

Smooth & Rifled

LA GAZZETTA DELLE FORZE PRONTE

Per la Rinascita dell'Età dei Moschetti e la Riscoperta delle Verità della Storia.

N° 1.

MILANO, 30 SETTEMBRE, 2026.

Fondato da Lorenzo Sartori.
A cura di Maciej Dąbrowski.

INDICE. Introduzione. – Battaglie con Forze Pronte. – La Guerra di Successione Spagnola. – Scenario.

INTRODUZIONE

Una *Forza Pronta* è un insieme preconfigurato di Unità, pronto per essere giocato, che comprende un'ampia gamma di possibili conflitti appartenenti a epoche diverse. Scegli semplicemente il periodo storico che preferisci, prenditi un momento per selezionare le Unità desiderate fino a raggiungere il totale di punti richiesto e inizia a giocare una battaglia *Smooth & Rifled*! I prossimi numeri amplieranno questo sistema con nuove Unità, fazioni e ulteriori conflitti.

Si noti che la *Forza Pronta* non intende fornire una raccolta completa di ogni possibile tipo di truppa che una fazione avrebbe potuto schierare. Offre invece le Unità più rappresentative e adatte al gioco. I futuri supplementi svilupperanno ogni periodo storico in modo più dettagliato. Per ora, godetevi le vostre battaglie rapide e furiose!

BATTAGLIE CON FORZE PRONTE

Le *Forze Pronte* introducono alcune regole aggiuntive, utilizzate nella fase che precede la battaglia. I capitoli dedicati ai singoli conflitti possono includere regole speciali proprie, applicabili esclusivamente alle battaglie combattute in quel determinato periodo.

CREAZIONE DELLE FORZE. Entrambi i giocatori scelgono fazioni avversarie appartenenti allo stesso periodo, quindi selezionano qualsiasi combinazione di Unità *Forza Pronta* disponibili, fino a raggiungere il totale di punti previsto dal formato di battaglia desiderato.

Alcune Unità possono essere soggette a limitazioni, stabilite dalle regole della fazione, riguardo al numero di modelli disponibili e all'intervallo di date. I giocatori devono concordare la data della battaglia, così da determinare quali Unità sono ammesse. Le Unità prive di una specifica indicazione di data possono essere utilizzate per l'intero arco temporale previsto per la propria fazione.

Molte Unità dispongono di opzioni che consentono di modificare le caratteristiche dei loro modelli in base alla tattica del giocatore. Una singola Unità può scegliere una determinata opzione una sola volta. Più Unità dello stesso tipo possono scegliere la stessa opzione oppure opzioni diverse, indipendentemente l'una dall'altra. Si noti che alcune opzioni sono disponibili solo in determinate date.

Qualsiasi modello con la caratteristica *portastendardo* o *musico* può essere sostituito da un altro modello appartenente al tipo più numeroso presente nell'Unità.

Il numero di modelli con la caratteristica *portastendardo* può essere limitato dalle regole della fazione. Se la Forza comprende un numero di modelli con tale caratteristica superiore a quello consentito, i modelli eccedenti devono essere sostituiti come sopra indicato.

ALCUNE NOTE SUL BILANCIAMENTO

Il sistema *Forza Pronta* funziona al meglio con Forze del valore di 5 punti. Sono accettabili anche Forze fino a 8 punti, se si desidera una battaglia più grande, con una maggiore varietà di opzioni. Si noti che le Unità sono bilanciate all'interno di un determinato periodo e conflitto. Non costituiscono necessariamente avversari soddisfacenti se provengono da selezioni differenti. Tuttavia, se entrambi i giocatori sono d'accordo, sono benvenuti gli esperimenti con le caratteristiche e il numero dei modelli.

SCHIERAMENTO. I modelli con la caratteristica *montato* possono essere schierati già smontati. Alcuni modelli dell'Unità possono essere designati come palafrenieri, per poter rimontare in seguito, dopo l'inizio della battaglia (vedi 6.7.1 del regolamento). Tuttavia, non è obbligatorio farlo. Le cavalcature possono essere lasciate fuori dal campo di battaglia, mantenendo così tutti i modelli pienamente operativi come *fanti*.

RISERVA. Regole specifiche possono stabilire che alcuni modelli rimangano fuori dal campo di battaglia, in riserva.

Il giocatore può schierare la propria riserva se vince l'iniziativa in questo turno. Può scegliere di non schierare la riserva oppure di schierare solo alcune Unità. I modelli non schierati dovranno attendere un altro turno, e quindi un altro tiro di iniziativa riuscito.

I modelli vengono schierati prima di qualsiasi attivazione:

I. Entro 1M dal bordo del campo di battaglia compreso nella propria zona di schieramento. Se tale bordo non esiste o non vi è spazio libero, è possibile utilizzare qualsiasi bordo, ma con una penalità.

II. Il maggior numero possibile di modelli dell'Unità, lungo lo stesso bordo, non necessariamente nello stesso punto.

III. Al di fuori della zona di schieramento nemica.

IV. Non a contatto di base con un modello nemico.

Lo schieramento dei modelli non costa Punti Azione. Un modello schierato con l'intera base all'interno della propria zona di schieramento può essere attivato normalmente in questo turno. In caso contrario, il modello non può essere attivato in questo turno, ma può comunque reagire alle azioni nemiche.

Finché non si trova sul campo di battaglia, l'Unità in riserva vale 0 punti ai fini della Rotta. Deve quindi essere temporaneamente ignorata, riducendo il valore iniziale in punti della Forza. È quindi possibile che la Forza vada in Rotta senza che alcuna Unità sia rimasta sul campo di battaglia, prima dell'arrivo delle riserve.

Esempio. In una partita standard da 5 punti, una Forza ha un'Unità del valore di 2 punti posta in riserva. Finché l'Unità non viene schierata, la Forza vale 3 punti e andrà in Rout dopo aver perso 2 punti.

LA GUERRA DI SUCCESSIONE SPAGNOLA 1701-1714

Dall'Europa. In tutto il Vecchio Continente infuriavano aspre battaglie per il trono di Spagna, rimasto vacante dopo la morte senza eredi del defunto re Carlo II. Sua Cristianissima Maestà, il Re di Francia, si erge a difesa del legittimo erede del defunto sovrano, Filippo d'Angiò della Casa di Borbone, la cui pretesa è stata confermata dall'ultimo testamento del re di Spagna. A lui si oppone Leopoldo I, Imperatore del Sacro Romano Impero, che ha avanzato la candidatura dell'arciduca Carlo d'Austria, sostenuta dalla neonata Grande Alleanza. L'Impero, l'Inghilterra e la Repubblica delle Province Unite, principali membri dell'Alleanza, sostengono di voler difendere l'equilibrio delle potenze in Europa, pronti a contrastare la crescente potenza della Francia.

L'Italia ha già pagato a caro prezzo, con il sangue dei suoi figli, l'ambizione di coloro che, sotto il nobile nome di Alleanza, levano le mani contro l'Ordine Divino. Cremona, Santa Vittoria e Luzzara non sono che alcuni dei campi di battaglia in cui il principe Eugenio di Savoia e le sue feroci soldatesche, provenienti dagli angoli

più barbari dell'Impero, hanno incontrato la ferma resistenza delle armi francesi e di quegli alleati che sono rimasti fedeli alla loro causa.

Una sorte simile è ora toccata alle Province Unite, oppressi sotto gli stivali delle truppe dal mantello rosso di Marlborough. Elevato ormai alla dignità di Duca grazie alle sue spietate imprese, l'orgoglioso generale persegue una gloria personale, celata dietro belle parole sulla libertà, acquistata con l'acciaio delle sue truppe. I villaggi vengono occupati, le provviste requisite e coloro che egli sostiene di voler difendere sono costretti a sopportare il vero prezzo della guerra. Ci si potrebbe chiedere se i popoli di quelle terre siano stati liberati dal loro cosiddetto nemico solo per scoprire un vero oppressore che si pavoneggia nei panni del loro liberatore.

Non è forse uno spettacolo singolare che coloro i quali proclamano più a gran voce la libertà dell'Europa siano essi stessi ansiosi di condurre una guerra crudele pur di mettere in discussione l'ultimo testamento del defunto sovrano spagnolo, consacrato dall'Onnipotente?

REGOLE SPECIALI

AGGIRAMENTO. Il modello inizia la battaglia in riserva. Può essere schierato a partire dal 2° turno, seguendo le regole della riserva.

Il modello può essere schierato da qualsiasi bordo del campo di battaglia, non necessariamente all'interno della propria zona di schieramento, ma non può comunque essere schierato all'interno della zona nemica. Si noti che non può essere attivato nello stesso turno in cui viene schierato al di fuori della propria zona.

BAIONETTA FISSATA. Per fissare la baionetta a ghiera al moschetto è necessaria 1 azione, così come per rimuoverla. La caratteristica *mischia* si applica solo quando la baionetta è fissata. Quando è fissata, il modello non può sparare né ricaricare il moschetto.

Utilizzare un segnalino per indicare che la baionetta a ghiera è fissata.

CANNE PULITE. Il valore di ricarica di ogni pezzo d'artiglieria è ridotto di 1 azione, per tutti i tipi di munizioni, fino al primo tiro effettuato durante la battaglia. Collocare un segnalino di ricarica con il valore iniziale ridotto.

DUE O PIÙ ARMI DA FUOCO. Un modello può utilizzare una sola delle proprie armi da fuoco per ogni azione di Fuoco. Non è necessaria alcuna azione per passare da un'arma all'altra. Un gruppo non può utilizzare armi con regole speciali, ad esempio le granate, insieme ad altre armi nella stessa azione di Fuoco. Vedi le note relative alle singole armi.

Tenere separatamente traccia dello stato di ricarica di ciascuna arma.

Sono disponibili vari tipi di segnalini pronti per la stampa da sito di  *Dadi & Piombo*.

ESPLOSIONE. In caso di colpo, colpisce 2 modelli, oppure 3 se su uno dei dadi per il tiro per colpire è stato ottenuto un 6. I modelli aggiuntivi devono trovarsi entro 1M dal primo modello colpito. Se non vi sono altre possibilità, possono essere colpiti anche modelli amici, compreso il modello che ha effettuato il tiro.

Un singolo modello che utilizza un'arma con la caratteristica *esplosione* non può mettere a segno colpi critici: deve assegnare 1 colpo al maggior numero possibile di modelli.

I modificatori al tiro per i danni dovuti a bersaglio oscurato, copertura leggera e copertura pesante vengono ignorati.

Un gruppo non può utilizzare armi con la caratteristica *esplosione* insieme ad altre armi nella stessa azione di Fuoco. I modelli privi di armi con la caratteristica *esplosione* devono trattenere il fuoco.

PRESTIGIO. L'Unità che fallisce il Test di Rottura può ritirare 1d6, se almeno metà dei suoi modelli si trova entro 2M da un modello visibile della stessa Unità con la caratteristica *prestigio*, oppure possiede essa stessa tale caratteristica. Una sola volta per battaglia.

RICARICA DA MONTATO. Un'arma con la caratteristica *arma da fuoco* ha il valore di ricarica aumentato di +1 azione quando il modello è montato. Per semplicità, collocare il segnalino di ricarica mostrando questo valore aumentato e non modificarlo quando il modello smonta o rimonta.

TERRORE. L'Unità nemica subisce un modificatore di -1d6 al Test di Rottura se almeno metà dei suoi modelli si trova entro 2M da modelli avversari visibili con la caratteristica *terrore*.

Ignorare questo effetto se anche l'Unità con la caratteristica *terrore* è costretta a effettuare un Test di Rottura in questo turno.

TIRO DI PISTOLA. Il gruppo può trattenere il fuoco con qualsiasi modello le cui uniche armi attualmente cariche possiedano la caratteristica *pistola*. La decisione deve essere presa prima di tirare i dadi per colpire. I modelli selezionati mantengono le pistole cariche, mentre gli altri fanno fuoco.

UFFICIALE MONTATO IN UNITÀ DI FANTI. Quando è montato, l'Ufficiale possiede la caratteristica *prestigio*, ma non può utilizzare la propria caratteristica *salvezza* per trasferire a un modello appiedato i danni subiti.

Se smonta, qualsiasi modello della stessa Unità può fungere da palafreniere, entro i normali limiti previsti per i palafrenieri. Ignorare inoltre le caratteristiche *leader*, *musico* o *portastendardo* del palafreniere.

REGNO DI FRANCIA

1701-1714

La Forza può avere una sola Unità di *artiglieria*.

FANTERIA DI LINEA

2 punti

AV=2/2/3 C=4

carica di gruppo & appiedati

1 Ufficiale

leader, iniziativa, salvezza
spontone (*prestigio*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza
alabarda (*mischia, perforante*)

1 Alfiere

portastendardo, salvezza
spada (*mischia*)

1 Tamburo

musico, salvezza

18 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)
baionetta a tappo (*mischia, fissa*)

OPZIONI

- Rimuovere le baionette a tappo da 2 Fanti.
- Rimuovere 2 modelli per sostituire le baionette a tappo con baionette (*mischia*). Solo 1 modello nel periodo 1703–1714.
- Sostituire lo spontone dell'Ufficiale con una spada (*mischia*) o una pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*).
- Assegnare la caratteristica *montato* all'Ufficiale privo di spontone, se nominato *comandante in capo*.

FANTERIA DI LINEA VETERANA & GUARDIA

3 punti

AV=1/2/3 C=4

fuoco di gruppo, ricarica di gruppo
& *appiedati, veterano*

1 Ufficiale

leader, iniziativa, temprato, salvezza
spontone (*prestigio*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, temprato, salvezza
alabarda (*mischia, perforante*)

1 Alfiere

portastendardo, temprato, salvezza
spada (*mischia*)

1 Tamburo

musico, salvezza

20 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)
baionetta (*mischia, fissa*)

OPZIONI

- Rimuovere 3 modelli per aumentare l'AV a 1/2/2 e ottenere la caratteristica *élite*.
- Rimuovere 3 modelli per aumentare il C a 5.
- Rimuovere il *fuoco di gruppo* per ottenere la tattica *carica di gruppo*.
- Rimuovere lo spontone dell'Ufficiale per sostituirlo con una sciabola (*mischia*) e una pistola ad anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*).
- Assegnare la caratteristica *montato* all'Ufficiale privo di spontone.
- Rimuovere l'alabarda del Sottufficiale per sostituirla con un moschetto ad anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*) e una baionetta (*mischia*).

“MILICE PROVINCIALE”

MILIZIA PROVINCIALE

1 punto

AV=2/2/3 C=3

– & *appiedati, tiratore scarso*

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza
moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

12 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

OPZIONI

- Rimuovere 1 modello per ottenere le caratteristiche *esploratore* e *terreno*.
- Rimuovere 1 modello per eliminare la caratteristica *tiratore scarso*.
- Se la Forza comprende almeno 2 di queste Unità, 1 dei suoi Sottufficiali ottiene la caratteristica *iniziativa*. Solo una volta, indipendentemente dal numero di Unità.

GRANATIERI

2 punti

AV=1/2/2 C=5

movimento, carica & appiedati, feroce, veterano

1 Ufficiale

leader, iniziativa, temprato, salvezza

granate (1M/1 *da lancio, esplosione, non preparato*)

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta (*mischia*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, temprato, salvezza

granate (1M/1 *da lancio, esplosione, non preparato*)

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta (*mischia*)

10 Fanti

granate (1M/1 *da lancio, esplosione, non preparato*)

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere le granate e la tattica *carica* per ottenere le tattiche *ricarica di gruppo* e *fuoco di gruppo*.

–Rimuovere 2 modelli per ottenere le caratteristiche *élite* e *temprato*.

NOTE

Quando si lanciano le granate, dopo aver assegnato i colpi, ma prima dei tiri per i danni, il giocatore che ha effettuato il tiro rimuove un modello per ogni coppia di 1 ottenuta sui dadi per colpire. Poi, per ogni coppia di 2, un modello che ha effettuato il tiro viene ferito. Infine, per ogni risultato di 6, uno dei modelli rimasti ha esaurito tutte le proprie granate per il resto della battaglia. Posizionare un segnalino per indicare che non ha più granate.

Le granate vengono scaricate alla fine dell'attivazione. Non possono rimanere cariche fino all'attivazione successiva e quindi non possono essere utilizzate come reazione.

Le stesse regole si applicano a un singolo modello. Si noti che può mirare prima di lanciare una granata, a differenza di un gruppo che non dispone di azioni sufficienti per ricaricare, mirare e lanciare granate nella stessa attivazione. Tuttavia, maggiore è il numero di dadi da tirare, maggiore è il rischio.

"FUSILIERS DU ROI"

FUCILIERI DEL RE

2 punti

AV=1/2/2 C=5

fuoco di gruppo, ricarica di gruppo

& appiedati, élite

1 Ufficiale

leader, iniziativa, temprato, salvezza

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

1 Sottufficiale

leader, temprato, salvezza

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta (*mischia*)

10 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta (*mischia*)

NOTE

I modelli entro 1M dal modello di un pezzo d'artiglieria amico possono essere attivati insieme all'equipaggio. Questo può aiutare a evitare che l'equipaggio venga decimato durante questa attivazione, ma non può impedire il Test di Rottura.

Un pezzo già abbandonato non può essere utilizzato.

Può subire colpi al posto dell'equipaggio come perdite equivalenti. Non considerare quindi i feriti come un colpo mortale.

GRANATE

La granata è un involucro sferico di ferro riempito di polvere da sparo. La sua esplosione viene innescata da una miccia accesa. È un'arma pericolosa, sia per il nemico sia per chi la usa. Il tempo di combustione della miccia è imprevedibile e dipende dall'umidità. Se brucia troppo rapidamente, può esplodere nella mano di chi la usa. Se brucia troppo lentamente, può essere rilanciata indietro dal nemico. Il peso della granata limita la gittata del lancio, esponendo il soldato alle schegge e al fuoco nemico. Pertanto, solo gli uomini più forti e di grande valore erano destinati a servire nelle compagnie di granatieri.

DRAGONI

1 punto

AV=1/2/2 C=4

evasione, movimento, ricarica & montato, terreno

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

5 Cavalieri

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere 1 modello per ottenere la caratteristica *esploratore*.

–Se la Forza comprende almeno 2 di queste Unità, 1 dei suoi Sottufficiali ottiene la caratteristica *iniziativa*. Solo una volta, indipendentemente dal numero di Unità.

NOTE

Se *montato*, ignorare la caratteristica *terreno* e non può sia fare fuoco con il moschetto ad anima liscia sia muovere nella stessa attivazione, né caricare, smontare o effettuare un'*evasione*, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

CAVALLERIA DI LINEA & GENDARMERIA

2 punti

AV=1/2/3 C=5

*fuoco di gruppo, movimento
& montato, feroce, temprato, veterano*

1 Ufficiale

leader, iniziativa, salvezza

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

1 Cornetta

portastendardo, salvezza

spada (*mischia*)

6 Cavalieri

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere 1 modello per ottenere la caratteristica *élite* e una corazza di petto (*armatura leggera*) per tutti i modelli tranne l'Ufficiale, che ottiene una corazza (*armatura leggera, antiproiettile*).

–Rimuovere *fuoco di gruppo* per la tattica *carica di gruppo*, oppure la tattica *carica se élite*.

NOTE

Se *montato*, non può sia fare fuoco con la carabina ad anima liscia sia caricare durante la stessa attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

Nessuna tattica se *appiedato*.

USSARI

1 punto

AV=1/2/2 C=4

evasione, movimento & montato, esploratore

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

sciabola (*mischia*)

5 Cavalieri

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

sciabola (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere *esploratore* per ottenere la caratteristica *aggiramento*.

–Se la Forza comprende almeno 2 di queste Unità, 1 dei suoi Sottufficiali ottiene la caratteristica *iniziativa*. Solo una volta, indipendentemente dal numero di Unità.

NOTE

Se *montato*, non può sia fare fuoco con la carabina ad anima liscia sia caricare durante la stessa attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

Nessuna tattica se *appiedato*.

ARTIGLIERIA DELL'INIZIO DEL XVIII SECOLO

L'artiglieria è molto più ingombrante rispetto ai suoi equivalenti successivi dello stesso peso di palla dell'epoca napoleonica. Non esiste ancora una completa standardizzazione, ma sono comunque presenti diversi tipi di cannoni, calibri e affusti. Non vi sono meccanismi a vite per la regolazione dell'elevazione, ma cunei di legno per regolare l'alzo. L'esercito francese non fa largo uso dei cannoni reggimentali più leggeri di tipo svedese. La cosiddetta artiglieria leggera è infatti troppo pesante per seguire l'avanzata della fanteria.

ARTIGLIERIA DA CAMPO LEGGERA

1 punto

AV=1/2/3 C=3

ricarica di gruppo & carriaggio

1 Cannone da campo, 4 libbre

artiglieria leggera, non preparato

palla piena (20M/3)

mitraglia (4M/3)

6 Serventi

appiedati

NOTE

Il movimento segue le regole dell'artiglieria media.

ARTIGLIERIA DA CAMPO MEDIA

1 punto

AV=1/2/3 C=3

ricarica di gruppo & carriaggio

1 Cannone da campo, 8 libbre

artiglieria media, non preparato

palla piena (30M/4 *distruttivo*)

mitraglia (6M/4)

8 Serventi

appiedati

NOTE

Può soltanto ruotare sul posto; non è consentito alcun altro movimento. Se è decimata, l'Unità non può effettuare un'altra azione nella stessa attivazione in cui ruota, ad eccezione degli Ordini.

IMPERO ASBURGICO 1701-1714

In questo periodo non vi sono reggimenti di guardia a piedi negli eserciti imperiali. Fino alle successive riforme militari, l'Imperatore mantiene soltanto guardie di corte rappresentative, che non vengono impiegate come unità sul campo di battaglia.

La Forza può avere una sola Unità di *artiglieria*.

FANTERIA DI LINEA

2 punti

AV=2/2/3 C=4

ricarica di gruppo & appiedati

1 Ufficiale

leader, iniziativa, salvezza

spontone (*prestigio*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

alabarda (*mischia, perforante*)

1 Alfiere

portastendardo, salvezza

spada (*mischia*)

1 Tamburo

musico, salvezza

18 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta a tappo (*mischia, fissa*)

OPZIONI

–Rimuovere le baionette a tappo e la caratteristica *ricarica di gruppo* per 3 Fanti.

–Rimuovere 2 modelli per sostituire le baionette a tappo con baionette (*mischia*). Solo 1 modello nel periodo 1704–1714.

–Sostituire lo spontone dell'Ufficiale con una sciabola (*mischia*) o una pistola ad anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*).

–Assegnare la caratteristica *montato* all'Ufficiale privo di spontone, se nominato *comandante in capo*.

GRANATIERI

2 punti

 *Vedi i Granatieri francesi.*

ARMI IN ASTA DEGLI UFFICIALI

Lo spontone è un tipo di mezza picca che rimane un'insegna visibile del grado di un ufficiale di fanteria. In pratica viene utilizzato per aiutare a mantenere l'allineamento dei ranghi dei subordinati, piuttosto che come arma da combattimento efficace. I regolamenti militari richiedono inoltre che i sergenti portino alabarde, un altro simbolo distintivo, nonostante la loro limitata efficacia sul campo di battaglia, dominato dal fuoco dei moschetti.

FANTERIA DI LINEA VETERANA

3 punti

AV=1/2/3 C=4

fuoco di gruppo, ricarica di gruppo
& *appiedati, veterano*

1 Ufficiale

leader, iniziativa, temprato, salvezza
spontone (*prestigio*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, temprato, salvezza
alabarda (*mischia, perforante*)

1 Alfiere

portastendardo, temprato, salvezza
spada (*mischia*)

1 Tamburo

musico, salvezza

20 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)
baionetta (*mischia*)

OPZIONI

- Rimuovere 3 modelli per aumentare C a 5.
- Sostituire lo spontone dell'Ufficiale con una sciabola (*mischia*) e una pistola ad anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*).
- Assegnare la caratteristica *montato* all'Ufficiale privo di spontone.
- Sostituire l'alabarda del Sottufficiale con un moschetto ad anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*) e una baionetta (*mischia*).

TRUPPE IRREGOLARI DELL'IMPERO

Reclutate tra Slavi, Serbi, Croati e altri popoli di frontiera sotto il dominio degli Asburgo. Meno bene armate, ma naturalmente adatte alla guerra irregolare, preparano il terreno per le successive unità dei Grenzer.

FANTERIA IRREGOLARE

1 punto

AV=2/2/3 C=4

evasione, movimento
& *appiedati, esploratore, terreno*

1 Capo

leader, grado inferiore, temprato, salvezza
moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

7 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

OPZIONI

- Ridurre C a 3 per 1 Fante.
- Rimuovere la tattica *evasione* e la caratteristica *esploratore* per 1 Fante.
- Sostituire il moschetto ad anima liscia di qualsiasi modello con una pistola ad anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*) e una sciabola (*mischia*).

DRAGONI

1 punto

AV=1/2/2 C=4

evasione, movimento, ricarica
& *montato, terreno*

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza
moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)
pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)
spada (*mischia*)

5 Cavalieri

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)
pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)
spada (*mischia*)

OPZIONI

- Rimuovere 1 modello per ottenere la caratteristica *esploratore*.
- Nel 1713–1714, rimuovere 1 modello per aumentare C a 5.
- Se la Forza comprende almeno 2 di queste Unità, 1 dei suoi Sottufficiali ottiene la caratteristica *iniziativa*. Solo una volta, indipendentemente dal numero di Unità.

NOTE

Se *montato*, ignorare la caratteristica *terreno* e non può sia fare fuoco con il moschetto ad anima liscia sia muovere nella stessa attivazione, né caricare, smontare o effettuare un'*evasione*, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

CORAZZIERI

2 punti

AV=1/2/3 C=5

fuoco di gruppo

& montato, feroce, temprato, veterano

1 Ufficiale

leader, iniziativa, salvezza

corazza (*armatura leggera, antiproiettile*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco*,
pistola)

spada (*mischia*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

corazza (*armatura leggera, antiproiettile*)

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco*,
pistola)

spada (*mischia*)

1 Cornetta

portastendardo, salvezza

corazza (*armatura leggera, antiproiettile*)

spada (*mischia*)

1 Trombettiere

musico, salvezza

corazza (*armatura leggera, antiproiettile*)

spada (*mischia*)

5 Cavalieri

corazza (*armatura leggera, antiproiettile*)

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco*,
pistola)

spada (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere 1 modello per ottenere la caratteristica *élite*.

–Rimuovere *fuoco di gruppo* per la tattica *carica di gruppo*, oppure la tattica *carica se élite*.

–Rimuovere la caratteristica *feroce* per la tattica *ricarica di gruppo*.

–Rimuovere le corazze per la tattica *movimento*.

NOTE

Se *montato*, non può sia fare fuoco con la carabina ad anima liscia sia caricare durante la stessa attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

Nessuna tattica se *appiedato*.

DECLINO DELL'ARMATURA

I cavalieri pesantemente corazzati scompaiono in gran parte. Con l'eccezione degli Ussari polacchi, la maggior parte degli eserciti limita ormai la propria cavalleria pesante alla sola corazza. La corazza pettorale offre una certa protezione contro le armi da fuoco, talvolta integrata da una piastra dorsale. I Corazzieri imperiali con elmi metallici sono tra le truppe meglio corazzate, mentre negli altri eserciti la protezione della cavalleria è variabile. Spesso consiste nella sola corazza pettorale o addirittura nell'assenza totale di armatura, come nel caso della cavalleria britannica nella fase iniziale della guerra, classificata come pesante soprattutto per il ruolo tattico.

USSARI & CROATI

1 punto

AV=1/2/2 C=4

elusione, movimento & montato, esploratore

1 "Káplár"

leader, grado inferiore, salvezza

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

sciabola (*mischia*)

5 Cavalieri

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

sciabola (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere *esploratore* per ottenere la caratteristica *aggiramento*.

–Rimuovere 1 modello per ottenere le caratteristiche *terrore* e *veterano*.

–Rimuovere le carabine ad anima liscia per 1 Cavaliere oppure pistole ad anima liscia aggiuntive per tutti i modelli.

–Se la Forza comprende almeno 2 di queste Unità, 1 dei suoi Sottufficiali ottiene la caratteristica *iniziativa*. Solo una volta, indipendentemente dal numero di Unità.

NOTE

Se *montato*, non può sia fare fuoco con la carabina ad anima liscia sia caricare durante la stessa attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

Nessuna tattica *movimento* se *appiedato*.

ATTENTI AGLI USSARI

Gli ussari sono cavalieri veloci reclutati tra i popoli dell'Europa centrale, tradizionalmente ungheresi al servizio dell'esercito imperiale. Sono specializzati nelle schermaglie, nelle incursioni e nelle missioni di ricognizione. Vestiti secondo la caratteristica tradizione ungherese, indossano pellicce e colbacchi di pelliccia, portano lunghi baffi e hanno il capo rasato, lasciando un'unica ciocca di capelli. Gli ussari sono considerati truppe feroci e barbariche. Alcune immagini dell'epoca li raffigurano con le teste decapitate dei nemici, infilzate sulle sciabole. Maestri di una forma di guerra insidiosa, la loro disciplina rimane tuttavia discutibile. Le loro eccellenti capacità di ricognizione li portano anche al servizio francese, ancora molto lontani dall'immagine romanticizzata del valoroso ussaro napoleonico.

ARTIGLIERIA REGGIMENTALE

1 punto

AV=1/2/3 C=3

ricarica di gruppo & carriaggio

1 Cannone reggimentale, 3 libbre
artiglieria leggera, non preparato
palla piena (15M/3)
mitraglia (4M/3)

4 Serventi
appiedati

NOTE

Richiede almeno 1 Unità di Fanteria di Linea o di Fanteria di Linea Veterana nella Forza.

Il modello colpito dal cannone, sia dalla palla piena sia dalla mitraglia, ottiene un modificatore di +1d6 al tiro per i danni.

I modelli amici di Fanteria di Linea o di Fanteria di Linea Veterana entro 1M dal modello del cannone possono subire colpi al posto dell'equipaggio come perdite equivalenti. Non considerare quindi i feriti come un colpo mortale.

Questi modelli possono inoltre essere attivati insieme all'equipaggio, per aiutare l'equipaggio a non essere *decimato* durante questa attivazione, ma non possono impedire il Test di Rottura. Un cannone già *abbandonato* non può essere utilizzato.

ARTIGLIERIA DA CAMPO LEGGERA

1 punti

 *Vedi l'Artiglieria da campo leggera francese.*

ARTIGLIERIA DA CAMPO MEDIA

1 punti

 *Vedi l'Artiglieria da campo media francese.*

REGNO DI GRAN BRETAGNA

1702-1712

Fino al 1707, Inghilterra e Scozia rimangono regni separati. Tuttavia, i loro eserciti sono sempre più integrati. Gli scozzesi delle Lowlands combattono come fanteria di linea, mentre gli Highlander non sono presenti sul continente in numero significativo. In pratica, per le Forze inglesi e scozzesi si utilizzano gli stessi tipi di Unità.

La Forza può avere una sola Unità di *artiglieria*.

"FOOT"

FANTERIA DI LINEA

2 punti

AV=2/2/3 C=4

fuoco di gruppo, ricarica di gruppo
& appiedati

1 Ufficiale
leader, iniziativa, salvezza
spontone (*prestigio*)

1 Sottufficiale
leader, grado inferiore, salvezza
alabarda (*mischia, perforante*)

1 Alfiere
portastendardo, salvezza
spada (*mischia*)

1 Tamburo
musico, salvezza

17 Fanti
moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)
baionetta a tappo (*mischia, fissa*)

OPZIONI

–Rimuovere 2 modelli per sostituire le baionette a tappo con baionette (*mischia*).

–Sostituire lo spontone dell'Ufficiale con una sciabola (*mischia*) o una pistola ad anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*).

–Assegnare la caratteristica *montato* all'Ufficiale privo di spontone, se nominato *comandante di capo*.

NOTE

La tattica *fuoco di gruppo* è disponibile solo se 2 modelli con la caratteristica *leader* vengono attivati insieme al gruppo.

GRANATIERI

2 punti

 *Vedi i Granatieri francesi.*

FANTERIA DI LINEA VETERANA & GUARDIA

3 punti

AV=1/2/3 C=4

fuoco di gruppo, ricarica di gruppo

& appiedati, veterano

1 Ufficiale

leader, iniziativa, temprato, salvezza

spontone (*prestigio*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, temprato, salvezza

alabarda (*mischia, perforante*)

1 Alfiere

portastendardo, temprato, salvezza

spada (*mischia*)

1 Tamburo

musico, salvezza

20 Fanti

moschetto anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*)

baionetta (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere 3 modelli per aumentare AV a 1/2/2 e ottenere la caratteristica *élite*.

–Rimuovere 3 modelli per aumentare C a 5.

–Sostituire lo spontone dell'Ufficiale con una sciabola (*mischia*) e una pistola ad anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*).

–Assegnare la caratteristica *montato* all'Ufficiale privo di spontone.

–Sostituire l'alabarda del Sottufficiale con un moschetto ad anima liscia (4M/2 *arma da fuoco*) e una baionetta (*mischia*).

TATTICA DELLA FANTERIA DI LINEA

La fanteria britannica e olandese è addestrata a sparare per interi plotoni, anziché fila per fila, come fanno comunemente i francesi. Più plotoni possono così mantenere un volume di fuoco quasi continuo e devastante, purché gli ufficiali mantengano il buon ordine nel pieno della battaglia.

“HORSE”

CAVALLERIA DI LINEA

2 punti

AV=1/2/3 C=5

carica, movimento

& montato, feroce, temprato, veterano

1 Ufficiale

leader, iniziativa, salvezza

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

1 Cornetta

portastendardo, salvezza

spada (*mischia*)

6 Cavalieri

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

due pistole anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere 1 modello per ottenere la caratteristica *élite*.

–Se non *élite*, rimuovere la caratteristica *temprato* per 1 Cavaliere.

–Nel 1707–1714, rimuovere la tattica *movimento* per assegnare la corazza (*armatura leggera*) a tutti i modelli.

NOTE

Se *montato*, non può sia fare fuoco con la carabina ad anima liscia sia caricare durante la stessa attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

Nessuna tattica se *appiedato*.

I modelli che fanno fuoco con un'arma da fuoco ignorano la caratteristica *feroce* fino alla fine dell'attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica. Non se *élite*.

TATTICHE DELLA CAVALLERIA

Esistono diverse concezioni su come impiegare la cavalleria d'urto in battaglia. In generale, francesi e austriaci fanno largo uso delle armi da fuoco, per disordinare i ranghi nemici con una salva a bruciapelo prima di finirli nel combattimento ravvicinato. I comandanti inglesi e olandesi, invece, non attribuiscono grande importanza al fuoco della cavalleria, affidandosi piuttosto a una carica feroce con le armi bianche, nella speranza di evitare di perdere lo slancio.

DRAGONI

1 punto

AV=1/2/2 C=4

*evasione, movimento, ricarica
& montato, terreno*

1 Sottufficiale

leader, grado inferiore, salvezza

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

5 Cavalieri

carabina anima liscia (3M/2 *arma da fuoco*)

pistola anima liscia (1M/2 *arma da fuoco, pistola*)

spada (*mischia*)

OPZIONI

–Rimuovere la tattica *evasione* e la caratteristica *terreno* per la tattica *carica*.

–Rimuovere 1 modello per ottenere la caratteristica *esploratore*.

–Se la Forza comprende almeno 2 di queste Unità, 1 dei suoi Sottufficiali ottiene la caratteristica *iniziativa*. Solo una volta, indipendentemente dal numero di Unità.

NOTE

Se *montato*, non può sia fare fuoco con la carabina ad anima liscia sia caricare durante la stessa attivazione, comprese le reazioni durante l'attivazione nemica.

Nessuna tattica *carica* se *appiedato*, se viene utilizzata l'opzione.

ARTIGLIERIA REGGIMENTALE

1 punto

 *Vedi l'Artiglieria reggimentale imperiale.*

ARTIGLIERIA DA CAMPO MEDIA

1 punto

AV=1/2/3 C=2

ricarica di gruppo & carriaggio

1 Demi-culverina

artiglieria media, non preparato

palla piena (40M/5 *perforante*)

mitraglia (6M/5)

8 Serventi

appiedati

NOTE

Può solo ruotare sul posto, senza effettuare altri movimenti. Se *decimato*, l'Unità non può effettuare un'altra azione nella stessa attivazione in cui ruota, ad eccezione degli *ordini*.

ARTIGLIERIA BRITANNICA & OLANDESE

Anche secondo gli standard dell'artiglieria dell'inizio del XVIII secolo, tutt'altro che perfetti, l'artiglieria britannica e quella olandese presentano particolari problemi. Non esiste un corpo d'artiglieria integrato, ma compagnie separate di cannonieri e bombardieri, indipendenti dall'esercito e organizzate secondo il modello delle corporazioni. I cannoni vengono trasportati da carrettieri civili assunti a contratto, privi di addestramento militare e poco inclini a rischiare la vita per difendere i preziosi pezzi d'artiglieria. Le difficoltà organizzative si sommano ai problemi affrontati dall'esercito, che opera attraverso un'estesa rete di vie d'acqua nelle Province Unite.

REPUBBLICA DELLE SETTE PROVINCE UNITE

1701-1713

Le Unità del Regno di Gran Bretagna possono essere utilizzate per rappresentare sia una Forza olandese separata, sia truppe olandesi alleate poste sotto il comando diretto di un ufficiale britannico. In effetti, i due eserciti cooperano strettamente e condividono dottrine tattiche molto simili: la fanteria è addestrata al fuoco per plotoni, mentre la cavalleria si affida a cariche aggressive con le armi bianche, senza una precedente salva di pistole. L'esercito olandese sostiene il peso maggiore dell'attrito, degli sforzi di rifornimento e delle esigenze logistiche della guerra terrestre, soprattutto nelle operazioni di assedio su larga scala.

La Forza può avere una sola Unità di *artiglieria*.

SCENARIO ATTRAVERSARE IL PONTE

LA SITUAZIONE

Una strada di cruciale importanza strategica attraversa un fiume o un canale d'irrigazione. L'esercito in avanzata scopre l'opportunità di forzare l'ostacolo, utilizzando il vecchio ponte in pietra o una costruzione improvvisata di pontoni, per sorprendere il nemico impreparato. Invia l'avanguardia a conquistare il ponte il più rapidamente possibile, prima che l'avversario si accorga della direzione prevista dell'avanzata. Il piccolo distaccamento nemico, lasciato a presidio, deve difendere il passaggio a ogni costo, abbastanza a lungo da permettere l'arrivo dei rinforzi, mettere in sicurezza il ponte e consentire all'esercito principale di guadagnare tempo prezioso per occupare posizioni migliori prima dell'imminente battaglia decisiva.

DUE MODI PER GIOCARE LO SCENARIO

I giocatori possono preparare questo scenario in due modi diversi, a seconda del livello di dettaglio desiderato.

– Variante *Battaglia rapida*, con il terreno disposto come indicato nella mappa alla fine di questo capitolo. Utilizzare le regole speciali, ma non i bonus di battaglia.

– Variante dettagliata *Preparati alla battaglia*, utilizzando il generatore di scenari con alcune regole aggiuntive, specifiche di questo scenario. Tutte le regole speciali vengono utilizzate insieme ai bonus di battaglia.

BATTAGLIA RAPIDA

Lo scenario viene preparato seguendo i passaggi indicati di seguito.

I. Prepara il campo di battaglia come mostrato sulla mappa.

II. Ogni giocatore crea una Forza del valore di 5 punti.

III. Tira 1d6 per ogni lato. Il risultato più alto determina l'attaccante, quello più basso il difensore. In caso di pareggio, ripetere il tiro.

IV. Schiera le Unità nelle aree di schieramento, una alla volta, alternando l'ordine. Il difensore inizia. Sceglie una delle due aree di schieramento, collocandovi le sue prime Unità.

L'attaccante riceve l'area opposta, ma la parte di essa situata nel settore con il ponte viene rimossa. Vedi la mappa.

V. Inizia la battaglia. In caso di pareggio nel tiro per l'iniziativa, durante il primo turno il pareggio viene risolto a favore dell'attaccante.

TERRENO LIMITATO

I giocatori potrebbero non disporre di alcuni degli elementi di terreno presenti sulla mappa dello scenario. Gli elementi mancanti possono essere sostituiti con altri terreni aventi caratteristiche simili o semplicemente ignorati, se entrambi i giocatori sono d'accordo.

L'unico elemento fondamentale che deve comparire sul campo di battaglia è il fiume. Se non è disponibile un apposito modello, si può utilizzare anche la soluzione più semplice, come una striscia di carta.

Il ponte stesso può essere sostituito da un guado, mantenendo comunque tutte le regole speciali relative al ponte.

PREPARATI ALLA BATTAGLIA

Segui il generatore di scenari del regolamento *Smooth & Rifled*, integrato dalle seguenti regole.

I. Scegli il formato della battaglia. Forze del valore di 5 punti sono perfette per questo scenario. Una Forza è l'attaccante, la Forza avversaria è il difensore. I giocatori possono scegliere i ruoli, se entrambi sono d'accordo, oppure tirare semplicemente un dado per determinare casualmente chi è l'attaccante e chi il difensore.

II. Crea le Forze. Segui le regole per la Creazione rapida delle Forze e le relative Unità, oppure quelle del regolamento.

Ogni Forza sceglie inoltre 1 bonus di battaglia. Viene rivelato insieme alle Unità selezionate. Vedi sotto.

III. Tira per l'iniziativa pre-battaglia. Nota che per l'artiglieria si applica una penalità aggiuntiva, vedi le regole speciali.

IV. Crea il terreno. Prima di tirare per il terreno, posiziona il fiume attraverso il campo di battaglia, parallelamente al bordo più lungo e passando per il punto centrale del campo di battaglia. Vedi la mappa dello scenario.

Il fiume non deve essere perfettamente rettilineo. Se entrambi i giocatori sono d'accordo, può includere meandri e altre irregolarità, per apparire più naturale.

Successivamente, il difensore posiziona un ponte in un punto a sua scelta del fiume, a non meno di 4M da qualsiasi bordo del campo di battaglia. Il ponte deve collegare esattamente due sezioni del campo di battaglia situate sui lati opposti del fiume, senza che alcuna parte di esso si trovi in un'altra sezione.

Poi l'altro giocatore posiziona la strada, facendola attraversare il fiume sul ponte e collegando due bordi opposti del campo di battaglia.

Infine, tira per i restanti elementi di terreno, con le seguenti eccezioni:

–Il fiume e la strada già posizionati non vengono conteggiati nel limite degli elementi di terreno.

–Se il risultato è un altro fiume, posiziona invece un torrente, collegato e perpendicolare al fiume principale.

–Se il risultato è un'altra strada, questa non può attraversare il fiume. È consentito un solo attraversamento, quello del ponte.

–Nessun elemento di terreno può essere posizionato a meno di 2M dal ponte.

V. Obiettivi della missione. Non effettuare alcun tiro per gli obiettivi: lo scenario stabilisce i propri obiettivi. Vedi le condizioni di vittoria.

VI. Schiera le Forze. Indipendentemente dall'iniziativa pre-battaglia, il difensore sceglie la propria area di schieramento su un lato del fiume e deve schierarvi 1 delle sue Unità.

Poi segui il normale ordine di schieramento, iniziando dal giocatore che ha l'iniziativa pre-battaglia. In pratica, il difensore privo dell'iniziativa è costretto a schierare 2 Unità prima dell'attaccante.

L'attaccante non può schierare Unità nella sezione del campo di battaglia contenente il ponte. La parte della sua area di schieramento situata in questa sezione viene rimossa. Anche i modelli dell'attaccante schierati successivamente durante la battaglia come riserva non possono considerare questa parte come propria area di schieramento.

VITTORIA

Metti in rotta la Forza nemica per vincere la battaglia.

–Le perdite possono portare al Test di Rottura dell'Unità, come descritto nel regolamento *Smooth & Rifled*.

–Alla fine del 5° turno o di un turno successivo, se l'attaccante non ha alcun modello sul lato del fiume del difensore, tutte le Unità dell'attaccante effettuano un Test di Rottura.

–Alla fine di qualsiasi turno, se l'attaccante ha sul lato del fiume del difensore Unità per un valore totale di almeno 3 punti, tutte le Unità del difensore effettuano un Test di Rottura. Almeno metà dei modelli iniziali dell'Unità attaccante deve aver attraversato il fiume, altrimenti essa conta come 0 punti. Se l'Unità ha già perso più della metà dei propri modelli, non può più provocare il Test di Rottura delle Unità del difensore.

Nota. Il modello dell'attaccante a contatto di base con il fiume non ha ancora raggiunto la riva opposta.

Il ponte è un obiettivo del campo di battaglia e contribuisce al Test di Rottura e al controllo della Rotta, vedi le regole speciali.

REGOLE SPECIALI

Valgono sia per la variante Battaglia rapida sia per quella Preparati alla battaglia.

FIUME. Il fiume è un terreno difficile e insidioso. I modelli con la caratteristica *esploratore* non possono muoversi fino a portarsi a contatto di base con il fiume durante il movimento pre-battaglia.

I modelli con la caratteristica *aggiramento* non possono essere schierati sul lato nemico del fiume né a contatto di base con il fiume.

PONTE. Un obiettivo del campo di battaglia. La Forza che controlla il ponte ignora 1 punto del totale delle proprie Unità *In Rotta* ai fini del controllo della Rotta. Inoltre, tutte le sue Unità ottengono un modificatore di +1d6 al Test di Rottura, se non sono costrette a effettuare il test a causa delle perdite subite durante questo turno.

Un modello con l'intera base sul ponte ottiene un modificatore di +1d6 al tiro di salvezza, sia se bersaglio del fuoco sia in mischia. È cumulativo con gli altri modificatori, inclusi quelli dovuti alla copertura o al bersaglio oscurato.

STRADE IN CATTIVE CONDIZIONI. La Forza con una qualsiasi Unità di artiglieria subisce un modificatore di -1 al tiro per l'iniziativa pre-battaglia.

BONUS DI BATTAGLIA

*Solo nella variante Preparati alla battaglia.
Uno per giocatore.*

AVANZATA RAPIDA. Solo per l'attaccante. Nel primo turno della battaglia, ottiene un modificatore di +1d6 al tiro per l'iniziativa.

MULINO AD ACQUA. Solo per il difensore. Il giocatore può scegliere di posizionare un edificio al posto di uno dei risultati dei propri tiri per il terreno. Non deve necessariamente essere un mulino ad acqua: può essere anche una chiesa, un granaio, una locanda, una fattoria o qualsiasi altro edificio adatto all'ambientazione dello scenario.

RINFORZI. Entrambe le parti. La Forza ottiene un'Unità aggiuntiva del valore di 1 punto, che non può essere di artiglieria. L'Unità inizia la battaglia in riserva e può essere schierata a partire dal 5° turno. Ignora la sua caratteristica *esploratore*.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

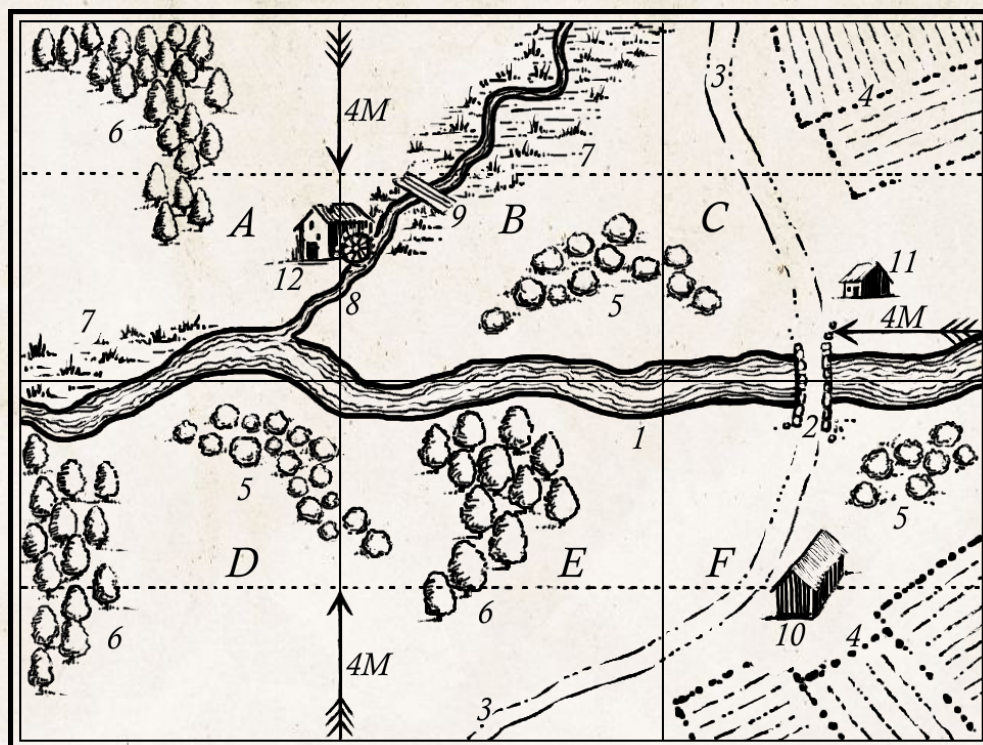
La LEGENDA.

1. Fiume.
2. Ponte.
3. Strada.
4. Campo.
5. Boscaglia.
6. Bosco.
7. Palude.
8. Torrente.
9. Passerella pedonale.
10. Fienile.
11. Casa del dazio.
12. Mulino ad acqua.

A, B, C, D, E & F sono i settori del campo di battaglia.

Aree di schieramento 4M dai bordi lunghi.

Ponte a non meno di 4M da qualsiasi bordo.



La dimensione consigliata del campo di battaglia è di 120×90 cm o 4×3 piedi per un formato di battaglia da 5 punti. Se ciascuna Forza vale 8 o più punti, escludendo l'eventuale bonus di battaglia per i Rinforzi, adegua le dimensioni di conseguenza.

Il campo di battaglia è diviso in 3×2 settori di uguali dimensioni, contrassegnati dalle lettere A–F. Il ponte collega due settori opposti, senza sovrapporsi ad altri settori. Nella variante *Battaglia rapida* questi sono C e F, mentre la *Preparati alla battaglia* consente di posizionare il ponte tra una qualsiasi delle coppie di settori opposti, quindi anche A e D, oppure B e E.

Nella variante *Battaglia rapida*, posiziona il terreno come mostrato sulla mappa. I giocatori possono modificare il tipo degli elementi e la loro posizione esatta, se entrambi sono d'accordo.

Nella variante *Preparati alla battaglia*, gli unici elementi fondamentali sono il fiume, che attraversa il centro del campo di battaglia, e il ponte. Gli elementi rimanenti vengono scelti casualmente, utilizzando la tabella dell'ambientazione desiderata del generatore di scenari.

Indipendentemente dalla variante, l'area di schieramento viene scelta dal difensore. L'attaccante riceve l'area opposta, ma deve rimuoverne il frammento situato nel settore in cui si trova il ponte. Il ponte che collega i settori centrali B ed E divide l'area di schieramento dell'attaccante in due aree separate. Tuttavia, la Forza non è obbligata a dividere le proprie Unità tra entrambe: una delle due può rimanere vuota.

Utilizza le regole del terreno del regolamento *Smooth & Rifled*, con le seguenti note.

Bosco *difficile*, limita la visibilità, copertura pesante.
Boscaglia *difficile*, copertura leggera. I modelli dietro di essa sono oscurati ma visibili.

Campo *difficile*, non limita la visibilità.
Sono possibili alcuni ostacoli lineari. ‡

Casa del dazio *edificio* †, capacità di 5 modelli.

Fienile *edificio* †, capacità di 15 modelli.

Vulnerabile ai colpi di artiglieria a palla piena senza la caratteristica *distruittivo*, ma tutti i modelli al suo interno che vengono colpiti ottengono un modificatore di +1d6 al tiro di salvezza.

Fiume *difficile*, *insidioso*. Vedi le regole speciali.
Dove il corso d'acqua è largo meno di 2M, posiziona una sezione di palude larga 1M, su una riva scelta casualmente.

Mulino ad acqua rovine, non *edificio*.

Palude *insidioso*. Il modello a contatto di base con questo elemento subisce un modificatore di -1d6 al tiro di salvezza.

Passerella pedonale
terreno favorevole per la *appiedati*, *impraticabile* per gli altri. Non si applicano regole speciali al ponte principale utilizzato.

Ponte *terreno favorevole*. Vedi le regole speciali.

Strada *terreno favorevole*.

Sono possibili alcuni ostacoli lineari. ‡

Torrente *difficile*. Largo fino a 1M.

† Se vengono utilizzate le regole avanzate per gli edifici, i giocatori devono decidere come considerare le aperture del modello disponibile.

‡ Se entrambi i giocatori sono d'accordo, fino al 33 per cento del perimetro dell'elemento può essere delimitato da ostacoli di diverso tipo, che forniscono copertura leggera o copertura pesante.