

Tipo di Truppa	Normale	Carica	Rotto	Difficile
FP, EL	2H	2H	2H+D	1H+D
T	2H	2H	2H	1H+D
FL / FL impetuosa	2H	2H/3H	2H	2H
S	3H	3H	3H	3H
W, Art, CGP/CF	2H	2H	2H+D/NO	NO
CP1	2H	3H	2H+D	1H+D
CP2, CM	3H	4H	2H+D	1H+D
CGL	3H	3H	2H+D	NO
CL	4H	4H	2H+D	1H+D

INTERPENETRAZIONE VOLONTARIA

- 1) S può interpenetrare ed essere interpenetrati da tutti.
- 2) ART, single unità di T e FL non impetuosa può essere interpenetrata da tutti. Può interpenetrare tutte le fanterie non impetuose.
- 3) Wagenburg può essere interpenetrata da tutti eccetto EL e Wagenburg. Può interpenetrare S, Art, singole unità di T e FL non impetuosa.
- 4) CL può interpenetrare od essere interpenetrata da montati eccetto EL.

INTERPENETRAZIONE INVOLONTARIA

Ritirata: Interpenetrazione se consentito, oppure se T, CL, FL non impetuosa (vengono posizionati dietro l'unità amica).
 Può scegliere di spingere e disordinare l'unità amica (eccetto W).
Altri: in ritirata spingono indietro e disordinano le unità amiche (eccetto W).
Inseguimento: se non consentito fermarsi al contatto.

TEST DI DISCIPLINA

Modificatori Generici	Generale aggregato all'unità/gruppo	+1/+2
	Fuori Raggio di Comando (eccetto S o se evade)	-1
Modificatori (eccetto che per la ritirata):		
Secondo movimento e successivi	Per ogni movimento dopo il 2° (cumulative)	-1
Frenesia	Il gruppo che carica è frammentato	-1
Opportunità (Reazione) Carica/Tiro	Disordinato	-1
Tiro difensivo	Disordinato	-1
	Unità che tira è T	+2
	Unità che tira è Montata	-1
	Nemico che carica con più di 1 movimento	+1
Serrare I ranghi	Disordinato	-1
	Unità di FP	+1
	Caricato da CM o CL	+1
Controcarica	Disordinato	-1
	Unità montata Montata	+2
Recupero del disordine	Fuori dal Raggio di Comando (eccetto S)	-1
Evasione	Disordinato	-1
	L'Unità è S o CL	+1
	S o Montati che evadano da fanti	+1
	Per ogni evasione dopo la 1 st (cumulativo)	-1

MOVIMENTO

Movimento	In Avanti	Rotazione	Laterale/Obliquo	Indietro	Cambio Fronte
Chi può:	Tutti (anche Disordinati)	Tutti (anche Disordinati)	Solo Unità non Disordinate	Solo Unità non Disordinate	Non Disordinati, con Test DISC.
Eccetto:	-	-	-	S, CL, CM anche Disordinate	S, CL non DIS. non testano
Distanza:	Movimento pieno	Movimento pieno	Movimento pieno	Movimento pieno	180° o 90° se c'è spazio
Eccetto:	-	-	GU e EL solo 1H	IMPETUOSI, GU, EL solo 1H	-
M.di Gruppo	Si	Si	No	No	No
Eccetto:	-	-	S, CL, CM possono	S, CL possono	-
Effetti:	-	-	-	Causa Disordine	-
Eccetto:	-	-	-	S, FL non impet., Montati	-
2° o + mov.	Si, se non Disordinati	Si, se non Disordinati	S, CL, CM se non Dis.	Si, se non Disordinati	No
Note	-	- il movimento dev'essere in avanti - ART A e C, massimo 45° ed 1 movimento solo - FL e Montati (eccetto W, EL, CARRI) possono ruotare e muovere avanti come ultimo mov.	- è l'ultimo movimento - non è possibile contattare il nemico - il movimento dev'essere in avanti	- non è possibile contattare il nemico - è permessa l'interpenetrazione volontaria	- è il 1° ed unico movimento (non si può tirare) - il fallimento del test consente i movimenti normali - non si può contattare amici/nemici

SCHIERAMENTO

- 1 - Ogni giocatore tira 2D6 aggiungendo +1 per ogni 2 montati (eccetto W, EL) approssimato per eccesso. Il punteggio più alto è l'attaccante
- 2 - il Difensore tira 2D6 sulla **Tabella dei Terreni** e posiziona il terreno risultante dove vuole (può usare i **Punti Esplorazione**)
- 3 - Attaccante tira 2D6 sulla **Tabella dei Terreni** e posiziona il terreno risultante ad almeno 8H dal primo terreno (può usare i **Punti Esplorazione**)
- 4 - il Difensore ripete il punto 2
- 5 - Entrambi cominciando dal Difensore posizionano il **Bagaglio/Fortificazioni**
- 6 - Ogni Giocatore scrive il suo **Piano di Battaglia** (solo con **Regole Avanzate**)
- 7 - Ogni Giocatore tira 2D6 aggiungendo i **Punti Esplorazione** non utilizzati, il vincitore decide chi **schiera per primo**
- Esercito con Struttura **BUONA** può ritirare 1 o 2 dadi
- Esercito con Struttura **DISCRETA** può ritirare entrambi i dadi
- 8 - Il **primo Giocatore** schiera il suo Comando con più **VD**
- 9 - Il **secondo Giocatore** schiera il suo Comando con più **VD**
- 10 - I **Giocatori** schierano alternativamente i rimanenti Comandi

+ FANTERIA

2D6	Scelta del terreno
2-4	Nulla
5-7	Terreno Rotto, Collina Dolce o Terreno Difficile, piccolo
8-9	Nulla, Strada, Terreno Difficile
10-11	Terreno Rotto o Difficile grande, o Intransitabile
12	Nulla, Fiume, Villaggio

+ MONTATI (no EL, W)

2D6	Scelta del terreno
2-4	Terreno Rotto grande
5-6	Nulla, Strada, Terreno Rotto piccolo, Collina Dolce
7-9	Nulla, Terreno Difficile, Terreno Intransitabile
10-11	Nulla, Ponte/Guado, spostare un Terreno dell'Avversario
12	Nulla, Rimuovere un Terreno dell'Avversario

TABELLA DI TIRO

Nr DADI PER	4H (Corta)		8H (Lunga)		12H (Est.)	
	Fanti	Mont.	Fanti	Mont.		
Arco Lungo	A	+1	+2	0	+1	-
	B	0	+1	-1	0	-
Arco Corto	A	0	+1	-1	0	-
	B	-1	0	-3	-2	-
Arco Composto	A	+1	+2	0	+1	-
	B	0	+1	-1	0	-
	C	-2	-1	-3	-2	-
Balestra	A	+1	+2	-1	0	-
	B	0	+1	-2	-1	-
Schioppetto		-1	0	-	-	-
Archibugio	A	+1	+2	-1	0	-
	B	0	+1	-2	-1	-
Moschetto		+1	+2	0	+1	-
Giavellotto		0	+1	-	-	-
Fionda		0	+1	-1	0	-
Artiglieria	A	+4	+4	+3	+3	+2
	B	+3	+3	+2	+2	0
	C	+3	+3	+2	+2	+1
Armi Varie		-1	-1	-	-	-

MODIFICATORI AL TIRO

-1	Ogni fase di Movimento (eccetto la 1 per CL e Fant. con Giavellotti)
-1	Disordinata
-2	Tiro indiretto, eccetto S
-2	Tiro a S, CL e ART alla Lunga o Estrema Distanza
-1	Tiro a S, CL e ART a Corta Distanza
-1	Tiro a Unità sul bordo di un Bosco, BUA, Dietro un ostacolo lineare, pavesi o a W, tranne ART
-1	Tiro a chi Evade
-2	Tiro a Unità dietro Fortificazioni, tranne ART
-1	ART che Tira ad Unità dietro Fortificazioni
+2	ART che Tira a GU, Gruppi in Colonna o W
-1	Tiro di Reazione
-	Dimezzare I dadi per Tiro di Lato o Retro (eccetto W)

MODIFICATORI AL TEST DI COESIONE AL TIRO

-1	Disordinata
+1	Generale aggregato
+1	Bersaglio è FP, CP1, CGP, CGL, CF, W (eccetto tiro da Art)
+1	A Corta distanza Tiro da Arco Corto, Arco Composto, Schioppetto, Giavellotto, Armi Varie
+1	A Lunga /Estrema distanza Tiro da Arco Lungo
+2	A Lunga /Estrema distanza eccetto Tiro da Arco Lungo e Art
-1	Se Tiro Difensivo effettuato da Schioppetti, Archibugi, Moschetti

GENERALI

Tipo	Iniziativa	Bonus	Test Disciplina	Mischia	CT
Genio	Ritira 1 o 2 dadi, CS gratis, Cede iniziativa	+4	+2	+1	+1
Carismatico	Ritira 1 o 2 dadi, Cede Iniziativa	+4	+2 ;Ritira falliti 2+	+1	+1
Esperto	Ritira 2 dadi	+3	+2	+1	+1
Affidabile		+2	+2	+1	+1
Scarso		+1	+1	+1	+1
Incompetente	Non agisce se dado doppio	0	+1	+1	+1
Extra:					
Coraggioso	Ritira le Controcariche fallite; Ritira il Test Perdita se passato			+2	-
Duro			+1 al recupero Dis.	+1	-
Sicuro di Se	Può cedere l'iniziativa		+1 a Reazione/Evasione		-
Di Cavalleria	Comando solo Cavalleria. +2H al Raggio di Comando			+1	-
Test Perdita	Con 6 al Test di Coesione , ritirare ancora; Il Tiro elimina col 6, la Mischia elimina con 5/6				

BONUS IMPETO ANNULLATO

L'unità che carica è Esausta
Fanti che caricano Montati
Montati che caricano W, EL, Cammelli o Fanti con Picca, Lancia Lunga, Armi ad Asta – Eccettot EL e Cammelli che caricano Cammelli o EL che caricano EL
EL che caricano S o FL non impetuosi
Caricare truppe dietro Fortificazioni o Bagaglio Fortificato
Tutti, eccetto FL, che caricano in Terreno Rotto o Difficile
FL, in Terreno Rotto o Difficile che caricano FL non impetuosa o S
Montati che caricano truppe difese da stakes o pavesi

BONUS IMPETO RIDOTTO

Max +2	Fanteria che carica Picche, Lancia Lunga, Armi ad Asta
Max +2	CP, CM, CL che caricano CGP, CGL, CF
Max +1	Unità Provate (eccetto CP, CGP, CF, EL)
-2	FP,FL a Ranghi Serrati caricati frontalmente da Montati (non EL)
+1	Con Carica Manovrata

MODIFICATORI GENERICI

-1	Se l'Unità è Disordinata
+1	Generale Aggregato
-1	Unità Provata che esegue una Carica Manovrata
+1	Per ogni Fianco Supportato (con unità che possono formare Gruppo, eccetto S o Art)
+1	Per ogni livello di Migliore Disciplina
-2	Montati o Picche in Terreno Difficile o contro unità interamente in Terreno Difficile
+1	CGP contro Fanteria
-1	Fanti e EL che caricano fortificazioni difese
-2	Montati (non EL) che caricano fortificazioni difese

BONUS PROFONDITA

(non usare se la GU e contattata su Fianco/Retro o Picche in Terreno Difficile)

+2	Picche contro Montati per ogni rango posteriore
+1	Picche contro Fanti per ogni rango posteriore
+2	FP con Lancia Lunga/ad Asta contro Montati
+1	FP con Lancia Lunga/ad Asta contro Fanti
+1	FP o FL Impetuosi contro Montati o Fanti
+2	CP contro Foot

PILUM/ARMI A TIRO RAVVICINATO

+2	Pilum in carica	+3	PBW in carica
+4	Pilum riceve una carica	+3	PBW riceve una carica
-1	Disordinati		
+1	1° turno di ogni combattimento o inseguimento se non esausto		
	Unità di supporti dimezzano I dadi		

MODIFICATORI AL TEST DI COESIONE IN MISCHIA

-1	Disordinata
-2	Unità attaccata sul Fianco/Retro (Picche solo sul Retro)
-1	CP, CM, CL in Mischia con FP
+1	FP controfanterie non-FP
+1	Fanteria in Ranghi Serrati
+1	Generale aggregato
+1	Fanteria che difende la Riva del Fiume, Villaggio, Fortificazioni, più in alto sulla collina

Ritirata / Inseguimento / Carica

	Ritirata			Inseguimento / Carica		
	Fanti	Mont.	CL	Fanti	Mtd.	CL
1	1H	1H	1H	-	-	-
2	1H	1H	2H	-	-	1H
3	1H	1H	2H	-	1H	1H
4	1H	2H	2H	1H	1H	2H
5	2H	2H	3H	1H	2H	2H
6	2H	2H	3H	2H	2H	3H

Impetuosi possono ritirare se falliscono