
MORALE



1. Generalità

Il regolamento prevede che si effettui **obbligatoriamente** il *Test del Morale* quando si verificano le condizioni riportate di seguito.

a. Fase di Carica, **tutte** le Unità che **sono sotto carica** da parte di unità di:

- Fanteria *In Formazione* situate entro 5 cm;
- Cavalleria *In Formazione* situate entro 20 cm.

Fanno **eccezione**:

- l'artiglieria che si trova **entro 3 cm** da un Quadrato amico **ed ha posto** il segnalino "*evade nel Quadrato*" perché è caricata da Cavalleria nemica;
 - tutte le unità che sono a loro volta in carica, fatte salve alcune eccezioni descritte al paragrafo "casi particolari";
 - tutte le unità che si trovano **alle spalle** di un'unità amica che evade o viene sfondata (attraversata) da un'unità avversaria in *Carica*, in quanto non hanno visto partire la *Carica*.
- b. Fase di Fuoco, **tutte** le Unità di *Coscritti e/o Irregolari* (Guerrillas spagnoli/truppe non regolari, **esclusi** i Cosacchi e simili) **appena si trovano** sotto il fuoco avversario **per la prima volta**.

2. Casi particolari

Nel presente paragrafo vengono descritte le seguenti situazioni:

- **SITUAZIONE "1"** - Carica dell'unità di Cavalleria "A" contro l'unità di Cavalleria "B" che è ferma nelle vicinanze di un'altra unità di Cavalleria nemica "C" che a sua volta carica "A".
- **SITUAZIONE "2"** - Carica di un'unità di Fanteria "A" contro l'unità di Fanteria "B" che è ferma e supportata da n°2 unità di Fanteria amiche ("C" e "D") che a loro volta caricano contro "A".

- **SITUAZIONE “3”** - Carica di un’unità di Fanteria “A” contro l’unità di Fanteria “B” che è ferma e supportata da un’unità di Cavalleria amica “C” che a sua volta carica contro “A”.

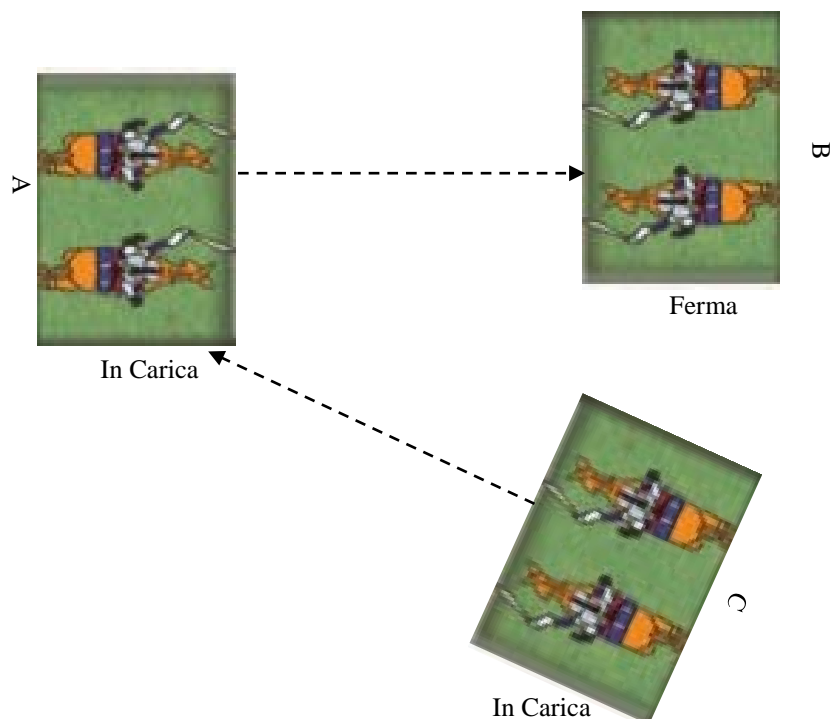
- a. **SITUAZIONE “1”** - Carica dell’unità di Cavalleria “A” contro l’unità di Cavalleria “B” che è ferma nelle vicinanze di un’altra unità di Cavalleria nemica “C” che a sua volta carica “A”.

(1) Se “B” si trova **entro** 20 cm da “A” e “C” si trova **entro** 20 cm da “A”:

- l’unità di Cavalleria “B” **deve** effettuare il *Test del Morale* perché è ferma entro 20 cm da “A” che la sta caricando;
- l’unità di Cavalleria “A” **non** deve effettuare il *Test del Morale* perché è in Carica;
- l’unità di Cavalleria “A” ignora la carica di “C” (perché ha fatto provare il morale a “C” ed è un’unità di pari *status* rispetto a “C” – Cavalleria contro Cavalleria) e continua a dirigersi su “B” sino al contatto e alla mischia (se nel frattempo non viene intercettata da “C”);
- l’unità di Cavalleria “C” si unisce alla mischia finale se non riesce a intercettare “A” durante il suo tragitto di Carica;

(2) Se “B” si trova **oltre** 20 cm da “A” e “C” si trova **entro** 20 cm da “A”:

- l’unità di Cavalleria “B” **non** deve effettuare il *Test del Morale* e resta ferma;
- l’unità di Cavalleria “A” **non** deve effettuare il *Test del Morale* perché è in Carica;
- la Cavalleria “A” effettua **1/3** del proprio movimento di Carica consentito, in base al terreno su cui si muove e al tipo di schieramento in cui si trova (Linea/Colonna);
- la Cavalleria “A” **deve** cambiare l’orientamento del proprio fronte per contrastare la carica di “C” (perché non ha fatto provare il morale a “B” ed è sotto carica di un’unità di pari *status* – Cavalleria contro Cavalleria). Avendo deviato dal percorso rettilineo, va *In Non Formazione o in Disordine* (se ruota oltre la propria diagonale di base).



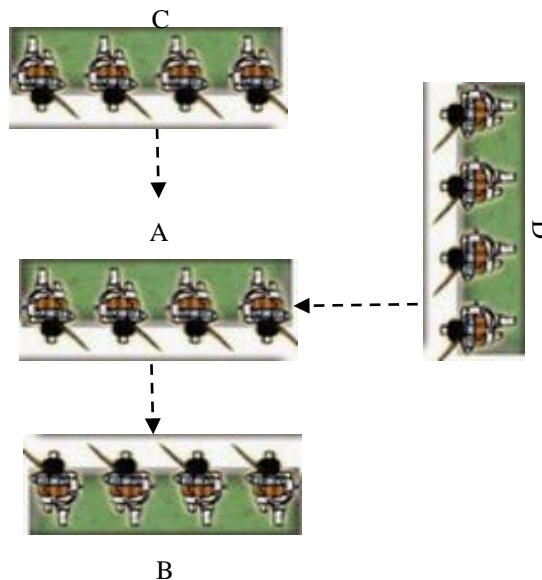
- b. **SITUAZIONE “2”** - Carica di un’unità di Fanteria “A” contro l’unità di Fanteria “B” che è ferma e supportata da n°2 unità di Fanteria amiche (“C” e “D”) che a loro volta caricano contro “A”.

(1) Se “A” si trova **entro** 5 cm da “B” e le unità “C” e “D” si trovano **entro** 5 cm da “A”:

- l’unità di Fanteria “B” **deve** effettuare il *Test del Morale* perché è ferma;
- l’unità di Fanteria “A” **non** deve effettuare il *Test del Morale* perché è in carica;
- l’unità di Fanteria “A” **ignora** le cariche di “C” e “D”, in quanto ha costretto “B” a provare il morale, e continua a dirigersi su quest’ultima sino al contatto e mischia (se nel frattempo non viene intercettata da “C” e “D”);
- le unità “C” e “D” si uniscono alla mischia se non riescono a intercettare “A” durante il suo tragitto di carica.

(2) Se “A” si trova **oltre** 5 cm da “B” e le unità “C” e “D” si trovano **entro** 5 cm da “A”:

- l’unità di Fanteria “B” **non** effettua il *Test del Morale* perché è oltre 5 cm;
- l’unità di Fanteria “A” **non** deve effettuare il *Test del Morale* perché è in carica;
- l’unità di Fanteria “A” ignora le cariche di “C” e “D” e continua in linea retta verso “B” sino al contatto e mischia (se nel frattempo non viene intercettata da “C” e “D”);
- le unità “C” e “D” si uniscono alla mischia se non riescono a intercettare “A” durante il suo tragitto di carica.



- c. **SITUAZIONE “3”** - Carica di un’unità di Fanteria “A” contro l’unità di Fanteria “B” che è ferma e supportata da un’unità di Cavalleria amica “C” che a sua volta carica contro “A”.

(1) Se “A” si trova **entro** 5 cm da “B” e **entro** 20 cm dall’unità di Cavalleria “C”:

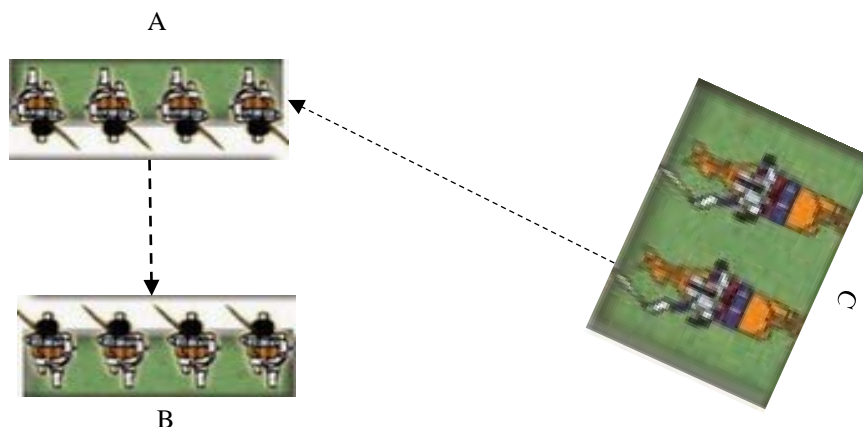
- l’unità di Fanteria “B” **dovrebbe** effettuare il *Test del Morale* perché è ferma;
- la carica dell’unità di Fanteria “A” viene **bloccata** (perché la Cavalleria riveste uno status superiore alla Fanteria e non può essere ignorata);
- l’unità di Fanteria “A” **deve** effettuare il *Test del Morale* (perché subisce una carica di Cavalleria entro 20 cm);
- l’unità “B” **non** effettua il *Test del Morale* in quanto non è più sotto carica.

(2) Se “A” si trova **entro** 5 cm da “C” e **oltre** 20 cm dall’unità di cavalleria “C”:

- l’unità “B” **deve** effettuare il *Test del Morale* in quanto è entro 5 cm da “A”;

- l'unità "A" **non** effettua il *Test del Morale* in quanto è oltre 20 cm da "C".
- l'unità "A" **continua** la sua carica verso "B";
- l'unità "C" **continua** la sua carica verso "A".

- (3) Se "A" si trova **oltre 5 cm** da "A" e **oltre 20 cm** dall'unità di cavalleria "C":
- l'unità "B" **non** effettua il test del Morale in quanto è oltre 5 cm da "A";
 - l'unità "A" **non** effettua il test del Morale in quanto è oltre 20 cm da "C";
 - l'unità "A" **continua** la sua carica verso "B";
 - l'unità "C" **continua** la sua carica verso "A".



3. Procedura per effettuare il Test del Morale

Nella sottostante tabella viene descritta la procedura per effettuare il Test del Morale

Azione n°1	Determinare il <i>fattore morale di base</i> dell'unità che deve effettuare il test (Annexo "A" del presente Capitolo)	
Azione n°2	Lanciare n°2 dadi di media e aggiungere la loro differenza al <i>fattore morale di base</i>	
Azione n°3	Se si ha un Generale entro 15 cm dall'unità che effettua il test, si aggiunge il suo valore del morale	Gen. Brig. +1 Gen. Div. +2 Gen. CA. +3 V.Com Ese. +4 Com Ese. +4 Personalità +5
Azione n°4	Aggiungere o Sottrarre i valori estratti dalla Tabella in Annexo "B" del presente Capitolo	
Risultato finale	6 o più punti	<ul style="list-style-type: none"> - Si contro-carica obbligatoriamente, se si tratta di Cavalleria che: <ul style="list-style-type: none"> • aveva deciso di rimaner ferma; • non poteva caricare; • non aveva posto il segnalino "evade". - Si agisce come scritto sull'eventuale segnalino: <ul style="list-style-type: none"> • Ferma = resta ferma e subisce la Carica; • Evade = effettua l'Evasione; • Va nel Quadrato = si rifugia nel Quadrato.

		<ul style="list-style-type: none"> - Se si era già in Quadrato: <ul style="list-style-type: none"> • il Quadrato è ancora considerato “Saldo” e la Cavalleria non gode di alcun bonus di carica. - Se si tratta di Fanteria Leggera <i>Non in Formazione/Schermaglia</i> o Cavalleria Leggera <i>Non in Formazione/Schermaglia</i>: <ul style="list-style-type: none"> • si può evadere, se si desidera farlo (anche se non era stato posto il segnalino “Evade”). - Si resta fermi e si subisce la carica se si tratta di unità che: <ul style="list-style-type: none"> • non può evadere; • non può contro-caricare. - Si viene recuperati se ci si trovava nella condizione di <i>Ritirata</i> o in <i>Rotta</i>.
	5 o 4 punti	<ul style="list-style-type: none"> - Si Ripiega obbligatoriamente. - Se si era già in Quadrato, quest'ultimo diviene Scosso e la Cavalleria gode del bonus di carica. - Se si tratta di Fanteria Leggera <i>Non in Formazione/Schermaglia</i> o Cavalleria Leggera <i>Non in Formazione/Schermaglia</i>, si può evadere, se si desidera farlo (anche se non era stato posto il segnalino “Evade”).
	3 o 2 punti	Ci si Ritira obbligatoriamente
	1 o meno punti	Si va in Rotta obbligatoriamente

4. Effettuazione dei movimenti obbligatori previsti dal Test del Morale (Ripiegamento – Ritirata – Rotta)

In linea generale, a seguito di un *Test del Morale*:

- il primo movimento viene effettuato nel seguente modo:
 - l'unità che ha costretto l'avversario a effettuare il test, **esegue 1/3** del proprio movimento di carica, in base al terreno su cui transita ed al tipo di schieramento che possiede (Linea – Colonna);
 - l'unità che ha effettuato il test, **inizia** il previsto *movimento obbligatorio* (Ripiegamento, Ritirata o Rotta), muovendo di **1/6**, secondo le distanze e le modalità riportate nella sottostante tabella riassuntiva e tenendo in considerazione le eventuali penalizzazioni dovute al terreno su cui transita;
- la parte restante dei rispettivi movimenti di carica o ripiegamento/ritirata/rotta, vengono effettuati a tratti di **1/6** da parte di entrambi i contendenti sino a che non si verifichi **una** delle seguenti condizioni:
 - termine delle distanze di carica o distanze di ripiegamento/ritirata/rotta;
 - eventuale contatto delle unità. In tal caso l'unità contattata **blocca** il proprio movimento di ripiegamento/ritirata/rotta e si combatte la Mischia, al termine della quale, l'unità sconfitta arretra **solo** di:
 - **3 cm** se si tratta di unità di Fanteria;
 - **10 cm** se si tratta di unità di Cavalleria;
- qualora eventuali unità situate alle spalle dell'unità in ripiegamento/ritirata/rotta dovessero diventare l'oggetto della carica dell'avversario, esse **non** effettuano il Test del Morale in quanto non hanno visto partire la carica;

- tutti i movimenti obbligatori a seguito di una carica vengono effettuati durante la *Fase di Carica* in corso, ma valgono per il Turno successivo.

Tipo di Movimento Obbligatorio	Tipologia di Unità	Modalità d'esecuzione del movimento
RIPIEGAMENTO	Fanteria e Cavalleria	<p>a. Il movimento di Ripiegamento è di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 24 cm per la Fanteria; - 36 cm per la Cavalleria Pesante; - 42 cm per Cavalleria Leggera. <p>b. Se l'unità si trova:</p> <ul style="list-style-type: none"> - già <i>Non in Formazione, Schermaglia o Disordine</i>, può andare in una qualsiasi direzione opposta o laterale a quella di provenienza dell'unità avversaria o a quella di provenienza del fuoco avversario; - <i>In Formazione</i> deve andare in linea retta e opposta a quella di provenienza dell'unità avversaria o a quella di provenienza del fuoco avversario (il panico non gli permette d'orientarsi). Durante il percorso, deve evitare i Quadrati Saldi (non Scossi) ed eventualmente inter-penetrare le altre Unità che incontra (Leggere anche Capitolo delle "Inter-penetrazioni") <p>c. L'unità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - deve effettuare il ripiegamento con le spalle al nemico; - può voltarsi alla fine del turno in corso; - può sparare nel turno successivo.
	Quadrati	<p>a. Il Quadrato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diviene Scosso o resta Scosso; - non effettua il Ripiegamento. <p>b. La Cavalleria gode del bonus di carica.</p>
	Artiglieria Schierata per il fuoco	<p>Gli Artiglieri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - abbandonano i pezzi; - ripiegano di 24 cm in tutte le direzioni con le spalle al nemico; - si voltano "fronte al nemico" al termine del movimento; - non possono tornare ai pezzi durante la mossa successiva.
	Artiglieria Agganciata ai traini	<p>La Batteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - è considerata Non in Formazione; - ripiega di 24 cm se Artiglieria a Piedi / 30 cm se Artiglieria a Cavallo austriaca o bavarese / 36 cm se Artiglieria a Cavallo di altra nazionalità; - effettua il movimento in qualsiasi direzione opposta o laterale a quella di provenienza dell'unità avversaria; - non può muovere nel turno successivo; - non può sganciare i cannoni nel turno successivo.
RITIRATA	Fanteria e Cavalleria	<p>a. Il movimento di Ritirata è di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 30 cm per la Fanteria; - 48 cm per la Cavalleria Pesante; - 54 cm per Cavalleria Leggera. <p>b. L'unità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - va immediatamente Non in Formazione; - deve effettuare il movimento con le spalle al nemico; - si deve dirigere verso le unità amiche / le riserve / il proprio bordo tavolo / un riparo sicuro; - non può più voltarsi.

	Quadrati	Il Quadrato può andare in ritirata solo per effetto di una carica/mischia
	Artiglieria Schierata per il fuoco	Gli Artiglieri: <ul style="list-style-type: none"> - abbandonano i pezzi; - sono considerati <i>Non in Formazione</i>; - si ritirano di 30 cm; - devono effettuare il movimento con le spalle al nemico; - si devono dirigere verso le unità amiche / le riserve / il proprio bordo tavolo / un riparo sicuro; - non possono più voltarsi.
	Artiglieria Agganciata ai traini	La Batteria: <ul style="list-style-type: none"> - è considerata <i>Non in Formazione</i>; - si ritira 30 cm (Art a Piedi) / 48 cm (Art a cavallo); - deve effettuare il movimento con le spalle al nemico; - si deve dirigere verso le unità amiche / le riserve / il proprio bordo tavolo / un riparo sicuro; - non può più voltarsi.
ROTTA	Fanteria e Cavalleria	a. Il movimento di Rotta è di: <ul style="list-style-type: none"> - 36 cm per la Fanteria; - 60 cm per la Cavalleria Pesante; - 66 cm per Cavalleria Leggera. b. L'unità: <ul style="list-style-type: none"> - è considerata <i>In Disordine</i>; - deve effettuare il movimento con le spalle al nemico; - si deve dirigere verso le unità amiche / le riserve / il proprio bordo tavolo; - non può più voltarsi.
	Artiglieria Schierata per il fuoco	Gli Artiglieri: <ul style="list-style-type: none"> - abbandonano i cannoni; - sono considerati in <i>Disordine</i>; - si muovono di 36 cm; - devono effettuare il movimento con le spalle al nemico; - si devono dirigere verso le unità amiche / le riserve / il proprio bordo tavolo; - non possono più voltarsi.
	Artiglieria agganciata ai traini	La Batteria: <ul style="list-style-type: none"> - è considerata in <i>Disordine</i>; - si muove di 36 cm (Art a Piedi) / 60 cm (Art a cavallo); - deve effettuare il movimento con le spalle al nemico; - si deve dirigere verso le unità amiche / le riserve / il proprio bordo tavolo / un riparo sicuro; - non può più voltarsi.

5. Movimenti obbligatori automatici senza effettuare il Test del Morale

Il regolamento prevede alcune circostanze in cui le unità **devono** effettuare Ripiegamenti, Ritirate o Rotte, **senza** effettuare il *Test del Morale*.

Tali circostanze sono già state descritte in alcuni Capitoli precedenti. In particolare si tratta dei casi in cui un'unità è costretta a:

- ripiegare perché a causa del tiro avversario o di una mischia ha subito il 30% di perdite sull'organico **di inizio mossa**;
- ritirarsi perché a causa del tiro avversario o di una mischia ha subito il 50% di perdite sull'organico **di inizio mossa** (per le unità della Guardia: 50% + 1 figura). Il ripiegamento non si effettua se l'unità ha causato all'avversario un numero maggiore di perdite;

- andare in rotta perché a causa del tiro avversario o di una mischia ha subito il 50% +1 figura di perdite sull'organico **di inizio mossa** (per le unità della Guardia: 50% + 2 figure). Non si va in rotta se l'unità ha causato all'avversario un numero maggiore di perdite;
- ripiegare per n°1 Turno, **se** il proprio Generale è **ferito**;
- ritirarsi per n°1 Turno, **se** il proprio Generale è **morto**.

6. Recupero delle unità in Ritirata e in Rotta

Le Unità che:

- si trovano in *Ritirata* o in *Rotta* e **sono al 50%** del proprio **organico di inizio gioco**, **non possono** essere più recuperate e **devono** dirigersi verso le riserve;
- **non** si trovano nella suddetta condizione **possono** essere recuperate mediante **uno** dei seguenti metodi (**a scelta del giocatore**):
 - mediante l'impiego di un *Generale*;
 - mediante l'effettuazione del *Test del Morale* (modalità già descritta nei paragrafi precedenti).

A prescindere dal metodo che si intende utilizzare, il recupero si può tentare **solo una volta nell'intera battaglia**. Se il recupero non riesce, l'unità **prosegue** la ritirata o la rotta **sino all'uscita dal tavolo**.

Nella sottostante tabella viene descritta la procedura per tentare il recupero dell'unità tramite un *Generale*.

Azione 1	<p>a. Per effettuare il tentativo di recupero, l'unità in Ritirata/Rotta deve trovarsi ad almeno 30 cm da ogni unità nemica operativa e visibile.</p> <p>b. Si porta a contatto dell'unità da recuperare, un <i>Generale</i> della propria linea di Comando e nazionalità. Ad ogni <i>Generale</i> è associato un valore di ascendente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gen. Brigata +1 - Gen. Divisione +2 - Gen. di Corpo d'Armata +3 - Vice Comandante +4 - Personalità in Comando della stessa nazionalità dell'unità da recuperare +5. 	
Azione 2	Si lancia n°1 dado (D6)	
Risultato	<p>a. Recupero di unità in ritirata</p> <p>Per recuperare l'unità il risultato del dado deve essere al massimo uno in più del valore dell'ascendete del Generale</p> <p>b. Recupero di unità in rotta</p> <p>Per recuperare l'unità il risultato del dado deve essere al massimo uguale al valore dell'ascendete del Generale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gen. Brigata (1 o 2) - Gen. Divisione (1 o 2 o 3) - Gen. di Corpo d'Armata (1 o 2 o 3 o 4) - Vice Comandante (1 o 2 o 3 o 4 o 5) - Personalità in Comando (1 o 2 o 3 o 4 o 5 o 6) - Gen. Brigata (1) - Gen. Divisione (1 o 2) - Gen. di Corpo d'Armata (1 o 2 o 3) - Vice Comandante (1 o 2 o 3 o 4) - Personalità in Comando (1 o 2 o 3 o 4 o 5)
Azione 3	L'unità recuperata si riforma con i tempi previsti e torna in battaglia nelle mosse successive.	