

CONSULTAZIONE RAPIDA

INIZIATIVA

2d6 + bonus leadership

TEST DI DISCIPLINA (1d6)

Disciplina	d6
A	3+
B	4+
C	5+

Modificatori

+1 al dado per Unità che contiene il Comandante
-1 al dado per Unità fuori dal raggio di azione della
Struttura di Comando

FALLIMENTO DEL TEST DI DISCIPLINA

Test richiesto per

Recupero dell'Ordine
Metterci in opportunità
Compiere più di un movimento
Smontare da cavallo
Controcaricare
Sganciarsi
Dietrofront
Avvicendamento linee Hastati/Principes
Occupare un Centro Abitato
Archibugieri/Moschettieri che escono da quadrato
Vicinanza salmerie nemiche

QUALITÀ COMANDANTI

Comandante	Bonus Leadership
Genio/Carismatico	4
Esperto	3
Discreto	2
Scarso	1
Incompetente	0
Codardo	0

STRUTTURA DI COMANDO

	raggio
Buona	50U
Discreta	30U
Scarsa	10U

Conseguenza fallimento test

Nulla di fatto
Nulla di fatto
Disordine al termine del movimento
Nulla di fatto e Disordine
Nulla di fatto e Disordine
Nulla di fatto e Disordine
Nulla di fatto
Nulla di fatto
Nulla di fatto
Nulla di fatto
Movimento obbligatorio

TERRENO: MOVIMENTO

Tipo di truppa	Terreno Rotto	Terreno Difficile
S-FL	Nessun effetto	Movimento di Gruppo solo se in colonna Dimezzano velocità
T	Nessun effetto	Disordine e dimezzano velocità
CF	Distrutti	Distrutti
W	Disordine	Non possono entrarvi
Altri	Disordine	Disordine e dimezzano velocità

TERRENO: VISIBILITA' E COMBATTIMENTO

Tipo di terreno	Visibilità	Effetti sul combattimento
Colline dolci	15U 5U se cresta di mezzo	+1d6 per chi sta più in alto
Colline ripide	5U	-1 per Montati e -2 per Picche e CG. Anche se combattono contro Unità completamente in questo terreno.
Boschi e Foreste	5U	-1 per Montati e -2 per Picche e CG. Anche se combattono contro Unità completamente in questo terreno. -2 a chi tira a Unità a meno di 5U nel bosco.
Terreno rotto	Nessuna limitazione	Nessun malus a parte il possibile disordine

INTERPENETRAZIONI VOLONTARIE

Schermagliatori possono attraversare ed essere attraversati da qualsiasi tipo di truppa.

Tiratori possono attraversare ed essere attraversati da **Fanteria Pesante**, con l'esclusione di Picchieri, Schiltron e impetuosi.

Artiglieria e **Wagenburg** possono essere attraversate da qualsiasi tipo di truppa.

Cavalleria Leggera può attraversare e essere attraversata da **Cavalleria Leggera, Media e Pesante**.

TABELLA DI TIRO

Distanza	5 U ravvicinata	15U corta	30U lunga	80U estrema
ARCO LUNGO A	3/5	0/2	-1/1	No
ARCO LUNGO B	2/4	0/1	-2/0	No
ARCO CORTO A	2/4	0/1	-3/0	No
ARCO CORTO B	2/3	-1/0	No/-1	No
ARCO COMPOSTO A	3/5	0/1	-2/-1	No
ARCO COMPOSTO B	2/4	0/1	-4/-3	No
ARCO COMPOSTO C	1/2	-2/0	-4/-3	No
BALESTRA A	4/5	0/2	-2/0	No
BALESTRA B	2/3	0/1	No	No
SCHIOPPETTO	2/3	-1/0	No	No
ARCHIBUGIO A	4/5	1/2	-2/-1	No
ARCHIBUGIO B	3/4	1/2	No	No
MOSCHETTO	4/5	2/3	-1/0	No
GIAVELLOTTO	2/3	-1/0	No	No
FIONDA	2/3	0/1	No	No
ARTIGLIERIA A	2	4	3	0
ARTIGLIERIA B	3	3	2	No
ARTIGLIERIA C	No	3	2	0
ARMI VARIE	1	0	No	No

MODIFICATORI AL TIRO (in d6)

-1 per ogni fase di movimento effettuata in quel turno da chi tira, con l'eccezione di S e FL armati di giavelotto che possono muovere (1 sola fase) e tirare senza penalità.

-1 se chi tira è in Disordine

-2 per il tiro indiretto (6.4), se non diversamente stabilito dalla lista esercito

-2 per chi tira contro Schermagliatori, Cavalleria Leggera e Artiglieria.

-1 per S e CL che tirano contro altri S o CL

-2 per chi tira contro Unità che si trovano sul limitare di un bosco

-2 per chi tira contro Unità dietro fortificazioni. Il malus si riduce a -1 se a tirare è l'artiglieria

-1 per chi tira contro truppe che hanno dichiarato l'Evasione

-1 per chi tira contro Wagenburg o a truppe dietro palvesi o altre protezioni in legno. Il malus non viene considerato se a tirare è l'Artiglieria.

+2 per l'Artiglieria che tira su Grandi Unità o Gruppi in colonna o contro Wagenburg.

+1 per chiunque tira su Carri fermi

LIMITAZIONI AL TIRO

Priorità di tiro:

- 1) Unità con cui si sta scambiando il tiro o Unità nemica che ha dichiarato la carica contro chi tira
- 2) Unità nemica più direttamente di fronte a distanza corta
- 3) Unità nemica più vicina nell'arco di tiro

4) Unità nemica che tira o carica un'Unità amica adiacente.

5) Altre Unità nemiche a portata

Arco di Tiro:

45° = S, T, CM, ART, CL con Balestra, Schioppetto, Archibugio; **360°** = altra CL, CGL, CGP, W

PILUM

Tiro ammesso solo se Unità Fresca

1d6 se sono i legionari ad aver caricato

3d6 se i legionari sono stati caricati

Modificatori

-1d6 se i legionari si trovano in Disordine.

Unità di supporto tira **1d6** solo caricata e se non in Disordine

MISCHIE

d6 = VBU + eventuale Bonus di Impeto

Modificatori tattici

-1d6 se si è in Disordine

-1d6 se carri caricati mentre fermi

+2d6 se si ha caricato l'avversario sul fianco o sul retro, tranne nel caso di Schiltron e Wagenburg

+1d6 per chi sta più in alto su una collina

-1d6 per Montati che combattono in terreno difficile o contro truppe che si trovino interamente entro tale tipo di terreno. Il malus diventa di **-2** per Picchieri e Carri

-1d6 per Truppe che caricano chi è difeso da fortificazioni o protezioni

Bonus di Profondità (solo per Grandi Unità)

+3d6 per Picchieri contro montati per ogni Unità di profondità, per massimo 3 Unità.

+1d6 per Picchieri contro appiedati, per ogni Unità di profondità, per massimo 3 Unità.

+2d6 per Schiltron e FP con lancia lunga contro montati per ogni Unità di profondità, per massimo 2 Unità.

+1d6 per Schiltron e FP contro appiedati, per ogni Unità di profondità, per massimo 2 Unità.

+2d6 per CP e Bande da Guerra (FP o FL) contro appiedati per ogni Unità di profondità, per massimo 2 Unità.

Unità di Supporto tirano la metà dei dadi arrotondata per eccesso

CATTURA O MORTE DI UN COMANDANTE

Si tira quando l'Unità a cui è aggregato un Generale fallisce il Test di Coesione con un 6

Si tirano 2d6 e si verifica quanto segue:

RISULTATO EFFETTI

2-6 nessun effetto

7-8 Comandante catturato senza ulteriori immediati effetti sulle truppe

9-10 Comandante morto senza ulteriori immediati effetti sulle truppe

11-12 Comandante catturato e rotta Comando

13-14 Comandante morto e rotta Comando

DANNI INFLITTI

1 DANNO per ogni 6 o doppio 5

TEST DI COESIONE E PERDITE PERMANENTI (1d6)

PERDITE PERMANENTI = D6 - NUMERO CRITICO

NUMERO CRITICO (mai < 1) = VBU - DANNI + MODIFICATORI

Modificatori

-1 se in Disordine

+1 per Unità che contiene il Comandante

+1 se su tiro da distanza ravvicinata o corta

+2 se su tiro da distanza lunga o estrema

Con lancio di 1 sempre superato, con lancio di 6 sempre fallito

PERDITA MISCHIA E RITIRATA

L'Unità che prende più perdite permanenti a seguito di un fallito Test di Coesione perde la mischia e si ritira.

Ritirata = $1d6 \times U$ se Montati, $1d6 \times U$ diviso 2 (per eccesso) se appiedati

INSEGUIMENTO

CP e Impetuosi (obbligatorio) = $1d6 \times U$ (diviso 2 per eccesso se impetuosi appiedati)

Altre truppe con $l > 0$ (facoltativo) = $1d6 \times U$ (diviso 2 per eccesso se appiedati)

CONDIZIONI DI VITTORIA

Un Esercito è sconfitto quando vanno in rotta Unità per un valore pari almeno al 50% del VDT calcolato prima dell'inizio della battaglia. Nel conteggio sono calcolati eventuali Comandi in Rotta, in questo caso viene conteggiato il VD di tutte le Unità del Comando. Le Salmerie o un Centro Abitato occupato dall'Attaccante hanno un $VD=3$

La rotta di un Comando o dell'intero Esercito si calcola a fine turno

15+

Comandante morto e rotta intero Esercito se Comandante in Capo, altrimenti come sopra.

Modificatori al lancio dei dadi

+ leadership del Comandante

- somma leadership degli altri Comandanti

- struttura di Comando (buona=4; discreta=2; scarsa=0)

+ numero di perdite subite dall'Unità del Generale calcolate sull'ultimo Test di Coesione

- 2 se il Comandante è montato