



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.