

## AGGIRAMENTO

Una tattica di aggiramento ben eseguita permette di ignorare posizioni statiche del nemico come trincee da **LOGORAMENTO** e **BARRICATE**; tuttavia, si dimostra poco efficiente in posizioni di **SATURAZIONE** di Unità nemiche o di fortificazioni degne di nota o di mezzi pesanti, come nello **SBARRAMENTO**.

## ASSALTO FRONTALE

Tattica ideale per sfondare fortificazioni o posizioni di **SBARRAMENTO** forte ma statico, per invadere rapidamente posizioni di **LOGORAMENTO**; tuttavia si dimostra poco efficace con tattiche mobili come dei reparti di **SCHERMAGLIA** o divisorie come **INCUDINE E MARTELLO**, essendo suscettibile alle imboscate.

## BARRICATA

Il posizionamento di strutture di riparo leggere, possibilmente mobili, e la rapida creazione di posizioni di raccolta sono questioni tipiche della Barricata, il che rende questa tattica praticamente immune per natura al concetto di **SFILAMENTO** e permette di creare facilmente posizioni di difesa in condizioni di **SATURAZIONE**; la staticità complessiva e la fatica elevata la rendono tuttavia vulnerabile a manovre di **AGGIRAMENTO** o **INCUDINE E MARTELLO**.

## INCUDINE E MARTELLO

Noto anche nella sua variante più famosa di 'Manovra a Tenaglia', consiste nell'attirare il nemico in un punto prestabilito per attirarlo in un letale fuoco incrociato; particolarmente adatto a disperdersi e a contrastare **ASSALTI FRONTALI** o a tagliare le vie di fuga di chi organizza una **BARRICATA**, è facile da evitare e contrastare con una manovra di **SFILAMENTO**, e non è funzionale con posizioni di **LOGORAMENTO**, addestrate appunto a non cadere nel tranello di questo tipo di tattica.

## LOGORAMENTO

Meno fortificate delle barricate, le posizioni di Logoramento sono invece caratterizzate da un'ampia possibilità di colpire il nemico da spazi ragionevolmente sicuri, come trincee o barricate fisse, proprio per questo risulta molto efficace contro **SBARRAMENTI** e la scelta accurata delle posizioni la rende molto efficiente contro manovre di **INCUDINE E MARTELLO**; tuttavia risulta vulnerabile a un **AGGIRAMENTO**, e un buon **ASSALTO FRONTALE** può facilmente travolgerla.

## SATURAZIONE

Saturando di fuoco di artiglieria o di truppe pesanti una posizione, è possibile creare un punto "duro" dello schieramento, che può facilmente aver ragione di manovre mobili come **AGGIRAMENTO** o particolarmente esposte come la **SCHERMAGLIA**; risulta tuttavia in deciso svantaggio contro delle posizioni solide come quelle di una **BARRICATA** e si rende inutile di fronte a una tattica di **SFILAMENTO**.

## SBARRAMENTO

Uno sbarramento di mezzi pesanti o uomini pronti unisce il vantaggio della barricata a una mobilità superiore ed è quindi particolarmente adatto a fermare tattiche di **AGGIRAMENTO** o **SCHERMAGLIA** tuttavia, risulta comunque troppo statico per non essere travolto da un **ASSALTO FRONTALE** o gravemente influenzato da posizioni di **LOGORAMENTO**.

## SCHERMAGLIA

Queste sono tattiche caratterizzate da una grande mobilità, molto adatte contro un **ASSALTO FRONTALE** del nemico in quanto atte a interrompere una linea di carica, la copertura di ampie porzioni di terreno rende inefficaci le manovre di **SFILAMENTO**; tuttavia, questo purtroppo rende la Schermaglia vulnerabile a tattiche basate sulla preponderanza nemica come **SBARRAMENTO** e **SATURAZIONE**.

## SFILAMENTO

Consiste nell'attirare via il nemico, aggirandolo lievemente da una postazione di fuoco o difensiva per separarlo dal resto della formazione; questa tattica nasce principalmente per impedire la possibilità di **SATURAZIONE** e la mobilità coordinata lo rende quasi impossibile da chiudere tra un **INCUDINE E MARTELLO**; tuttavia, l'ampia copertura e la mobilità accentuata della **SCHERMAGLIA** o la possibilità di rincalzo in posizioni ulteriori delle **BARRICATE** mobili lo rendono assai inefficace.

## BATTAGLIA CAMPALE

- 1 Schieramento
- 2 Valutazione Tattica
- 3 Operazioni Preliminari
- 4 Dichiarazione
- 5 Risoluzione Tattica
- 6 Ingaggio Personale
- 7 Azioni Eroiche
- 8 Proseguire o Concludere
- 9 Ricompense

PV

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12