

VALOUR & Fortitude 3rd 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 due 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* (*schede d'armata*) 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**. 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.

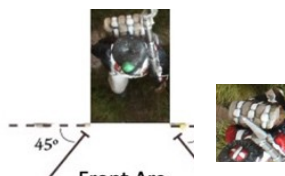
1.0.1 Modificatori: Quando una caratteristica o un tiro di dado viene modificato, applica i modificatori che dimezzano detta caratteristica o tiro, prima di quelli che gli si sommano o sottraggono. Ogni volta che è necessario arrotondare un numero, esso sarà arrotondato per difetto. Un risultato non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



1.1.2 Modelli a contatto: 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 ciascuno modello deve restare o finire il movimento in contatto 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. Ogni base conta come 3 modelli per ogni regola che fa riferimento al numero di modelli. 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.

INFANTRY UNITS	Figures	Weapon (Range)	Fire	Melee	Tenacity	Special
Old Guard	24-36	Musket (12")	3	6	6	Flan Sl

1.5 Army Sheets

Ogni armata richiede un' *Army Sheet*, la 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.

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 suo costo in punti (pts).

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 Mazzo 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 dei 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 considerata l'attaccante principale, 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 se:

- Si tratta di un'unità schierata e non si trova in contatto di base con un'unità nemica.
- Non ha già sparato o ha fornito Fuoco di Supporto (8.2.1) nella Fase.
- 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.

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 (o dalla base del cannone per l'artiglieria) 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 da esso al bersaglio, senza che la linea passi attraverso un ostacolo (T.2.5) o entro 1" 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 Fuoco di Supporto in quel turno. Le azioni sono intraprese da un'unità alla volta, fino a che tutte le unità che non hanno sparato o 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:

Movimento, Può cambiare formazione (6.3).

Ripiegamento, Può cambiare formazione (6.4).

Assalto (6.5).

Passo Doppio (6.6).

Chiamata a Raccolta (6.7).

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 Movimento

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, ma l'unità deve terminare 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 aggrigate hanno un movimento di 12", le fanterie in Linea muovono di 8" e le artiglierie schierate muovono 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 (6.2.1). Essa deve iniziare e terminare il suo movimento a più di 3" da qualsiasi 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 in vista e 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 Assalto

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

- Deve finire il movimento in contatto con un'unità nemica che era visibile all'inizio del movimento (5.2.1)

- Deve terminare il movimento con almeno 3 modelli del rango frontale in contatto con i modelli dell'unità contro cui ha mosso. Inoltre se inizia il movimento dell'arco frontale dell'unità nemica deve terminare il movimento con almeno 3 modelli a contatto con altrettanti modelli nemici (se ci sono meno di 3 modelli nell'unità nemica, deve finire in contatto con tutti

loro).

- 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.

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 Chiamata a Raccolta

Quando un'unità si attiva per Chiamarsi a Raccolta (6.2.1), si effettua un test per stabilire se i segnalini perdita che l'unità ha subito (8.3.1) verranno rimossi. Per effettuare questi test, tra 1D6 per ogni segnalino perdita sull'unità. Aggiungi 1 ai risultati se l'unità che effettua il test si trova a più di 12" da qualsiasi unità nemica. Un segnalino perdita è rimosso per ogni risultato di 6+ che si otterrà.

6.8 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, posizionalo semplicemente 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. Per prima cosa un'unità attiva e ingaggiata seleziona un bersaglio con cui è in contatto (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 (7.2.2). Se più unità dello schieramento attivo hanno lo stesso bersaglio, una sarà selezionata come **Attaccante Principale** e le altre forniranno Supporto in Mischia (8.2.2).

7.2 Risolvere il combattimento:

Per risolvere un combattimento si svolgeranno i seguenti cinque passaggi:

7.2.1 Effettuare gli Attacchi: L'unità definita **Attaccante Principale** risolve i suoi Attacchi contro il suo bersaglio (8.0)

7.2.2 Il bersaglio risponde: L'unità presa come bersaglio risponde con i suoi Attacchi contro l'unità **Attaccante**

Principale.

7.2.3 Determinare il risultato: Il lato che ha causato più perdite è il vincitore, l'altro lato è il perdente. Il lato attivo vince gli scontri terminati in pareggio.

7.2.4 Assegnare le Perdite: Dopo aver determinato il risultato vengono assegnate le perdite (8.3.1) a vengono effettuati gli eventuali Test di Valore (9.2.1), ricorda che alcuni tipi di sconfitta possono mandare in rotta automaticamente (9.2.2).

7.2.5 Ritpiegamento della Cavalleria: Dopo aver assegnato le perdite, una cavalleria del lato sconfitto, che è sopravvissuta allo scontro DEVE ripiegare (6.4) A questo punto una cavalleria del lato vittorioso può ripiegare, se lo desidera.

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. Un'unità non può attaccare e/o fornire Supporto più di una volta per Fase.

8.1 Modificatori per Fuoco e Mischia

I seguenti modificatori si applicano ai valori di Rateo di Fuoco e Attacchi da Mischia dell'unità **Attaccante Principale**. 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. Aggiungi 1 al valore di *Attacchi da Mischia* se il bersaglio sta occupando un terreno difendibile (T3.2) Le unità in Colonna di Marcia non possono sparare, hanno un valore di Attacchi 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 che non stia difendendo un Terreno Difendibile (T3.2).

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 d'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, se questa ha uno o nessuno modello del rango frontale in contatto con l'unità bersaglio.

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 al tiro per colpire in Mischia se l'unità *Attaccante Principale* non ha nessun segnalino perdita (8.3.1), sottrae 1 se l'unità *Attaccante Principale* sta effettuando un attacco da tiro o in Mischia e risulta 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 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 sull'unità.

9.2 Test di Valore

Per effettuare un test di Valore per un'unità: tira 1D6 per ogni test che l'unità è chiamata a sostenere (9.1). 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

lato sconfitto e sono l'unità attaccante principale o una che ha fornito supporto:

- Unità di artiglieria.
- Unità di fanteria quando l'unità attaccante e tutte le unità che forniscono Supporto alla Mischia sono 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 Ttest 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 di una 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 unità che è andata in rotta in quella Fase. (9.5). Aggiungi 1 ad ogni tiro se la Brigata ha ancora sul campo cinque o più unità attive (non in rotta). Aggiungi 1 ai tiri se il comandante di Brigata si trova entro 12" dal comandante d'armata, mentre sottrai 1 se tutte le unità rimanenti nella Brigata sono Scosse. 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 Weaving (9.5.1) e l'armata subisce una sconfitta (9.6). Non effettuare test di Fortitude per una brigata che viene distrutta dello stesso turno.

9.5.1 Brigata Weaving: Quando una Brigata vacilla (Weaving) 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 Weaving. 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 (o dalle regole dello scenario) 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. I distaccamenti possono arrivare in qualsiasi formazione desiderino e possono effettuare qualsiasi azione. 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)

T.1 Elementi del terreno

T.1.1 Edifici: un edificio e ogni muro perimetrale che eventualmente lo circonda sono 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 che risponde ad un attacco 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). I torrenti sono barriere (T.2.1) che offrono copertura (T.2.2) nella Fase di Mischia.

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

T.1.6 Terreni Boschivi: I terreni boschivi sono Terreni Difendibili. (T.3.).

T.2 Regole dei terreni

T.2.1 Barriere: I modelli sono 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 interamente all'interno di un terreno che offre copertura, sta occupando un terreno difendibile, è una fanteria o un'artiglieria in contatto con una barriera che offre copertura e la barriera si trova tra di essa e l'attaccante.

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. Dimezza il numero di attacchi da mischia di una cavalleria che sta combattendo un'unità in copertura.

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". Dimezza il Valor di Attacchi da Mischia di Cavallerie e Artiglierie che occupano un terreno accidentato o che stanno combattendo un'unità che occupa un terreno accidentato.

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 intraprendere un'azione, 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 e non contano in nessuna formazione per quanto riguarda bonus o modificatori). 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 uscire da un terreno difendibile

invece di intraprendere un'azione; piazzali interamente entro 6" dal terreno difendibile, in qual-siasi 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 basetta 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: Nella Fase di Mischia le unità in un terreno difendibile sono in contatto con qualsiasi unità nemica che ha almeno 3 modelli in contatto con l'elemento di terreno (e quindi devono combattere). Se l'unità occupante è mandata in rotta, l'unità attaccante può occupare l'elemento di terreno. Le regole per la rotta automatica (9.2.2) e per il ripiegamento della cavalleria (7.2.4) non si applicano se una delle unità sta 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 uscire 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 possono combattere un nemico che si trova in una sezione adiacente se essa condivide almeno 3" di bordo in lunghezza, ma possono decidere di non farlo. Se decidono di non farlo, il nemico non può rispondere all'attacco.

VALOUR & Fortitude TABELLA DEI RIFERIMENTI VELOCI

TESTS	TIRO	MODIFICATORI/NOTE
Attivazione	2+	-1 se una o più unità della Brigata sono andate in rotta.
	Automatica	Primo test del turno, se il comandante di Brigata si trova entro 24” dal comandante d'aramata.
Fortitude	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.
Per Colpire	4+	-1 se tutte le restanti unità sono al momento Scosse.
		1 ai tiri per colpire se l'unità <i>Principale Attaccante</i> non ha subito perdite.
		-1 ai tiri per colpire (Fuoco & Mischia) se l'unità <i>Attaccante Principale</i> è Scossa.
		-1 ai tiri per colpire se il bersaglio si trova in copertura leggera.
Messaggeri	4+	-2 t ai tiri per colpire se il bersaglio si trova in copertura pesante.
		Nessuno.
Chiamata a Raccolta	6+	+1 se l'unità si trova a più di 12” da qualsiasi unità nemica.
Valor	4+	+1 al test di Valor se effettuato nella Fase di fuoco.
	Passato senza testare	L'unità ha vinto una Mischia in quella Fase.
	Fallito senza testare	L'unità ha perso una Mischia e si tratta di un'artiglieria o una fanteria attaccata da una cavalleria

Unità	Modificatori
L'attaccante è in Colonna d'attacco	Dimezza il Rateo di Fuoco, +1 al valore di Attacchi da Mischia se il bersaglio è in Terreno Difendibile.
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 e agli Attacchi da Mischia, se il bersaglio non è in Terreno Difen.
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).
L'attaccante è Fanteria che occupa un terreno difendibile	Dimezza il Rateo di Fuoco, +1 al valore di Attacchi da Mischia.
L'attaccante è Cavalleria occupa o attacca un terreno difendibile	Dimezza il valore di Attacchi da Mischia.
L'attaccante è Artiglieria 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 degli attaccanti nel rango frontale)	Dimezza il Rateo di Fuoco.
Aggirato (1 o nessun modello del rango frontale in contatto col bersaglio)	Dimezza il valore di Attacchi da Mischia.

DISTANZE DI MOVIMENTO

Unità	Movimento
Cavalleria	18"
Fanteria in Colonna d'attacco o di marcia	12"
Fanteria in linea	8"
Artiglieria aggiongata “a cavallo/da campo/Lenta”	18"/12"/6"
Artiglieria schierata “a cavallo/da campo/Lenta”	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.
- Passo doppio.
- Chiamata a raccolta.

RISULTATO DI UNA Mischia

Vincitore di una Mischia: Non effettua nessun test di Valor e 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: +2 al Rateo di fuoco e agli Attacchi da Mischia, conta 2 unità in Supporto, se il bersaglio si trova entro 12” e nel suo arco frontale.
Artiglieria a cavallo: Può sparare ed eseguire un'azione.
Ordine Sparso: Muove 9”, dimezza le perdite subite nella Fase di fuoco, -1 al Valor di Attacchi da Mischia se non si trova in cover, aggiunge solo +1 quando supporta in Mischia.
Fuoco di Schermaglia: Dimezza il Valor di Rateo di fuoco e aggiunge 6” alla gittata. L'unità può sparare ed eseguire un'azione che non sia un Assalto.
Quadrato: Muove 3”, Dimezza il Rateo di fuoco, aggiunge 1 agli Attacchi da Mischia e conta bersaglio compatto. Va automaticamente in rotta se sconfitto in Mischia. Tira 1 D6 per un'unità di cavalleria in contatto ad un quadrato nella Fase di melees. 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.*

Valor & Fortitude

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

REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole opzionali possono essere usate nelle partite di Valor & Fortitude se tutti i giocatori che vi prendono parte concordano nell'usarle prima della partita.

O1 ARTILLERY BATTERIES

Nelle regole di V&F ho scelto di rappresentare le batterie di artiglieria con un singolo cannone e il suo trasporto. Tuttavia questo non significa che un'artiglieria sganciata ha un fronte che sia più stretto rispetto a quanto avrebbe occupato su un vero campo di battaglia. The seguenti regole vogliono rettificare questo problema.

O1.1 Grandi batterie d'artiglieria

Un'unità aggregata di artiglieria consiste in un cannone con il suo traino, come descritto nella regola 1.2.3. Tuttavia, una batteria schierata è rappresentata da 2 cannoni al posto di 1, più un singolo traino. Le basi dei cannoni devono essere schierate in una fila, fianco a fianco, entro 1" una dall'altra e rivolte nella stessa direzione, con il loro traino schierato dietro di loro entro 1" da entrambe le basi di cannoni.

O1.2 Artiglieria più efficiente

Se decidi di usare la regola per le grandi batterie d'artiglieria, normalmente tutte e tre le basi conterranno come una sola unità e useranno il profilo standard della loro Scheda d'armata (per esempio non raddoppiano il loro Rateo di fuoco e gli Attacchi in Mischia ecc). Se preferisci puoi considerare ogni basetta di artiglieria schierata come un'unità separata, ma solamente quando l'unità è in attacco. Nota che, ad eccezione di quando attacca, la batteria di artiglieria è ancora una singola unità, la sua Tenacia non cambia, tutte le basi dell'unità vengono rimosse se falliscono un test di Valor e così via. Se decidi di usare la regola Artiglieria più efficiente, dovresti aumentare il costo in punti di 5 punti ad unità.

O2 UNITA' GRANDI

La scheda d'armata degli austriaci include l'opzione che permette ai giocatori di schierare unità "Grandi" raddoppiando il numero di modelli rispetto all'unità standard. Nonostante questo fosse raro, anche altre nazioni schierarono unità grandi. La seguente regola opzionale permette ai giocatori di schierare questo tipo di unità nella loro armata, così che possano schierare unità grandi in particolari scenari storici o in armate a tema basate su OOB storici dove questi sono presenti.

O2.1 Unità Grandi: fanterie e cavallerie, ad eccezione dei distaccamenti, possono essere schierati come unità Grandi per più 5 punti ad unità. Raddoppia il numero di modelli nell'unità, esse guadagna la regola Fuoco Concentrato e aggiunge 1 al valore di Attacchi in Mischia e a quello di Tenacia.

Fuoco Concentrato: Rirolla fino ad un risultato per colpire di 1 nella Fase di fuoco, prima che i modificatori vengano applicati e se l'unità che spara è l' *Attaccante Principale*.

O3 CAMBIO DI SCALA

In V&F le regole sono scritte per giocare con modelli organizzati in unità piuttosto grosse su di un tavolo altrettanto grosso. Tuttavia è piuttosto semplice modificare le regole per giocare con unità più piccole e/o su di un tavolo più piccolo usando una combinazione delle seguenti regole opzionali.

O3.1 Distanze ridotte

Se questa regola opzionale viene usata, tutte le distanze sono a loro volta ridotte di un terzo. Per esempio una fanteria in Colonna d'Attacco muoverà 8" invece di 12" e così via. Come alternativa è possibile semplicemente dimezzare le distanze oppure usare i centimetri al posto dei pollici nel misurare le distanze.

O3.2 Unità ridotte

Se questa regola opzionale viene usata il numero minimo e massimo di modelli nelle unità verrà dimezzato. Quindi un'unità che in lista risulta avere da 24 a 36 modelli per unità ne avrà invece da 12 a 18. Se questa regola viene utilizzata, può essere combinata con la regola delle distanze ridotte, ma non deve esserlo per forza.

O3.3 Modellini in una scala più piccola

Se vengono usati modellini in 15 o 20mm potrebbe essere utile utilizzare la regola delle distanze ridotte (vedi sopra).