

FOGLI DI CONSULTAZIONE RAPIDA

SCHIERAMENTO

- Step 1.** Fanterie Pesanti, Grandi Unità e Wagenburg
Step 2. Fanterie Leggere (FL), Tiratori, Artiglieria ed Elefanti
Step 3. Cavallerie Pesanti, Medie e Carri da Guerra
Step 4. Cavalleria Leggera, Schermagliatori e Carri Falcati

SEQUENZA DI GIOCO (1 Turno)

- 1) Determinazione dell'Iniziativa. Chi vince è il **Giocatore Attivo**.
- 2) Il **Giocatore Attivo** attiva ad una ad una le Unità o i Gruppi nell'ordine da lui scelto.
Il **Giocatore Inattivo** può tentare l'Evasione, il Tiro Difensivo e combattere le mischie dove richiesto.
- 3) Il Giocatore Inattivo diventa Giocatore Attivo e i ruoli si invertono.

MOVIMENTO

	Aperto	Rotto	Difficile	Obliquo/laterale
CP1	2H (Carica 3H)	2H (Carica 3H)+D	1H+D	2H+D
CP2	3H (Carica 4H)	3H (Carica 4H)+D	2H+D	3H+D
CM	3H	3H+D	2H+D	1H o 3H+D
CGP, CGL (CF*)	3H	3H+D (*No)	2H+D (*No)	3H+D
CL	4H+2H	4H+D	2H+D	4H+2H
FP, ART, EL	2H	2H+D	1H+D	2H+D
FL	2H	2H	1H	1H o 2H+D
FL Impetuosa	2H (Carica 3H)	2H (Carica 3H)	1H (Carica 2H)	2H+D
T	2H	2H	1H+D	2H+D
S	2H+2H	2H+2H	1H+1H	2H+2H
W	2H+D	2H+D	1H+D	2H+D

INTERPENETRAZIONI VOLONTARIE

- 1) S possono attraversare qualsiasi tipo di truppa ed essere attraversati da qualsiasi tipo di truppa.
- 2) FL non impetuosa e non in GU, T (non in GU) e ART possono essere interpenetrati da qualsiasi tipo di truppa e possono interpenetrare appiedati non impetuosi.
- 3) W possono essere attraversate da qualsiasi tipo di truppa, tranne che da EL e altri W
- 4) CL può attraversare ed essere attraversata da qualsiasi montato tranne che EL.

ZONA DI CONTROLLO

Esercitata da Unità non in mischia e non disordinata. No rotazioni, movimenti traslati, in obliquo dentro la ZOC. Ammesso:

- 1) Muovere diritto nella direzione dell'Unità che esercita tale controllo.
- 2) Muovere indietro.
- 3) Muovere avanti e disordinarsi se l'Unità che esercita la ZOC non è nella proiezione del fronte.

TEST EVASIONE

Da Unità più lenta **2+**
 Da Unità con stessa velocità **3+**
 Da Unità più veloce **4+**
Modificatori
-1 se disordinata
+1 se contiene Generale
 Un risultato di 1 al dado è sempre un fallimento.

Tabella	Arretramenti			Inseguimenti (Bonus Carica)			
	D6	Appiedati	Montati	CL	Appietati	Montati/Impetuosi	CL
1		1H	1H	1H	0	0	1H
2		1H	1H	2H	0	0	1H
3		1H	1H	2H	0	1H	1H
4		1H	2H	2H	1H	1H	2H
5		2H	2H	3H	1H	2H	2H
6		2H	2H	3H	2H	2H	3H

TIRO

Procedura: si tirano tanti D6 quanti VBU+Tabella+Modificatori

Tabella di tiro N° D6	(Appiedati/Montati)		
	3H (Corta)	6H (Lunga)	12H (Estrema)
ARCO LUNGO A	0/2	-1/1	NO
ARCO LUNGO B	0/1	-2/0	NO
ARCO CORTO A	0/1	-3/0	NO
ARCO CORTO B	-1/0	NO/-1	NO
ARCO COMPOSTO	-1/0	-4/-3	NO
BALESTRA A	0/2	-2/0	NO
BALESTRA B	0/1	NO	NO
SCHIOPPETTO	-1/0	NO	NO
ARCHIBUGIO A	1/2	-2/-1	NO
ARCHIBUGIO B	1/2	NO	NO
MOSCHETTO	2/3	-1/0	NO
GIAVELLOTTO	-1/0	NO	NO
FIONDA	0/1	-1/1	NO
ARTIGLIERIA A	3	3	0
ARTIGLIERIA B	3	2	NO
ARTIGLIERIA C	2 (*)	2	0
ARMI VARIE	-1/0	NO	NO

(*) Gittata Minima 2H

LIMITAZIONI AL TIRO

Arco di Tiro

45° se S, T, CM, ART, CL non con arco o giavelotto

360° se CL(con arco o giavelotto), CGL, CGP, W

Visibilità

Devi poter congiungere spigoli lato di tiro con spigoli lato bersaglio senza ostacoli in mezzo

Priorità di tiro

- 1) Nemico più entro il fronte entro 3H
- 2) Nemico più vicino (entro arco di tiro)
- 3) Altri nemici visibili e a gittata

MODIFICATORI

-1 CGL, CM e CL che muove. -2 per tutte le altre truppe. Nessun modificatore per FL con Giavelotto e S

-1 se chi tira è in Disordine

-2 contro Schermagliatori e Artiglieria

-1 contro Cavalleria Leggera

-1 contro Unità sul limitare di un bosco

-1 contro Wagenburg o contro truppe protette da palvesi. No se tira Artiglieria.

+1 per l'Artiglieria che tira su Grandi Unità, Gruppi in colonna o Wagenburg.

TEST DI COESIONE

PERDITE PERMANENTI = D6 - NUMERO CRITICO

MODIFICATORI PER IL TIRO

-1 se l'Unità è in Disordine

+1 se il tiro non proviene da Artiglieria

+1 se l'Unità è CP1 o FP. Non si applica se a tirare è l'Artiglieria.

+1 se l'Unità include un Generale

MODIFICATORI PER LA MISCHIA

-1 se l'Unità è in Disordine

+1 se in mischia dopo aver attaccato sul fianco o sul retro

+1 se FP in mischia con CP, CM o CL

+1 se Fanteria che difende una Collina/Riva o in Villaggio

+1 se l'Unità include un Generale

TIRO DIFENSIVO

Tiratori con Arco Lungo A 3+

Altri Tiratori 4+

Modificatori al tiro del dado

-1 se l'Unità è in Disordine

+1 se chi carica si trova in Disordine e usa il Bonus di Movimento di Carica e ciò anche nell'eventualità che non chiuda il contatto.

Wagenburg testano al 4+ e tirano sempre 2 dadi

MISCHIA

Procedura: si tirano tanti D6 quanti VBU+Bonus Profondità+Modificatori. L'attaccante può sommare anche Bonus Impeto

BONUS DI PROFONDITÀ PER GRANDI UNITÀ'

+4 Fanti con Picca VS Montati

+2 Fanti con Picca VS Appiedati

+2 Fanti (non impetuosi) con lancia lunga/arma ad asta VS Montati

+1 Fanti (non impetuosi) con lancia lunga/arma ad asta VS Appiedati

+2 Bande da Guerra VS Appiedati

ALTRI MODIFICATORI TATTICI

-1 se si è in Disordine

+2 se si è contattato il nemico sul fianco o sul retro

-2 per Montati e Picchieri in Terreno Difficile o contro truppe interamente in tale terreno

+1 per Carri Pesanti (CGP) contro Appiedati

BONUS DI IMPETO

Negato se

- L'Unità non è più Fresca (tranne CF e EL)

- In Terreno Rotto o Difficile (tranne che per FL Impetuosa). No se carica S o FL non impetuosa

- Appiedati che caricano Montati

- Montati che caricano Wagenburg, Elefanti, Cammelli(2.2.3), Fanti armati di Picca/Lancia lunga/Arma ad asta o protetti da stakes o palvesi

- Elefanti che caricano FL non impetuosa o S