

# GONE WITH THE WIND

## **Guerra Civile Americana**

### **di Riccardo Affinati**

**Imbasettamento dei soldatini:** Tutti i soldatini di fanteria, cavalleria e artiglieria sono incollati su una basetta dalle dimensioni variabili, a seconda delle scala dei vostri soldatini (6mm, 10mm, 15mm, 25mm, 28mm), risultano molto adatti i soldatini in plastica delle varie ditte in commercio. Su una base di Cavalleria sono montate da 2 a 4 figure (a seconda se si utilizzano soldatini in 15mm o 25mm, ecc). La Fanteria da 3 a 6 figure (a seconda della scala scelta). Su una base di Artiglieria ci sono da 1 a 2 cannoni e con 2 o 4 serventi. Si consigliano basette di 6cm di fronte, con una profondità libera e numero di soldatini liberi (così a seconda della scala usata, un giocatore può riempire la basetta come meglio crede). In ogni caso, si possono adattare anche imbasettamenti, previsti da altri regolamenti come *Fire & Fury*.

**Elementi e comandi:** Ogni basetta individuale è considerata una Brigata o una Batteria di Artiglieria, un Esercito è formato da un numero variabile di Brigate, più un 1 Generale per ogni 12 Brigate. Ogni Brigata o gruppo di Brigate che stanno muovendo insieme sono considerate un Comando. Tutte le Brigate o Batterie che si toccano sono considerate un Comando. Gli Eserciti sono composti da uno o più comandi, a scelta del giocatore. Per ricreare battaglie storiche, con un numero limitato di pezzi, si potrà decidere che ciascuna basetta rappresenti una Brigata, in caso di battaglie poco numerose, si potrà rappresentare una Brigata con due basette (in questo caso le due basette saranno sempre considerate come una entità unica e poste una di fianco all'altra, esclusa artiglieria, che rimane sempre composta da una sola basetta).

#### **Sequenza di Gioco:**

1. Determinare l'Iniziativa, si lancia 1d10, chi ottiene il risultato maggiore può decidere se muovere per primo o secondo.
  2. Movimento Giocatore 1, dopo aver mosso un Comando (1 o + elementi adiacenti), si lancia 1d10, e se si ottiene un "8, 9 o 10", non si potranno muovere altri Comandi per quel turno.
  3. Tiri del Giocatore 2, per farli deve avere una linea di vista libera da impedimenti tra l'elemento che tira e l'obiettivo. Possono tirare tutte le Brigate di Artiglieria e Fanteria entro un arco di tiro di 45° (gradi).
  4. Si eseguono le mischie, tra elementi nemici adiacenti.
  5. Movimento Giocatore 2, dopo aver mosso un Comando (1 o + elementi adiacenti), si lancia 1d10, e se si ottiene un "8, 9 o 10", non si potranno muovere altri Comandi per quel turno.
  6. Tiri del Giocatore 1, per farli deve avere una linea di vista libera da impedimenti tra l'elemento che tira e l'obiettivo. Possono tirare tutte le Brigate di Artiglieria e fanteria entro un arco di tiro di 45° (gradi).
  7. Si eseguono le mischie, tra elementi nemici adiacenti.
  8. Si eseguono i tentativi di disingaggio di entrambi i giocatori.
- Ripetere la sequenza fino alla fine della battaglia.

#### **Movimenti:**

Il movimento degli elementi deve essere semplificato al massimo. Tutte le misure sono in centimetri.

| <b>Tipo di Unità</b>  | <b>Terreno Normale</b> | <b>Terreno Rotto si lancia 1D10</b> |
|-----------------------|------------------------|-------------------------------------|
| Cavalleria            | 15cm                   | 1-5: Non muove. 6-10: Normale.      |
| Fanteria              | 8cm                    | 1-3: Non muove. 4-10: Normale.      |
| Artiglieria al traino | 8cm                    | 1-8: Non Muove. 9-10: Normale.      |

Gli elementi possono muovere dritto per dritto, cambiare fronte e muovere oppure fare perno su se stessi e poi muovere dritto, senza più cambiare fronte.

#### **Tiri:**

Ogni Brigata che tira ad un bersaglio nemico, dovrà lanciare un dado a dieci facce, applicare gli eventuali modificatori sul tiro e consultare la Tabella Risultato Attacco. Artiglieria che muove al traino non può tirare. Mettere al traino e schierare sono operazioni automatiche.

**Raggi di tiro in centimetri**

| Armi =>           | Rifles | Moschetti | Artiglieria Leggera | Artiglieria Pesante |
|-------------------|--------|-----------|---------------------|---------------------|
| Raggio di tiro => | 20cm   | 10cm      | 40cm                | 60cm                |

**Modificatori Tiri:**

(aggiungere un +1 per ogni Brigata addizionale o Batteria che tira allo stesso obiettivo, massimo +2)

| Obiettivo =>    | Fanteria | Cavalleria | Artiglieria |
|-----------------|----------|------------|-------------|
| Modificatori => | 0        | +1         | -1          |

Il tiratore lancia 1d10 usando la Tavola Risultato Attacco ed ignorando tutti i risultati minori di 7.

**Mischia**

Ogni Brigata che è adiacente ad una unità nemica, si considera in Mischia, quindi dovrà lanciare un dado a dieci facce, applicare gli eventuali modificatori sul tiro e consultare la Tabella Risultato Attacco (l'artiglieria non può attaccare, ma può difendersi).

**Modificatori Base di Mischia**

Aggiungere un +1 per ogni Brigata addizionale che è in Mischia con lo stesso nemico, massimo +2.

Si considerano in Mischia anche le Brigate che supportano da dietro, una Brigata amica che è adiacente al nemico.

| Attaccante        | Difensore         |                |            |             |
|-------------------|-------------------|----------------|------------|-------------|
|                   | Fanteria Veterani | Fanteria Linea | Cavalleria | Artiglieria |
| Fanteria Veterani | 0                 | +1             | +1         | +2          |
| Fanteria Linea    | -1                | 0              | 0          | +1          |
| Cavalleria        | -1                | 0              | 0          | +2          |
| Artiglieria       | -2                | -1             | -2         | 0           |

**Disingaggio da Mischia o da Tiro nemico**

Un elemento dopo avere ricevuto il tiro nemico oppure essendo ancora in mischia, può se vuole tentare di allontanarsi sia dalla mischia che dal raggio di tiro avversario, per farlo dovrà lanciare 1 d10 e consultare la seguente tabella:

| Unità contro cui si tenta il Disingaggio: | Fanteria Veterani | Fanteria Linea | Cavalleria | Artiglieria |
|---|-------------------|----------------|------------|-------------|
| Successo con:                             | 7+                | 5+             | 6+         | Sempre      |

In caso di successo l'unità che Disingaggia va indietro di 10cm faccia al nemico. In caso di fallimento l'unità resta ferma.

**Tabella Risultato Attacco** Attaccante lancia 1 d10

| Tabella Risultato Attacco* |                      |                    |                      |               |                     |                   |                     |
|----------------------------|----------------------|--------------------|----------------------|---------------|---------------------|-------------------|---------------------|
| Risultato del Dado         | 1 o meno             | 2                  | 3-4                  | 5-6           | 7-8                 | 9                 | 10+                 |
| Risultato dell'Attacco     | Attaccante Distrutto | Attaccante in Fuga | Attaccante si Ritira | Lanciare 1D10 | Difensore si Ritira | Difensore in Fuga | Difensore Distrutto |

\* (applicare i Modificatori del Tiro o della Mischia)

**Risultati:**

Ritira: Indietreggia di 1 Base di profondità faccia al nemico.

Fuga: Cambia fronte ed effettua un normale movimento spalle al nemico.

Lanciare 1d10: Con 1-2-3, l'Attaccante si Ritira. Con 4-5-6-7, nessun effetto nel tiro mentre nella mischia il combattimento prosegue nel prossimo turno. Con 8-9-10, il Difensore si Ritira.

**Condizioni di Vittoria:**

Le condizioni di vittoria, potranno essere quelle storiche, come la conquista di un obiettivo (villaggio, collina, nodo ferroviario, ecc.) oppure basate sulla resistenza di ciascun singolo esercito alle perdite subite, in questo caso vincerà il giocatore che per primo distruggerà un numero di Brigate o Batterie, pari alla metà del totale di Brigate o Batterie con il quale il nemico ha iniziato la battaglia.