

## VALOUR & FORTITUDE 2<sup>nd</sup> Edizione

**Valor & Fortitude** (V&F) è un set di regole disegnato per giocare battaglie usando la gamma di modelli della ditta Perry miniatures.

### 1.0 CORE RULES

V&F è giocato da 2 o più giocatori divisi in due schieramenti. Ogni schieramento controlla un'armata composta da modelli (1.1) che rappresentano le unità (1.2) e i comandanti (1.3) dell'armata. Tutti i giocatori, i modelli, le unità e i comandanti della stessa armata sono alleati tra di loro, tutti i membri dell'armata avversaria sono i nemici.

Oltre ai modelli, i giocatori avranno bisogno dei *Data Sheets* delle armate, di uno scenario, di un metro a nastro, di alcuni dadi, un mazzo di carte da gioco e alcuni segnalini. Gli *Army Sheets* e gli scenari sono disponibili presso il sito [Perry-miniatures.com](http://Perry-miniatures.com). Le distanze sono misurate in pollici (") ed è possibile misurare le distanze in ogni momento. Si utilizzano dei comuni dadi a sei facce (D6) ed un normale mazzo di carte da gioco. I segnalini servono per tenere il conto delle perdite e delle sconfitte. Possono essere utilizzate delle monete, oppure degli appositi modelli raffiguranti le perdite.

**1.0.1 Modificatori:** Quando una caratteristica o un tiro di dado viene modificato, applica i modificatori che dimezzano detta caratteristica o tiro, prima di quelli che gli si sommano o sottraggono. Ogni volta che è necessario arrotondare un numero, esso sarà arrotondato per difetto. Un risultato non può essere dimezzato più di una volta né essere ridotto sotto al risultato di 1.

**1.0.2 Tiro dei dadi:** Un risultato di 6 prima dell'applicazione di ogni modificatore è considerato sempre un successo, mentre un risultato di 1 prima dell'applicazione di ogni modificatore è sempre considerato un fallimento. I dadi sono sempre tirati prima di applicare i modificatori al risultato, inoltre nessun tiro di dado può essere ripetuto più di una volta.

### 1.1 Modelli

I modelli sono montati individualmente su basi squadrate oppure oblunghe e/o su basi multiple con 2 o più modellini, che devono essere tutti voltati nella stessa direzione.

**1.1.1 Fronte dei modelli:** La direzione in cui i modelli sono orientate indica il loro arco frontale, come mostrato nella figura sulla destra.

**1.1.2 Fronte dei modelli:** I modelli sono detti "in contatto" se le loro basi si toccano (anche diagonalmente).

### 1.2 Unità

Molte delle unità in un'armata sono organizzate in unità. Il numero minimo e massimo di modelli presenti in un'unità è descritto nei rispettivi *Army Sheets* (1.5).

I modelli in un'unità devono essere del tipo corretto (es: un'unità di fanteria di linea francese deve essere composta da modellini di fanteria di linea francese).

**1.2.1 Preparazione:** In qualsiasi momento un'unità è schierata oppure viene mossa sul campo di battaglia, la base di ciascuna modello deve restare o finire il

movimento in contatto di basetta con almeno una basetta degli altri modelli della stessa unità senza che le basi si sovrappongano. I modelli devono essere posizionati in file dritte e parallele (chiamate ranghi) e colonne (chiamate file), con tutti i modelli rivolti nella stessa direzione. Ogni rango deve essere composto dallo stesso numero di modelli ad eccezione dell'ultimo, a cui è consentito contenere un numero inferiore di modelli rispetto a quello che lo precede. Un'unità contenente più di 6 modelli deve avere almeno due ranghi.

*Esempio di unità composta da 2 Ranghi 9 File:*



**1.2.2 Formazioni:** Quando un'unità è posizionata sul terreno di gioco essa può risultare in colonna di marcia, oppure schierata. Un'unità è considerata in colonna di marcia se ha fino a tre file e più ranghi che file. In qualsiasi altro caso si dice che l'unità è schierata. Un'unità schierata con 1 o 2 ranghi si dice essere in Linea. Se ha 3 o più ranghi, essa si trova nella formazione detta: colonna d'attacco.

**1.2.3 Artiglieria:** Un'unità di artiglieria è composta da due basi che devono sempre restare entro 1" una dall'altra. Una base è il cannone con i suoi serventi, l'altra è formata dal traino e dagli animali da tiro. Un'unità di artiglieria è "aggiogata" se la base del traino è in contatto con il retro della base del cannone, altrimenti l'unità è schierata. Un'unità di artiglieria aggiogata è considerata essere in colonna di marcia e il suo fronte è determinato dal fronte della base del suo traino. Un'unità di artiglieria schierata determina il suo arco frontale dall'orientamento della base del cannone.

### 1.3 Comandanti

Ogni brigata di un'armata deve avere un modello che rappresenta il suo comandante. Inoltre ogni armata deve avere un modello che rappresenta il comandante dell'armata. I comandanti non sono considerati unità, non possono catturare gli obiettivi e non possono attaccare o essere selezionati come bersaglio.

### 1.4 Brigate

Le unità e i comandanti presenti in ogni schieramento devono essere organizzati in brigate prima dell'inizio della battaglia. Ogni brigata è comandata da uno dei giocatori. Una brigata può contenere tra le 2 e le 8 unità di ogni tipo e deve avere un comandante.

### 1.5 Army Sheets

Ogni armata richiede un *Army Sheet*, il quale indica i profili delle unità che sono in esso contenuti, i dettagli e ogni regola speciale che si applica a quell'armata, è inoltre presenta la tabella del Fato propria di quell'armata.

Example of a unit profile:

Unit	Figures	Weapon (Range)	Fire	Melee	Tenacity	Special Rules	Points
Line Infantry	24-36	Musket (12")	3	4	4	Elan, Skirmishers, Square	23

Il profilo di un'unità conterrà il tipo di unità (fanteria, cavalleria o artiglieria), il numero di modelli che compongono l'unità, l'armamento e la gittata delle armi, i valori di Rateo di fuoco e di Attacchi da mischia, il valore di tenacia dell'unità, le sue regole speciali ed il costo in punti.

## 2.0 PREPERAZIONE DEL GIOCO

Per giocare una partita i giocatori devono selezionare uno scenario (2.1) decidere un limite di tempo (2.3), scegliere i C.I.C (2.3) e preparare il loro mazzo fato (2.4).

### 2.1 Scenario

Per giocare una partita di V&F i giocatori devono per prima cosa selezionare uno scenario dalla lista che si trova presso **Perry-miniatures.com** oppure creare il loro scenario personale. Uno scenario spiega come selezionare le armate, come piazzare il terreno, dove saranno schierate le forze in campo, se ci sono dei rinforzi a disposizione, chi avrà il primo turno e ogni possibile regola speciale che sia da applicare.

**2.1.1 Obiettivi:** La maggior parte degli scenari mostra dove devono essere piazzati uno o più obiettivi, che saranno utilizzati per determinare chi sarà il vincitore della partita (10.0). Un obiettivo non controllato o uno controllato dal nemico viene conquistato da uno schieramento se, alla fine del turno, ci sono più modellini amici entro 6" dall'obiettivo che modelli del nemico. Se un terreno difendibile (T.3) è un obiettivo, un'unità amica deve occuparlo per averne il controllo.

### 2.2 Tempo limite del gioco

Prima di iniziare la partita i giocatori devono stabilire un tempo limite per la partita stessa. Questo è il tempo effettivo in cui, nella "vita reale", durerà il gioco. Per esempio: "Il limite di tempo per questa partita è di tre ore." oppure "Questa partita durerà fino alle 10 di sera." I giocatori, se preferiscono, possono decidere che la partita durerà un numero determinato di turni. Il gioco avrà dunque fine quando l'orario deciso o il numero di turni stabilito sarà stato raggiunto ed entrambe gli schieramenti avranno giocato un numero pari di turni.

### 2.3 Comandante in Capo (C.I.C)

Un giocatore per schieramento sarà scelto per essere il Comandante in Capo di quello schieramento (C.I.C). Se più giocatori vogliono intraprendere più azioni allo stesso tempo, sarà il C.I.C a determinare l'ordine in cui essi agiranno e l'ordine in cui le azioni saranno svolte. Il C.I.C controlla inoltre la miniatura del comandante d'armata del proprio schieramento.

### 2.4 Mazza Fato

Ogni schieramento possiede un mazzo Fato di 13 carte. Uno schieramento userà i cuori, l'altro schieramento userà le picche. All'inizio della partita il C.I.C mescolerà il proprio mazzo di carte e lo piazzerà a faccia in giù, creando così il mazzo Fato del proprio schieramento.

## 3.0 SEQUENZA DI GIOCO

Dopo aver schierato le proprie armate, i due schieramenti si alterneranno a giocare i loro turni. Lo "schieramento attivo" è quello che sta giocando il suo turno e i modelli saranno attivati dal giocatore (o i giocatori del quello schieramento).

Ogni turno è diviso in quattro fasi, che saranno svolte nel seguente ordine:

**1. Fato > 2. Fuoco > 3. Azione > 4. Mischia.**

### 4.0 FASE FATO

Nella fase Fato, il C.I.C attivo pesca la prima carta dal proprio mazzo Fato. La tabella Fato presente sull' Army Sheet del comandante specifica quando la carta pescata deve essere giocata e che effetti ha nel gioco. Dopo che una carta è stata giocata viene scartata. Le carte fato sono tenute segrete fino al momento in cui verranno giocate e si possono trattenere da un turno all'altro, si possono giocare più carte Fato nello stesso turno.

### 5.0 FASE DI FUOCO

Nella fase di fuoco dello schieramento attivo, il suo C.I.C può selezionare come bersaglio un'unità nemica che non sia in contatto di base con un'unità amica. Un giocatore dello schieramento attivo, a quel punto, seleziona una unità che comanda per sparare all'unità bersaglio (5.1). Se più unità possono sparare al bersaglio, una sarà selezionata per effettuare l'attacco: le altre unità possono fornire fuoco di supporto (8.2.1). Dopo che questo processo è terminato, un nuovo bersaglio può essere scelto e così via, fino a che il C.I.C non vuole o non può selezionare altri bersagli a cui non si sia ancora sparato. *N.B. Un'unità che ha sparato o ha fornito supporto non può intraprendere nessuna azione nello stesso turno (6.2).*

#### 5.1 Selezionare le Unità che possono sparare

Un'unità può essere selezionata per sparare ad un bersaglio se:

- Si tratta di un'unità schierata e non si trova in contatto di base con un'unità nemica.
- L'unità bersaglio si trova in gittata (5.1.1) ed è visibile (5.1.2).
- Il bersaglio è l'unità nemica più vicina e non è stata già bersagliata dal tiro di altre unità in questa fase.
- L'unità non ha già sparato o fornito supporto (8.2.1) nella stessa fase

**5.1.1 Gittata:** Un bersaglio è in gittata da un'unità a cui intende sparare se la distanza tra le due unità è inferiore o uguale alla gittata delle armi dell'unità (1.5). Misura la distanza dal più vicino modello dell'unità attaccante al più vicino modello dell'unità bersaglio.

**5.1.2 Bersaglio Visibile:** Un bersaglio è visibile se è in linea di vista da almeno un modello del rango frontale dell'unità attaccante.

**5.1.3 Linea di Vista:** Un modello ha linea di vista verso il suo bersaglio se esso si trova almeno in parte nel suo arco frontale e se è possibile tracciare una linea retta dal modellino al bersaglio, senza che la linea passi attraverso un ostacolo o entro 2" da qualsiasi altra unità.

#### 5.2 Risolvere un attacco da fuoco:

Quando un'unità spara, essa svolge il suo attacco da fuoco utilizzando le regole per compiere gli attacchi (8.0). Dopo che l'attacco si è concluso, sono determinate le perdite (8.3.1) e si risolve l'eventuale test di valore (9.2).

## 6.0 FASE DI AZIONE

Nella fase di azione le brigate sono attivate una alla volta. Per prima cosa il C.I.C dello schieramento attivo selezionerà una delle sue brigate. Il comandante di quella brigata deve, quindi, effettuare un test di attivazione (6.1). Dopo che tutte le azioni delle unità nella brigata si sono svolte (6.2.1), una nuova brigata è indicata dal C.I.C per attivarsi e così via, finché tutte le brigate dello schieramento hanno effettuato un test di attivazione.

### 6.1 Test di attivazione

Per attivare una brigata il giocatore che la comanda deve effettuare un test di attivazione tirando un D6. Si deve sottrarre 1 dal risultato se una qualsiasi unità di quella brigata è andata in rotta (9.3). Con un risultato di 1 o meno il test è fallito e quella brigata non potrà attivarsi per quel turno. Con un risultato di 2+ il test è superato e la brigata di attiverà (6.2).

**6.1.1 Attivazione Automatica:** La prima brigata selezionata per attivarsi durante il turno, si attiverà automaticamente, senza bisogno di effettuare il test di attivazione, purché il suo comandante si trovi entro 24" dal comandante d'armata.

### 6.2 Brigate attivate

Il giocatore in comando di una brigata che si è attivata può intraprendere delle azioni con le unità che compongono la sua brigata e che non hanno sparato o fornito supporto di fuoco in quel turno. Le azioni sono intraprese da un'unità alla volta, fino a che tutte le unità che non hanno sparato hanno intrapreso un'azione ciascuna. Ogni unità della brigata può scegliere di intraprendere un'azione diversa.

**6.2.1 Azioni:** Quando un'unità intraprende un'azione, il suo comandante può scegliere di restare stazionario, oppure svolgere una delle seguenti:

Muovere (6.3).	Passo Doppio (6.6).
Ripiegamento (6.4).	Chiamata a raccolta (9.1.1).
Assaltare (6.5).	

**6.2.2 Messaggeri:** Prima di intraprendere un'azione con un'unità che si trovi a più di 12" dal suo comandante di brigata, il giocatore che la controlla deve effettuare un test per i messaggeri tirando un D6. Con un risultato di 3 o meno il test è fallito e l'unità in questione non potrà intraprendere l'azione. Con un risultato di 4+ il test è passato e l'unità potrà invece intraprendere l'azione.

### 6.3 Muovere

I movimenti sono usati per spostare i modelli nelle unità attraverso il campo di battaglia. Il percorso che un modello percorre dal suo punto di partenza a quello d'arrivo deve essere inferiore o uguale alla sua distanza di movimento (6.3.1). I modelli possono essere ruotati, mossi lateralmente o all'indietro, fintanto che l'unità termini il suo movimento nella stessa formazione con cui aveva iniziato il movimento. I modelli possono essere mossi attraverso altri modelli amici che appartengono alla stessa brigata, purché questi non siano in contatto con modelli nemici. I modelli non possono, però, terminare il loro movimento in contatto con modelli amici (nemmeno facenti parte della stessa brigata) né possono essere mossi fuori dal bordo del campo di battaglia.

**6.3.1 Distanza di Movimento:** I modelli di Cavalleria hanno un movimento di 18", le fanterie in colonna di

marcia o d'attacco e le artiglierie aggiate hanno un movimento di 12", le fanterie in linea muovono di 8" e le artiglierie schierate muovono di 3".

**6.3.2 Modelli Nemici:** Un modello deve restare ad almeno 3" di distanza da qualsiasi modello nemico quando si muove, a meno che non stia lanciando un assalto (6.5). Un'unità che inizia il suo movimento a meno di 3" da un'unità nemica può usare un movimento di ripiegamento per muovere via (6.4). Un'unità può muovere sopra ad un comandante nemico; esso è rimosso dal giocatore che lo controlla e riposizionato dallo stesso entro 6" dalla più vicina unità amica entro 6".

**6.3.3 Cambiare formazione:** Un'unità può cambiare formazione prima o dopo aver effettuato un movimento o un ripiegamento (6.4) fintanto che inizia e termina il suo movimento a più di 3" da un'unità nemica. Per cambiare formazione il giocatore che controlla l'unità deve selezionare un modello al centro del rango frontale (se due modelli sono alla stessa distanza, il giocatore può scegliere quale dei due). Quel modello, può essere ruotato sul posto in qualsiasi direzione il giocatore desideri. A quel punto il resto dell'unità viene riformato attorno a lui assumendo la formazione desiderata. Con questo cambio di formazione nessun modello può muovere più della sua massima distanza di movimento.

### 6.4 Ripiegamento

Un ripiegamento si svolge esattamente come un movimento (6.3) con l'eccezione che l'unità che lo effettua può essere in contatto o partire da meno di 3" da un'unità nemica. Il ripiegamento deve portare l'unità che lo effettua ad almeno 3" da un'unità nemica. Se l'unità che effettua il ripiegamento inizia questo movimento nell'arco frontale dell'unità nemica, deve terminare il suo movimento ancora nel suo arco frontale. Se un'unità è costretta a ripiegare, ma non c'è sufficiente spazio per completare questo movimento essa è mandata in rotta automaticamente.

### 6.5 Assaltare

Un assalto si svolge nello stesso modo di un movimento (6.3) con le eccezioni che un'unità che assalta:

- Deve terminare il movimento con almeno 3 modelli del rango frontale in contatto con un'unità nemica che era visibile all'inizio del movimento (5.1.2).
- Se inizia il movimento nell'arco frontale del nemico, deve finire il movimento con almeno 3 modelli in contatto con il rango frontale dell'unità nemica.
- Deve assaltare la più vicina unità valida del nemico che non sia già in contatto con un'altra unità amica, se le è possibile farlo.
- Deve finire con almeno 3 modelli del suo rango frontale in contatto con *ogni* unità nemica con cui entri in contatto.

**6.5.1 Restrizioni all'assalto:** Le unità già in contatto con unità nemiche e le artiglierie non possono assaltare. Le unità di fanteria non possono finire un movimento d'assalto in contatto con una cavalleria a meno che il loro assalto non parta da meno di 6" di distanza da detta unità.

## 6.6 Passo Doppio

Un'azione di Passo Doppio si svolge esattamente come un'azione di movimento (6.3) con l'eccezione che la distanza di movimento dell'unità è raddoppiata. L'unità non potrà cambiare formazione e deve iniziare e finire il suo movimento mantenendosi a più di 18" da qualsiasi unità nemica.

## 6.7 Movimento dei Comandanti

Il comandante di brigata può essere mosso dopo che tutte le unità della sua brigata hanno completato un'azione. Il comandante dell'armata può essere mosso alla fine della fase di azione del suo schieramento. Per muovere un comandante, si prende semplicemente il suo modello e lo si può posizionare ovunque entro 36" dalla sua posizione originale e a più di 6" da ogni unità nemica.

## 7.0 FASE DI MISCHIA

Nella fase di mischia lo schieramento attivo **deve** combattere con le sue unità che sono in contatto con le unità nemiche. I giocatori dello schieramento attivo devono selezionare quali unità combatteranno (7.1) e poi risolvere la fase di mischia, un combattimento alla volta (7.2).

### 7.1 Selezionare le unità che combatteranno

I giocatori del lato attivo selezionano una loro unità che si trova in contatto di base con una o più unità nemiche e un'unità nemica come bersaglio. Le unità dello schieramento attivo combattono per prime, una volta che i loro attacchi sono stati risolti sarà il turno delle unità bersaglio rispondere con i propri attacchi (7.2.1). Se più unità dello schieramento attivo hanno lo stesso bersaglio, una sarà selezionata per condurre l'attacco e le altre forniranno supporto in mischia (8.2.2).

### 7.2 Risolvere il combattimento

Per risolvere un combattimento le unità effettueranno tutti i loro attacchi, si determinerà il risultato e si applicheranno le perdite.

#### 7.2.1 Effettuare gli attacchi e rispondere agli attacchi:

Quando un'unità combatte, essa effettua un attacco in mischia contro il suo bersaglio (8.0). Sarà poi l'unità bersaglio a rispondere, effettuando a sua volta i suoi attacchi di mischia contro l'attaccante.

**7.2.2 Determinare il risultato:** Le unità che hanno causato il maggior numero di perdite vincono il combattimento. In caso di pareggio le unità attaccanti vincono lo scontro.

**7.2.3 Assegnare le perdite:** Dopo aver determinato il risultato della mischia, vengono assegnate le perdite alle unità coinvolte (8.3.1) e, se necessario, si effettua un test di Valore (9.2). Le unità che hanno vinto il combattimento non devono effettuare nessun test di Valore (9.2.1), mentre alcuni tipi di unità, potrebbero essere automaticamente mandate in rotta se perdono il combattimento.

**7.2.4 Ripiegamento della Cavalleria:** Le unità di cavalleria che perdono un combattimento in cui erano il bersaglio o in cui avevano prestato supporto di mischia devono effettuare un ripiegamento. Se dovessero anche essere costrette ad effettuare un test di Valore, questo deve essere effettuato prima del movimento di ripiegamento, quest'ultimo avviene solo nel caso che il test è superato.

## 8.0 ATTACCHI

Per effettuare un attacco con un'unità, il giocatore che la comanda deve effettuare un numero di tiri per colpire pari al valore di attacchi dell'unità stessa (1.5). Usa il valore di *Rateo di Fuoco* per gli attacchi da fuoco e il valore di *Attacchi da Mischia* per il numero di attacchi in mischia.

### 8.1 Modificatori per Fuoco e Mischia

I seguenti modificatori si applicano ai valori di Rateo di Fuoco e Attacchi da Mischia di un'unità che sta attaccando. I modificatori non si applicano mai alle unità che forniscono supporto.

**8.1.1 Colonna:** Dimezza il Rateo di Fuoco di un'unità che si trova in colonna d'attacco. Le unità in colonna di Marcia non possono sparare, hanno un Attacco da Mischia di 1 e non possono fornire supporto.

**8.1.2 Linea:** Le unità di fanteria aggiungono metà del loro Rateo di Fuoco al loro valore di Attacchi da Mischia se si trovano in linea ed effettuano i loro attacchi contro un bersaglio visibile.

**8.1.3 Bersaglio Compatto:** Aggiungi 1 al valore di Rateo di Fuoco di un'artiglieria che prende come bersaglio un'unità in colonna di marcia o di attacco.

**8.1.4 Infilata:** Aggiungi 1 al Rateo di Fuoco o agli Attacchi da Mischia di un'unità che sta attaccando un'unità nemica senza essere nella sua linea di vista.

**8.1.5 Bersaglio Oscurato:** Dimezza il Rateo di Fuoco di un'unità attaccante, se il suo bersaglio è visibile a meno della metà dei modelli presenti nel suo rango frontale.

**8.1.6 Aggirata:** Dimezza il valore di Attacchi da Mischia di un'unità che sta combattendo un'unità non nella sua linea di vista.

### 8.2 Modificatori dati dal Supporto

Le unità schierate possono fornire supporto alle unità alleate. Un'unità non può fornire supporto più di una volta per fase.

**8.2.1 Fuoco di Supporto:** Fino a tre unità che sono eligibili a sparare ad un'unità bersaglio con almeno metà dei modelli presenti nel loro rango frontale possono fornire fuoco di supporto. Aggiungi 1 al Rateo di Fuoco dell'unità che effettua l'attacco per ogni unità che fornisce fuoco di supporto.

**8.2.2 Supporto in Mischia:** Fino a tre unità che hanno almeno tre modelli del loro rango frontale in contatto con l'unità nemica che è il bersaglio dell'attacco in mischia possono fornire supporto in mischia. Aggiungi 2 al valore di Attacchi da Mischia (dell'unità scelta per attaccare) per ogni unità che può fornire supporto in questo modo. Un'unità non può fornire supporto se si trova in contatto di base con un'unità che non è stata scelta come bersaglio (deve per forza fornire supporto contro l'unità attaccata).

**8.2.3 Supporto di Brigata:** Un'unità non in contatto con altre unità nemiche, che si trova entro 3" da un'unità della sua stessa brigata che sta combattendo in mischia o che sta rispondendo a un attacco, può fornire supporto di brigata. Aggiungi 1 al valore di Attacchi da Mischia dell'unità alleata ingaggiata in combattimento.

### 8.3 Tiri per Colpire

Un giocatore che risolve un tiro per colpire deve tirare un numero di D6 pari al proprio numero di attacchi. Ad ogni

risultato aggiunge 1 se il tiro per colpire è risolto per un'unità attaccante ingaggiata in mischia e tutte le unità che forniscono supporto non hanno subito nessuna perdita (8.3.1), sottrae 1 se l'unità che sta effettuando un attacco da tiro o in mischia o qualsiasi unità che gli sta fornendo supporto è Scossa (9.1). Con un risultato di 3 o meno il tiro per colpire è fallito. Per ogni risultato di 4+ il tiro ha successo e viene inflitta una perdita (8.3.1) all'unità bersaglio.

**8.3.1 Perdite:** Segna ogni perdita subito da un'unità piazzando un segnalino perdita vicino all'unità che l'ha subita. Le perdite sono inflitte solo alle unità bersaglio di un attacco, non alle unità che forniscono supporto. Le perdite influenzano il morale di un'unità (9.0)

## 9.0 MORALE

### 9.1 Unità Scossa

Quando il numero di perdite di un'unità raggiunge il suo valore di tenacia (1.5) quell'unità diventa scossa. Sottrai 1 da ogni tiro per colpire effettuato dall'unità scossa. Per ogni perdita che eccede il valore di tenacia di un'unità il giocatore che la controlla deve effettuare un test di Valore (9.2) invece di piazzare ulteriori segnalini perdita.

**9.1.1 Test di Chiamata a Raccolta:** Per effettuare un test di chiamata a raccolta di un'unità, il giocatore che la controlla deve tirare un D6. Sottrai 1 al risultato se l'unità si trova a meno di 12" da qualsiasi unità nemica. Con un risultato di 3 o meno il test è fallito e non accade nulla. Con un risultato di 4+ il test è passato con successo e l'unità rimuove un segnalino perdita.

### 9.2 Test di Valore

Un giocatore effettua un test di Valore per ogni perdita che subisce oltre il suo valore di Tenacia. Aggiungi 1 al tiro di dado se il test è effettuato nella fase di tiro. Se tutti i risultati sono di 4+, i test sono superati e non succede nulla. Se uno qualsiasi dei risultati è di 3 o meno il test è fallito e l'unità andrà in rotta.

**9.2.1 Vincere una mischia:** Non effettuare nessun test per l'unità che ha vinto una mischia nella stessa fase, anche se le perdite subite eccedono il suo valore di tenacia (l'unità passa in automatico il test di valore).

**9.2.2 Rotta automatica:** Le seguenti unità vanno in rotta senza che venga effettuato nessun test di Valore se sono il bersaglio degli attacchi e vengono sconfitte nella mischia:

- Unità di artiglieria.
- Unità di fanteria quando l'unità attaccante o una delle unità che forniscono supporto alla mischia è una cavalleria.

### 9.3 Rotta

Un'unità che va in rotta è rimossa dal campo di battaglia e non può ritornare. Il giocatore che la controlla dovrà effettuare un test di Fortitude per la sua brigata alla fine della fase (9.5).

### 9.4 Brigata Distrutta

Quando l'ultima unità in una brigata va in rotta, la brigata è distrutta. Quando una brigata è distrutta il suo comandante è rimosso dal gioco e l'armata subisce una sconfitta (9.6).

### 9.5 Tests di Fortitude

Una brigata deve effettuare un test di Fortitude alla fine

della fase per ogni unità che è andata in rotta durante quella fase (9.3). I test vengono effettuati prima per le brigate dello schieramento attivo e poi, eventualmente, per quelle dello schieramento inattivo.

Per effettuare un test di Fortitude un giocatore deve tirare un D6 per ogni test che la sua brigata è chiamata ad effettuare. Aggiungi 1 ad ogni tiro se la brigata ha ancora sul campo cinque o più unità attive (non in rotta). Aggiungi 1 se il comandante di brigata si trova entro 12" dal comandante d'armata, mentre sottrai 1 se la brigata ha metà o più delle sue unità in rotta. Se OGNI tiro di dado ottiene un risultato di 4+, il test è passato con successo e non succede nulla. Se uno qualsiasi dei risultati ottiene un risultato di 3 o meno il test è fallito; la brigata a questo punto diventa Wavering (9.5.1) e l'armata subisce una sconfitta (9.6).

**9.5.1 Brigata Wavering:** Quando una brigata vacilla (Wavering) le unità che sono scosse vanno in rotta e poi tutte le unità della brigata che si trovano entro 6" da un'unità nemica subiscono una perdita. A quel punto la brigata cessa di essere Wavering. Le unità che vanno in rotta perchè erano scosse non causano ulteriori test di Fortitude.

### 9.6 Sconfitte

Le sconfitte sono subite dalle armate quando una brigata alleata viene distrutta (9.4) oppure quando fallisce un test di Fortitude (9.5). Segnala la sconfitta piazzando un segnalino accanto al comandante d'armata.

## 10.0 VINCERE UNA BATTAGLIA

La partita termina quando il tempo limite o il numero di turni prefissato è stato raggiunto e quando entrambe gli schieramenti hanno giocato un numero uguale di turni. A questo punto entrambe gli schieramenti contano i punti ottenuti dal controllo degli obiettivi e aggiungono a questo punteggio il numero di sconfitte inflitte allo schieramento avversario. Lo schieramento che ha ottenuto il risultato totale maggiore è il vincitore della partita, altrimenti lo scontro termina con un pareggio.

## 11.0 RINFORZI

Uno scenario (2.1) stabilirà se gli schieramenti hanno a disposizione dei rinforzi e da quale punto del campo essi eventualmente entreranno in gioco. I rinforzi muovo sul terreno di gioco dal loro punto di ingresso nella loro fase di azione (non è richiesto nessun test di attivazione per il loro ingresso). Essi entreranno sul campo di battaglia in colonna di marcia e potranno effettuare due movimenti, oppure un movimento e riformare. Essi non potranno assaltare nel turno cui entreranno sul campo di battaglia. Se un rinforzo non può essere mosso sul campo di battaglia per qualsiasi motivo, il suo arrivo è ritardato di un turno.

## T.0 ELEMENTI DEL TERRENO

Il terreno sul campo di battaglia è rappresentato da degli elementi del terreno (T.1). Ogni elemento di terreno segue una o più regole (T.2 & T.3) Lo scenario della partita (2.1) specificherà come disporre il terreno per la battaglia e si ci saranno dei terreni unici, di che tipo e se avranno delle regole speciali da applicare.

### T.1 Elementi del terreno

**T.1.1 Edifici:** un edificio e ogni muro perimetrale che

eventualmente lo circonda è un elemento del terreno difendibile (T.3).

**T.1.2 Staccionate, Siepi e muri:** Staccionate alte, siepi alte e muri sono terreni impassabili (T.2.4) e sono ostacoli (T.2.5). Staccionate basse, siepi basse e muretti offrono copertura leggera (T.2.2) e sono barriere (T.2.1).

**T.1.3 Colline:** Le colline sono ostacoli (T.2.5). Inoltre un'unità vince un combattimento che finisce in pareggio nella fase di mischia se i suoi modelli sono più in alto su una collina dei modelli nemici che sta combattendo.

**T.1.4 Fiumi, Guadi, Torrenti e zone fangose:** I fiumi sono terreno impassabile (T.2.4). I guadi, i torrenti e zone fangose sono terreno accidentato (T.2.6).

**T.1.5 Strade, Passaggi, Sentieri e Ponti:** Questi elementi sono considerati Terreni Veloci.(T.2.3).

**T.1.6 Terreni Boschosi:** I terreni boscosi possono essere trattati come terreni difendibili (T.3) oppure come terreno accidentato (T.2.6), essi garantiscono la copertura leggera (T.2.2) e sono un ostacolo (T.2.5). I giocatori concordano su quale versione delle regole usare per ogni elemento boscoso sul campo di battaglia prima che entrambe gli schieramenti comincino a schierare.

## T.2 Regole dei terreni

**T.2.1 Barriere:** I modelli sono a considerati a contatto con una barriera se si trovano entro 1" uno dall'altro ed in contatto con la barriera stessa. Attraversare una barriera costa 4" di movimento all'unità che effettua un movimento oltre essa.

**T.2.2 Copertura:** Un'unità bersaglio è considerata in copertura se è impossibile tracciare una linea di vista (5.1.3) da uno qualsiasi dei modelli attaccanti, fino all'unità bersaglio senza che essa passi sopra un terreno che offra copertura leggera o pesante. Nella fase di fuoco sottrai 2 al tiro necessario per colpire se il bersaglio beneficia della copertura pesante e sottrai 1 se il bersaglio beneficia della copertura leggera. Nella fase di mischia le unità in copertura vincono le mischie che terminano in pareggio, a meno che anche l'avversario non benefici della cover.

**T.2.3 Terreni Veloci:** Un modello in colonna di marcia raddoppia la distanza percorsa finché si trova su di un Terreno Veloce.

**T.2.4 Impassabile:** I modelli non possono essere posizionati, terminare il movimento o passare attraverso un terreno impassabile.

**T.2.5 Ostacoli:** La linea di vista (5.1.3) è bloccata se passa attraverso un ostacolo. La linea di vista di un'unità che si trova sopra o in contatto con un ostacolo non è bloccata, a meno che non si tratti del lato opposto di una collina.

**T.2.6 Terreno accidentato:** Ogni 1" di movimento effettuato da un modello all'interno di un terreno accidentato è considerato essere 2". (In pratica il movimento della maggior parte delle unità è dimezzato)

## T.3 Elementi di terreno difendibili

Un elemento di terreno difendibile è considerato un ostacolo (T.2.5). Esso garantisce la copertura pesante se si tratta di un edificio (T.1.1) o la copertura leggera se si tratta di un terreno boscoso (T.1.6). Le unità possono entrare o uscire da un terreno difendibile solo occupandolo, come descritto sotto.

**T.3.1 Limite di occupazione:** Un terreno difendibile può essere occupato da una sola unità alla volta e da uno o più comandanti. Un comandante non può occupare un terreno già occupato da un'unità o un comandante nemico. Le unità non possono occupare un elemento di terreno che è già occupato da un'unità nemica, ma possono occupare un elemento di terreno occupato da un comandante nemico; a quel punto il comandante nemico sarà spostato come nel caso che esso fosse entrato in contatto con un'unità nemica in campo aperto (6.3.2).

**T.3.2 :** Un'unità o un comandante che si trova a meno di 3" da un terreno difendibile può occuparlo con un attivazione. Al posto di muovere o effettuare un ripiegamento l'unità o il comandante occupa il terreno difendibile, fintanto che così facendo non superi il limite di occupazione del terreno e che esso non sia già occupato dal nemico (In alcuni casi le unità nemiche possono muovere a contatto con un elemento occupato o muovere entro 3" da esso). Le unità e i comandanti alleati possono essere schierati all'interno di un terreno difendibile che sia interamente all'interno della propria area di schieramento durante la fase di schieramento.

I modelli che occupano un terreno difendibile possono essere piazzati all'interno dello steso oppure rimossi (essi sono comunque considerati "all'interno" dell'elemento di terreno). Gittata e visibilità, da e verso l'unità che occupa il terreno, sono determinate misurando da un punto qualsiasi del perimetro dell'elemento di terreno invece che dai modelli stessi. I modelli all'interno di un terreno difendibile possono sparare e fornire supporto in ogni direzione e non possono essere presi d'infilata (8.1.4).

**T.3.3 Uscire da un terreno difendibile:** Un'unità o un comandante possono usare un'attivazione di movimento o di ripiegamento per lasciare un terreno difendibile: piazzali interamente entro 6" dal terreno difendibile, in qualsiasi formazione desiderino e a più di 3" da ogni unità nemica. Un'unità o un comandante non possono uscire da un terreno difendibile nello stesso turno in cui ci sono entrati.

**T.3.4 Entrare in contatto con terreni difendibili:** Le unità possono muovere in contatto con l'elemento di terreno occupato da una fanteria alleata. Le unità possono muovere entro 3" da un terreno occupato da un'unità nemica, fintanto che non entrano in contatto con esso; le unità devono usare un'attivazione di assalto per muovere in contatto con un terreno difendibile che è occupato da un'unità nemica e devono finire detto assalto con almeno tre modelli in contatto di base con il terreno stesso.

**T.3.5 Modificatori agli attacchi da Mischia:** Dimezza il Rateo di Fuoco di un'unità all'interno di un terreno difendibile, ma aggiungi 1 al valore dei suoi Attacchi da Mischia. Dimezza il valore di Attacchi da Mischia di una cavalleria o di una artiglieria che sta occupando un terreno o che sta combattendo contro un'unità che occupa un terreno difendibile.

**T.3.6 Mischie:** Un'unità con almeno tre modelli in contatto con l'elemento di terreno difendibile occupato da un'unità nemica deve combattere con essa nella fase di mischia. Se l'unità occupante è mandata in rotta, l'unità attaccante può occupare l'elemento di terreno. Le regole per la rotta automatica e per il ripiegamento della

cavalleria non si applicano se entrambe le unità stanno occupando un elemento di terreno difendibile.

**T.3.7 Sezioni Connesse:** Un elemento di terreno difendibile molto grosso può essere diviso in più sezioni connesse, ognuna sarà trattata come un singolo elemento di terreno difendibile. Le unità e i comandanti possono

usare un movimento per passare da una sezione all'altra, se le due sezioni hanno in comune, in lunghezza, almeno 3" di bordo. Nella fase di mischia le unità in una sezione devono combattere un nemico che si trova in una sezione adiacente se essa condivide almeno 3" di bordo in lunghezza.

# VALOUR & FORTITUDE TABELLA DEI RIFERIMENTI VELOCI

TESTS	TIRO	MODIFICATORI/NOTE
<b>Attivazione</b>	2+ Automatica	-1 se una o più unità della brigata sono andate in rotta. Primo test del turno, se il comandante di brigata si trova entro 24" dal comandante d'armata.
<b>Fortitude</b>	4+	+1 se la brigata ha ancora cinque o più unità attive. +1 se il comandante di brigata si trova entro 12" dal comandante d'armata. -1 se almeno metà delle unità della brigata sono andate in rotta.
<b>Per Colpire</b>	4+	+1 ai tiri per colpire se l'unità e tutte quelle di supporto non hanno subito perdite. -1 ai tiri per colpire (fuoco & mischia) se l'unità è <i>Scossa</i> . -1 ai tiri per colpire se il bersaglio si trova in copertura leggera. -2 ai tiri per colpire se il bersaglio si trova in copertura pesante.
<b>Messaggeri</b>	4+	Nessuno.
<b>Chiamata a Raccolta</b>	4+	-1 se entro 12" da un'unità nemica.
<b>Valore</b>	4+ Passato senza testare Fallito senza testare	+1 al test di Valore se effettuato nella fase di fuoco. L'unità ha vinto una mischia in quella fase. L'unità ha perso una mischia e si tratta di un'artiglieria o una fanteria attaccata da una cavalleria.

## MODIFICATORI AI VALORI DI ATTACCO

Unità	Modificatori
L'attaccante è in colonna	Dimezza il Rateo di Fuoco.
L'attaccante è in colonna di marcia	Non può sparare o fornire supporto. Il valore di Attacchi da Mischia è ridotto a 1.
L'attaccante è in linea e il bersaglio nell'arco frontale	Aggiunge metà del Rateo di Fuoco agli Attacchi da Mischia.
L'attaccante ha supporto di fuoco	+1 al Rateo di Fuoco per ogni unità che supporta (max 3 unità).
L'attaccante ha supporto in mischia	+2 al valore di Attacchi da Mischia per ogni unità che supporta (max 3 unità).
L'attaccante ha supporto di brigata	+1 al valore di Attacchi da Mischia (max +1).
Fanteria che occupa un terreno difendibile	Dimezza il Rateo di Fuoco, +1 al valore di Attacchi da Mischia.
Cavalleria occupa o attacca un terreno difendibile	Dimezza il valore di Attacchi da Mischia.
Artiglieria occupa un terreno difendibile	Dimezza il valore di Attacchi da Mischia.
Bersaglio Compatto (Bersaglio in colonna di marcia/attacco)	+1 al Rateo di Fuoco se l'attaccante è un'artiglieria.
Infilata (l'attaccante non è visibile al bersaglio)	+1 al valore di attacchi (Fuoco & Mischia)
Oscurato (bersaglio visibile a meno della metà dei modelli attaccanti)	Dimezza il Rateo di Fuoco.
Aggirato (l'attaccante non è visibile al bersaglio)	Dimezza il valore di Attacchi da Mischia.

## DISTANZE DI MOVIMENTO

Unità	Movimento
Cavalleria	18"
Fanteria in colonna o in Ordine Sparso	12"
Fanteria in linea	8"
Fanteria in quadrato	3"
Artiglieria aggioata "a cavallo/da campo/pesante"	18"/12"/6"
Artiglieria schierata "a cavallo/da campo/pesante"	9"/3"/1"
Comandanti	36"
Movimento doppio (deve rimanere >18" dal nemico)x2	
Colonna di marcia su una strada 1" = 1/2"	
Terreno accidentato	1" = 2"
Attraversare una barriera	Costa 4"

## AZIONI

- Movimento (può riformare).
- Ripiegamento (può riformare).
- Assalto.
- Movimento doppio.
- Chiamata a raccolta.

## RISULTATO DI UNA MISCHIA

**Vincitore di una mischia:** Non effettua nessun test di valore per una mischia vinta nella stessa fase.

**Mischia in pareggio:** Lo schieramento attivo vince i combattimenti pari a meno che il bersaglio non sia in cima ad una collina o in cover e l'attaccante non lo sia.

**Rotta automatica:** Artiglierie e fanterie vanno in rotta automatica se sconfitte da una cavalleria, a meno che non stiano difendendo un terreno difendibile.

## REGOLE SPECIALI DELLE ARMATE

**Mitraglia:** +1 al rateo di fuoco e al supporto entro 12" e +2 al valore degli attacchi da mischia contro le unità nell'arco frontale.

**Artiglieria a cavallo:** Può sparare ed eseguire un'azione.

**Artiglieria pesante:** +1 a colpire se l'attaccante e tutte le unità che forniscono supporto sono artiglieria pesante.

**Ordine Sparso:** Dimezza le perdite subite nella fase di fuoco, -1 al valore di Attacchi da Mischia se non si trova in cover, aggiunge solo +1 quando supporta in mischia.

**Fuoco di Schermaglia:** Dimezza il valore di rateo di fuoco e aggiunge 6" alla gittata. L'unità può sparare ed eseguire un'azione che non sia un assalto.

**Quadrato:** Tira 1 D6 per un'unità di cavalleria in contatto ad un quadrato nella fase di melee. Aggiungi 2 se il quadrato è scosso. 1-3: la cavalleria soffre una perdita ed effettua un ripiego; 4-5 la cavalleria effettua un ripiegamento; 6+ la cavalleria rimane in contatto con il quadrato e può combattere. Consulta il Data Sheet per ulteriori regole da applicare al quadrato.

## VALORE & FORTITUDE

<b>Scossa</b>	Perdite dell'unità = Tenecia.
<b>Valore</b>	Test se un'unità scossa subisce perdite. L'unità va in rotta se fallisce il test.
<b>In Rotta</b>	Rimuovere l'unità dal gioco. La sua brigata effettuerà un test di Fortitude alla fine della fase.
<b>Fortitude</b>	Effettuato alla fine della fase se un'unità della brigata è stata mandata in rotta. Se il test è fallito la brigata è Weavered.
<b>Wavering</b>	Le unità scosse vanno automaticamente in rotta e le unità entro 6" dal nemico subiscono una perdita. L'armata soffre una sconfitta.
<b>Distrutta</b>	Una brigata è distrutta quando la sua ultima unità è mandata in rotta. Il suo comandante è rimosso e l'armata soffre una perdita.