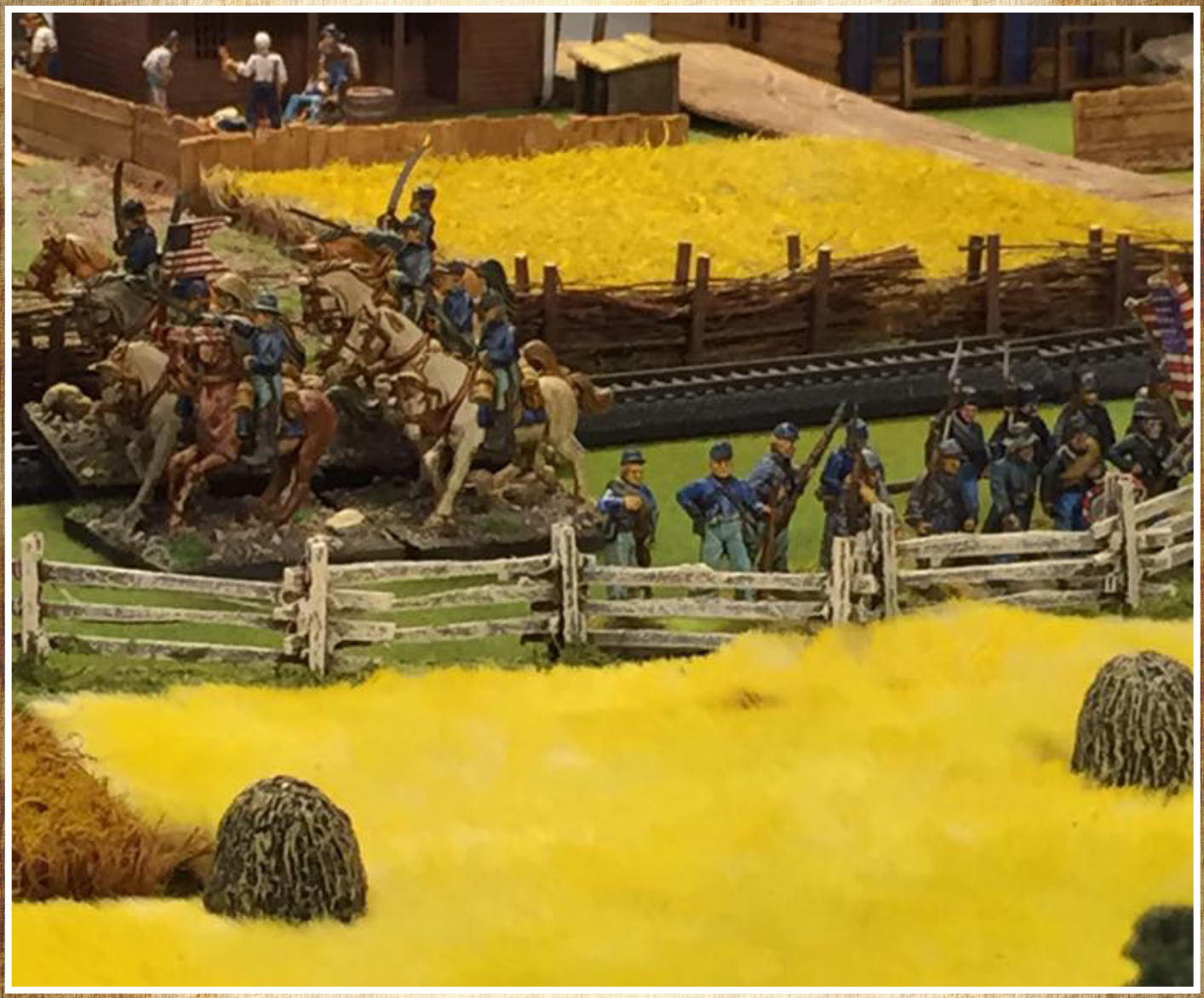
L'area di schieramento è di 6UM dal proprio bordo tavolo.
Ogni giocatore posizione nella propria zona di schieramento 2 obiettivi che devono essere posizioni ad almeno 6UM dal bordo laterale del tavolo e 4UM dal lato lungo del tavolo. Gli obiettivi devono inoltre trovarsi a non meno di 12 UM l 'uno dall'altro.

I giocatori schierano alternandosi una divisione a testa, potendo tenere in riserva un numero pari ad 1/5 delle proprie brigate/squadroni/batterie.

La partita dura 6 turni, vince chi detiene più obiettivi, in caso di pareggio si vedrà chi ha raggiunto un numero maggiore di punteggio partita.

Per chiarimenti sulle regole, visitate il forum di Dadi&Piombo

SHELL FOR GUNS lite



www.dadiepiombo.com