# FOGLI DI CONSULTAZIONE RAPIDA

#### **INIZIATIVA**

Ogni Unità tira 3d6

Un Leader con LV3 può far ritirate

Se "Capace" può far ritirare 2d6

Il Lord aggiunge

1d6 se Attendista

3d6 se Determinato

## **TIRO**

Risultato da ottenere con 2d6

7+

Ravvicinato 5+

Utile

Lungo 9+

Estremo 13+

Modificatori

Prendere la mira +1d6

Muovere -1d6

Bersaglio in copertura: si ritirano i 5 e i 6 (solo i 6 se è stata presa

la mira)

#### TABELLA DANNI CAVALLI

Protezione del bersaglio/Nr. da ottenere

Senza bardatura

6

Bardatura

5+

Bardatura pesante

4+

Modificatore

+1 al dado se il tiro proviene dalla

distanza lunga o estrema

## **MOVIMENTO**

Singolo o Gruppo di

Schermagliatori a piedi: 12/8 cm Singolo con CP 3 o 4 o Gruppo di

Fanteria: 8/5 cm

**Gruppo di Fanti che carica** o **in colonna su strada** (no se con CP 3 o

4): 12/8 cm

Cavalli senza bardatura: 24/16 cm Cavalli con bardatura: 20/12 cm Cavalli con bardatura pesante:

16/10 cm

Carriaggi fuori strada: 6/4 cm Carriaggi su strada: 16/10 cm

Il Movimento è dimezzato se in Terreno Difficile (come boschi,

guadi...).

#### **TIRO DI GRUPPO**

Si tirano 2d6 +1d6 per ogni figura del Gruppo.

Leader e figure speciali testano solo se sono stati già allocati tutti gli altri colpi a segno o se si tira un triplo 6.

#### **TABELLA DANNI UOMINI**

#### Protezione del bersaglio Numero da ottenere

6

3+

Classe Protezione 0

Classe Protezione 1 / Palvese 5+ Classe Protezione 2 e 3 4+

Modificatori

Classe Protezione 4

+1 al dado se il tiro proviene dalla distanza lunga o estrema

-1 al dado se il bersaglio è Esausto

#### **CORPO A CORPO**

Ogni miniatura tira 3d6. Si ottiene un hit per ogni risultato pari o superiore al C dell'avversario. Si elimina l'avversario con la differenza di 1 hit se chi perde ha CP 0, altrimenti sono necessari 2 Hit. di scarto.

Con arma Letale è sempre sufficiente la differenza di 1 Hit.

# Modificatori cumulativi (in d6)

- 1 Se Scosso o Esausto \*
- +1 Per chi carica (no se fanti contro montati)
- +1 Per chi attacca alle spalle
- +1 Per Montati
- -1 Per figure a piedi che caricano figure dietro un muretto o analoghi ostacoli lineari
- +1 per ogni miniatura di supporto (massimo 3)

#### Ri-tira

Armi con la migliore iniziativa (valore più basso) possono ritirare un dado.

Chi possiede una CP uguale e superiore a quella dell'avversario gli ritirare un hit

\* Figure Esauste combattono con una C più bassa di un livello

# **VARI TEST**

Si deve ottenere più dell'ultimo numero di AV per

- Effettuare tiro di opportunità
- Avvistare imboscata

Si deve fare meno del valore di C per

- Disarcionare
- Controcaricare

## **TEST DI MORALE**

L'Unità testa immediatamente quando raggiunge il Punto di Rottura (1/3 del VM).

Si passa il Test ottenendo con 1d6 un numero inferiore al C del tipo di truppa più numerosa in campo.

L'Unità/Schieramento va comunque in rotta se perde il 50% del suo VM.

