

SHELL FOR GUNS – TABELLE

Caratteristiche delle basi

	Combattimento ravvicinato / mischia	Fuoco	Perdite
Base di fanteria	2 D6	1 D6	4
Base di cavalleria	2 D6	1 D6 se smontata	4
Base di artiglieria	1 D6	*	4
Tipo di generale		Valore di comando	Raggio di comando
Generale di divisione		8	6 UM

Ordine di brigata - modificatori

Brigata in colonna di marcia o d'attacco	+1
Ogni 4 UM di distanza del generale dalla brigata	-1
Brigata in terreno accidentato	-1
Per ogni ordine dopo il primo (malus cumulabile dopo il primo)	-1
1/3 delle basi perse dalla brigata (non cumulabile ai successivi)	-1
Brigata decimata	-2
Brigata disordinata	-1
Brigata con nemici entro 4 UM	-1

Tavola delle distanze di movimento

	In formazione	Su strada	Terreno Rotto	Terreno Difficile	Ostacoli
Fanteria	4 UM	8 UM	2 UM	2 UM	1 UM
Cavalleria appiedata	4 UM	8 UM	2 UM	2 UM	1 UM
Cavalleria	6 UM	8 UM	3 UM	No	2 UM
Generali	12 UM	12 UM	6 UM	6 UM	4 UM
Artiglieria a spinta	1 UM	No	1 UM	No	No
Artiglieria al traino	4 UM	8 UM	2 UM	No	1 UM

Se si spara a	Si deve ottenere
Nemico allo scoperto	4 o +
Nemico in copertura leggera	5 o +
Nemico in copertura pesante	6 o +

Tavola dei valori dell'artiglieria

Fino a 3 UM	Fino a 6 UM	Fino a 12 UM	Fino a 20 UM	Fino a 30 UM
3 D6 con 2+	3 D6 con 3+	3 D6 con 5+	1 D6 con 5+	-

Modificatori al tiro del dado per colpire nella fase di fuoco

-1	Chi spara è disordinato
-1	Chi spara è sotto carica (non vale per fanteria sotto carica da cavalleria)
+1	Fanteria caricata frontalmente da cavalleria
+1	Chi spara è armato di armi a retrocarica
+1	Bersaglio in colonna di marcia o di attacco
-1	Batteria che effettua fuoco di controbatteria
+1	Bersaglio è artiglieria al traino

Modificatori dadi di mischia per ogni base

+1	Unità in carica
+1	Unità in sfondamento
+1	Cavalleria che carica fanteria o artiglieria (cumulabile con il fattore della carica)
+1	Unità che combatte sul fianco o sul retro dell'unità nemica

Se si combatte contro	Si deve ottenere
Nemico allo scoperto	4 o +
Nemico in copertura leggera	5 o +
Nemico in copertura pesante	6 o +

Modificatori al tiro del dado per colpire

-1	Unità in disordine
-1	Unità attaccata dal fianco o dal retro
-1	Unità di cavalleria smontata

Risoluzione della mischia

Per valutare chi ha vinto la mischia occorre procedere come segue:

Ogni parte prende il numero di perdite che ha inflitto al nemico e aggiunge

- +1 per ogni due basi che supportano l'attacco (sino al massimo di +3); sono considerate basi in supporto le basi in diretto contatto sui fianchi e sul retro del rango che combatte in mischia;
- +1 colonna che carica
- +1 brigata con esperienza maggiore

☛ **Si confrontano i risultati ottenuti dal difensore e dall'attaccante e chi ottiene il risultato inferiore è il perdente della mischia.**