

ORDRE MIXTE

Regolamento per le Guerre napoleoniche



di Luca Marini

con l'indispensabile collaborazione di tutti i soci del Miles Gloriosus, da 10 anni a questa parte,
e di tutti quelli che hanno inviato il proprio contributo al sito web.

E' una produzione:



Edizione 4.0, - 2009

Prefazione alla 4° Edizione

Nella mia perenne ricerca di un regolamento napoleonico “ideale”, nei lontani anni '90, mi sono imbattuto nel libretto "The Peninsular War" di Donald Featherstone. Prendendo spunto dalle regolette, in verità alquanto semplicistiche, contenute nel libricino, ho iniziato, tenendo d'occhio altri regolamenti, ai quali mi sono rivolto per la semplicità e funzionalità di alcune idee, ad elaborare un regolamento originale, che ha preso prima il nome di “La piaga spagnola”, ideato per la guerra nella penisola iberica (1808-1813) nella quale i piccoli scontri abbondavano, e poi, nel tempo, quello di “Ordre Mixte”, Ordine Misto, adatto anche per gli altri teatri delle guerre napoleoniche. Nei vari passaggi e nelle varie versioni si è limato, cambiato, tagliato ed aggiunto talmente tanto che, alla fine delle modifiche apportate, del regolamento di Mr. Featherstone non rimane oggi praticamente più nulla.

Nonostante quello che si può credere, il regolamento “definitivo” non esiste: i regolamenti di wargame, come gli esseri viventi, nascono e crescono, cambiano e si modificano, pur rimanendo simili alla creatura originaria. Ma anche gli autori cambiano, leggono, studiano, imparano. E le fonti storiche diventano più accessibili. E, soprattutto, alcuni luoghi comuni cadono. Così, questa ennesima versione di “Ordre Mixte”, dopo lunghi anni di lavoro e gioco, è cresciuta, si è adeguata alle esigenze dei giocatori ed ora è al tempo stesso più completa e più scorrevole, pur rimando fedele alla filosofia di partenza e cioè di voler essere divertente e “storico” quanto più possibile. Lo studio di alcuni “sacri testi” tra i quali il principale è stato “*Battle Tactics of Napoleon and His Enemies*” di Brent Nosworthy, la cui lettura consiglio vivamente a chi mastichi almeno un po' di lingua inglese e voglia veramente capire qualcosa del periodo, mi ha convinto su quanto veniva sostenuto da anni anche da alcuni amici quali Arturo Liori (onore al merito!) sull'impiego tattico di colonne e linee: ovvero che lo schema classico, adottato da ogni wargamer napoleonico, delle colonne di fanteria lanciate come palle da bowling contro le linee è solo un luogo comune. Di fatto, se non in situazioni estreme o nella conquista di abitati e ridotte, per motivi sia storici che sociali e psicologici, le fanterie in colonna tentavano, con il proprio impeto di convincere le linee a ritirarsi: se ciò non avveniva, come succedeva spesso contro le giubbe rosse inglesi, si passava ad un conflitto a fuoco a breve distanza dal quale raramente le colonne, sia per la loro densità che per il loro ridotto volume di fuoco, uscivano vincitrici. La formazione in colonna veniva utilizzata frequentemente perché più veloce della linea, più manovrabile, più facile da far adottare a unità poco addestrate e perché, in effetti, contro le truppe in linea non abituate a sostenere lo slancio, sortì spesso buoni effetti. Ed anche il luogo comune che i francesi adottassero sempre e comunque la colonna non si dimostra storicamente corretto.

Queste regole possono essere assai utili per scontri a livello di battaglione, in giochi dimostrativi, per giocatori novelli, etc. Tra l'altro, se non avete tempo per organizzare scenari con regolamenti più complessi, questo è l'ideale per uno scontro da una sera e via... Per concludere, ho aggiunto un capitolo per l'uso di queste regole in tornei.

Le misure sono state ideate per i 15 mm ma, poiché le basette, e non le figure, sono importanti per il gioco, possono essere utilizzati anche pezzi in altre scale.

Il regolamento è stato pensato per manovre a livello di divisione (1 o 2 per parte) e non sono necessari molti pezzi, ma anche con eserciti relativamente più grossi il sistema funziona abbastanza bene.

Sperando di continuare a crescere, buon divertimento...

Devo ringraziare tutti i soci del “Miles Gloriosus Wargame” per l'incoraggiamento e per i molteplici test del regolamento che hanno voluto sopportare e senza i quali queste regole non avrebbero potuto svilupparsi fino a questo, spero, apprezzabile livello. Un grazie va anche a tutti quei giocatori, da tutta Italia, che hanno utilizzato le versioni precedenti, dando il proprio contributo anche via internet ed aiutandomi a rendere il più chiaro possibile le regole.

A Pio e a Paolo, amici di dadi

INDICE

1. Scale	5
2. Struttura delle unità	5
3. Visibilità	7
4. Comando.....	7
5. Formazioni	11
6. Ricognizione	13
7. Iniziativa.....	13
8. Sequenza di mossa	14
8. Sequenza di mossa	14
9. Movimento.....	15
10. Tiro.....	19
11. Combattimenti a Fuoco e Mischie.....	22
12. Test di morale: (da tiro, da combattimento a fuoco, in mischia)	28
13. Sfondamento. Avanzata.....	29
14. Unità Disordinate	30
15. Unità in ritirata/rotta	30
16. Edifici e centri abitati.....	31
17. Regole particolari per i Cosacchi.....	32
18. Perdita dei Generali.....	32
19. Morale di Divisione	33
20. Scontri su più giornate	33
Regole facoltative	34
21. Condizioni meteorologiche	34
22. “Fuoco amico”	35
23. Fumo.....	35
APPENDICE	36
APPENDICE	36
REGOLE PER TORNEI e SCENARI non storici	36
ARMY LISTS.....	38

1. Scale

Tutte le misure lineari indicate nel regolamento sono valide per i pezzi in 15 mm.

1 cm. = 25 mt

1 mossa = 15 minuti

1 base di fanteria/cavalleria = circa 180 uomini

1 base d'artiglieria = 1/2 batteria o Sezione (3-4 cannoni)

Il giocatore impersonerà un Generale di Divisione: se più di una Divisione fosse presente per parte, il Comandante di Corpo potrà essere impersonato da un altro giocatore o da uno dei Comandanti di Divisione, poiché tale ruolo ha esclusivamente funzione di coordinamento e direzione complessiva delle manovre.

2. Struttura delle unità

2.1 Basette

Le dimensioni delle basette ed il numero di figure per base sono indicative e calcolate per i pezzi in 15 mm.

Per pezzi in 25 mm moltiplicare i valori per 1,5. Per pezzi in 20 mm (1/72) siete liberi di utilizzare le misure per i 15 o quelle per i 25 mm.

Finché le basette sono tutte delle stesse dimensioni, variazioni non sostanziali a quelle indicate non producono effetto sull'andamento del gioco.

La profondità ed il numero di figure indicate in tabella sono indicative.

	Fronte	Profondità	Figure per base
Fanteria	3 cm	1,5 cm	3
Cavalleria	3 cm	3 cm	2 per la leggera, 3 per la pesante
Artiglieria	3 cm (1 sezione da 3-4 pezzi).	4 cm	1 cannone con 2-4 serventi

E' possibile imbasettare i serventi lasciando il modello del pezzo non fissato, cosicché, quando i serventi dovranno abbandonare i pezzi per motivi di morale, i pezzi verranno lasciati sul posto.

Esclusivamente a fini estetici, è possibile aggiungere i traini d'artiglieria per evidenziare meglio le batterie in movimento.

2.2 Struttura delle Unità

L'unità di manovra è il Battaglione per la fanteria, il Reggimento per la Cavalleria, la sezione per l'Artiglieria.

Comporre le unità secondo le loro dimensioni storiche: generalmente parlando, i battaglioni dovrebbero essere su 4 basette – fino ad un massimo di 6 -, ed i reggimenti di cavalleria tra 2 e 4 basette. Per l'artiglieria è possibile unire fino a due sezioni (4 per i Russi) per formare una batteria: ciò può essere fatto prima dell'inizio della partita, e le sezioni non potranno essere più staccate.

Unità storicamente di dimensioni ridotte (Compagnie isolate, Unità che hanno ricevuto perdite nelle giornate precedenti,...) possono avere un numero ridotto di basette (anche 1 o 2). Viceversa, alcuni Rgt. particolarmente grandi (come i Rgt. Guardie Inglesi, gli Highlander, quasi tutti i Btg. Austriaci, che avevano intorno ai 1000 uomini in organico), potranno essere formate da un numero di basette fino a 6.

Ordre Mixte 4.0

Una Brigata è formata da due a sei battaglioni di fanteria. Ogni due brigate aggiungere una o due btr. di artiglieria ed uno o due reggimenti di cavalleria.

Aggiungere un Comandante per ogni Brigata più un Comandante in capo per parte.

Alcune unità di cavalleria (massimo una per parte) possono essere poste sotto il comando diretto del C. in C. e fungere da "Riserva" tattica, di pronto impiego

2.3 Tipo delle Unità e caratteristiche

Le unità sono caratterizzate da un Livello d'addestramento:

Unità di Elite: status riservato solo a qualche reparto particolarmente addestrato o provato sul campo di battaglia, come la Guardia Inglese o qualche unità di cavalleria. Data la scala di gioco la Vecchia Guardia Francese non dovrebbe venir mai schierata.

Unità di Veterani (Leggeri Inglese, Granatieri, Highlander, qualche Rgt. di cavalleria, ...);

Unità di Linea (la maggior parte delle truppe; in Generale, le artiglierie);

Unità di Reclute (Milizie, Reclute, gran parte degli spagnoli,...).

Ai fini del gioco, unità di Lancieri devono intendersi come di Cavalleria Leggera, mentre quelle di Dragoni sono considerate di Cavalleria Pesante.

Ogni unità ha inoltre un certo numero di punti di Morale (PM) che vengono perduti nel corso del gioco a causa delle perdite subite dal fuoco nemico, dalle mischie, dalle diserzioni, etc.): quando un'unità perde tutti i propri punti è distrutta ed eliminata dal gioco.

Il numero di PM per ciascun unità di fanteria e cavalleria è uguale al numero di basi che compone l'unità, modificato come segue:

Elite : +3 PM

Veterani: +2 PM

Linea: +1 PM

Cavalleria: +1 PM

Tali modificatori sono cumulativi.

Per l'artiglieria il numero di PM è pari al doppio delle basi dell'unità, modificato dai fattori di cui sopra e dai seguenti: Artiglieria Leggera: -1 PM

Artiglieria Pesante: + 1 PM

Es. 1 Sezione di RHA inglese, Veterani, ha 2 (per la base) +2 (Veterani) = 4 PM, ma una batteria della stessa RHA, su 2 sezioni ha 4 (basi) +2 =6 PM

1 Sezione d'artiglieria leggera (Linea) ha 2 (1 base)+1 (linea) -1 (leggera) = 2 PM, mentre 1 batteria ha 4 +1 -1 = 4 PM.

Il numero minimo di PM di un'unità è 1, a prescindere dal suo addestramento e dimensioni.

Guerriiglieri e Irregolari

Benché unità di irregolari (civili o guerriiglieri) abbiano avuto poca parte in scontri campali, può essere interessante o divertente inserire alcuni gruppi per vivacizzare alcuni scenari. Generalmente potranno avere qualche ruolo nella difesa di aree abitate, boschi, terreni montagnosi, etc. Un'"unità" potrà avere da 1 a 2 basette e non avrà bisogno di specifici ordini per muovere. Inoltre può venir schierata inizialmente in qualsiasi area di bosco, di terreno rotto, di centri abitati o dietro la cresta di colline all'interno della metà campo del giocatore. L'unica

formazione consentita è quella dell'Ordine aperto. Se contattate da unità nemiche vengono automaticamente disperse e rimosse dal gioco.

3. Visibilità

La visibilità si estende, generalmente, a tutto il tavolo ma viene limitata dalla presenza di rilievi, boschi o centri abitati: in alcuni casi truppe che si trovano all'interno di terreni particolari, quali campi, zone rocciose, etc. possono essere nascosti alla vista del nemico. Fanterie ed artiglierie che si trovano sul margine – ovvero entro 2 cm dal loro bordo – di tali terreni, così come quelle che si trovano sul margine di centri abitati, costruzioni o di boschi, possono essere visti dal nemico quando questo giunge a 4 cm dal terreno stesso. Truppe che sparano sono visibili a qualsiasi distanza. Truppe all'interno dei terreni di cui sopra non sono visibili dall'esterno, ma non possono aprire il fuoco verso l'esterno, e sono avvistate, per semplicità, appena il nemico entra nel terreno stesso.

Al fine di simulare l'incertezza nella conoscenza dei movimenti del nemico è bene utilizzare delle basette senza figure da utilizzare nelle prime fasi del movimento. Ciascun giocatore avrà un numero di tali basette, che avranno un fronte di 3 cm ed una profondità di 8 cm, pari al numero di proprie unità più il 50% (per 10 unità, si avranno 15 basette di movimento, etc.). Ciascuna basetta riporterà un numero pari a quello che denomina la corrispondente unità: le basette che non rappresentano alcuna unità porteranno un numero fittizio. Le basette muoveranno alla velocità della relativa unità e sono soggette a tutte le restrizioni di movimento delle unità normali (terreno, raggio di comando, etc.). Le basette che non corrispondono a reali unità muoveranno alla velocità desiderata dal giocatore.

Quando una qualsiasi unità del giocatore giunge a 60 cm di distanza ed in linea di vista (cioè senza ostacoli in mezzo) da una basetta di movimento, la basetta viene tolta e, se corrispondente ad un'unità reale, sostituita dalla tale unità che potrà essere schierata nella formazione preferita dal giocatore. Basette di movimento dietro colline o aree costruite non sono visibili (e non vedono) fino quando l'avversario non arriva in linea di vista diretta. Basette di movimento sul margine di boschi o di aree costruite, nella nebbia, nelle prime ore del mattino o a tarda sera, sono riconoscibili (e le relative unità messe sul tavolo) quando il nemico giunge a 4 cm. da esse. E' possibile dichiarare una carica su un nemico visto ma non riconosciuto.

4. Comando

4.1 Carattere dei Comandanti e loro capacità.

I comandanti in capo possono essere Eccezionali, Veterani, Normali o Scarsi.

I comandanti Scarsi emanano ordini alle brigate all'inizio della battaglia e non possono cambiarli se almeno la metà delle unità della Brigata non è in ritirata/rotta, comandanti Normali possono cambiare gli ordini ogni terza mossa (cioè alla 3°, alla 6°, alla 9°, etc.) o quando almeno la metà delle unità della Brigata è in ritirata/rotta; comandanti Veterani possono cambiare gli ordini ogni seconda mossa (cioè alla 2°, 4°, 6°, etc.) o quando almeno la metà delle unità della Brigata è in ritirata/rotta, comandanti Eccezionali possono cambiare ordini ad ogni mossa. Tenere un accurato conto delle mosse!

Inoltre, alcuni generali possono essere considerati “Carismatici”; il loro apporto al morale delle unità è maggiore, ma rischiano di essere colpiti più facilmente.

4.2. Tipo di Ordini e loro caratteristiche.

Ciascuna Brigata deve avere assegnato un ordine specifico tra quelli sotto elencati. Gli ordini emessi per una Brigata sono validi per tutte le unità che la compongono.

Utilizzare dei counters, che resteranno coperti e nascosti all'avversario ed andranno collocati a fianco alla relativa figura di Generale di Brigata.

Alt: le unità non muovono fino a nuovo ordine, non possono attaccare nemici ma possono aprire il fuoco contro di essi. Tuttavia, le unità possono muovere per cambiare disposizione relativa all'interno della Brigata, con le seguenti limitazioni:

- i) l'unità dovrà rimanere entro il raggio di comando del proprio Generale di Brigata;
- ii) l'unità non potrà mai avvicinarsi al nemico più di quanto non lo sia l'unità più avanzata della stessa brigata.

Cambio area di schieramento: quest'ordine permette alla Brigata intera di cambiare il proprio posto nello schieramento complessivo della Divisione. Le singole unità potranno cambiare formazione e fronte per poter manovrare più rapidamente.

Nessun unità della Brigata, né la Brigata per intero, potrà avvicinarsi al nemico più di quanto lo sia l'unità di fanteria in ordine chiuso più vicina al nemico dell'intero esercito. In altre parole, la Brigata, per cambiare la propria disposizione all'interno della Divisione non potrà mai passare davanti alle unità in prima linea. Se la Brigata stessa aveva unità di prima linea, queste non saranno più considerate tali nel momento in cui cominciano ad eseguire l'ordine. (Vedi Fig.1)

Quest'ordine non può essere eseguito se ci sono unità nemiche in ordine chiuso entro 30 cm, o se unità della brigata sono ingaggiate in mischia.

Una volta che lo schieramento nuovo sia stato completato, l'ordine originario si trasforma automaticamente in “Alt”.

Avanti cauta: le unità avanzano almeno di 2 cm, al massimo a metà del movimento permesso dalla propria formazione, verso le unità nemiche in ordine chiuso più vicine seguendo il percorso più breve: possono ingaggiare il nemico;

Avanti verso un obiettivo: le unità avanzano almeno di metà del movimento permesso dalla propria formazione verso un obiettivo topografico (un paese, un ponte, una collina), possono ingaggiare il nemico se questo sbarrava loro la strada. Raggiunto l'obiettivo l'ordine si trasforma in “Alt”;

All'Attacco!: le unità attaccano obbligatoriamente, avanzando almeno a metà del movimento permesso dalla propria formazione per mossa, le unità nemiche in ordine chiuso più vicine seguendo il percorso più breve. Se tali unità nemiche sono in terreno rotto o per raggiungerle è necessario passare attraverso terreno rotto, le unità possono scegliere di attaccare altre unità nemiche non in terreno rotto o di manovrare per evitare il terreno rotto.

Giunte a 9 cm. dal nemico, il giocatore può decidere se le unità devono cercare di caricare il nemico o sparare;

Unità di cavalleria non possono mai caricare fanterie nemiche disposte in quadrato, a meno che non siano disordinate, nè attaccare unità in copertura; unità di cavalleria con quest'ordine, che

Ordre Mixte 4.0

hanno combattuto una mischia e sono considerate “stanche”, non sono tenute né ad effettuare lo “sfondamento” (a meno che non siano Inglesi) né ad avanzare od attaccare unità nemiche, fino a che non avranno recuperato (vedi 11.7). dopo di ciò dovranno riprendere l’ordine di “All’Attacco!”, se questo non sarà stato cambiato nel frattempo.

Ritirata: le unità si ritirano verso le retrovie alla velocità preferita;

Supporto: le unità di cavalleria con questo ordine seguono gli ordini di un'altra Brigata alla quale sono dedicate in supporto (indicare l'unità supportata): se tutte le unità della Brigata supportata si ritirano, anche l'unità in supporto la segue, se sono distrutte o vanno in rotta, l'unità in supporto trasforma il proprio ordine in "Ritirata". Unità "veloci", come la cavalleria, in supporto di unità "lente", come la fanteria, avanzano alla velocità delle unità supportate. Quest'ordine è particolarmente indicato per unità di cavalleria che intendono supportare Brigate di fanteria senza dover essere obbligate a caricare indiscriminatamente unità nemiche. L'unità con quest'ordine deve tenersi a 10 cm. al massimo dall'unità supportata, cercando di mantenere il proprio fronte "libero" (cioè non coperto dalla presenza di altre unità e, di conseguenza, in pratica, di fianco all'unità supportata).

Chiarimento: Non è stato inserito un ordine del tipo “Avanti tutta” che consentirebbe alle unità di avanzare a tutta velocità nella direzione preferita perché gli ordini reali dovevano essere abbastanza chiari e precisi per non lasciare ai comandanti di Brigata problemi di interpenetrazione o libertà d'azione. Così, un Generale di Brigata che avesse ricevuto un ordine simile avrebbe potuto chiedersi: “Verso dove? Per fare cosa?” con evidenti ritardi ed incertezze. L'ordini “Avanti cauta” consente comunque di effettuare lievi aggiustamenti del fronte e lascia una leggera libertà d'azione ai Comandanti di Brigata.

4.3 Cambio di ordini

Per cambiare un ordine, il Comandante in Capo deve trovarsi entro 40 cm. (30 cm per i Comandanti di Stati non francesi prima del 1812) dal Generale di Brigata cui l’ordine è destinato; in caso contrario, il nuovo ordine può essere inviato tramite un messaggero (che muove a 40 cm. per mossa (30 cm. per i Comandanti di Stati non francesi prima del 1812), nella fase di “Emissione ordini”). Porre il contrassegno sotto la figura del messaggero: l’ordine avrà effetto nella mossa nella quale il messaggero sarà giunto a disposizione.

I counters possono restare coperti ed il giocatore non è obbligato a mostrare i propri ordini all’avversario se questi non avanza specifica richiesta in seguito a spostamenti poco chiari delle truppe.

Le artiglierie non necessitano di ordini ma devono essere entro 40 cm. da Comandante in Capo per fare qualsiasi cosa (a parte stare ferma): possono comunque sparare.

Tutte le unità possono cambiare formazione senza ordini specifici.

4.4 Raggio di Comando

Il raggio di Comando di un generale di brigata è di 10 cm per brigate formate da 4 o meno unità, aumentato di 2,5 cm per ogni unità in più (cioè, di 12,5 per brigate da 5 unità, 15 cm per brigate da 6 unità, etc.). Le unità di una Brigata devono trovarsi entro il raggio di comando dal loro Comandante di Brigata dopo che questi ha mosso, altrimenti i loro ordini si trasformano

Ordre Mixte 4.0

automaticamente in "Alt"; al rientro del Gen. di Brigata entro il raggio di comando, l'unità riassume l'ordine originale. Il raggio di comando va misurato dal centro della figura del Generale al punto più vicino dell'unità.

Un generale di Brigata deve, per quanto gli è possibile, restare in prossimità (al massimo 5 cm.) da una almeno delle proprie unità: ciò per evitare che una Brigata con ordine di Attacco possa essere fermata a discrezione del giocatore semplicemente allontanando la figura del Generale.

Unità di cavalleria operanti in "Riserva" sotto il comando diretto del C. in C., finché si troveranno entro 40 cm (30 cm per gli eserciti per i quali questo è il raggio di comando del C. in c.) dalla figura del Comandante, potranno ricevere il loro primo ordine della giornata in qualsiasi mossa, a prescindere dalla qualità del Comandante, con effetto immediato. Inoltre, l'ordine sarà valido finché non verrà cambiato da un altro ordine: cioè, anche se l'unità si dovesse allontanare più di 40 (30) cm dal Comandante, l'ordine non si trasformerà automaticamente in "Alt", ma verrà mantenuto. Se il Comandante dovesse trovarsi oltre 40 (30) cm., è possibile inviare un messaggero con le normali procedure. Successivi cambiamenti di ordini a tali unità potranno essere dato solo nella mossa "di pertinenza" dello specifico generale.

4.5 Ordini Divisionali

Se sono coinvolte più di una Divisione per parte, il Comandante in Capo dovrà assegnare ordini di carattere generale a ciascuna Divisione, scrivendoli su un foglio di carta, in maniera discorsiva ma chiara. Come per i counters, se non è presente un arbitro che ne potrà valutare il rispetto, non è obbligatorio mostrare gli ordini Divisionali al giocatore avversario, a meno che, il comportamento della Divisione non risulti particolarmente contorto e non riconducibile a ordini chiari. Ricordate che si tratta di un gioco e cercate di essere onesti rispettando gli ordini ricevuti!

Il raggio di Comando del Comandante di Corpo, necessario per cambiare un ordine generico ad una Divisione, è lo stesso di quello del Comandante di Divisione, ovvero 40/30 cm. Le procedure per il cambio di ordine sono le stesse, ma il Comandante di Corpo può cambiare l'ordine ad una Divisione in qualsiasi mossa (anche se, per attuare tale ordine impartendo i necessari ordini alle Brigate, il generale di Divisione dovrà attendere la mossa "giusta", vedi 4.1). Nella mossa in cui un generale di Divisione riceve un nuovo ordine dal Comandante di Corpo non può emanare nuovi ordini alle proprie Brigate, neanche se si tratta della mossa "giusta".

Le singole brigate di ciascuna Divisione potranno prendere ordini solo dal proprio Comandante di Brigata (cioè, per cambiare gli ordini, conterà solo la figura del relativo Comandante entro 40 cm, e solo quella figura varrà ai fini dell'aggregazione).

4.6 Aggregazione dei Comandanti

Un Comandante in Capo che si aggrega ad una (ed una sola) unità può guidarla personalmente dove e come vuole, qualsiasi ordine essa avesse originariamente. Tuttavia, una volta aggregato, egli deve restare con l'unità per l'intera mossa (compresi eventuali tiri e mischie). Comandanti in Capo aggregati non possono emettere nuovi ordini nella mossa successiva a quella nella quale sono aggregati.

4.7 Distaccamenti

In brigate formate da almeno 3 unità, una ed una sola unità può essere distaccata con ordini autonomi, per agire in maniera diversa dalle altre unità della Brigata: l'ordine dev'essere diverso da quello assegnato alla Brigata-madre.

L'unità può venir distaccata all'inizio del gioco o nelle mosse nelle quali il Comandante in Capo è abilitato ad emettere ordini.

Una volta distaccata, l'unità non ha bisogno di restare entro il raggio d'azione del Generale di Brigata e può muoversi indipendentemente seguendo gli ordini ricevuti.

Il tipo di ordine da assegnarsi è analogo a quelli dati alle brigate ("Alt", "All'attacco!", etc.). Perché un ordine ad unità distaccate possa essere cambiato, il Generale di Brigata deve trovarsi entro 10 cm. dall'unità stessa ed entro 40 cm. dal Comandante in Capo: inoltre, la mossa dev'essere quella "giusta" affinché il Comandante in Capo possa cambiare l'ordine.

Una sola unità può essere distaccata da una Brigata durante la battaglia: anche se quella unità dovesse essere riaggregata alla Brigata-madre (non può mai essere aggregata ad altre brigate) nessun'altra unità potrà essere distaccata.

4.8 Linee di ritirata

All'inizio del gioco i giocatori dovranno fissare un punto (retrovie) lungo il proprio lato lungo del tavolo verso il quale dirigeranno tutte le proprie unità nei propri movimenti di rotta.

Nel caso di un gioco con più di una divisione per lato, è possibile assegnare un punto di retrovia per ciascuna divisione: le truppe in rotta di ognuna delle divisioni dirigeranno esclusivamente verso il proprio punto di retrovia.

5. Formazioni

5.1 Formazioni (Figg. 2a-2e)

Colonna: per la fanteria, le basette una dietro l'altra (2 basette di fronte per 2 o 3 –in caso di btg su 5 o 6 basette- di profondità per la colonna d'attacco, 1 di fronte per 4 di profondità per la colonna di marcia).

Per la cavalleria, una basetta dietro l'altra: in ordine di marcia, intervallare le basette da uno spazio di un paio di cm.

Linea: le basette una affianco all'altra. Per la cavalleria, su due basette di fronte. Per rgt. su 4 basette, tutte le basette in linea di fronte o su due ranghi.

Linea en potence: l'ultima basetta di un btg. di fanteria in linea può disporre l'ultima basetta (da un solo lato o da entrambi) posta a 90° rispetto alla linea principale, per coprire un fianco. Questa formazione può essere adottata solo con ordine di difesa ed impedisce che l'unità venga mai considerata come attaccata sul fianco (ma non sul retro): se attaccata sul fianco disposto en potence, l'unità spara e combatte con una sola base: l'unità in questa formazione non può muovere.

Quadrato: una basetta per lato.

Bataillon masse (solo per gli austriaci): il btg. di fanteria si schiera come se fosse in colonna di marcia (fronte di 1 basetta) ma gira verso l'indietro la basetta dell'ultimo rango. Agisce come una colonna d'attacco (anche se combatte con il fronte di una sola basetta) ma se attaccata da cavalleria, conta come un quadrato.

Ordine Aperto: Btg. Leggeri, compagnie di schermagliatori dei btg di Linea, compagnie di Ftr leggera distaccate presso le brigate possono operare in Ordine aperto (vedi anche dopo, "Schermi di volteggiatori"). Le compagnie in ordine aperto occupano un fronte doppio rispetto a quelle in ordine chiuso: distanziare le basette, sostituire quelle in ordine chiuso con basette di doppia larghezza o applicare delle sottobasette.

Una volta assunto l'Ordine aperto le unità rimarranno in tale formazione per tutta la partita, né le compagnie di schermagliatori di battaglione potranno più essere riaggregate alla formazione "madre".

I Btg. di Ftr. leggera che operano interamente in Ordine aperto devono lasciare almeno una delle basette in ordine chiuso che fungerà da riferimento: tutte le basette potranno muovere in maniera indipendente od avere un fronte diverso una dall'altra ma dovranno distare non più di 10 cm da tale basetta. Tutte le basette dell'unità (anche quella "di riferimento") potranno muovere a velocità di Ordine aperto e, ai fini del combattimento o del Tiro verranno considerati in Ordine aperto. Se viene lasciata in ordine chiuso più di una sola basetta, l'unità si comporta come se fosse in ordine chiuso con uno schermo di volteggiatori (vedi sotto).

Unità o basette in Ordine aperto non possono mai andare volontariamente a contatto con unità nemiche.

Non è possibile aprire una formazione in Ordine Aperto o distaccare compagnie di volteggiatori se si è in una ZOC di cavalleria avversaria (vedi in seguito 9.8).

5.2 Schermi di volteggiatori (Fig. 3)

Btg. di ftr. che hanno in organico compagnie di ftr. leggera (Volteggiatori, etc.), possono distaccarle come schermagliatori: in tal caso, la basetta distaccata non potrà comunque partecipare a combattimenti contro nemici in ordine chiuso. Per distaccare la compagnia leggera non si perde alcun movimento. Una basetta di volteggiatori può distare dalla formazione madre non più di 8 cm., in qualsiasi posizione rispetto a tale formazione.

Le perdite causate alla compagnia distaccata vengono segnate con una "S" sul proprio ordine di battaglia. Con due "S" la compagnia di volteggiatori viene eliminata e non può essere sostituita; inoltre la perdita di tale base viene considerata ai fini del morale dell'unità madre. Con una perdita sull'unità madre ed una sulla compagnia distaccata non viene eliminata alcuna base, né tale perdite contano ai fini del morale. Per tutte le altre regole considerarla come ftr. in ordine aperto, a tutti gli effetti.

Basette distaccate di schermagliatori in ordine aperto che subiscono perdite dal tiro o da mischie, testano il morale singolarmente ed il risultato non ha effetti sull'unità madre.

5.3 Dottrina

Le Fanterie dei diversi stati possono operare solo secondo le dottrine dell'epoca, adottando o meno diverse formazioni, anche in funzione del periodo. Le differenti dottrine per ciascun esercito sono riportate negli army list alla fine del regolamento.

Inoltre, tutte le fanteria e cavallerie possono avanzare in colonna di marcia.

Tutte le fanterie con l'esclusione di quelle Ottomane, di quelle che stanno operando in ordine aperto e dei guerriglieri possono formare il quadrato contro gli attacchi della cavalleria.

Tutta la cavalleria può combattere sia in linea che in colonna.

6. Ricognizione

E' possibile distaccare, da unità di cavalleria leggera, pattuglie esploranti per la ricognizione. Tali pattuglie, rappresentate da una singola figura, muovono a 30 cm. di velocità e non possono entrare in mischia con nessun nemico (se una pattuglia incontra pattuglie nemiche, entrambe si ritirano) e non costituiscono alcun ostacolo o bersaglio potenziale per il nemico. Per ciascuna pattuglia distaccata, eliminare 1 PM dall'"unità madre". Il PM viene considerato come distaccato per l'intera giornata e non può più essere reintegrato fino al giorno seguente. Le pattuglie non hanno bisogno di ordini specifici per muovere.

7. Iniziativa

Ad ogni mossa le due parti lanciano un dado a 6. Generali Eccezionali sommano 1 al dado, Generali Scarsi sottraggono 1. Chi ottiene il punteggio più alto decide chi muoverà per primo in quella mossa.

Tutti i Comandanti di Stati non francesi od inglesi prima del 1809, sottraggono 2 al dado per l'iniziativa.

8. Sequenza di mossa

- Emissione Nuovi Ordini (per i Generali che possono farlo);
- Recupero Unità in rotta;
- Movimenti obbligatori di unità in rotta o ritirata;
- Movimenti di sfondamento della cavalleria ed avanzata della fanteria ;
- Iniziativa;
- Movimento:
 - 1° fase
 - Movimento strategico di A;
 - movimento Generali di A e loro aggregazioni;
 - A muove tutte le proprie truppe, iniziando dalle cavallerie, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia e che possono aprire il fuoco;
 - B evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico;
 - A termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi.
 - 2° fase
 - Movimento strategico di B;
 - movimento Generali di B e loro aggregazioni
 - B muove tutte le proprie truppe che non hanno fatto movimento di evasione nella 1° fase, iniziando dalle cavallerie, fermando ad 1 cm. quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico che può aprire il fuoco;
 - A evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico;
 - B termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi.
- Unità di tutte e due le parti che non hanno mosso possono caricare nemici entro il raggio di mossa fermandosi ad 1 cm. dalle unità caricate che possono aprire il fuoco;
- Fuochi contemporanei di entrambi;
- Avvicinamento delle fanterie in carica contro altre fanterie in terreno aperto che hanno subito il fuoco prima di entrare in mischia e hanno passato il morale; Test di morale per le unità di fanteria in terreno aperto caricate da fanterie;
- Chiusura a contatto delle unità che hanno subito il fuoco prima di entrare in mischia e hanno passato il morale;
- Combattimenti a fuoco;
- Mischie
 - risolvere mischie sul fianco e sul retro
 - altre mischie
- Recupero Disordine;
- Verifica dei Morali Divisionali.

9. Movimento

9.1 Movimento strategico

Unità che si trovano oltre 40 cm dal nemico possono effettuare il movimento strategico a velocità doppia di quella normale di cui al punto successivo. Tuttavia, qualora entrino nel raggio di 40 cm da qualsiasi unità nemica in vista il movimento deve cessare immediatamente e le unità conterranno come già mosse per quel turno.

9.2 Movimento tattico

Le unità muovono in cm. alle velocità sotto riportate

	in colonna o in rotta	in linea	in quadrato	ordine aperto
Fanteria	17/22	14	5	22
Cavalleria Leggera	30	22		
Cavalleria Pesante	25	20		
Artiglieria a piedi	14			
Artiglieria a cavallo	28			
Artiglieria sganciata	6			

I Comandanti muovono 30 cm.

Unità in ordine di marcia di Fanteria o di cavalleria, al di fuori di strade o di terreno rotto, aggiungono 3 cm. alla velocità delle unità in colonna.

Unità in ordine di marcia, su strada, aggiungono 10 cm. alla velocità delle unità in colonna

Ponti o stretteie vanno attraversati in colonna di marcia (ovvero con una basetta di fronte).

Unità di fanteria non possono mai avvicinarsi volontariamente entro 5 cm al fronte di cavallerie nemiche in ordine chiuso nè attaccarle frontalmente se queste hanno mosso in avanti nella loro ultima fase di movimento (cioè quella della mossa in corso o di quella della mossa precedente, compreso ogni movimento di sfondamento).

Artiglieria: le batterie d'artiglieria possono effettuare una o più delle seguenti attività nello stesso turno, in funzione del calibro, e del tempo che impiegano per agganciare/sganciare i pezzi (vedi 9.6). Le diverse attività sono: agganciare i pezzi, mettere in batteria, ruotare sul posto, muovere (a spinta o agganciata), sparare. Muovere a spinta conta come 2 attività.

Batterie pesanti: possono effettuare 1 sola attività per turno (quindi non possono muovere a spinta).

Batterie medie: possono effettuare 2 attività per turno.

Batterie leggere: possono effettuare fino a 3 attività per turno.

Esempio. Una batteria leggera già agganciata, nello stesso turno può muovere mezza mossa, sganciare(1/2 mossa) e sparare (notare che non può comunque, nella stessa mossa, agganciare, muovere e sganciare). Una Batteria media può muovere mezza mossa e sganciare, oppure sganciare e sparare, oppure ruotare sul posto e sparare, etc.

9.3 Effetti del terreno sul movimento

Ordre Mixte 4.0

Boschi o terreno difficile (comprese colline ripide):

- Fanteria in ordine aperto: 1/2 velocità
- Fanteria di linea e cavalleria: 1/2 velocità e disordinate
- Artiglieria: impassabile.

Collina normale: Dimezza i movimenti di tutte le truppe ma non le disordina.

Collina bassa: Non limita né riduce il movimento di alcuna truppa.

Campi recintati da siepi o muretti: Il perimetro offre copertura leggera a truppe che si trovano fuori o dentro il campo. L'interno va considerato terreno difficile (l'Artiglieria muove a 1/2 velocità). Per entrare nel perimetro si perdono 4 cm.

Ostacoli lineari: per attraversarli si perdono 4 cm (quando, secondo lo scenario, non siano impassabili, specialmente per artiglieria e cavalleria).

Fiume: le condizioni dipendono dallo scenario: può essere guadabile o meno. Se lo è, per farlo (a prescindere dalla sua effettiva larghezza sul tavolo di gioco) l'unità lo attraversa completamente perdendo 10 cm: se l'unità, nella mossa non ha più a disposizione 10 cm da muovere, ferma il proprio movimento sulla riva ed attraversa nella mossa successiva perdendo comunque 10 cm.. Disordina, ma le truppe che l'attraversano possono attaccare unità avversarie che si trovano sull'altra riva, lanciando il dado per prime e sommando 10 al dado (vedi 14. Unità Disordinate).

Boschi, villaggi e colline offrono copertura al tiro a truppe che si trovano dietro ad essi.

Truppe in ordine aperto non sono mai disordinate dal terreno.

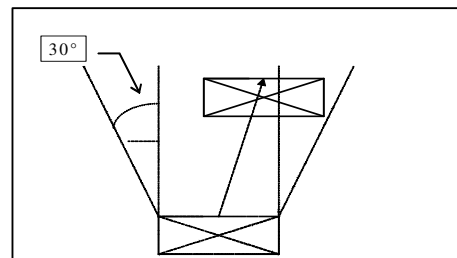
9.4 Cambiamenti di direzione

E' possibile muovere in diagonale fino ad un angolo di 30° per lato, mantenendo il fronte verso la direzione originale.

Il resto degli spostamenti va fatto facendo perno. E' consentita una rotazione di 45° al massimo per turno. La rotazione "costa" 3 cm. per ciascuna basetta sul fronte dell'unità, qualsiasi sia la rotazione effettuata, tranne che per le unità in ordine aperto che perdono 3 cm. per ogni due basette (o frazioni) sul fronte. *Es. un'unità di fanteria in linea con un fronte di 4 basette può effettuare una rotazione fino a 45° e muovere ulteriormente di 2 cm. in avanti, mentre un'unità di fanteria in colonna che ha un fronte di 2 basette può ruotare fino a 45° e muovere dritta per altri 8 cm.*

Caso particolare: unità di fanteria in linea che hanno Ordine "Avanti cauta" impiegano tutta la loro capacità di movimento per effettuare un perno, ovvero effettuano comunque un perno ma non muovono ulteriormente.

Il perno va fatto prima di ogni altro movimento ma dopo eventuali cambi di formazione.



9.5 Interpenetrazione

Solo unità in Ordine aperto possono interpenetrare ed essere interpenetrati da truppe amiche.

Artiglierie schierate possono essere interpenetrate da truppe amiche.

Artiglierie agganciate non possono interpenetrare né essere interpenetrate da unità amiche in ordine chiuso.

Ordre Mixte 4.0

Artiglieri in rotta o ritirata vengono considerati come in ordine aperto e, come tali, non disordinano truppe amiche al loro retro (vedi Cap. 15).

Unità in rotta o ritirata possono liberamente interpenetrare truppe amiche che si trovino a più di 8 cm. dal loro retro (si intende che gli girino intorno o che vengano lasciate passare) (vedi Cap. 15).

9.6 Cambiamenti di fronte e formazione

	Cambio formazione; Cambio fronte (180°)*; Agganciare o sganciare le artiglierie sia a piedi che a cavallo	Passare da colonna di marcia ad un'altra formazione, compreso un eventuale cambiamento di fronte (e viceversa)	Per formare quadrato e viceversa
Fanterie Inglesi, Francesi, della Confederazione del Reno ed Alleati dei Francesi, tutte le cavallerie e le artiglierie	metà del movimento permesso dalla propria formazione e dai propri ordini.	metà del movimento permesso dalla formazione assunta e dai propri ordini	l'unità rimane ferma e cambia formazione.
Fanteria di tutti gli altri Stati	l'unità rimane ferma e cambia formazione.	l'unità rimane ferma e cambia formazione.	l'unità rimane ferma e cambia formazione.

*Fanteria in ordine aperto fa dietro front senza perdite di tempo.

Il cambiamento di formazione va effettuato all'inizio della mossa, prima di ogni altro movimento. (Eccezione: unità in ordine di marcia ed artiglierie possono cambiare formazione dopo aver mosso al massimo mezza mossa).

Le unità possono effettuare un cambiamento di fronte di 90° terminando con il fronte della larghezza pari a quella che era, in origine la propria profondità. *Es. Un btg in linea su 4 basette ruota di 90° finendo in colonna di marcia con il fronte di 1 basetta e la profondità di 4 basi.*

Il cambio di formazione va effettuato mantenendo la direzione originaria dell'unità (con l'esclusione del quadrato che può ridisporsi in ogni direzione).

Quadrato di emergenza

Fanterie in Ordine chiuso e non in disordine che vengono caricate da cavallerie avversarie (che inizia la mossa a distanza superiore a 5 cm dalla fanteria stessa) possono tentare di formare un quadrato "di emergenza" anche se hanno già mosso nella mossa: nel momento in cui la cavalleria dichiara la carica (o non appena la cavalleria diviene visibile dalla fanteria) misurare la distanza tra la cavalleria e la fanteria ed applicare i seguenti modificatori al lancio di un D100.

- Distanza tra le due unità minore di 15 cm: -20
- Fanteria in colonna: +10
- Fanteria Reclute : -20
- Fanteria Veterani o più: +10

Ordre Mixte 4.0

Con 50 o più la fanteria forma il quadrato, comunque in ordine, la cavalleria può fermarsi ad 1 cm ed in tal caso la mischia non avviene;

Con meno di 50 la fanteria non forma il quadrato e si disordina.

In entrambi i casi la fanteria non effettua il fuoco di premischia (vedi 11.2).

9.7 Evasione

Fanterie in ordine aperto, artiglierie e cavallerie possono cercare di evitare di essere contattate da fanterie in ordine chiuso che attaccano (movimento di evasione).

Le fanterie nemiche, se vogliono, potranno concludere il proprio movimento percorrendo l'intera distanza consentita, eventualmente contattando qualsiasi unità si trovi lungo la propria strada.

Se le unità che sono evase vengono comunque contattate, per qualche motivo, dalle unità nemiche, la mischia avrà luogo normalmente.

Non ci sono mai penalità per cambiare fronte all'inizio del movimento di evasione.

Fanterie in ordine aperto: le fanterie in ordine aperto devono evadere ritirandosi quel tanto che basta ad evitare il contatto e tenendosi a 5 cm. dalle unità nemiche in ordine chiuso.

Se unità amiche sono presenti sul retro dell'unità che evade, esse potranno essere interpenetrate.

Artiglieria: Artiglierie a cavallo agganciate possono evadere come le fanterie in ordine aperto. Artiglierie a piedi agganciate possono evadere solo se le unità di fanteria nemiche sono in linea o, se in colonna, si trovano, all'inizio della mossa a più di 5 cm. In questi casi le batterie non possono interpenetrare unità in ordine chiuso che si trovino alle loro spalle, ma possono deviare per evitarle, senza alcuna penalità.

Artiglierie sganciate, sia a piedi che a cavallo, hanno 3 opzioni:

- 1) possono restare ferme, tirare un colpo a distanza corta ed eventualmente entrare in mischia con le unità nemiche che passano il test di morale;
- 2) possono tirare un colpo a distanza lunga e poi evadere abbandonando i pezzi. Questa opzione è possibile solo se le unità nemiche che attaccano si trovano almeno ad 8 cm. all'inizio della mossa. In questo caso, i serventi di artiglierie schierate possono evadere anche da cariche di cavalleria, se la loro batteria si trova entro 5 cm da un'unità amica di fanteria schierata in quadrato, all'interno del quale si andranno a rifugiare;
- 3) possono evadere abbandonando i pezzi, senza sparare, se il nemico che attacca si trova entro 8 cm. all'inizio della mossa.

Nelle ultime due opzioni, i serventi che evadono si comportano come fanterie in ordine aperto e possono muovere fino a 22 cm.

Cavalleria: Le cavallerie possono evitare di essere contattate da fr. in ordine chiuso semplicemente facendo dietro-front, se necessario e senza penalità, e muovendosi in linea retta od in diagonale quel tanto che basta per evitare il contatto.

Tuttavia, se ci sono altre unità amiche in ordine chiuso entro 8 cm. al loro retro, esse non potranno essere interpenetrate e le cavallerie non potranno fare perno per evitarle: in altre parole, i primi 8 cm. di movimento di evasione della cavalleria devono essere fatti in linea retta. Le cavallerie terminano la mossa di evasione spalle al nemico.

9.8 Zona di controllo

Ogni unità di fanteria (non in ordine aperto o in quadrato) ha, di fronte a sè, una zona di controllo la cui profondità è pari alla gittata della propria arma (generalmente 9 cm.). Fanterie in quadrato hanno una zona di controllo pari a 5 cm per ciascun lato.

La zona di controllo della cavalleria è profonda 22 cm.

L'artiglieria sganciata ha una zona di controllo pari alla metà della propria gittata massima.

Artiglieria agganciata, unità in rotta e fanterie in ordine aperto non hanno zona di controllo. Unità in mischia non hanno ZOC.

Unità nemiche che si trovano in una zona di controllo di un'unità non possono uscirne se non per allontanarsi direttamente da tale unità e, se cambiano formazione, sotto fuoco da parte del nemico perdono automaticamente 1 PM e sono considerate come disordinate.

Nel caso un'unità si trovi nella ZOC di due o più unità nemiche, se intende caricare deve farlo contro il nemico più vicino.



10. Tiro

10.1. Gittate

Le seguenti distanze rappresentano le gittate effettive per le armi da fuoco, in cm.

	Corta	Lunga
Moschetto	4	9
Fucile rigato	6	12
Artiglieria media e pesante	10	40
Artiglieria leggera e a cavallo	10	30

La gittata dev'essere considerata dal centro dell'unità che spara al punto più vicino dell'unità bersaglio

10.2 Angolo di tiro

Unità di fanteria in ordine chiuso possono tirare ad unità nemiche che si trovino, anche parzialmente, entro le linee di fianco davanti all'unità (Fig. 4). Unità in ordine aperto possono tirare ad unità nemiche che si trovino anche parzialmente entro le linee di fianco sia davanti che di dietro al loro fronte.

L'angolo di tiro dell'artiglieria è di 22,5° per lato.

Se all'interno delle linee di tiro è presente un ostacolo od un'unità amica che scherma parte del bersaglio, potranno tirare solo le basette che "vedono" effettivamente il bersaglio per la propria intera larghezza (Fig. 5).

E' possibile, ma non obbligatorio, dividere il tiro delle diverse basette contro diversi obiettivi presenti all'intero del proprio angolo di tiro, a patto che vengano rispettate le regole sulla priorità di tiro, lanciando il D100 più volte, una per ciascun bersaglio.

La basetta delle unità in Linea *en potence* può sparare in maniera indipendente dalle altre basette della Linea contro nemici entro le proprie linee di fianco.

10.3 Priorità di tiro

E' obbligatorio tirare contro il nemico più vicino; fa eccezione l'artiglieria che non può tirare contro nemici in ordine aperto a distanza superiore alla minima. Inoltre, se l'artiglieria non ha nemici nel proprio arco di tiro entro 20 cm può tirare sul bersaglio preferito.

Artiglierie che hanno nemici in ordine aperto entro la propria distanza breve di tiro devono tirare su di essi invece che su truppe eventualmente presenti dietro ad essi.

Artiglierie devono tirare su unità in ordine chiuso, anche se queste sono schermate da truppe in ordine aperto, se entrambe si trovano oltre la distanza breve.

Armi da fuoco leggere non possono tirare attraverso schermi di unità, amiche o nemiche, in ordine aperto.

10.4 Fuoco e movimento

La fanteria in ordine chiuso può muovere fino a 7 cm. e sparare.

Fanteria in ordine aperto può muovere fino ad 11 cm e sparare.

Fanteria in ordine di marcia non può sparare.

Fanteria leggera armata con fucile rigato non può muovere e sparare. Tuttavia, unità in ordine aperto armate di fucile rigato possono muovere fino alla metà delle proprie basette (al massimo di ½ velocità) per adattarsi al terreno e sparare.

Unità che intendono caricare il nemico nella mossa, non effettuano il fuoco di premischia.

10.5 Fuoco su truppe coinvolte in mischia

Non si può tirare su truppe coinvolte in una mischia o che sono entrate in mischia in questa mossa con unità diverse da quella che spara.

10.6 Incendi di edifici

Artiglierie medie e pesanti, obici e razzi che tirano su edifici lanciano un D10: con "1", l'edificio prende fuoco e deve essere evacuato dalle truppe che lo occupano entro 2 mosse, altrimenti l'unità perde 2 PM per mossa.

10.7 Tiro al di sopra di altre unità

Generalmente, non è possibile tirare al di sopra delle teste di altre unità nemiche o amiche. Nel caso di terreni particolarmente elevati, l'artiglieria che si trova in tale posizione può tirare al di sopra di unità amiche che si trovino più vicine all'artiglieria che al nemico, e comunque solo su nemici a distanza superiore alla corta.

Per alcuni scenari è possibile sostituire una o più sezioni di artiglieria con una (o più) sezioni di obici. Questi tirano anche al di là di elementi rilevati di terreno (colline, città, boschi, etc), su nemici che comunque devono essere visibili da qualche figura di comandante. Il tiro è effettuato normalmente, ma non va considerata la regola 10.11 (Penetrazione dell'artiglieria).

10.8 Fuoco sul fianco/retro

Un'unità si considera bersagliata sul fianco o sul retro quando almeno la metà dell'unità nemica che spara si trova dietro la linea di fronte dell'unità bersagliata (Fig.6).

10.9 Truppe nei boschi

Possono aprire il fuoco contro unità nemiche esterne al bosco solo se si trovano sul bordo del bosco (cioè entro 2 cm. dal bordo, internamente al bosco). Non è possibile aprire il fuoco contro truppe nemiche che si trovino all'interno del bosco (cioè non sul bordo); unità che si trovano sul bordo del bosco possono essere bersagliate e contano come in "copertura leggera".

10.10 Batterie di Razzi

Muovono come Artiglieria a cavallo. Per mettere in batteria o smontare: 1 mossa.

Gittata: tra i 30 cm. (minima) ed i 60 cm..

Lancio di un D10: con "1" l'unità bersaglio perde 1 PM (e non testa il morale) e, se cavalleria, è disordinata per tutta la mossa successiva. Con "0", il razzo esplode sulla rampa e la distrugge! Per tutte le altre regole seguire quelle dell'Artiglieria.

10.11 Penetrazione dell'artiglieria (Fig. 7)

Quando l'artiglieria tira a distanze superiori alla minima, si intende che stia sparando a palla. Per simulare l'effetto del tiro sulle unità poste dietro l'unità bersaglio si proceda nel seguente modo:

- 1) calcolare quante unità si trovano dietro l'unità bersaglio dell'artiglieria, lungo la prosecuzione della retta che unisce il centro del lato anteriore della batteria ed il punto più vicino alla batteria dell'unità bersaglio, fino alla gittata massima dell'artiglieria;
- 2) lanciare un solo d100 ma calcolare la possibilità di infliggere le perdite per ciascuna unità, applicando un modificatore di -10 al dado per ogni basetta attraversata dalla traiettoria di tiro, dalla batteria all'unità che testa.

Esempio. Facendo riferimento alla situazione in Fig. 7, l'artiglieria (media) lancia un d100.

L'unità nemica A è colpita con un valore uguale o inferiore a 40, la B con $40 + 5$ (colonna) - 10 (1 basetta attraversata) = 35, la C con $40 + 5 - 30$ (3 basette attraversate) = 15.

Dunque con un d100 uguale o inferiore a 15 ciascuna unità perde 1 PM.

Non considerare la penetrazione del tiro con neve o fango.

10.12 Grand Batterie

Quando più sezioni d'artiglieria si trovano a contatto sul proprio lato e tirano tutte sullo stesso bersaglio, sommare le relative percentuali, calcolando le eventuali differenze "di peso"

Esempio. Una sez. media e due sez. pesanti tirano contro una colonna di fanteria a distanza lunga. Le pesanti contano $20+5+5=30$ $\times 2=60$. La media $20+5=25$ $\times 1=25$; $60+25=85$ è il valore complessivo di tiro.

10.13 Procedura

Moltiplicare il numero di basi che sparano per 10 (o 20, per l'artiglieria) (modificato come da tabella seguente): con un lancio di dado percentuale uguale od inferiore al valore necessario togliere 1 PM all'unità bersaglio, che dovrà testare il morale.

Ordre Mixte 4.0

Nei casi in cui la percentuale di tiro superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

Ogni 2 PM persi, per la fanteria, togliere una basetta

Ogni 3 PM persi, per la cavalleria o l'artiglieria, togliere una basetta

Tiro critico: se chi lancia il D100 ottiene il 10% o meno del valore necessario, causa al nemico la perdita di 2 PM invece che di 1. *Es. Linea contro colonna a corta: $10+5+5=20 \times 4$ basi Tot = 80.*

Se il lancio del D100 è pari od inferiore a 8, il nemico subisce la perdita di 2 PM. Inoltre, eventuali comandanti aggregati sono considerati automaticamente colpiti: lanciare 1D6 e consultare la tabella al cap. 18.

Tabella per il Tiro

Fanteria

N. basi che sparano* X (10 + modificatori)

* solo le basi in 1° rango o tutte quelle in un centro abitato (in questo caso è possibile dividere il tiro tra unità nemiche che attaccano da lati diversi)

Es. Linea = 40

Colonna = 20

Quadrato e Bataillon Masse = 10

Artiglieria

N. basi che sparano X (20 + modificatori)

Modificatori (cumulativi):

Elite	+5	Art a corta	+10
Veterani	+3	Contro bersaglio denso (colonne/quadrati)	+5
Reclute	-2	Contro ordine aperto o Art. schierata	-5
Disordinati	-2	Art. contro cavalleria	+10
Contro copertura leggera	-5	Artiglieria leggera	-5
Contro copertura pesante	-10	Artiglieria pesante	+5
Ftr a corta	+5	Sul fianco/retro	+2
Ftr Russa	-2	Da copertura dura	-8

Si considerano in Copertura dura le unità in edifici, abitati o ridotte: in Copertura leggera, truppe dietro muretti, staccionate, filari di alberi o lungo il bordo dei boschi, qualunque formazione essi abbiano.

11. Combattimenti a Fuoco e Mischie

11.1 Generalità

Quando unità di fanteria, in terreno aperto, non riescono ad indurre l'unità avversaria ad abbandonare le posizioni tenute con un Assalto e non vengono respinte a loro volta dal fuoco difensivo, si ha un combattimento a fuoco.

Quando due unità avversarie entrano in contatto si verifica una mischia.

Fino a due colonne possono assaltare una linea sul fronte. Unità con la stessa formazione (colonna contro colonna, linea contro linea, etc.), anche se di diverso tipo (cavalleria contro fanteria), combattono, di fronte, una contro una. Qualsiasi unità può essere assaltata contemporaneamente di fronte, di fianco e sul retro da unità diverse.

Unità in quadrato possono essere assaltate solo da un'unità avversaria per ciascun lato, qualsiasi formazione essa abbia.

Unità in quadrato non possono assaltare alcun nemico.

Per effettuare un assalto, un'unità deve poter vedere l'unità nemica all'inizio della mossa: così non è possibile assaltare un nemico che, ad esempio si trovi oltre la cresta di una collina.

Non è possibile effettuare un cambiamento di fronte ed effettuare un assalto nella stessa mossa.

Procedura generale

Fermare l'unità che assalta a 2 cm., effettuare il fuoco di premischia nella fase di tiro e, se la/le unità che assalta non va in ritirata/rotta:

- 1) tra fanterie in terreno aperto, testare il morale del difensore e, se questo supera il test, effettuare il combattimento a fuoco;
- 2) negli altri casi muovere l'attaccante a contatto ed effettuare la mischia.

11.2 Fuochi di premischia

Unità di "Reclute" di ftr caricate da nemici, o tutte le unità di ftr caricate da cavalleria, sparano "a lunga" contro nemico che carica.

Unità di ftr "Veterani" o "Elite" o unità di artiglieria sparano "a corta" contro nemico che carica.

Tutte le altre unità di ftr. lanciano un D6: 1-3, tirano "a lunga", 4-6 "a corta", -1 al dado per "Reclute".

Ftr in linea in combattimento a fuoco o caricata da due unità nemiche che caricano frontalmente, divide obbligatoriamente il numero di basi che sparano sui due nemici (2 e 2, 3 e 2) lanciando il D100 due volte, una per ciascun bersaglio.

Fanterie in linea che vengono attaccate frontalmente da cavallerie nemiche in seguito ad un movimento di Sfondamento (vedi cap. 13), possono eseguire il fuoco di premischia (sempre a distanza lunga) solo se non sono state disordinate dalle proprie unità amiche in rotta/ritirata (vedi Cap.15).

11.3 Combattimento a fuoco

Quando una o più unità di fanteria che attaccano frontalmente fanteria nemica in terreno aperto (cioè non in copertura dura - edifici, città, ridotte - o all' interno di boschi) si adotta la seguente procedura:

- 1) la o le unità che attaccano dichiarano la propria intenzione di caricare il nemico e muovono la/le unità attaccanti a 2 cm dal nemico (o non avanza, se si trova già più vicina). Eventuali compagnie distaccate in ordine aperto vengono sistemate sul fianco dell'unità attaccante, se lo spazio lo permette (altrimenti vengono poste sul retro dell'unità e, non partecipano all'eventuale successivo combattimento a fuoco);
- 2) il difensore effettua il proprio fuoco di premischia (vedi 11.2), ricordando che le basette il cui fronte è anche parzialmente coperto da tuppe amiche non possono tirare (vedi anche la regola opzionale 22. Fuoco Amico);

Ordre Mixte 4.0

- 3) le unità attaccanti testano il proprio morale, se hanno subito perdite;
- 4) se almeno una delle unità attaccanti supera il morale, anche il difensore testa il morale e ne applica il risultato;
- 5) se anche il difensore passa il test di morale, entrambe le parti passano al Combattimento a fuoco effettuando immediatamente un altro round di fuoco (a distanza “corta”) con eventuali relativi test di morale per aver subito perdite (ma lanciando 1D6 invece di 1D10). La presenza di eventuali unità amiche sul fronte di una delle unità che effettuano il combattimento a fuoco, ne limitano il tiro alle sole basette che hanno il fronte completamente libero. Le unità continuano ad effettuare round di fuoco e relativi test di morale fino a che una delle due parti (o entrambe!) si ritirano/vanno in rotta. Se è il difensore a ritirarsi, l’attaccante occupa la posizione lasciata libera nella relativa fase del turno successivo.

Al termine di ciascun round di combattimento a fuoco, dopo aver testato con successo un eventuale test di morale, ciascuna unità può:

- a. ritirarsi volontariamente, abbandonando il combattimento a fuoco senza ulteriori perdite, oppure,
- b. se è in colonna, cambiare formazione passando in linea, ma, in tal caso, diviene automaticamente Disordinata e non può rispondere al fuoco nemico nel round successivo, oppure,
- c. continuare il combattimento a fuoco rimanendo nella propria formazione.

La decisione viene assunta e dichiarata per primo dal giocatore che ha perso l’iniziativa e poi da quello che ha vinto l’iniziativa.

Solo le unità direttamente coinvolte possono partecipare al combattimento a fuoco. Nessun altra unità può aprire il fuoco contro le unità coinvolte nel combattimento a fuoco, con l’esclusione di:

- artiglierie poste a diretto contatto dei fianchi delle unità coinvolte che abbiano il fronte libero e non abbiano aperto il fuoco contro altri nemici nella fase di fuoco.
- eventuali compagnie distaccate in ordine aperto che si trovino sul fianco dell’unità principale.

Le artiglierie e le compagnie in ordine aperto che partecipano al combattimento a fuoco seguono il risultato di morale delle fanterie cui sono a contatto.

11.4 Mischie

In tutti i casi diversi da quello indicato al punto 11.3, quando le unità entrano in contatto, appaiare le basette avversarie in maniera tale che i due lati di fronte si tocchino per la loro intera lunghezza (Figg. 9a e 9b).

Se un’unità rimane ferma, muovere a contatto solo le basette dell’attaccante, mentre se una è di cavalleria in controcarica o supporto, muovere le basi di entrambe facendole incontrare a metà della distanza iniziale tra di esse.

Unità di fanteria non possono entrare in qualsiasi mischia già in corso. Ad esempio, se la cavalleria nemica carica nella fase A un’unità amica, nella fase B nessun altra unità di fanteria può entrare in quella mischia già formata.

Unità che hanno cambiato fronte non possono entrare volontariamente in mischia nella stessa mossa.

11.5 Casi particolari

Fanterie in ordine aperto non possono mai caricare nessun nemico, in qualsiasi formazione esso si trovi.

Artiglierie agganciate ed unità in ordine di marcia che vengono caricate, unità caricate sul fianco o sul retro vanno automaticamente in rotta, perdendo 2 PM.

Unità in ordine di marcia non possono mai caricare né contattare volontariamente il nemico. Eccezione: unità in ordine di marcia, cioè con il fronte di una basetta, possono attaccare attraverso un ponte od una strettoia difesa dal nemico. In questo caso sottrarre 20 al dado di mischia per l'unità che attacca attraverso.

Un'unità che ha fallito il test di morale a causa del tiro nemico (vedi 10.1), può venir caricato dal nemico nella mossa nella quale gli effetti del test vengono applicati, ovvero in quella successiva alla mossa nella quale il test è stato effettuato.

Nel caso il test avesse imposto la Ritirata all'unità (lancio del dado, 3 o 4), l'unità combatte la mischia come fosse Disordinata (vedi Cap. 14 e modificatore di mischia). Se, invece, l'unità è andata in rotta (lancio del dado, 1 o 2), quando verrà contattata da unità nemiche andrà automaticamente in rotta perdendo 2 PM (oltre a quelli già persi per il fallimento del test di morale).

11.6 Attacchi sul fianco/retro (Fig. 8)

Almeno parte dell'unità che attacca deve trovarsi, all'inizio del movimento, dietro il prolungamento della linea del fronte dell'unità attaccata all'inizio della mossa, affinché l'attacco possa essere validamente considerato sul fianco/retro. L'attacco è considerato sul fianco quando, al momento del contatto, l'intero fronte dell'unità attaccante si trova oltre il prolungamento del fronte dell'unità attaccata.

Poiché i combattimenti sul retro e sui fianchi si risolvono per primi, unità contattate sul fianco e sul retro non combattono contro altre unità nemiche eventualmente presenti sul fronte, perché vengono considerate immediatamente in rotta: tuttavia, poiché le unità in rotta vengono mosse all'inizio della mossa successiva, tutte le unità a contatto restano "impegnate" per la mossa corrente.

11.7 Cariche della cavalleria

Unità di cavalleria devono percorrere almeno 6 cm. in linea retta (movimento di carica) per poter entrare in mischia con piena efficacia contro unità nemiche, altrimenti non applicano il bonus di carica (+10).

Unità di cavalleria non possono caricare né entrare in mischia con unità nemiche che si trovino in copertura dura (cioè, entro villaggi, dietro fortificazioni, etc.), né contro unità di fanteria nemica che si trovino in quadrato a meno che queste non siano disordinate.

Cavalleria contro Fanterie in ordine aperto:

Unità di cavalleria che trovano lungo la propria strada truppe in ordine nemiche aperto (a meno che queste non si trovino in boschi od in terreno difficile) infliggono loro 2 PM di danno automaticamente, senza subire perdite: inoltre, le interpenetrano senza fermarsi a combattere, come se tali truppe non esistessero. Le unità in ordine aperto sono considerate "disordinate" fino al termine della mossa e testano il morale.

Ordre Mixte 4.0

Viceversa, se il contatto avviene all'interno di boschi o di terreno rotto, la mischia viene effettuata normalmente, ma la cavalleria conta come "disordinata".

Cavalleria contro Fanterie in ordine chiuso:

Unità di fanteria in ordine chiuso che vengono contattate dalla cavalleria non disposte in quadrato, sono considerate "disordinate".

Unità di fanteria in ordine chiuso non in quadrato che perdono la mischia contro la cavalleria pesante, vanno automaticamente in rotta (perdendo 3 PM).

Carica ad ondate:

la cavalleria può caricare unità nemiche di fanteria o artiglieria ad ondate. E' possibile schierare due diversi reggimenti uno dietro l'altro a 7,5 cm. di distanza.

Se la prima ondata viene respinta (o messa in rotta) si ritira dietro la prima fermandosi a 7,5 cm. dietro di essa, nella direzione di provenienza originaria. La seconda ondata può immediatamente caricare la stessa unità nemica, che non potrà effettuare il fuoco di premischia. Se la seconda ondata viene mandata in rotta, allora entrambe le linee di cavalleria muoveranno l'intera mossa di rotta, mentre se va in ritirata verrà mossa dietro la prima, che non potrà però caricare nuovamente e saranno considerate entrambe "stanche".

Controcarica della cavalleria:

Quando unità di cavalleria caricano frontalmente unità di cavalleria nemiche, queste potranno tentare di controcaricare.

Per fare ciò, lanciare un dado a 6 cercando di ottenere meno del proprio valore attuale dei PM, sottraendo 2 al dado se l'unità opera sotto ordine "All'Attacco!" o di supporto ad unità con tale ordine.

Se l'unità controcarica, essa combatte normalmente, altrimenti non conta il bonus di carica.

Es. Un unità di ussari (valore attuale dei PM: 4) opera sotto ordine di "All'attacco!" e viene caricata nella 1° fase di movimento da un unità nemica: lancia un dado a 6 ed ottiene 5. Modificato con -2, il risultato è 3 e l'unità può controcaricare.

Supporti di cavalleria.

Unità di cavalleria che hanno ordine di supportare un'unità amica che viene caricata, potranno tentare di controcaricare prima che l'unità nemica contatti l'unità supportata, se l'unità avversaria che carica si trova entro la propria distanza di mossa ed entro 45° per ogni lato del proprio fronte.

Se le unità della parte che viene caricata hanno già mosso in questo turno (cioè, nella 1° fase di movimento), l'unità in supporto potrà comunque controcaricare.

Sia nel caso delle controcariche, sia nel caso delle cariche in supporto, le cavallerie si scontrano a metà della distanza che c'è tra le due unità all'inizio della mossa.

Cavalleria al termine di mischie:

al termine di un turno nel quale un'unità di cavalleria ha effettuato una mischia (non contro artiglieria o fanterie in ordine aperto) od un movimento di sfondamento, essa viene considerata "stanca": per recuperare, deve restare ferma un turno (di movimento normale), non in mischia o sotto tiro, altrimenti applica un modificatore di mischia, ma può comunque muovere normalmente. Un' unità di Cavalleria "stanca" che combatte un'ulteriore mischia diviene "spenta", ovvero, si disordina (non può contattare unità nemiche) e se contattata da nemici applica un fattore di -10. I suoi ordini si trasformano automaticamente in "Ritirata!": si ritira

Ordre Mixte 4.0

alla propria velocità massima verso le retrovie per riorganizzarsi e recuperare. Se può, evade da nemici che tentano di contattarla.

Procedura di mischia

Moltiplicare il numero di basi in mischia per 10 (modificato come da tabella seguente): con un lancio di dado percentuale uguale od inferiore al valore necessario, togliere 1 PM all'unità nemica, che dovrà testare il morale.

Un'unità attaccata contemporaneamente da due unità nemiche sul fronte lancia il D100 una sola volta; l'eventuale perdita causata sul nemico viene attribuita dal proprietario dell'unità. Le unità opponenti sommano le rispettive percentuali e lanciano 1D100.

Nei casi in cui la percentuale di mischia superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

Ogni 2 PM persi, per la fanteria, togliere una basetta

Ogni 3 PM persi, per la cavalleria o l'artiglieria, togliere una basetta

Combattimento critico: se chi lancia il D100 ottiene il 10% o meno del valore necessario, causa al nemico la perdita di 2 PM invece che di 1.

Es. Un rgt di cavalleria leggera (veterani) in linea in carica contro un rgt di cavalleria leggera: $10 + 10$ (in carica) + 6 (veterani) = 26×2 basi Tot = 54 . Se il lancio del D100 è inferiore o pari a 5 , il nemico subisce la perdita di 2 PM.

Inoltre, eventuali comandanti aggregati sono considerati automaticamente colpiti: lanciare 1D6 e consultare la tabella al cap. 18.

Tabella per le Mischie

N. basi in mischia * X (10 + modificatori)

* Contano le basi a contatto con quelle nemiche. Unità in linea, non in disordine, contano anche una base per lato in overlap. Fanteria non in disordine, conta anche le basi in 2° rango. Unità in o/a contano solo le basi a contatto con il nemico (max. 1 a 1)

Modificatori

Cavalleria in carica§	+ 10	Disordinati	-5
Artiglieria	-10	Elite	+5 (cav. +10)
Cavalleria pesante	+15	Veterani	+3 (cav +6)
Corazzieri	+3	Reclute	-3 (cav -6)
Lancieri contro fanterie	+3	Contro Ordine aperto o artiglieria	+ 20
Cav Stanca	-5	Contro nemici disordinati*	+10
Cav Spenta	-10	Contro copertura leggera	-2
		Contro copertura pesante	-4

§: non contro nemici in copertura, nè questi contano disordinati

* Non in combattimenti in centri abitati

Unità in/attraverso ponti o strettoie difesi contano come disordinate.

12. Test di morale: (da tiro, da combattimento a fuoco, in mischia)

12.1 Procedura

Le unità che perdono almeno 1 PM da tiro o dalla mischia ed hanno 4 PM o meno, lanciano un dado (a 10 facce se sotto tiro, a 6 se in mischia), modificato come segue,

Elite	+2	Per ciascuna basetta persa:	-1
Veterani	+1	Linea caricata da una colonna *:	-1
Reclute	-1	Linea caricata da due colonne *:	-2
Generale aggregato	+1	Quadrato caricato da colonne*:	-3
Generale carismatico aggregato	+1	Colonna che carica una linea*:	+1
Ftr Russa	+1	Unità supportata**:	+1
In copertura dura	+1		

*: solo nel test di reazione alla carica tra ftr. in terreno aperto, non nel combattimento a fuoco

**: fanteria che ha almeno un' unità amica di fanteria o cavalleria sul proprio retro entro 10 cm,

ed applicano il risultato seguente:

1 o 2 = l'unità è in rotta. Perde altri 2 PM. Muove una mossa verso le retrovie in Disordine, all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi. Girare 2 basette verso le retrovie per ricordare che l'unità dovrà muovere verso le retrovie nella mossa seguente.

3 o 4 = l'unità si ritira, concludendo il movimento spalle o fronte al nemico (a scelta del giocatore), di una sola mossa, alla velocità massima della formazione in cui si trova l'unità, all'inizio della mossa successiva perdendo un'ulteriore PM. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi. Girare 1 basetta verso il retro per ricordare che l'unità dovrà ritirarsi nella prossima mossa.

Unità in quadrato in mischia contro fanterie vanno in rotta; sotto tiro o in mischia contro cavallerie restano ferme ma perdono, comunque, un PM.

ECCEZIONI:

- Unità che caricano frontalmente artiglierie nemiche pesanti o medie e subiscono perdite dal tiro, lanciano un dado a 6 (invece di uno a 10) per il test di morale.
- Basette di schermagliatori distaccate che hanno un risultato negativo al test di morale si ritirano dietro l'unità madre senza perdere ulteriori PM.

E' possibile che entrambe le unità coinvolte in una mischia siano distrutte (PM = 0).

Tie-break di mischia. Se nessuna delle due parti ha ricevuto perdite in mischia o se, dopo aver testato il morale, nessuna delle due parti si ritira o va in rotta, oppure, se entrambe andrebbero in rotta o ritirata, vince la mischia la parte che ha, al momento, il maggior numero complessivo di PM. In caso di ulteriore parità, in sequenza, vince la mischia chi:

- la parte che aveva il maggior numero di PM all'inizio del gioco;

Ordre Mixte 4.0

- la parte che contiene l'unità che aveva la percentuale maggiore di fare perdite al nemico in mischia;
- quella che ha più unità amiche entro 5 cm.;
- quella che ha un generale aggregato;
- o, infine, chi ottiene un risultato maggiore al lancio di un dado!

Le unità della parte sconfitta si ritirano, come al punto 12.1 (risultato di 3-4 al dado, ma senza sottrarre un ulteriore PM). Se una parte va in ritirata e l'altra va in rotta, l'unità che dovrebbe andare in ritirata è considerata vincitrice e l'altra si ritira (invece di andare in rotta).

Nel caso di più unità contro una, ciascuna segue singolarmente i risultati del proprio test di morale o dell'andamento complessivo dei *Tie-break*.

Es.1: A e B (ciascuna con 5 PM) caricano una linea in copertura "X" (5PM). A e X subiscono 1 PM e testano il morale. A lo fallisce e si ritira perdendo 1 PM. "X" lo supera e va al Tie break con B: poiché ha ora meno PM dell'avversario, "X" si ritira senza subire ulteriori perdite, mentre A, nella successiva fase di Avanzata, prenderà la sua posizione.

Es.2: A e B (ciascuna con 4 PM) caricano una linea in copertura "X" (5PM). A e X subiscono 1 PM e testano il morale. Entrambe lo superano, mentre "X" non subisce perdite e non testa il morale: si va al Tie break e, poiché A e B hanno un totale di 6PM contro i 5 di "X", quest'ultima si ritira senza subire ulteriori perdite, mentre A e B, nella successiva fase di Avanzata, prenderanno la sua posizione.

12.2 Artiglieria in mischia

Artiglieria in mischia contro truppe in ordine chiuso che non si ritirano/rompono nella prima mossa di mischia, vanno automaticamente in ritirata ed abbandonano i pezzi, perdendo 1 PM se in mischia contro fanteria, 2 se contro cavalleria. Pertanto, se una btr. è ingaggiata in mischia frontalmente contro unità in ordine chiuso, testare solo il morale degli attaccanti: se questi hanno successo, ovvero non si ritirano/rompono, gli artiglieri si ritirano. Artiglieri in ritirata che vengono contattati da cavallerie nemiche vengono distrutti automaticamente: se contattati da fanterie, perdono 2 PM e sono considerati in rotta.

Artiglieri che abbandonano i pezzi possono recuperarli se questi non sono presidiati da truppe nemiche ovvero se si trovano al di qua della linea del fronte nemica. I pezzi abbandonati non possono, comunque, essere spostati od utilizzati dal nemico.

13. Sfondamento. Avanzata.

Unità di cavalleria i cui nemici si sono ritirati /vanno in rotta/ sono distrutti e che, a loro volta non siano in rotta/in ritirata/distrutte, muovono facoltativamente (obbligatoriamente per le cavallerie inglesi) 12 cm. diritti all'inizio della mossa successiva (questo va considerato come un "bonus" di movimento extra: esso non conta come movimento per il turno seguente) , e possono entrare in mischia con ogni unità nemica entro tale distanza.

Al termine del movimento di sfondamento l'unità di cavalleria è considerata "stanca", a meno che non stia combattendo in mischia: in tal caso combatte normalmente e viene considerata "stanca" al termine della mischia stessa.

Non è possibile effettuare due movimenti di sfondamento consecutivi: cioè, se al termine di una mischia ingaggiata in conseguenza di un movimento di sfondamento, la cavalleria dovesse essere vincitrice, essa non potrà comunque effettuare un nuovo movimento di sfondamento.

Unità di fanteria che hanno caricato un nemico o lo hanno attaccato in un combattimento al fuoco, e lo hanno fatto ritirare o lo hanno messo in rotta, nella successiva fase avanzano ad occupare il terreno lasciato libero dal nemico.

Unità di fanteria Inglese possono avanzare di una mossa intera +1D10, inseguendo fanterie nemiche che si sono appena ritirate o in rotta. Se tale nemico viene raggiunto, viene automaticamente distrutto. Non è possibile contattare nemici diversi da quello che si sta inseguendo a meno che anche questi non siano fanterie in ritirata o rotta. Altrimenti l'unità deve fermarsi a 2 cm dal nemico formato.

14. Unità Disordinate

Unità Disordinate non possono iniziare azioni aggressive contro unità nemiche in ordine chiuso ma possono difendersi se attaccate: tuttavia l'avversario combatte per primo e l'unità disordinata potrà "rispondere" solo se non avrà ottenuto un risultato negativo (ritirata o rotta) dal test di morale.

Se fatte oggetto di tiro, perdono automaticamente 1 PM e poi provano il morale .

Unità disordinate possono comunque aprire il fuoco (con i relativi modificatori).

Distaccare le basette tra di loro per ricordare che l'unità è disordinata.

Il Disordine viene recuperato quando cessano i motivi del disordine stesso, alla fine della mossa.

15. Unità in ritirata/rotta

Distaccare le basette tra di loro per ricordare che l'unità è disordinata e girarle con il fronte verso le retrovie.

I primi 8 cm. del movimento di rotta e ritirata vanno effettuati perpendicolarmente al fronte dell'unità avversaria che ha provocato la rotta /ritirata (sia con il fuoco che con la mischia). Il cambiamento di fronte che precede la rotta/ritirata è "gratis".

Durante il movimento di rotta/ritirata non è consentito cambiare fronte o formazione.

Unità in ordine chiuso che vanno in rotta disordinano truppe amiche al loro retro che devono venir interpenetrate durante il movimento: il disordine finisce al termine della mossa.

Unità in ordine chiuso che si ritirano, disordinano unità amiche che si trovano al loro retro e che devono venir interpenetrate, se queste non ottengono almeno 50 al lancio di un dado a 100.

Unità che escono dal tavolo in ritirata possono rientrare nella mossa successiva a quella nella quale sono uscite, dallo stesso punto nel quale erano uscite.

Unità che escono dal tavolo in rotta sono perdute definitivamente (eliminare tutti i loro PM dal totale dell'esercito).

Unità in rotta sotto tiro perdono automaticamente 1 PM.

Unità in rotta contattate dal nemico perdono automaticamente 2 PM e continuano la rotta.

Recupero della rotta.

All'inizio di ogni mossa successiva a quella del movimento di rotta un giocatore può decidere di cercare di recuperare le proprie unità in rotta.

Lanciare 1D100 cercando di "battere" 60 applicando i seguenti modificatori:

o Generale di Brigata o un C. in c. "scarso" aggregato + 5

- o Generale di Brigata o un C. in c. "normale" aggregato +10
- o Generale di Brigata o un C. in c. "veterano" aggregato +15
- o Generale di Brigata o un C. in c. "eccezionale" o "carismatico" aggregato +20
- o Veterani +10
- o Nessun nemico entro 30 cm. +10

in caso di fallimento, togliere l'unità dal gioco.

In caso di successo, l'unità resta ferma 1 mossa per riorganizzarsi e poi può riprendere con gli ordini precedenti (se nel frattempo non sono stati cambiati).

16. Edifici e centri abitati

Centri abitati di piccole dimensioni od edifici isolati dovrebbero essere rappresentati da quadrati di 10 cm di lato.

Si raccomanda di considerare come singoli "quartieri" di centri abitati di dimensioni maggiori più blocchi di 10 x 10 cm: in tal caso, grossi abitati possono venir considerati come aggregazioni di più "quartieri" (o blocchi).

Ogni blocco può essere occupato da un massimo di 6 basi che contano come in copertura dura.

Unità di ftr. o cav. possono attraversare villaggi solo in ordine aperto o in colonna di marcia: se in linea o d'attacco, dovranno cambiare formazione prima di entrare nel villaggio. Eccezione: se si tratta di edifici isolati, le unità in linea potranno dividersi temporaneamente per oltrepassarli (senza occuparli).

Strade che passino tra un blocco ed un altro sono considerate come viali e possono essere percorse da fanterie in colonne d'attacco. Eventuali combattimenti che dovessero verificarsi tra unità di fanterie lungo i viali vengono risolti normalmente (cioè come se si fosse in campagna). Cavallerie ed Artiglierie nemiche che dovessero incontrarsi lungo i viali si ritirano obbligatoriamente fuori dal perimetro del villaggio (durante la fase di mossa obbligatoria).

Unità che occupano un blocco, alla loro uscita sono considerate disordinate, fino alla fine della mossa.

Unità che occupano un villaggio non possono essere attaccate di fianco, ma ogni lato del villaggio può essere attaccato contemporaneamente da 2 colonne od 1 linea. Unità di cavalleria o artiglieria che si trovano all'interno (sempre fino ad un max di 6 basi) non possono nè sparare nè combattere e, se il villaggio viene attaccato, esse devono immediatamente ritirarsi (come per la normale procedura di "Ritirata", ma senza perdere PM) se non ci sono truppe amiche di fanteria a difendere il villaggio o se queste devono ritirarsi od andare in rotta: se bersagliate dal fuoco, contano come in copertura dura. Un villaggio occupato può essere attaccato solo da unità di fanteria, ma può essere fatto oggetto di tiro anche da artiglierie. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

Se una sola unità difende un villaggio attaccato da più lati, si procede come nel caso di mischie multiple. Il difensore deve sempre cercare di difendere tutti i lati del villaggio sotto attacco con almeno 1 base. Se ciò non fosse possibile (ad es. perché il villaggio è attaccato da quattro lati e l'unità ha solo 3 basi) l'unità verrà considerata automaticamente in rotta, come se avesse perso la mischia (vedi 12.1).

L'unità in difesa conta come in Copertura Dura e conta tutte le basette che può portare a contatto con il nemico, come se fosse in ordine aperto, mentre quella in attacco conta sempre come in Colonna (anche per gli eserciti che normalmente non possono adottare tale formazione, come gli Inglesi).

E' possibile attaccare un blocco partendo da un altro: in tal caso sia l'attaccante che il difensore sono considerati in ordine aperto. Se un'unità che attacca da un blocco ad un altro viene messa in rotta od in ritirata, essa rientrerà nel blocco da cui proveniva, fermando il proprio movimento all'interno del blocco stesso. Se l'unità è in rotta, resterà in questo status finché non sarà stata riorganizzata o non verrà attaccata da un'unità nemica e scacciata dal blocco.

Se un'unità viene scacciata da un blocco dal tiro o da una mischia, essa potrà occupare eventuali altri blocchi presenti lungo la sua linea di rotta o ritirata, a patto che questi non siano occupati da unità nemiche o ci sia ancora disponibilità di spazio (in basi) se occupati da unità amiche.

Truppe che vanno in ritirata o in rotta attraverso villaggi tenuti da unità amiche non disordinano queste ultime.

17. Regole particolari per i Cosacchi.

I cosacchi sono le uniche cavallerie che possono (e devono) operare in ordine aperto in questo regolamento.

Formazione: distaccare le basette in maniera tale che tra l'una e l'altra ci sia lo spazio sufficiente per un'altra basetta. Le 2 basette possono essere allineate di fronte o una dietro l'altra.

I rgt. cosacchi non necessitano di ordini, né devono restare entro il raggio di comando da qualsiasi generale: sono, in altre parole, completamente indipendenti.

In qualsiasi occasione possono muovere fino a 35 cm. per mossa; nei boschi muovono a ½ velocità ma non sono disordinati. I cosacchi cambiano fronte (90° o 180°) senza alcuna penalità.

Non possono essere interpenetrati da truppe in ordine chiuso.

I cosacchi sono considerati, al fine del tiro e delle mischie come in ordine aperto: inoltre, devono evadere se caricate da cavallerie nemiche come se fossero cavallerie caricate da fanteria in ordine chiuso.

Possono caricare volontariamente solo:

- ☐ fanterie in ordine aperto;
- ☐ nemici disordinati od in ordine di marcia o in rotta;
- ☐ artiglierie al traino o elementi non combattenti (carriaggi, etc.).

Appaiare le basi dei cosacchi con quelle del nemico caricato, ma considerarle comunque in ordine aperto.

18. Perdita dei Generali

Figure isolate di Generali non possono essere né colpite né attaccate. Figure di generale non aggregate che si trovano sulla strada di unità nemiche, si ritirano automaticamente di un intera mossa.

Ogni volta che un'unità alla quale è aggregato un Generale si ritira o va in rotta o è sotto fuoco od in mischia, lanciare un dado a dieci facce sottraendo 1 per ogni PM perduto dall'unità in

quella mossa, 1 se l'unità è sotto il fuoco di fanterie in Ordine aperto, 1 se il generale è carismatico:

se il risultato è "1", lanciare nuovamente 1D6;

1-2 = il Generale è ucciso da una palla vagante/ schiacciato dal cavallo/ travolto dal nemico o dalle truppe in ritirata! Tutte le unità della Brigata perdono un PM;

3-4 = il Generale è ferito seriamente e viene portato fuori dal campo;

5 = il Generale è ferito leggermente. Nessun problema!

6 = il Generale è salvato miracolosamente da una medaglia/una fiasca di "quello buono"/ il ritratto di una fanciulla/ il corpo di un'aiutante di campo! Hurrà, l'unità cui il Generale è aggregato recupera un PM di quelli perduti!

Un Generale di Brigata ucciso o ferito seriamente viene sostituito 2 mosse dopo la sua morte: nel frattempo le unità della Brigata non possono cambiare ordini. Un generale carismatico viene sostituito da un generale normale.

Quando il Comandante in capo è ucciso, tutte le unità avranno automaticamente ordine di "Ritirata". Il C. in c. non è rimpiazzabile (in pratica, la battaglia è perduta!).

19. Morale di Divisione

Prima della partita sommare i PM di tutte le unità che fanno parte di una divisione. Al termine di una mossa nella quale una divisione ha perduto un terzo dei propri PM, lanciare 1D10, sommando 1 se il C.in C. è carismatico e +1 se più della metà delle unità ancora in gioco sono Veterane o meglio; con un risultato da 1 a 5, la Divisione si ritira verso le retrovie.

Al termine di una mossa nella quale una Divisione ha perduto la metà dei propri PM, essa si ritira automaticamente verso le retrovie.

20. Scontri su più giornate

Alla fine di una giornata, le unità recuperano la metà (per difetto) dei PM perduti nel corso della giornata stessa.

Regole facoltative

21. Condizioni meteorologiche

Se la stagione o le condizioni meteo non sono fissate da uno scenario storico, lanciare un dado a sei facce:

- 1 = inverno
- 2-3 = primavera
- 4-5 = estate
- 6 = autunno.

Inverno ed Autunno: lanciare un dado a 6 facce ogni 5 mosse:

- 1 = nevicata
- 2 = pioggia forte
- 3-6 = tempo buono.

In caso di pioggia o neve per 10 mosse consecutive dimezzare tutte le velocità.

Con pioggia forte, ogni unità di ftr., prima di sparare, lancia un dado a sei:

- 1-3 = la pioggia ha bagnato le polveri, l'unità non può sparare;
- 4-6 = tutto OK.

Con neve e pioggia forte dimezzare tutte le gittate e le velocità per scarsa visibilità.

In primavera il tempo è sempre favorevole.

In estate, nelle ore centrali della giornata (12-16) può fare molto caldo (1-50 %, da lanciare una sola volta). Le conseguenze sono le seguenti: ridurre tutte le velocità di 5 cm; sottrarre "5" a tutti i lanci per i tiri e le mischie; dimezzare le gittate per scarsa visibilità dovuta al fumo ed alla polvere.

Nelle prime ore del mattino (5-8) ed alla sera (dopo le 20) è possibile che ci sia la nebbia. Lanciare un dado a 6 all'inizio dello scontro od alla mossa delle ore 20.00): con 1 o 2 , nebbia! Allora lanciare un dado ad ogni mossa successiva (a seconda dei casi, fino alla mossa delle ore 8.00 od all'oscurità): con 5 o 6 la nebbia si dirada e non torna più.

Con la nebbia, dimezzare tutte le velocità e le gittate.



22. “Fuoco amico”

In deroga alla regola 10.2, è possibile aprire il fuoco contro un nemico anche sono presenti unità amiche all'interno delle proprie linee di fianco, se è presente un “corridoio” libero di almeno 3 cm di larghezza. In tal caso, prima di effettuare la normale procedura di tiro, contare le basette amiche che si trovano entro il proprio campo di tiro, sommare +1, raddoppiare se artiglieria che ha amici entro il proprio raggio di tiro breve: se il totale è superiore al risultato del lancio di 1D6, assegnare automaticamente 1 CP di perdita alla propria unità, che, eventualmente, dovrà anche testare il morale. In tal caso non procedere oltre con il calcolo delle perdite al nemico.

E' una manovra molto rischiosa, ma, alle volte può essere necessaria!

23. Fumo

Quando un'unità di artiglieria o di fanteria in ordine chiuso spara per due turni consecutivi, il fumo prodotto limita la visibilità e, di conseguenza, gli effetti del tiro. Applicare un modificatore di -3 a ciascuna basetta che tira attraverso il proprio fumo.

Segnalare la presenza del fumo con batuffoli di cotone.

Il fumo si disperde dopo una mossa intera senza fuochi.

APPENDICE

REGOLE PER TORNEI e SCENARI non storici

Tavolo

Il tavolo misura 120 cm di larghezza x 100 cm. Di profondità.

Le truppe possono schierarsi entro 20 cm. dal proprio lato lungo e non più vicine a 30 cm. da ciascuno dei lati corti.

Sequenza di gioco

- ☐ Scelta degli eserciti
- ☐ Posizionamento del terreno
- ☐ Determinazione del tipo di scontro ed eventuale determinazione dell'attaccante e difensore
- ☐ Schieramento (segreto)
- ☐ Osservazione degli schieramenti
- ☐ Emissioni ordini per le prime mosse

In caso di Torneo, le condizioni Meteo sono considerate favorevoli.

Army List

Di seguito vengono presentati sedici modelli di eserciti (quattro per i Francesi, dodici per gli Alleati). Prima di tutto sorteggiare la parte che ciascun giocatore dovrà tenere (Francesi o Alleati), poi, per ciascun giocatore, estrarre a sorte uno degli Army List (escludere comunque i Francesi del 1796 e gli Austro-Piemontesi).

Le caselle quadrate alla destra di ogni unità consentono di tenere il conto dei PM perduti: per ogni PM perduto da un'unità, sbarrare una delle caselle affianco all'unità stessa (Non sbarrare queste ultime caselle quando viene distaccata una basetta di fanteria leggera come schermo di volteggiatori, a meno che questa non venga effettivamente perduta: ricordarsi però che l'unità "madre" andrà considerata con un PM in meno fino a che la basetta di volteggiatori non verrà riaggregata).

Terreno

Per ogni 2 unità di fanteria delle proprie, ogni giocatore può piazzare 1 elemento di terreno tra i seguenti (lanciare un D10 per selezionare gli elementi da piazzare):

1-2) Bosco: di forma circolare, di diametro ca. 15 cm. Per le caratteristiche vedi regole principali. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

3) Collina ripida: approssimativamente 10 cm. x 20 cm. Considerare come terreno rotto (vedi regole principali). Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

4-5) Collina normale: stesse dimensioni delle colline ripide. Riduce i movimenti di tutte le truppe della metà ma non le disordina. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa

6) Collina bassa: stesse dimensioni delle colline ripide. Non è considerata terreno rotto. Offre copertura al tiro a truppe che si trovano dietro di essa.

7) Villaggio: 10 x 10 cm.

8-9) Campi recintati da siepi o muretti: 7,5 x 7,5 cm. ca. Il perimetro offre copertura leggera a truppe che si trovano fuori o dentro il campo. L'interno va considerato terreno difficile (l'Artiglieria muove a ½ velocità). Per entrare nel perimetro si perdono 4 cm.

10) Fiume: va da un lato lungo del tavolo ad uno dei due corti. E' guadabile, ma l'attraversamento "costa" 10 cm.: se l'unità non ha ancora a disposizione 10 cm di movimento, si ferma sulla riva ed attraversa nella mossa successiva, utilizzando l'intera mossa se si tratta di

fanteria in ordine chiuso o artiglieria che operano sotto ordine di “Avanti cauta”. Attraversare il fiume disordina l’unità, ma le truppe che l’attraversano possono attaccare unità avversarie che si trovano sull’altra riva, tuttavia si comportano come truppe disordinate in mischia (vedi cap.14).

Può essere piazzato un solo fiume: se un fiume è già stato piazzato lanciare nuovamente il dado per la scelta dell’elemento.

La sequenza per piazzare gli elementi è la seguente:

- Il giocatore francese lancia un D10 e piazza l’elemento corrispondente ovunque egli voglia sul tavolo;
- Il giocatore alleato lancia un D10 e piazza a sua volta l’elemento;
- Il giocatore francese lancia 1D10 e così via fino all’esaurimento dei pezzi disponibili per ogni giocatore.

I giocatori non sono obbligati a piazzare degli elementi, ma devono dichiararlo prima di lanciare il dado per la selezione del pezzo.

I pezzi possono essere sovrapposti l’uno all’altro compatibilmente con sistemi reali (cioè non si può mettere una collina sopra un villaggio, ma si può fare il contrario. Il fiume non è sovrapponibile ad altri elementi né ad esso possono essere sovrapposti altri elementi.

Determinazione del tipo di scontro

Lanciare 1 D6:

- 1-3 Battaglia di incontro
- 4-5 Attaccante/difensore
- 6 Avanguardia/Retroguardia

Condizioni di vittoria

Viene considerato sconfitto il giocatore che, alla fine di una mossa, fallisce il Morale di Divisione (cap.19), ha perduto la metà dei propri PM od il proprio Comandante in capo.

Battaglia d’incontro: Se entrambi i giocatori incorrono contemporaneamente in una delle condizioni di sconfitta, sarà vincitore quello che avrà perduto meno unità (cioè con PM = 0). In caso di ulteriore parità, sarà vincitore quello che avrà meno unità in rotta alla fine della mossa, comprese quelle fuori dal tavolo; infine, sarà vincitore quello che avrà meno unità in ritirata alla fine della mossa, comprese quelle fuori dal tavolo. Se anche in questo caso i giocatori fossero in parità, verrà dichiarato il pareggio (o, a scelta, verrà lanciato un dado, una moneta, etc...).

Attaccante/Difensore: I Giocatori lanciano 1 d6: quello che ottiene il risultato minore è il Difensore. Al termine dello schieramento, il difensore dovrà eliminare, a propria scelta, 10 dei propri PM, dividendoli tra diverse unità (è possibile eliminare direttamente, ad es. 2 unità da 5 PM ciascuno). Il Difensore sceglie tre elementi di terreno (colline o villaggi) che dovranno essere disputati. A meno che una delle parti non incorra in una delle condizioni di sconfitta prima dello scadere della dodicesima mossa, vince chi, occupa il maggior numero di tali obiettivi. Il Difensore non effettua il test di Morale per aver perduto 1/3 dei PM.

Avanguardia/Retroguardia: stessa procedura seguita per lo scontro Attaccante/Difensore (chi fa meno al dado comanda una retroguardia), anche per quel che riguarda l’eliminazione di 10 PM. A meno che una delle parti non incorra in una delle condizioni di sconfitta prima dello scadere della dodicesima mossa, vince chi ha eliminato più PM dell’avversario (senza considerare i 10 eliminati ad inizio gioco dal giocatore della Retroguardia). Il Difensore non effettua il test di Morale per aver perduto 1/3 dei PM.

ARMY LISTS

Generali

Se la qualità del C.in C. non è determinata dal particolare scenario, lanciare un D10 e consultare la tabella seguente

Nazionalità <i>Costo</i>	Scarso -10	Medio 0	Veterano 20	Eccezionale 80
Austria**	1-3	2-8	9-10*	
Bavaria	1-2	3-8	9	10
Inghilterra**	1-2	3-6	7, 8*, 9*	10*
Francia	1	2-4, 5*, 6*	7, 8*	9-10*
Regno Italo	-	1-7	3, 10	-
Olanda	1-3	4-10	-	-
Russia **	1-3	4-7	8-9*	10*
Prussia**	1-3	4-7	8-9*	10*
Spagna**	1-5	6-10*	-	-
Svezia	1	2-10	-	-

La presenza di un * vicino ad un numero significa che il generale è Carismatico

**Comandante in C.di uno stato non francese od inglese pre 1809: - 10 punti;

Per ogni Generale di Brigata o Unità di cavalleria aggregate al C. in C.: 10 punti;

Punteggi delle unità

Per creare uno scenario equilibrato, nella creazione degli eserciti, tenere conto dei seguenti punteggi, considerando che ciascun esercito dovrebbe avere intorno ai 180 punti:

1 PM di fanteria regolare francese, inglese, o di altre nazioni post 1809 o 1812: 3 punti;

1 PM. di fanteria regolare di altre nazioni pre 1809 o 1812 o francesi rivoluzionari che non schierano in linea: 2 punti;

1 PM. di Cavalleria leggera: 5 punti;

1 PM. Di Lancieri: 6 punti;

1 PM. di Cavalleria pesante: 7 punti;

1 PM. di Corazzieri: 8 punti;

1 PM Cosacchi o Irregolari e Guerriglieri: 1 punto;

Btg. in grado di operare anche in ordine aperto (escluse le unità che devono operare solo in ordine aperto):

+ 1 punto per PM;

Artiglieria a piedi: 4 punti per PM;

Artiglieria a cavallo: 5 punti per PM;

Per ogni Generale di Brigata o Unità di cavalleria aggregata al C. in C.: 10 punti;

Comandante in C. normale: 0 punti;

Comandante in C. veterano: 20 punti;

Comandante in C. eccezionale: 80 punti;

Comandante in C. scarso: -10 punti.

Comandante in C.di uno stato non francese od inglese pre 1809: - 10 punti;

Nota: negli elenchi che seguono, per quanto riguarda le unità di cavalleria si è indicato il reggimento nelle sue dimensioni minime, ovvero su due basette. I giocatori potranno, a piacimento, espanderli fino al numero massimo di basette permesse (4) ricalcolandone il valore ed i PM in base ai punteggi indicati al Cap. 2.

Es. 1 Rgt di Cav. Leggera di Classe Linea su 2 basi ha 4 PM (2 per i PM +1 perché è cavalleria, +1 perché è di Linea) e "costa" 20 punti (5 X 4 PM): su 4 basi avrà 6 PM e "costerà" 30 punti.

Austriaci

Dottrina. Fino al 1809, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1809 combatte anche in colonna. Le fanterie possono adottare la formazione del Bataillon masse, contro la cavalleria.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità*</i>	<i>Note</i>
Fucilieri Rgt. tedeschi	5	Linea	-	4	10/15	
Fucilieri Rgt. tedeschi	6	Veterani	-	4	12/18	
Fucilieri Rgt. Ungheresi	6	Linea	-	5	12/18	
Fucilieri Rgt. Ungheresi	7	Veterani	-	5	14/21	
Granatieri	6	Veterani	-	4	12/18	
Jager	6	Veterani	Si	4	18/24	Possono avere il fucile rigato
Grenzer	5	Linea	Si	4	15/20	
Landwehr	4	Reclute	-	4	8/12	
Insurrezione	4	Reclute	-	4	8/12	
Frei-korps	4	Reclute	Si, obbligatorio	4	8/12	
Chevau-legers	4	Linea	-	2	20	
Ussari (fino al 1805)	5	Veterani	-	2	25	
Ussari (dopo il 1805)	4	Linea	-	2	20	
Ulani	4	Linea	-	2	24	
Dragoni	4	Linea	-	2	28	
Corazzieri (fino al 1805)	5	Veterani	-	2	40	
Corazzieri (dopo il 1805)	4	Linea	-	2	32	
Cavalleria Insurrezione	3	Reclute	-	2	15	
Artiglieria leggera (fino al 1805)	2	Linea	-	1	8	
Artiglieria leggera (dopo il 1805)	4	Linea	-	2	16	
Artiglieria Media	5	Linea	-	2	20	Incluse anche le btr da 12"

- Il primo valore è inteso per gli eserciti prima del 1809, il secondo per quelli dal 1809 in poi.

Baden

Dottrina. Fino al 1809, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1809 combatte anche in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità*</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	10/15	
Jager	6	Veterani	Si	4	18/24	
Guardia	6	Veterani	-	4	12/18	
Chevau-legers	4	Linea	-	2	20	
Dragoni	4	Linea	-	2	20	
Ussari	5	Veterani	-	2	25	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea	-	2	25	

* Il primo valore è inteso per gli eserciti prima del 1809, il secondo per quelli dal 1809 in poi.

Bavaria

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	1 base*	4	15	*dal 1809
Fanteria leggera	5/6	Linea/Veterani	Si	4	20/24	
Landwehr	4	Reclute	-	4	12	
Dragoni Leggeri	4	Linea	-	2	20	
Dragoni	4	Linea	-	2	28	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	6	Veterani	-	2	30	
Artiglieria pesante a piedi	6	Linea	-	2	24	

Brunswick (1815)

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	15	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	18	
Avant Garde	6	Veterani	Si	4	24	
Ulani	3	Linea	-	1	18	
Ussari	4	Linea	-	2	20	
Dragoni Leggeri	4	Linea	-	2	20	
Dragoni	4	Linea	-	2	28	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea	-	2	25	

Confederazione del Reno (Stati Minori)

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	15	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	20	
Lanceri	4	Linea	-	2	24	
Cavalleria leggera	4	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria leggera a cavallo	4	Linea	-	2	20	

Ducato di Varsavia (1807-1812)

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	1 base	4	15	
Lanceri	5	Veterani	-	2	30	
Chasseur a cheval	4	Linea	-	2	20	
Ussari	5	Veterani		2	25	
Corazzieri	5	Veterani		2	40	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria pesante	6	Linea		2	24	
Artiglieria media a cavallo	6	Veterana	-	2	30	

Francia

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	4/5	Reclute /Linea	1 base	4	12/15	
Fanteria di Linea (1792-96)	4/5	Reclute/Linea		4	8/10	Schierano solo in linea
Fanteria leggera	5/6	Linea/Veterani	Si	4	20/24	
Btg. Granatieri	6	Veterani	-	4	18	
Legione della Vistola/Svizzeri	6	Veterani	1 base	4	18	
Guardia Consolare	7	Elite	-	4	21	
Giovane Guardia	6	Veterani	-	4	18	
Media e Vecchia Guardia	7	Elite	-	4	21	
Lanceri	5	Veterani	-	2	30	
Lanceri della Vistola	5	Veterani	-	2	30	
Ussari	4/5	Linea/Veterani	-	2	20/25	
Cacciatori a cavallo	4	Linea	-	2	20	
Dragoni	4	Linea	-	2	28	
Cavalleria Pesante (1792-1801)	5	Veterani	-	2	40	Considerata come Corazzieri
Corazzieri e Carabinieri	5	Veterani	-	2	40	
Cacciatori a cavallo della Guardia	6	Elite	-	2	42	E' considerata Cav. pesante
Lancieri Polacchi ed Olandesi	6	Elite	-	2	36	
Altri lancieri della Guardia	5	Veterani	-	2	30	
Dragoni e Cavalleria Pesante della Guardia	7	Elite	-	2	49	
Artiglieria leggera a piedi	2/5	Linea		1/2	8/20	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria pesante	7	Veterani		2	28	
Artiglieria leggera a cavallo	4	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea	-	2	25	
Artiglieria leggera della Giovane Guardia	5	Veterani	-	2	20	
Artiglieria media della Guardia	7	Elite		2	28	
Artiglieria pesante della Guardia	8	Elite		2	32	
Artiglieria leggera a cavallo della Guardia	6	Elite		2	30	
Artiglieria media a cavallo della Guardia	7	Elite		2	35	

Hesse-Darmstadt

Dottrina. Fino al 1809, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1809 combatte anche in colonna.

<i>Unità</i>	<i>P M</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità*</i>	<i>Note</i>
Moschettieri di linea	5	Linea	-	4	10/15	
Fucilieri (dal 1806)	5	Linea	Si	4	20	
Leib-Garde Moschettieri	6	Veterani	-	4	12/18	
Leib-Garde Moschettieri	6	Veterani	Si	4	18/24	
Cavalleria leggera	4	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	

* Il primo valore è inteso per gli eserciti fino al 1809, il secondo per quelli dal 1810 in poi.

Impero Ottomano

Dottrina. la fanteria combatte in linea.

<i>Unità</i>	<i>P M</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Giannizzeri	5	Linea	-	4	10	
Giannizzeri della Guardia	6	Veterani	-	4	12	
Nizam- i jedid, Sekhans	5	Linea	-	4	10	
Rayas	5	Linea	-	4	15	
Fellahin e Derbents	4	Reclute	-	4	8	
Cavalleria della Guardia	5	Veterani	-	2	35	Conta come Cav. pesante
Sipari, Mamelucchi	4	Linea	-	2	28	Conta come Cav. pesante
Djellis	4	Linea		2	20	Cav. Leggera
Yoruks	3	Reclute	*	2	3	* Seguono tutte le regole valide per i cosacchi
Artiglieria pesante	6	Linea	-	2	20	Si schiera all'inizio del gioco e non può più muovere (può ruotare sul posto)
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea	-	2	25	Può essere trainata da cammelli

Inghilterra

Dottrina. la fanteria combatte in linea.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea (Penisola)	6	Veterani	1 base	4	18	
Fanteria di Linea (Europa Centrale ed Egitto) ed Hannoveriani (1815)	5	Linea	1 base	4	15	
Fucilieri, Scozzesi	7	Veterani	1 base	5	21	
KGL	6	Veterani	1 base	4	18	
Rifle*	7	Elite	Si	4	28	Armati con fucile rigato
Fanteria leggera, KGL Leggeri	6	Veterani	Si	4	24	
Brunswick ed altri Btg. stranieri (Penisola)	5	Linea	-	4	15	
Landwehr Hanoveriana (1815)	4	Reclute		4	12	
Marines	4	Veterani	-	2	12	
Fanteria della Guardia	8	Elite	1 base	5	24	
Ussari/dragoni leggeri	5	Veterani	-	2	25	Vedi regole inseguimento
Ussari Hanoveriani (1815)	3	Reclute	-	2	15	
Ussari/Dragoni leggeri KGL		Veterani	-	2	25	
Dragoni pesanti/Dragoni Guardia	5	Veterani	-	2	35	Vedi regole inseguimento
Dragoni KGL	5	Veterani	-	2	35	
Household	6	Elite	-	2	42	Vedi regole inseguimento
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo (RHA)	6	Veterani	-	2	30	

* E' possibile distaccare 1 compagnia di Riflemen per ciascuna brigata di linea: in tal caso le caratteristiche saranno le seguenti:

Rifle	4	Elite	Si, obbligatoria	1	12	Armati con fucile rigato
-------	---	-------	------------------	---	----	--------------------------

Paesi Bassi (1815)

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea e Nassau	5	Linea	-	4	15	
Jäger	5	Linea	Si	4	20	
Milizia	4	Reclute	-	4	12	
Dragoni leggeri	3	Reclute	-	2	15	
Ussari	4	Linea	-	2	20	
Carabinieri	4	Linea	-	2	28	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea	-	2	25	

Portogallo

Dottrina. la fanteria combatte solo in linea.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea (fino al 1808)	4	Reclute	-	4	12	
Fanteria di linea (dopo il 1808)	5	Linea	-	4	15	
Cacadores	5	Linea	Si	4	20	
Milizia	4	Reclute	-	4	12	
Dragoni	3	Reclute	-	2	15	Cav. Leggera
Artiglieria leggera (fino al 1808)	3	Linea	-	1	12	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	

Prussia

Dottrina. Fino al 1809, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1809 combatte anche in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Moschettieri	5	Linea	-	4	10/15	
Fucilieri	5	Linea	Si	4	10/15	
Fucilieri (fino al 1795)	6	Veterani	Si	4	12	
Jäger	6	Veterani	Si	4	18	
Riserva (1813-15)	4	Reclute	-	4	12	
Freikorps	4	Reclute		4	12	
Landwehr (1813-15)	4	Reclute		4	12	
Granatieri	6	Veterani		4	12/18	
Guardia (fino al 1795)	7	Elite		4	14	
Guardia (dopo il 1795)	6	Veterani		4	12/18	
Ussari	5	Veterani		2	25	
Ulani	6	Veterani		2	36	Lancieri
Freikorps (Cavall.) (1813-14)	3	Reclute		2	15	
Cavall. Landwehr (1813-14)	3	Reclute		2	18	Lancieri
Dragoni	4	Linea		2	28	
Corazzieri	5	Veterani		2	40	
Artiglieria pesante	6	Linea	-	2	24	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea		2	25	
Artiglieria media della Landwehr	4	Reclute		2	16	

- Il primo valore è inteso per gli eserciti prima del 1809, il secondo per quelli dal 1809 in poi.

Regno d'Olanda (1806-1810)

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	15	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	20	
Guardia	6	Veterani	-	4	18	
Ussari	4	Linea	-	2	20	
Corazzieri	5	Veterani	-	2	40	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea	-	2	25	
Artiglieria pesante	6	Linea	-	2	24	

Regno Italico (1805-1814)

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	1 base	4	15	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	20	
Guardia (Granatieri, Veliti e marinai)	6	Veterani	-	4	18	
Guardia (coscritti)	5	Linea	-	4	15	
Cacciatori a cavallo	4	Linea	-	2	20	
Dragoni	4	Linea	-	2	28	
Dragoni della Guardia /Guardie d'Onore	5	Veterani	-	2	35	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria pesante	6	Linea	-	2	24	
Artiglieria leggera a cavallo	4	Linea	-	2	20	
Artiglieria media della guardia	6	Veterani	-	2	24	
Artiglieria leggera a cavallo della guardia	5	Veterani	-	2	25	

Regno di Napoli

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	4	Reclute	1 base	4	12	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	20	
Guardia (Granatieri, Veliti)	5	Linea	-	4	20	
Cacciatori a cavallo	4	Linea	-	2	20	
Lanceri	4	Linea	-	2	24	
Dragoni della Guardia /Guardie d'Onore	5	Veterani	-	2	35	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria pesante	6	Linea	-	2	24	
Artiglieria leggera a cavallo	4	Linea	-	2	20	
Artiglieria media della guardia	6	Veterani	-	2	24	
Artiglieria leggera a cavallo della guardia	5	Veterani	-	2	25	

Regno di Sardegna (fino al 1796)

Dottrina. la fanteria combatte solo in linea.

Unità	PM	Classe	Skirmish	N. Basi	Costo per unità	Note
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	10	
Fanteria leggera	6	Veterani	-	4	12	
Granatieri	6	Veterani	-	4	12	
Cavalleria di Linea	4	Linea	-	2	28	
Artiglieria media	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria leggera	2	Linea	-	1	8	

Russia

Dottrina. La fanteria può sempre combattere sia in linea che in colonna, tranne le fanterie di Suvorov in Italia e Svizzera (1799) e le Milizie che combattono solo in colonna. **Eccezione alla regola 11.3:** Le fanterie di Suvarov possono, se caricano, “chiudere” in mischia con il nemico anche in terreno aperto: aggiungono +1 al dado di Morale per caricare; sottraggono un ulteriore -3 come modificatore al tiro.

Unità	PM	Classe	Skirmish	N. Basi	Costo per unità	Note
Moschettieri	5	Linea	-	4	10/15	
Jager	5	Linea	Si	4	14/19	
Granatieri	6	Veterani	-	4	12/18	
Fanteria Russo-tedesca (1813-14)	5	Linea		4	15	
Milizia (Opolchenie)	4	Reclute		4	4	Non ha armi da fuoco
Granatieri della Guardia	6	Veterani	-	4	12/18	
Jager della Guardia	6	Veterani	Si	4	18/24	
Cosacchi	3	Reclute	Si, obbligatorio	2	3	
Cosacchi della Guardia	4	Linea		2	20	
Ussari (fino al 1812)	7	Veterani		4	35	
Ussari (dopo il 1812)	4/6	Linea		2/4	20/30	
Ussari della Guardia	8	Elite		4	40	
Ulani	5/7	Veterani		2/4	30/42	
Ulani della Guardia	8	Elite		4	48	
Dragoni della Guardia	7	Veterani		4	49	
Dragoni	4	Linea		2	28	
Corazzieri	5/7	Veterani		2/4	40/56	
Corazzieri della Guardia	8	Elite		4	64	
Artiglieria pesante	6/10	Linea		2/4	24/40	
Artiglieria media	5/9	Linea	-	2/4	20/36	
Artiglieria media a cavallo	5/9	Linea		2/4	25/45	
Artiglieria media a piedi della Guardia	6/10	Veterana		2/4	24/40	
Artiglieria pesante della Guardia	7/11	Veterana		2/4	28/44	
Artiglieria media a cavallo della Guardia	6	Veterana		2	30	
Artiglieria leggera a cavallo Cosacca	1	Reclute		1	5	

- Il primo valore è inteso per gli eserciti fino al 1810, il secondo per quelli dal 1811 in poi.

Sassonia

Dottrina. Fino al 1809, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1809 combatte anche in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Moschettieri	5	Linea	-	4	10/15	
Fanteria leggera (dal 1809)	5/6	Linea/Veterani	Si	4	20/24	
Granatieri (dal 1806)	6	Veterani	-	4	12/18	
Guardia	6	Veterani	-	4	12/18	
Ussari	5	Veterani	-	2	25	
Cavalleria leggera	5	Veterani	-	2	25	
Corazzieri	6/7	Veterani/Elite		2	48/56	
Artiglieria media	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria leggera	4	Linea		2	16	

- Il primo valore è inteso per gli eserciti fino al 1809, il secondo per quelli dopo il 1809.

Spagna

Dottrina. la fanteria combatte solo in linea.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea (fino al 1809)	4	Reclute	-	4	8	
Fanteria di Linea (dopo il 1809)	5	Linea		4	10	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	15	
Granatieri, Guardia e Rgt. Stranieri	5	Linea	-	4	10	
Milizia	4	Reclute	-	4	8	
<i>Guerrilla</i>	2	Reclute	Si, obbligatorio	2	2	Non hanno bisogno di ordini
Cavalleria leggera	3	Reclute	-	2	15	
Altra Cavalleria	3	Reclute		2	18	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	

Note: la fanteria di Re Giuseppe, combatte con gli stessi valori ma manovra come se fosse francese.

Dopo il 1809 l'esercito spagnolo combatte come parte di quello Inglese

Svezia

Dottrina. Fino al 1810, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1810 combatte anche in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	10/15	
Fanteria leggera	5	Linea	Si	4	20/24	
Jager	6	Veterani	Si	4	18/24	
Granatieri	6	Veterani	-	4	12/18	
Jager della Guardia	6	Veterani	Si	4	18/24	
Guardia	6	Veterani	-	4	12/18	
Milizia	4	Reclute		4	8/12	
Cavalleria leggera	4	Linea	-	2	20	
Dragoni e Carabinieri	4	Linea		2	28	
Cavalleria della Guardia	5	Veterani		2	35	
Corazzieri	4	Linea		2	32	
Artiglieria pesante	6	Linea		2	24	
Artiglieria media	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria leggera	2	Linea		1	8	
Artiglieria media a cavallo	5	Linea		2	20	

- Il primo valore è inteso per gli eserciti fino al 1810, il secondo per quelli dopo il 1810.

Westphalia

Dottrina. la fanteria combatte sia in linea che in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea (fino al 1812)	5	Linea	1 base	4	15	
Fanteria di Linea (dal 1813)	4	Reclute		4	12	
Fanteria Leggera	5	Linea	Sì	4	20	
Fanteria della Guardia	6	Veterani		4	18	
Fanteria leggera della Guardia	6	Veterani	Sì	4	24	
Chevau-legers & Ussari	4	Linea		2	20	
Corazzieri	4	Linea		2	32	
Chevau-legers & Ussari	4	Linea		2	20	
Lanceri	5	Veterani	-	2	30	
Chasseur a cheval & Ussari della Guardia	4	Linea	-	2	20	
Guard du Corps	4	Veterani		1	28	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	
Artiglieria pesante	6	Linea		2	24	
Artiglieria leggera a cavallo	5	Veterana	-	2	25	
Artiglieria leggera a cavallo della Guardia	5	Veterana	-	2	25	

Wurtemberg

Dottrina. Fino al 1808, la fanteria combatte solo in linea. Dopo il 1808 combatte anche in colonna.

<i>Unità</i>	<i>PM</i>	<i>Classe</i>	<i>Skirmish</i>	<i>N. Basi</i>	<i>Costo per unità</i>	<i>Note</i>
Fanteria di Linea	5	Linea	-	4	10/15	
Fanteria Leggera	6	Veterani	Sì	4	15/20	
Fanteria della Guardia	6	Veterani		4	18	
Cavalleria	4	Linea		2	20	leggera
Cavalleria pesante della Guardia	5	Veterani		2	35	
Artiglieria media a piedi	5	Linea	-	2	20	includere le batterie da 12"
Artiglieria media a cavallo	5	Veterana	-	2	25	
Artiglieria media a piedi della Guardia	4	Veterana		1	16	
Artiglieria media a cavallo della Guardia	4	Veterana	-	1	20	

- Il primo valore è inteso per gli eserciti fino al 1808, il secondo per quelli dal 1809 in poi.

Alcuni modelli di esercito

Nota: Ai fini del calcolo del punteggio, tutti i comandanti degli eserciti riportati in questi Army List sono considerati "Normali"

Esercito Francese (1)												180 pts			
Brigata	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N. basi									
I Brigata															
		I Btg. linea	5	Linea	1 base voltegg.	4									X
		II Btg. Linea	5	Linea	1 base voltegg.	4									X
		III Btg. Linea	5	Linea	1 base voltegg.	4									X
		IV Btg. Linea	5	Linea	1 base voltegg.	4									X
II Brigata															
		I Btg. Leggero	5	Linea	Si	4									X
		V Btg. Linea	5	Linea	1 base voltegg.	4									X
		VI Btg. Linea	5	Linea	1 base voltegg.	4									X
Artiglieria		Btr. media	5	Linea		2									X
Cavalleria		Rgt. Cacc. a cavallo	4	Linea		2							X		X

Nota: la Cavalleria dipende direttamente dal C. in C.

Esercito Francese (2) 184 pts											
Brigata	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N. basi					
I Brigata											
		I Btg. Leggero	5	Linea	Si	4					X
		I Btg. Linea	5	Linea	1 base	4					X
		II Btg. Linea	5	Linea	1 base	4					X
II Brigata											
		III Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		IV Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		V Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
Artiglieria		I batteria media	5	Linea		2					X
Brigata di Cavall.											
		Rgt. Dragoni	4	Linea		2				X	X
		Rgt. Cacc. a cavallo	4	Linea		2				X	X

Ordre Mixte 4.0

Esercito Francese (3) 181 pts										
Brigata	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N.basi				
I Brigata.										
		I Btg. Leggero	5	Linea	Si	4				X
		II Btg. Leggero	5	Linea	Si	4				X
		I Btg. Linea	5	Linea	1 base	4				X
		II Btg. Linea	5	Linea	1 base	4				X
II Brigata										
		III Btg. Linea	5	Linea	1 base	4				X
		IV Btg. Linea	4	Reclute	-	4				X
		V Btg. Linea	4	Reclute	-	4				X
		VI Btg. Linea	4	Reclute	-	4				X
Artiglieria										
		I Btr media	5	Linea		2				X
		I Btr media	5	Linea		2				X

Esercito Francese (1796) 178 pts										
	ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi				
I Brigata Ftr. (Demi- Brigade)										
		I Btg. Linea *	4	Reclute	No	4				X
		II Btg. Linea *	4	Reclute	No	4				X
		III Btg. Linea *	4	Reclute	No	4				X
		I Btg. Leggero	5	Linea	Si	4				X
		II Btg. Leggero	5	Linea	Si	4				X
		II Btg. Leggero	5	Linea	Si	4				X
II Brigata Ftr. (Demi- Brigade)										
		IV Btg. Linea	5	Linea	No	4				X
		VI Btg. Linea	5	Linea	No	4				X
		VI Btg. Linea	5	Linea	No	4				X
		VII Btg. Linea	5	Linea	No	4				X
		Btg. Granatieri	6	Veterani	No	4				
Artiglieria										
		I Btr leggera a piedi	4	Linea		2				X

* Non possono schierarsi in linea

Esercito Inglese 181 pts										
Brigata	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N.basi				
I Brigata Ftr.										
		I Btg. Linea	6	Veterani	1 base	4				
		II Btg. Linea	6	Veterani	1 base	4				
		III Btg. Linea	6	Veterani	1 base	4				
Brigata Ftr. Leggera										
		Btg. Ftr. Leggera	6	Veterani	Si	4				
		Btg. Leggero (Rifleman)	7	Elite	Si (Fuc. rigato)	4				
Artiglieria										
		I Btr a piedi media	5	Linea		2				X
Cavalleria										
		Rgt. Ussari	5	Veterani		2				X

Nota: la Cavalleria dipende direttamente dal C. in C.

Ordine Mixte 4.0

Esercito Anglo-Portoghese			185 pts									
Brigata	ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N.basi						
I Brigata (Inglese)												
		I Btg. Linea	6	Veterani	1 base	4						
		II Btg. Linea	6	Veterani	1 base	4						
		III Btg. Linea	6	Veterani	1 base	4						
II Brigata (Inglese)												
		Btg. Highlander	7	Veterani	1 base	5						
		Btg. Guardie	8	Elite	1 base	5						
III Brigata (Portoghese)												
		I Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		II Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		III Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
Artiglieria (Portoghese)		I Btr media	5	Linea		2						X

<i>Esercito Spagnolo</i>		<i>183 pts (pre 1809)</i>										
	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N.basi						
I Brigata												
		I Btg.Granatieri	5	Linea	No	4						X
		I Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		II Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		III Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
II Brigata												
		IV Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		V Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		VI Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		Milizia	3	Reclute	No	3				X	X	X
III Brigata												
		II Btg.Granatieri	5	Linea	No	4						X
		VII Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		VIII Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
		XI Btg. Linea	4	Reclute	No	4					X	X
Artiglieria												
		I Btr media	5	Linea		2						X
		II Btr Media	5	linea		2						X
Cavalleria												
		1 Rgt Cav. leggera	3	Reclute		2				X	X	X

Ordre Mixte 4.0

Esercito Russo (1) (fino al 1811) 190 pts										
ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi					
I Brigata										
	I Btg. linea	5	Linea	No	4					X
	II Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
	III Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
	IV Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
II Brigata										
	I Btg. Jager	5	Linea	Si	4					X
	II Btg. Jager	5	Linea	Si	4					X
	V Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
	VI Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
Artiglieria										
	Btr. media	5	Linea		2					X
	Btr Leggera a cavallo	4	Linea		2				X	X
Cavalleria										
	Rgt Ussari	7	Veterani		4					
	Rgt. Cosacchi	3	Reclute	si, obbligatorio	2				X	X

Esercito Russo(2) (dal 1812) 188 pts										
ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi					
I Brigata										
	I Btg. linea	5	Linea	No	4					X
	II Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
	III Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
	IV Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
II Brigata										
	I Btg. Jager	5	Linea	Si	4					X
	II Btg. Jager	5	Linea	Si	4					X
	V Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
	I Btg. Granatieri	6	Veterani	No	4					
Artiglieria										
	Btr. media	5	Linea		2					X
	Btr Leggera a cavallo	3	Linea		2				X	X
Cavalleria										
	Rgt. Cosacchi	3	Reclute	si, obbligatorio	2				X	X

Nota: la Cavalleria dipende direttamente dal C. in C.

Ordre Mixte 4.0

Esercito Russo (3) (fino al 1811) 180 pts											
	ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi					
I Brigata Ftr.											
		I Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
		II Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
		III Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		IV Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
II Brigata Ftr.											
		V Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		VI Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		VIII Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
Artiglieria											
		I Btr a cav. Leggera	4	Linea		2			X	X	X
		I Btr media	5	Linea		2				X	X
Cavalleria											
		Rgt. Dragoni	4	Linea		2				X	X
		Rgt. Ussari	6	Veterani		3					

Esercito Russo (4) (dal 1812) 181 pts											
	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N. Basi					
I Brigata											
		I Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
		II Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
		III Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
II Brigata											
		V Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		VI Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
		VII Btg. Linea	4	Reclute	No	4				X	X
Artiglieria											
		I Btr a cav. media	5	Linea		2					X
Cavalleria											
		Rgt. Dragoni	4	Linea		2				X	X
		Rgt. Ussari	4	Linea		2				X	X

Esercito Prussiano (1813-14) 179 pts											
	ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi					
I Brigata											
		I Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
		II Btg. Linea	5	Linea	No	4					X
		IBtg. Fucilieri	5	Linea	Si	4					X
		I Btg. Granatieri	6	Veterani	No	4					
II Brigata											
		I Btg. Landwher	4	Reclute	No	4				X	X
		II Btg. Landwher	4	Reclute	No	4				X	X
		III Btg. Landwher	4	Reclute	No	4				X	X
Artiglieria											
		I Btr media a piedi	5	Linea		2					X
Cavalleria											
		Rgt. Ussari	5	Veterani		2					X

Nota: la Cavalleria dipende direttamente dal C. in C.

Ordre Mixte 4.0

Esercito Prussiano (1815) 182 pts											
ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi						
I Brigata											
	I Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	II Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	I Btg. Fucilieri	5	Linea	Si	4						X
	Comp. Jager	3	Linea	Si, obbligatorio	2				X	X	X
II Brigata											
	III Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	IV Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	II Btg. Fucilieri	5	Linea	Si	4						X
Artiglieria											
	Btr media a piedi	5	Linea		2						X
Cavalleria											
	Rgt. Ulani	5	Linea		3						X

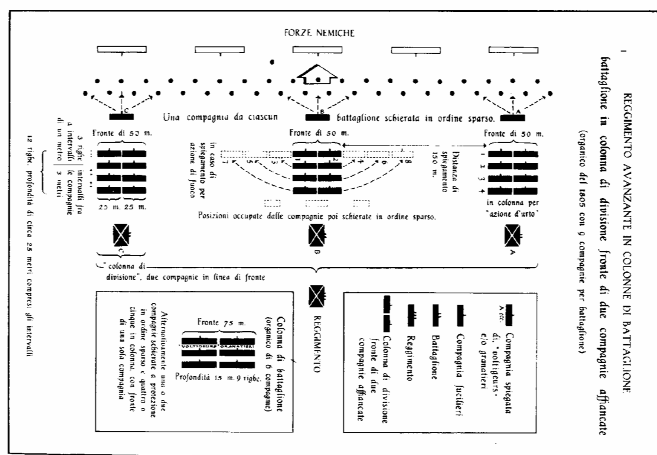
Esercito Austro-Piemontese (1796) 178 pts											
ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi						
I Brigata											
Austriaca											
	I Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	II Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	III Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	I Btg. Ungh.	6	Linea	No	5						
	II Btg. Ungh.	6	Linea	No	5						
	I sez. art. leggera a piedi	2	Linea		1			X	X	X	X
II Brigata Ftr. Piemontese											
	I Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	II Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	III Btg. Linea	5	Linea	No	4						X
	Btg. Granatieri	6	Veterani	No	4						
	Btg. Leggero	6	Veterani	No	4						
	I sez. Art. Legg. Reggiment.	2	Linea		1			X	X	X	X
Artiglieria											
	I Btr leggera a piedi	4	Linea		2						X
Cavalleria											
	1 Rgt Dragoni Piemontesi	4	Linea		2					X	X

Ordre Mixte 4.0

Esercito Austriaco (1796-1805)			182 pts								
ID	Unità	P M	Classe	Skirmish	N. Basi						
I Brigata											
	I Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	II Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	III Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	IV Btg. Linea Tedes.	5	Linea	No	4						X
	I sez leggera a piedi	2	Linea		1			X	X	X	X
II Brigata											
	VII Btg. Linea Ungh.	6	Linea	No	5						
	VII Btg. Linea Ungh.	6	Linea	No	5						
	I Btg. Grenzer	5	Linea	Si	4						X
	II Btg. Grenzer	5	Linea	Si	4						X
Artiglieria	I Btr leggera a piedi	4	Linea		2					X	X
Cavalleria											
	Rgt. Ulani	4	Linea		2					X	X
	Rgt. Ussari	4	Linea		2					X	X

Esercito	Austriaco (1809-1814) 178 pts										
	ID	Unità	PM	Classe	Skirmish	N. Basi					
I Brigata.		I Btg. Linea Ungh.	6	Linea	No	5					
		II Btg. Linea Ungh.	6	Linea	No	5					
		Btg. Insurrezione	4	Reclute	No	4				X	X
II Brigata		I Btg. Jagers	6	Veterani	Si, possono avere il fucile rigato	4					
		II Btg. Jagers	6	Veterani	Si, possono avere il fucile rigato	4					
		Btg. Freicorps	4	Reclute	Si, obbligatorio	4				X	X
Artiglieria		I Btr media a piedi	5	Linea		1					X
Cavalleria		Rgt. Ussari	4	Linea		2				X	X

Nota: la Cavalleria dipende direttamente dal C. in C.



“Benché di rado intervenisse in questioni di tattica, Napoleone preferiva nettamente la formazione in ordre mixte. Essa si adattava in maniera ideale allo sfruttamento del successo, ad assumere uno schieramento difensivo o ad un brusco cambiamento di fronte; in altre parole, avrebbe potuto eseguire rapidamente qualsiasi manovra.”

D. Chandler, “Le Campagne di Napoleone”