

APPENDICE I

CARTE STRATEGICHE E TATTICHE

È possibile spendere in Carte fino a 6 punti ogni 100 punti esercito. Quindi 24 punti per un gioco standard da 400 punti.

Le Carte possono essere Tattiche o Strategiche. Le Carte Tattiche costano 3 punti l'una, quelle Strategiche, il doppio.

Per praticità, nello stilare la propria lista esercito il Giocatore deve indicare quante di quante Carte Tattiche dispone. Prima dell'inizio della partita il Giocatore sceglie quali Carte usare, potendo in questa fase sostituire due Carte Tattiche con una Strategica.

Le Carte possono essere tenute nascoste all'avversario fintanto che non vengono usate.

Le carte possono essere scaricate anche da www.dadiepiombo.com

CARTE STRATEGICHE

È possibile disporre di una sola Carta Strategica. CinC Scarsi o Incompetenti non possono disporre della Carta Strategica. Un CinC Genio la può avere gratis.

<p>CARTA STRATEGICA</p> <p>SC₁ - MARCIA SUL FIANCO</p> <p>Questa carta facilita l'ingresso della Marcia sul Fianco. Il Comando nascosto avrà un modificatore di +2 per entrare.</p> <p>Da mostrare: Prima che inizi lo schieramento.</p>	<p>CARTA STRATEGICA</p> <p>SC₂ - RISERVA</p> <p>Questa carta facilita l'ingresso del Comando posto in Riserva. Il Comando nascosto avrà un modificatore di +2 per entrare.</p> <p>Da mostrare: Prima che inizi lo schieramento.</p>	<p>CARTA STRATEGICA</p> <p>SC₃ - IMBOSCATA</p> <p>Questa carta permette al Giocatore di posizionare imboscate anche nella metà campo avversaria, con l'eccezione degli elementi di terreno che sono per la maggior parte nella zona di schieramento avversaria.</p> <p>Da mostrare: Prima che inizi lo schieramento.</p> <p><i>Se entrambi i giocatori hanno questa carta prevale quella del Difensore.</i></p>
<p>CARTA STRATEGICA</p> <p>SC₄ - SCHIERAMENTO AVANZATO</p> <p>Questa carta permette al Giocatore di schierare un Comando 2H più vicino alla linea centrale.</p> <p>Da mostrare: Quando il Comando viene schierato.</p>	<p>CARTA STRATEGICA</p> <p>SC₅ - SCHIERAMENTO RITARDATO</p> <p>Questa Carta permette al Giocatore di passare quando deve schierare uno dei suoi Comandi.</p> <p>Da mostrare: Quando il Giocatore deve schierare uno dei suoi Comandi</p>	<p>CARTA STRATEGICA</p> <p>SC₆ - ESPLORAZIONE</p> <p>Questa carta permette al Giocatore di scegliere tra</p> <ol style="list-style-type: none">1. Posizionare ovunque un elemento di terreno piccolo2. Rimuovere un elemento di terreno piccolo3. Spostare qualsiasi elemento di terreno (non un fiume)4. Cambiare lato di schieramento con l'avversario con un lancio di 4+ <p>Da mostrare: Dopo che è stato fatto il terreno.</p> <p><i>Se entrambi i Giocatori posseggono la stessa carta si decide con un lancio di dado chi la può usare.</i></p>

APPENDICE I

CARTE TATTICHE

Potete spendere parte del budget in Carte Tattiche. Ciascuna carta costa 3pti e potete ad esempio comprare 4 carte con 12 pti. Potete scegliere che carte usare prima dell'inizio della partita, ma non potete usare la stessa carta più di 3 volte nella stessa partita. Alcune carte possono essere usate solo una volta a partita, come indicato nella descrizione della carta.

Inoltre non è possibile combinare l'effetto di più carte per la stessa situazione. Ad esempio potete usare TC1 per tirare 3 dadi aggiuntivi in mischia e se il risultato non vi soddisfa potete usare la TC7 per ritirare tutti i dadi (situazione successiva), ma non potrete ritirare anche i dadi extra ottenuti con la TC1 in quanto la carta è già stata usata per la situazione precedente.

CARTA TATTICA

TC₁ - Mischia Furiosa

Aggiungi **3d6**
in mischia



CARTA TATTICA

TC₂ - Fede

Ritira il Test di Coesione



CARTA TATTICA

TC₃ - Tradimento

Fa ritirare il Test di
Coesione all'avversario



Solo 1 a partita

CARTA TATTICA

TC₄ - Tempesta di frecce

Aggiungi **3d6** al tiro e
ritira gli **1** e i **2**

Questa carta può essere utilizzata anche nel Tiro Difensivo, ma non per le Armi a Tiro Ravvicinato (es: pilum)



CARTA TATTICA

TC₅ - Disciplina di Ferro

Ritira un Test di Disciplina
e aggiungi **1** al dado

In alternativa puoi utilizzare questa carta per cercare di recuperare l'ordine di una Unità in mischia (ma senza modificatore di +1)



CARTA TATTICA

TC₆ - Duri a morire

Annulla un Danno da
tiro o da mischia



APPENDICE I

CARTA TATTICA

TC7 - Truppe Motivate

Ritira tutti i dadi in mischia o sul tiro, compresi i Danni



CARTA TATTICA

TC8 - Carica di Opportunità

Grazie a questa carta puoi caricare automaticamente di opportunità con qualsiasi truppa in grado di farlo, se ricorrono le condizioni



CARTA TATTICA

TC9 - Ultimo Uomo

Aggiungi **+2** al Test di Coesione

Da usare prima di tirare il dado



CARTA TATTICA

TC10 - Sete di Sangue

Aggiungi **2H** all'inseguimento (se ammesso)

Puoi usare questa carta anche dopo il lancio del dado



CARTA TATTICA

TC11 - Ritirata in Buon Ordine

Aggiungi **1H** alla ritirata che viene terminata dall'Unità in ordine (anche se l'Unità era precedentemente disordinata)



CARTA TATTICA

TC12 - Iniziativa decisiva

Tira 3 dadi per l'iniziativa.

Questa carta non può essere utilizzata per ritirare i dadi, anche in caso di pareggio. Quando si tirano i 3 dadi non è previsto il cambio di livello del Generale



Solo 1 a partita



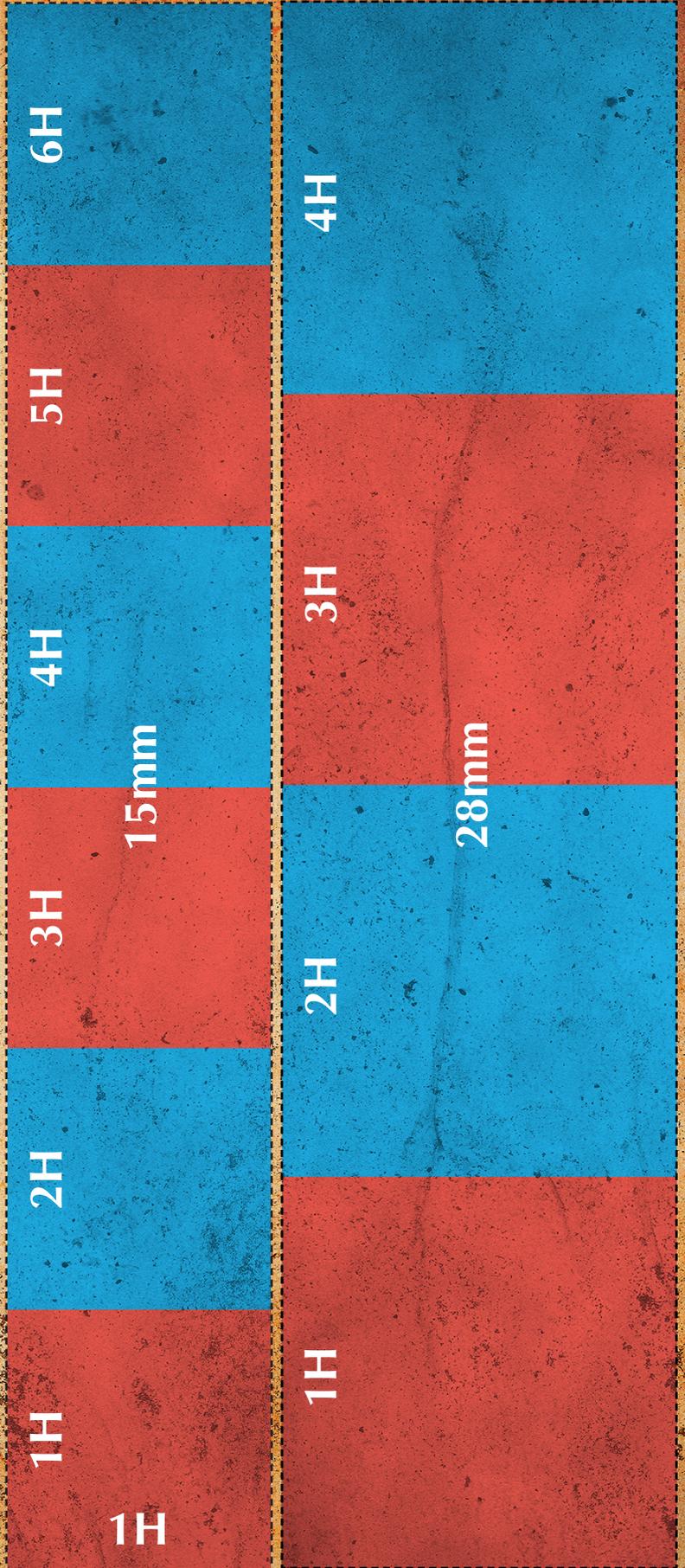
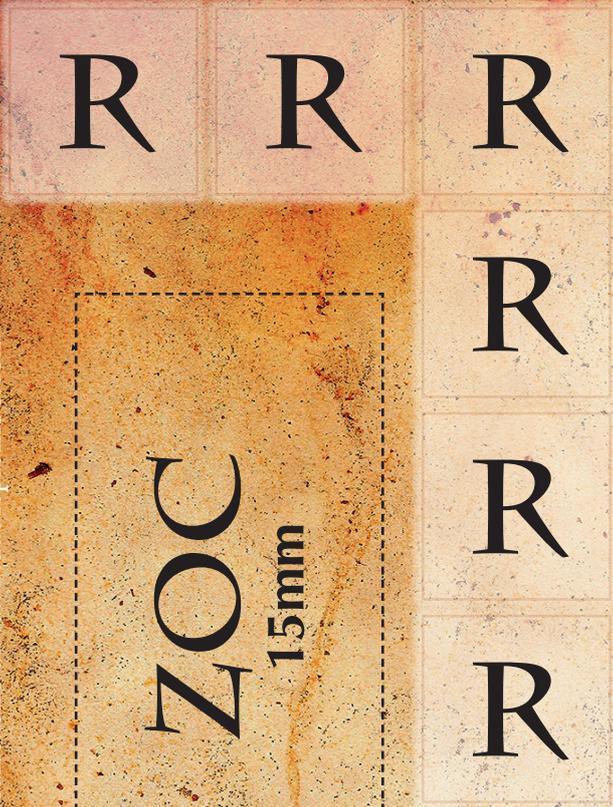
Photo/Coll. Nathan Vinson

APPENDICE II

Scaricabile da www.dadiepiombo.com

ZOC
15mm

ZOC
28mm



1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	3	3	3	IMBOSCATA 1	
3	3	3	4	4	4	4		
4	4	5	5	5	5	5	IMBOSCATA 2	
6	6	6	6	6	7	7		
D	D	D	D	D	D	D	IMBOSCATA 3	
D	D	D	D	D	D	D		

Imboscata 1
Unità
Comando

Imboscata 2
Unità
Comando

Imboscata 3
Unità
Comando

BATTLE PLAN

Marcia sul Fianco
Comando

Riserva
Comando

Marcia sul Fianco
Comando

Qualità dei Comandanti				Se aggregato	
Comandante	Bonus Leadership	Modificatore Test di Disciplina	Extra Iniziativa	Mischia	Test di Coesione
Genio/Carismatico	4	2	Ritira 1 o 2 dadi	+1 /+3 (Coraggioso)	+1
Esperto	3	2	Ritira 2 dadi	+1 /+3 (Coraggioso)	+1
Affidabile	2	2		+1 /+3 (Coraggioso)	+1
Scarso	1	1		+1 /+3 (Coraggioso)	+1
Incompetente	0	1	Se doppio non attiva	+1	+1

Struttura di Comando (SC)	
Qualità	Raggio
Buona	8H
Discreta	4H
Scarsa	2H

ZONA DI CONTROLLO

Azioni che se compiute dentro la ZdC avversaria generano una reazione automatica (o con Test di Disciplina se in Disordine)

- 1) Tirare
- 2) Ruotare
- 3) Muovere di lato o in obliquo
- 4) Entrare nella ZdC con una traiettoria che non le permetterebbe (a prescindere dall'esistenza di altri ostacoli/Unità) di contattare l'Unità che esercita tale controllo

Tabella Terreno A	
<i>Se l'esercito ha più Appiedati</i>	
2D6	Terreni
2-4	Nulla
5-7	Terreno Rotto piccolo o Collina Dolce piccola o Terreno Difficile piccolo
8-9	Terreno Difficile (piccolo o grande) o Strada o Nulla
10-11	Terreno Difficile grande o Terreno Rotto grande o Intransitabile (piccolo o grande)
12	Fiume o Villaggio o Nulla

Tabella Terreno B	
<i>Se l'esercito ha più Montati ad eccezione di EL e W</i>	
2D6	Terreni
2-4	Terreno Rotto grande
5-6	Nulla o Collina Dolce (piccola o grande) o Terreno Rotto piccolo o Strada
7-9	Nulla o Terreno Difficile (piccolo o grande) o Terreno Intransitabile (piccolo grande)
10-11	Può spostare un Terreno posizionato dall'Avversario o posizionare un Ponte/Guado o Nulla
12	Può rimuovere un Terreno posizionato dall'Avversario

SEQUENZA DI GIOCO

- 1) Determinazione dell'Iniziativa (4.1.1) e del Comando che può essere attivato
- 2) Il Giocatore Attivo, cioè quello che ha vinto l'iniziativa, seleziona ed attiva ad una ad una le Unità (o Gruppi) all'interno del Comando attivato. Il Giocatore Inattivo può cercare di reagire e/o evadere
- 3) Rideterminazione dell'iniziativa fino a che tutti i Comandi presenti sul campo di battaglia sono stati attivati

STATO DELLE UNITÀ			
VBU Fresca	VBU Provata	VBU Esausta	VBU Rotta
8	7-5	4	0
7	6-5	4	0
6	5-4	3	0
5	4	3	0
4	3	2	0
3	2	2	0
2	-	1	0

TABELLA DI MOVIMENTO				
Truppa	Movimento base	Velocità di carica	Terreno Rotto	Terreno Difficile
FP, EL	2H	2H	2H+D	1H+D
T	2H	2H	2H	1H+D
FL	2H	2H	2H	2H
FL Impetuosa	2H	3H	2H	2H
S	3H	3H	3H	3H
W, Art, CGP, CF	2H	2H	2H+D (NO CF)	NO
CP1	2H	3H	2H+D	1H+D
CM	3H	4H	2H+D	1H+D
CGL	3H	3H	2H+D	NO
CP2	3H	4H	2H+D	1H+D
CL	4H	4H	2H+D	1H+D

INTERPENETRAZIONI VOLONTARIE

- Schermagliatori (S)** possono interpenetrare ed essere interpenetrati da qualsiasi tipo di truppa.
- Fanteria Leggera (FL) non impetuosa** e non in Grande Unità, **Tiratori (T)** che non siano parte di una Grande Unità e **Artiglieria (Art)** possono essere interpenetrati da qualsiasi tipo di truppa e possono interpenetrare qualsiasi tipo di truppa che non sia impetuosa.
- Wagenburg (W)** possono essere interpenetrati da qualsiasi tipo di truppa con eccezione di Elefanti e altri Wagenburg. Possono interpenetrare FL non impetuosa, T (non in Grande Unità), S e Art.
- Cavalleria Leggera (CL)** può interpenetrare ed essere interpenetrata da tutti i montati con eccezione degli Elefanti.

Tabella Arretramento			
D6	Appiedati	Montati	CL
1	1	1	1
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	2	2
5	2	2	3
6	2	2	3

Tabella Inseguimento / Bonus di Carica			
D6	Appiedati	Montati	CL
1	0	0	0
2	0	0	1
3	0	1	1
4	1	1	2
5	1	2	2
6	2	2	3

Truppe impetuose ritirano se falliscono contatto in fase di inseguimento

Chi insegue		
Tipo di Truppa	Se Unità Principale	Se Unità di Supporto
CP, CF, CGP, Impetuosi	Obbligo	Opzione
Altre truppe con I>0	Opzione	Opzione se Principale insegue
Truppe con I=0	No	No
Fanteria con ranghi serrati	No	No

N° D6	TABELLA DI TIRO		
	4H (Corta)	8H (Lunga)	12H (Estrema)
ARCO LUNGO A	1/2	0/1	NO
ARCO LUNGO B	0/1	-1/0	NO
ARCO CORTO A	0/1	-1/0	NO
ARCO CORTO B	-1/0	-3/-2	NO
ARCO COMPOSTO A	1/2	0/1	NO
ARCO COMPOSTO B	0/1	-1/0	NO
ARCO COMPOSTO C	-2/-1	-3/-2	NO
BALESTRA A	1/2	-1/0	NO
BALESTRA B	0/1	-2/-1	NO
SCHIOPPETTO	-1/0	NO	NO
ARCHIBUGIO A	1/2	-1/0	NO
ARCHIBUGIO B	0/1	-2/-1	NO
MOSCHETTO	1/2	0/1	NO
GIAVELLOTTO	0/1	NO	NO
FIONDA	0/1	-1/0	NO
ARTIGLIERIA A	4	3	2
ARTIGLIERIA B	3	2	0
ARTIGLIERIA C	3	2	1
ARMI VARIE	-1	NO	NO

Priorità di Tiro

- 1) Il nemico più vicino entro la proiezione del fronte se a Distanza Corta (4H)
- 2) Altri nemici entro la gittata e l'arco di tiro

Limitazioni

Le Unità dotate di armi da tiro tirano a 45°.
CL con giavellotto o arco e i Carri da Guerra (CGL e CGP) tirano a 360°

Non si tira a Unità in mischia o con Unità in mischia.

I Terreni Difficili non piatti limitano la visibilità a 1H, quelli Intransitabili non piatti negano del tutto la visibilità

Modificatori per Tabella di Tiro

- 1 per ogni azione di movimento compiuta in quella attivazione da chi tira, con eccezione di tutta la CL e di fanterie dotate di giavellotto che possono muovere (di una azione) e tirare senza penalità
 - 1 se chi tira è Disordinato
 - 2 per il tiro indiretto (6.4), se non diversamente specificato nella lista esercito
 - 1 se si tira a S, CL e Art. -2 se alla Lunga distanza od oltre
 - 1 se si tira a Unità che evade
 - 1 se si tira (non si applica ad Artiglieria) a Unità sul limitare di un bosco, dentro a villaggi o dietro ostacoli lineari o pavesi o contro Wagenburg. Se si tira contro truppe che difendono fortificazione il malus è -2 o -1 se a tirare è l'Artiglieria.
 - +2 Se Artiglieria che tira contro Grandi Unità o Gruppi in colonna o Wagenburg
 - 1 se si effettua Tiro di Reazione (6.5)
- Truppe che tirano di lato o dal retro **DIMEZZANO** i dadi

BONUS DI IMPETO

Il Bonus di Impeto è annullato in questi casi

- 1) L'Unità che carica è Esausta
 - 2) Appiedati che caricano Montati
 - 3) Montati che caricano Appiedati con picca, lancia lunga/arma ad asta, Wagenburg, Elefanti, Cammelli. Eccezione: Elefanti e Cammelli che caricano Cammelli. Elefanti che caricano Elefanti
 - 4) Elefanti che caricano Schermagliatori o Fanteria Leggera non impetuosa
 - 5) Truppe che caricano chi difende fortificazioni
 - 6) Truppe che caricano Salmerie Fortificate
 - 7) Truppe (tranne FL*) che caricano in Terreno Rotto o Difficile o Unità che si trovano interamente in questo terreno
 - 8) Montati che caricano truppe difese da pali appuntiti o pavesi
- (* FL perde comunque il bonus se carica in Terreno Rotto o Difficile FL non impetuosa o S

Il Bonus di Impeto è ridotto in questi casi

- 1) Il Bonus è ridotto a massimo 2 nel caso di Fanteria che carica altra Fanteria armata di Picca, Lancia Lunga o Arma ad Asta e nel caso di CP, CM e CL che caricano Carri (CGP, CGL, CF)
- 2) Il Bonus è ridotto a 1 per Unità non più Fresche (Provate), con eccezione di CP, CGP, CF ed Elefanti

TEST DI COESIONE e PERDITE

1) Calcolo dei DANNI

Si ottiene un DANNO ogni 6 o Doppio 5

2) Calcolo del Numero Critico

Numero Critico = VBU - DANNI + Modificatori

3) Calcolo delle PERDITE

Perdite permanenti = D6 - Numero Critico

Modificatori TIRO

A seconda del BERSAGLIO

Unità in Disordine	-1
Unità ha Leader aggregato	+1
Unità è CP1, CGP, CGL, CF, W o FP (se a tirare non è Art)	+1

A seconda della DISTANZA e dell'ARMA

A distanza Corta Se a tirare non sono Artiglieria, Arco Lungo, Balestra, Fionda, Archibugio o Moschetto	+1
A distanza Lunga Se a tirare non sono Artiglieria o Arco Lungo Se a tirare è Arco Lungo	+2 +1
Difensivo Se a tirare sono Schioppetto, Archibugio o Moschetto	-1

Modificatori MISCHIA

Unità in Disordine	-1
CP, CM, CL in mischia con FP	-1
Fanteria con ranghi serrati	+1
Attaccati sul fianco/retro	-2
Appiedati che difendono collina, fiume, fortificazione o villaggio	+1
Leader aggregato	+1

CONDIZIONI DI VITTORIA

CinC Genio/Carismatico VD = 3
 Altri CinC e Generali Esperti VD = 2
 Altri Generali VD = 1
 Bagaglio VD = 3 (o 4 se fortificato)
 Comando in Rotta o Demoralizzato se perde PIÙ di 1/3
 del VDC
 Esercito in Rotta se perde 50% del VDT

Bonus di Profondità

+2 per FP con picca contro Montati per ogni Unità addizionale
 (una Grande Unità formata da 3 Unità gode di +4 dadi)
 +1 per FP con picca contro Appiedati per ogni Unità addizionale
 (una Grande Unità formata da 3 Unità gode di +2 dadi)
 +2 per FP con lancia lunga o arma ad asta contro Montati
 +1 per FP con lancia lunga o arma ad asta contro Appiedati
 +1 per FP o FL impetuosa sia contro Appiedati che Montati
 +2 per CP contro Appiedati

TEST DI DISCIPLINA

Disciplina

D6

A - Buona	3+
B - Discreta	4+
C - Scarsa	5+

MODIFICATORI GENERICI /RECUPERO ORDINE

Leader Aggregato	+1/+2
Fuori raggio Comando	-1 (*)

REAZIONE ZoC

Solo se Disordinato	-1
---------------------	----

EVASIONE

CL e S	+1
Montati o S che evadono da Appiedati	+1
Disordine	-1
Successivo test	-1

(*) Non si applica a Evasione
 Non si applica a Schermagliatori

SGANCIAMENTO

Test senza Modificatori

CONTRO-CARICA

Montati	+2
Disordine	-1

TEST FRENESIA

Gruppo Frammentato	-1
--------------------	----

SERRARE I RANGHI

Disordine	-1
Fanteria Pesante (FP)	+1
Caricati da CM o CL	+1

TIRO DI REAZIONE

Disordine	-1
-----------	----

TIRO DIFENSIVO

Tiratori (T)	+2
Montati	-1
Disordine	-1
Chi carica usa più di una azione di movimento	+1

Altri modificatori Mischia

+1 per ogni fianco supportato
 -1 se l'Unità è in Disordine
 +1 per ogni livello di Disciplina superiore
 all'avversario (solo per le Unità Principali)
 -2 per Montati e Picche in Terreno Difficile o
 contro truppe che si trovino interamente in
 questo terreno
 +1 per Carri da Guerra Pesanti (CGP) contro
 Appiedati