

21 novembre 2017

| Fanteria | FoU | Basi |
|----------------|-----|------|
| Meno di 1000 | 4 | 4 |
| da 1000 a 1500 | 6 | 4 |
| da 1501 a 2000 | 8 | 5-6 |
| da 2001 a 3000 | 10 | 8 |

| Cavalleria | FoU | Basi |
|---------------|-----|------|
| Meno di 400 | 4 | 4 |
| da 401 a 500 | 6 | 4 |
| da 501 a 1000 | 8 | 6 |
| oltre 1000 | 10 | 8 |

Fattori di modifica del FoU di base:

| | |
|--|----|
| Unità della Guardia inglese o della Vecchia Guardia Francese | +2 |
| Unità della Guardia o Elite | +1 |
| Unità Coscritta | -1 |
| Unità di Corazzieri o Carabinieri | +1 |
| Unità stanca all'inizio della battaglia | -1 |

D6 da ottenere per carica di opportunità

| | |
|----------------|-------|
| Elite, Guardia | 3 o + |
| Veterani | 4 o + |
| Coscritti | 5 o + |

*Unità in disordine: -1

Valori dei Generali e raggio di comando

| Tipo di generale | Valore di comando | Raggio di comando |
|----------------------------|-------------------|-------------------|
| Gen. di brigata eccellente | 9 | 12 UM |
| Generale di brigata | 8 | 10 UM |
| Gen. di brigata scarso | 7 | 8 UM |

Ordine di Reggimento: 2D6 + Modificatori

| | |
|--|----|
| Unità in colonna di marcia o d'attacco | +1 |
| Unità della Guardia (non cumulabile con Elite) | +2 |
| Unità Elite | +1 |
| Unità Coscritta | -1 |
| Generale non scarso aggregato all'unità | +1 |
| Ogni 4 UM di distanza del Gen. di brigata | -1 |
| Unità in terreno accidentato | -1 |
| Per ogni ordine dopo il primo (malus cumulabile dopo il primo) | -1 |
| 1/3 delle basi perse dall'unità (non cumulabile con decimata) | -1 |
| Unità decimata | -2 |
| Unità disordinata | -1 |
| Unità con nemici entro 4 UM (no per carica) | -1 |

Tavola delle distanze di movimento

| | Normale | Su strada |
|--------------------------|---------|-----------|
| Fanteria | 4 UM | 8 UM |
| Fanteria leggera | 5 UM | 10 UM |
| Cavalleria | 6 UM | 12 UM |
| Generali | 12 UM | 12 UM |
| Artiglieria a spinta | 1 UM | - |
| Art. a piedi al traino | 4 UM | 8 UM |
| Art. a cavallo al traino | 6 UM | 12 UM |

Tabelle per il movimento su terreno accidentato

| | |
|---|---|
| Campi coltivati, arati, marcite, boschi radi | La distanza percorsa costa il doppio; la cavalleria muove alla stessa velocità della fanteria |
| Boschi fitti | La distanza percorsa costa il doppio (no artiglieria o cavalleria montata) |

| | |
|---|--|
| Attraverso siepi o staccionate | 2 UM del movimento base (3 per cavalleria) |
| Attraverso posizioni difensive lineari | 2 UM del movimento base (3 per cavalleria) |
| Attraverso case | La distanza percorsa costa il doppio (no artiglieria o cavalleria montata) |
| Guado | La distanza percorsa costa il triplo arrotondato per difetto |

Fattori per il test di manovra di emergenza (2D6 7 o +)

| | Modificatore |
|--|----------------|
| Unità Coscritta | -1 |
| Unità Elite | +1 |
| Unità della Guardia | +1 (ulteriore) |
| Generale aggregato all'unità | +1 |
| Controcarica di cav. Contro cav. | +1 |
| Cavalleria classificata da battaglia | +1 |
| Cavalleria pesante contro cav. Leggera | +1 |
| Fanteria in colonna d'attacco | +1 |
| Unità disordinata | -1 |
| Unità che ha subito 1/3 delle perdite | -1 |
| Unità che ha subito 2/3 delle perdite | -2 |
| Cavalleria entro 3U all'inizio della mossa | -1 |
| Unità in colonna di marcia | -4 |

Fuoco: n. D6 pari a 1/3 del FoU dell'unità + modificatori

| | |
|-----|--|
| -1 | Chi spara è disordinato |
| -1 | Nemico in copertura |
| -1 | Nemico FL schierato in formazione aperta e in linea (cumulabile) |
| -1 | Chi spara è in colonna d'attacco |
| -2 | Chi spara è in quadrato |
| +2 | Bersaglio in quadrato |
| +1 | Bersaglio in colonna |
| +3 | Bersaglio in colonna di marcia |
| +1 | Bersaglio è artiglieria al traino |
| -1 | Fan. non in quadrato sotto carica di cav. leggera |
| -2 | Fan. non in quadrato sotto carica di cav. pesante |
| +1 | Primo fuoco (solo per FF) |
| +1 | Fuoco in infilata o sul retro |
| +1 | Guardia o Elite |
| +1 | Fanteria inglese |
| Rit | Le unità classificate "Tiratori" ritirano 1D6 fallito nel fuoco |
| Rit | Le unità con Sk che sparano contro unità senza Sk ritirano 1D6 fallito nel fuoco |

Ogni dado colpisce con il seguente risultato:

| Se si spara a | Si deve ottenere |
|------------------------------|------------------|
| Nemico entro 1UM | 4 o + |
| Nemico oltre 1UM | 5 o + |
| Fan. in quadrato che spara | 6 |
| Fanteria a difesa di abitati | 6 |

I danni vengono inflitti come da tabella:

| Numero hit | Danno |
|------------|-----------------------|
| 1 | Disordine |
| 2 | 1 perdita e disordine |
| 3 o 4 | 2 perdite e disordine |
| 5 o più | 3 perdite e disordine |

21 novembre 2017

Tavola dei valori dell'artiglieria

| | Mitr. 1 UM | Fino a 3 UM |
|-------------|--------------|--------------|
| 12 lbs | 8 D6 con 3+ | 4 D6 con 3+ |
| 6-8-9 lbs | 6 D6 con 3+ | 3 D6 con 3+ |
| 3-4 lbs | 6 D6 con 4+ | 3 D6 con 4+ |
| Fino a 8 UM | Fino a 15 UM | Fino a 25 UM |
| 4 D6 con 4+ | 3 D6 con 4+ | 3 D6 con 5+ |
| 3 D6 con 4+ | 3 D6 con 5+ | 3 D6 con 6 |
| 3 D6 con 5+ | 2 D6 con 5+ | - |

Tabella modificatori Fuoco artiglieria in D6:

| | |
|-----|---|
| -1 | Chi spara è disordinato |
| -1 | Chi spara è sotto carica |
| +1 | Art. classificata Guardia (tutte le nazioni) |
| +2 | Vecchia Guardia Francese |
| +1 | Bersaglio in colonna di marcia o quadrato |
| +1 | Fuoco in infilata o sul retro |
| -1 | Bers. in cop. di abitaz., muri o difese campali |
| -1 | Chi spara effettua fuoco di controbatteria |
| +1 | Bersaglio è artiglieria al traino |
| -1 | Artiglieria con 1 solo FoU |
| Rit | Artiglieria francese, inglese, russa ritirano 1D6 fallito nel fuoco |

Per effettuare il fuoco si lancia un numero di dadi pari al valore di fuoco della base di artiglieria di quel calibro a quella distanza, si modifica il numero dei dadi con i fattori della tabella e si confronta il risultato secondo la tavola dei danni (la stessa della fucileria)

Comando Generale divisione

| Tipo di generale | Valore di comando | Raggio di comando |
|------------------------------|-------------------|-------------------|
| Gen. di Divisione eccellente | 10 | 24 UM |
| Gen. di Divisione | 9 | 20 UM |
| Gen. di Divisione scarso | 8 | 20 UM |

Il Calcolo del valore dei Generali: 1D10 + modificatori

| Risultato | Tipo di Generale |
|-----------|------------------|
| 1-2 | Scarso |
| 3-8 | Normale |
| 9-10 | Eccellente |

Modificatori

| | |
|----|---|
| +1 | Gen. inglese o francese dal 1797 al 1812 e nel 1815 o al comando di brigate della Guardia |
| -1 | Generale austriaco fino al 1809; Generali russi e spagnoli; generali prussiani 1806-1807 |
| +2 | Generali al comando di brigate della Vecchia Guardia francese |

Spinto indietro: Ogni volta che un'unità subisce 1 perdita nel corso della stessa fase di fuoco e dalla stessa unità nemica, lancia 1D6 e indietreggia del numero di UM così ottenuto: 5 o meno = 1 UM, 6 = 2 UM.

Bonus di carica: lancia 1D6; con 5+, 1UM se fanteria, 2UM cavalleria

Reazione alla carica:

-rimanere sul posto e sparare

-fuggire: lancia di 1D6 e si disordina

| | | |
|------------|-------------|-------------|
| Fan.-Art. | 3 o 4 – 1UM | 5 o 6- 2 UM |
| Cavalleria | 3 o 4 – 2UM | 5 o 6- 3UM |

MISCHIA

Per effettuare la mischia ogni unità lancia il numero di D6 pari al FoU della unità.

Il numero di dadi subisce i seguenti modificatori:

| | |
|-----|---|
| +1 | Unità di FF che carica |
| +1 | Unità di fanteria impetuosa che carica in colonna d'attacco |
| +1 | Unità in sfondamento |
| +2 | Unità che carica FL |
| -2 | Fanteria in quadrato contro fanteria |
| +1 | Fanteria in quadrato contro cavalleria |
| -1 | Cav. e lancieri contro fanteria in quadrato |
| -2 | Cav. leggera contro fanteria in quadrato |
| +2 | Cav. che carica fan. non in quadrato o art. |
| +2 | Corazzieri contro cavalleria |
| +1 | Dragoni o Lancieri contro cavalleria |
| +1 | Lancieri contro fanteria non in quadrato |
| +2 | Cav. che carica cav. che non controcarica |
| +2 | Unità che combatte sul fianco o sul retro dell'unità nemica |
| -1 | Fan. che carica per attraversare un ponte |
| +1 | Cavalleria da battaglia |
| +1 | Guardia o Elite |
| -1 | Coscritti |
| -2 | Cavalleria irregolare |
| -1 | Unità in disordine |
| - 4 | Unità in colonna di marcia |
| + | + 1D6 per ogni 1/4 del FoU dell'unità in supporto |

D6 da ottenere:

| Se si combatte contro | Si deve ottenere |
|-----------------------------|------------------|
| Nemico allo scoperto | 4 o + |
| Nemico in copertura leggera | 5 o + |
| Nemico in copertura pesante | 6 o + |

Qualunque siano i modificatori 1D6 si lancia sempre. Le perdite sono come da tabella di moschetteria. Chi infligge più Hit vince il combattimento.

La brigata con esperienza maggiore ha un ulteriore bonus di +1 sulla risoluzione della mischia.

Pareggio:

Nessuna perdita tra fanterie: si ricombatte

Con perdite: si ritirano 1UM (3UM Cavalleria)

La cavalleria ripiega sempre 3UM

Chi perde: 1-3=1Um (2 se cavalleria)

4-6=2UM (3 se cavalleria)

Chi vince:

unità caricata: ferma recupera disordine

unità caricante: 1UM fanteria, 1Um cavalleria, recupera disordine

Sfondamento:

Fanteria: 1,2 =nulla 3,4=1UM 5,6=2UM

Cavalleria: 1,2=1UM 3,4=2UM 5,6=3UM

Lo sfondamento su fianco o retro è automatico entro 1/2 del movimento dell'unità che sfonda.

N.B.: artiglieria allo scoperto isolata, se contattata, viene automaticamente distrutta. Se dietro protezione, combatte con i propri FoU senza altri modificatori.