

Tabella degli Effetti del Terreno

Esagono	Costo per entrare	Effetti su Scaramuccia, Combattimento d'Assedio e Ingaggio della Battaglia Maggiore (a)	Effetti generali nella Battaglia Maggiore (b)
"Clear", Terreno Chiaro (coltivato)	1	Nessuno	Nessuno
"Marsh", Acquitrino	2	Cav. Pesante attaccante l'esagono.: x 0.5. Cav. Pesante che si difende nell'esagono.: x 0.5 .	Il Chit di Carica di Cavalleria non è giocabile
"Heath", Brughiera (non coltivato)	2	Come Acquitrino	-1 Fuoco d'Artiglieria; -1 Carica di Cavalleria
"Swamp", Palude	3	Come Acquitrino e Sfavorevole	La Battaglia Maggiore non è permessa (usare Scaramuccia)
"Woods", Bosco	2	Come Acquitrino e Sfavorevole	La Battaglia Maggiore non è permessa (usare Scaramuccia)
"Hill", Collina	2	Come Acquitrino e Sfavorevole	-1 Fuoco d'Artiglieria; -1 Carica di Cavalleria
"Mountain", Montagna	5	Come Acquitrino e Sfavorevole	La Battaglia Maggiore non è permessa (usare Scaramuccia)
- "Town", Borgo - Naviglio	OTH	OTH	OTH
"Fortified Town", Borgo Fortificato (c)	1	Il Difensore (fino a 4 PF) è raddoppiato	OTH
"Fortified City", Città Fortificata (c)	1 (d)	Sfavorevole ; il Difensore (fino a 10 PF) è raddoppiato; -1 Fuoco d'Artiglieria verso l'hex	OTH
"Earthworks", Fortificazione	OTH	Sfavorevole ; il Difensore (+ 4 PF) è raddoppiato; -1 Fuoco d'Artiglieria verso l'hex	-1 Fuoco d'Artiglieria; -1 Carica di Cavalleria
"Primary Road", Strada Principale	0.5 (e)	OTH	OTH
"Secondary Road", Strada Secondaria	1	OTH	OTH
"Lake", Lago	NA	Nessun Combattimento è permesso	Nessun Combattimento è permesso
Lato di Esagono	Costo per attraversare	Effetti su Scaramuccia, Combattimento d'Assedio e Ingaggio della Battaglia Maggiore (a)	Effetti generali nella Battaglia Maggiore (b)
"Primary River", Fiume Principale	NA	Nessun Combattimento è permesso	Nessun Combattimento è permesso
"Secondary River", Fiume Secondario	+2 (+3 in Pioggia)	Sfavorevole ; -1 Fuoco d'Artiglieria attraverso il lato d'esagono	-1 Fuoco d'Artiglieria; -1 Carica di Cavalleria
"Secondary Bridge", Ponte Secondario (f)	+1 (+2 in Pioggia)	Come Fiume Secondario	-1 Fuoco d'Artiglieria; -1 Carica di Cavalleria
"Pontoon Bridge", Pontone	+0.5	Come Fiume Secondario	-1 Fuoco d'Artiglieria; -1 Carica di Cavalleria
"Ferry", Traghetto (g)	+2	Sfavorevole (g)	Nessun Combattimento è permesso

NOTE:

- a) A meno che diversamente specificato, questa colonna si applica a tutti gli Attacchi sulla Tabella degli Assalti, incluse le risoluzioni degli Ingaggi durante la Battaglia Maggiore, Assedio, Scaramuccia e Sortita.
- b) Questa colonna riporta gli effetti sul Fuoco d'Artiglieria e la Carica di Cavalleria durante la Battaglia Maggiore.
- c) Gli effetti di Borghi e Città sono guadagnati e sommati agli effetti OTH solo se la Forza si difende all'interno; altrimenti valgono gli effetti OTH solamente.
- d) +1 per uscire da una Città se la Forza vi inizia il suo movimento.

e) Passare attraverso una Fortezza costa 1 MP anche utilizzando una Strada Maggiore (vedi il par. 7.6.1 delle regole standard).

f) Si considerano "ponti" i Lati di Esagono in cui una qualsiasi Strada attraversa un Fiume Secondario (da cui il termine "Ponte Secondario").

g) I Traghettoni sono indicati direttamente sulla mappa di gioco attraverso il fiume Po. Non sono ammessi Attacchi di Breccia o Sortite attraverso Traghettoni.

Nota: sottrarre 1 dalla Capacità di Movimento di tutte le Unità di Combattimento quando il Tempo Atmosferico indica Fango o Neve.

OTH = Considerare l'Altro Terreno nell' Esagono;
NA = Non Permesso

Tabella del Fuoco di Artiglieria

		Punti Forza di Artiglieria					
Dado	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10 +	
0 o meno	-	-	-	-	-	-	
1	-	-	*	-	-	-	
2	-	*	-	*	DC (b)	DC (b)	
3	-	-	-	DC (b)	*	DC b §	
4	-	-	DC	DC §	1 b §	2 b	
5	-	DC (b)	DC (b) §	1 b	1	1 * §	
6 o più	DC (b)	DC §	1 b	2 §	2 b §	3 b §	

Modificatori al tiro di Dado (cumulativi):

- 2 Durante Tempo atmosferico di Pioggia
- 1 Durante Tempo atmosferico di Fango o Neve
- 1 Tirando attraverso un lato di esagono di Fiume Secondario (nella Battaglia Maggiore: contro un Corpo protetto dietro un chit "Fiume")
- 1 Tirando attraverso Fortificazione (nella Battaglia Maggiore: contro un Corpo protetto dietro un chit "Fortificazione")

Solo in Battaglia Maggiore:

- 1 Tirando in Brughiera o Collina

Solo in Assedio:

- +1 se un Capitano della Forza che tira possiede la Abilità d'Assedio
- 1 Tirando contro una Città Fortificata

Spostamento di Colonna:

- +1R Per ciascun Livello di Assedio (usare la colonna più a destra come massimo)

Spiegazione dei Risultati

- Nessun effetto

- * L'Unità di Artiglieria che tira perde 1 PF
- DC Le Unità nemiche bersaglio eseguono un Controllo di Disciplina (l'intera Forza durante un Assedio o Corpi durante la Battaglia Maggiore)
- # Le Unità nemiche bersaglio perdono # PF (complessivamente, non ciascuna) e quindi eseguono un Controllo di Disciplina. Se un Unità Svizzera o di Lanzichenecchi subisce un qualunque numero di perdite di PF, deve anche perdere un PF aggiuntivo (2 diventa 3, 3 diventa 4, etc.)
- b Solo in Assedio: **Breccia**
- (b) Solo in Assedio: se la Forza Assediante possiede Artiglieria d'Assedio o la forza Assediata è priva di PF di Artiglieria, trattare come "b"; altrimenti nessun effetto.
- § **Solo in Battaglia Maggiore:** I Capitani bersaglio eseguono un Controllo di Eliminazione

Quando si ottiene una Breccia, elevare il Livello di Assedio di 1 (fino ad un massimo di 2).

Vedi anche: "Genieri" par.15.1.2 nelle Regole Standard

Tabella delle Cariche di Cavalleria

		PF di Cavalleria			
Dado	1	2-4	5-7	8 +	
0 or more	A1	A2	A2	A3	
1 *	A1	A1	A2	A2	
2	A1	A1	A1	A1	
3	-	A1	A1	A1	
4	-	-	-	-	
5	-	-	-	-	
6	-	-	-	D	
7	-	-	D	D	
8	-	D	D	D	
9 or more §	D	D	D	D1	

Le Cavallerie che caricano sono "Perse in Saccheggio" (vedi par.11.4.1)

Modificatori al tiro di Dado (cumulativi):

- 1 carica in Brughiera o Collina
- 1 l'Unità caricata possiede "Earthworks/River"
- 1 durante Tempo Atmosferico di Fango
- 1 carica contro un'Unità Svizzera o di Lanzichenecchi
- +1 carica sul fianco (vedi par.11.4.1)

+ **Qualità della Cavalleria Pesante** (solo la Cavalleria Pesante può aggiungere questo modificatore)

- 1 se il giocatore avversario ha utilizzato "Armi da Fuoco" contro una carica di Cavalleria Pesante

Spiegazione dei Risultati

- Nessun effetto
- D L'Unità nemica caricata è Demoralizzata; quindi il Corpo che ha caricato esegue un Controllo di Disciplina
- D# L'Unità nemica caricata perde # PF ed è Demoralizzata; quindi il Corpo che ha caricato esegue un Controllo di Disciplina
- A# Le Unità di Cavalleria che hanno caricato perdono # PF ed eseguono un Controllo di Disciplina; se il giocatore avversario ha utilizzato "Armi da Fuoco", le perdite in PF sono RADDOPPIATE
- * Il Capitano che carica esegue un Controllo di Eliminazione
- § Tutti i Capitani nel Corpo caricato eseguono un Controllo di Eliminazione

Tabella della Disciplina

Dado	0	1	2	3	Qualità
	V	S	N	R	Classe di Affidabilità
0 -	P	P	P	P	
1	P	P	P	P	
2	F	P	P	P	
3	F	F	P	P	
4	D	F	F	P	
5	D	D	F	P	
6	D*	D	D	FF	
7	D*	D*	D	D	

Come usare la Tabella:

- Durante la Fase di Combattimento, selezionare il valore della riga "Qualità" corrispondente alla Qualità dell'Unità considerata.

- Durante la Fase di Comando o Attivazione, selezionare il valore della riga "Classe di Affidabilità" corrispondente alla Classe di Affidabilità dell'Unità considerata.

Modificatori al tiro di Dado (cumulativi):

- 1 Il Primo Capitano ha una Stella di Bonus
- +1 Ordine Forzato (par.5.3.1 "Ordine Forzato")
- 1 "Paghe Extra" di 2 AP (solo nel Controllo per il Recupero, par.9.2)
- +1 Ogni MP speso (solo nel Controllo per il Recupero, par. 9.2)

Spiegazione dei Risultati

Controllo di Disciplina:

- P** Passato; nessun effetto
- F** Fallito; se l'Unità di Combattimento ha più di 2 PF, perde 1 PF; altrimenti trattare come D sotto.
- FF** se l'Unità di Combattimento ha più di 3 PF, perde 2 PF; altrimenti trattare come D sotto.
- D** Demoralizzato; l'Unità di Combattimento è Demoralizzata. Se già Demoralizzata: durante la fase di Comando, Eliminata; durante la Fase di Combattimento, nessun effetto.
- D*** Come D sopra; se la Regola Opzionale 18.7 è utilizzata, l'intera Forza "vola" a saccheggiare il più vicino esagono idoneo disponibile.

Controllo per il Recupero:

- P** L'Unità di Combattimento recupera
- F, FF, D** Nessun effetto
- D*** Demoralizzata; l'Unità di Combattimento è Eliminata

Tabella dell'Inseguimento

Dado	Cavalleria che insegue	Fanteria che insegue	Controllo Eliminazione dei Capitani
0 o -	--	--	--
1	C30	--	*
2	C40	--	--
3	C50	I10	--
4	C60	I20	--
5	C70	I30	§
6	C80	I40	§
7	C100	I50	§
8	C120	I60	§

Come usare la Tabella:

Lanciare il dado ed applicare i modificatori (vedi sotto). La riga indica le Perdite di Inseguimento come somma di due percentuali: C#, dovuta alla Cavalleria che insegue e I#, dovuta alla Fanteria che insegue.

Modificatori al tiro di Dado (cumulativi):

- +1 Il Primo Capitano che insegue ha una Stella di Bonus
- +1 La Forza che insegue contiene Stradioti non demoralizz.
- 1 Per ogni MP intero speso da una Forza che esce da ZOC durante la fase di Attivazione (vedi il par.7.8.2 "Uscire dalle ZOC")

Spiegazione dei Risultati

- Nessun effetto
- C#** Perdite di Inseguimento = #% dei PF (arrotondati all'intero più vicino) della Cavalleria non demoralizzata che insegue)

- I#** Perdite di Inseguimento = #% dei PF (arrotondati all'intero più vicino) della Fanteria (di ogni tipo, ma non Artiglieria) non demoralizzata che insegue
- * Con un lancio di dado non modificato di 1, eseguire un Controllo dell'Eliminazione su uno dei Capitani che inseguono (a scelta del proprietario)
- § Tutti i Capitani inseguiti eseguono un Controllo dell'Eliminazione

Conversione delle Perdite di Inseguimento:

1 PF di Artiglieria o Demoralizzato = 1 Perdita di Inseguimento

1 PF non demoralizzato = 2 Perdite di Inseguimento (vedi il par.11.4 "Battaglia Maggiore" - Passo 10-a "Inseguimento e Recupero")

Tabella dei Modificatori di Iniziativa

		Modificatore all'Iniziativa
Iniziativa del Capitano nemico adiacente →	1	-2
	2	-3
	3	-4
	4	-5
	5	-5

Come usare la Tabella:

Trovare la riga corrispondente al valore di Iniziativa (stampato sulla pedina) del Capitano nemico adiacente e ricavare il Modificatore all'Iniziativa sulla colonna di destra.

Tabella degli Assalti

Non Sfavorevole	Differenziale della Qualità delle Forze							
	-3 o -	-2	-1	0	+1	+2	+3 o +	
Sfavorevole	-3 o -	-2	-1	0	+1	+2	+3 o +	
0 o meno	4 D	3 D	2 D	2 D	2 D	1 D	1 D	1 D
	--	--	--	--	--	--	--	--
1	3 D	2 D	2 D	1 D	1 D	1 D	1	1
	--	--	--	--	--	--	--	--
2	2 D	2 D	1 D	1 D	1	1	1	1
	--	--	1	1	1	1	--	1
3	2 D	2 D	1 D	1	1	1	1	--
	--	--	--	--	--	--	1	1 D
4	1 D	1 D	1	1	1	--	--	--
	--	--	--	--	--	1	1 D	1 D
5	1 D	1	1	1	--	1	1	--
	--	--	--	1	1	1 D	1 D	1 D
6	1	1	1	--	--	--	--	1
	--	--	1	1	1 D	1 D	1 D	2 D
7	1	1	--	1	1	1	--	--
	--	1	1	1 D	1 D	1 D	2 D	2 D
8 +	0	--	1	--	--	--	--	--
	--	1	1 D	1 D	1 D	2 D	2 D	3 D

Come usare la Tabella:

Armi da Fuoco: Ridurre di 1 la **Qualità** della Forza Attaccante se la Forza in difesa utilizza "ArmidaF." (nella Battaglia Maggiore) o la maggior parte dei suoi PF consistono in Fanteria con Armi da Fuoco (durante Scaramuccia e Assedio)

Disorganizzazione: Ridurre di 1 la **Qualità** di una Forza disorganizzata

Marcia Amministrativa: Ridurre di 1 la **Qualità** di una Forza attaccata mentre esegue una Marcia Amministrativa
Verificare sulla Carta degli Effetti del Terreno se si applica il terreno Sfavorevole e/o moltiplicatori dei PF. Calcolare il Differenziale della Qualità delle Forze (Attaccante meno Difensore) e trovarne il valore sulla riga "Non Sfavorevole" o "Sfavorevole" a seconda del Terreno. Lanciare un dado, applicare il modificatore finale (vedi sotto) al risultato, ed intersecare la riga corrispondente con la colonna del Differenziale per ottenere il risultato dell'Assalto.

Modificatori al tiro di Dado (cumulativi):

Rapporto dei PF :

Modificare il numero di PF per gli Effetti del Terreno e calcolare il rapporto tra la Forza più grande e quella più piccola: il modificatore corrispondente vale

Modificatore per il rapporto dei PF:

2 : 1 => 1

4 : 1 o più => 2

Sommare il modificatore se la Forza Attaccante è la più grande, sottrarlo se la Forza Attaccante è la più piccola.

Bonus del Capitano:

+ 1 se il Capitano Attaccante ha una Stella Bonus

- 1 se il Capitano Difensore ha una Stella Bonus

Tempo Atmosferico:

- 1 durante turni di Fango, Pioggia o Neve

Pioggia: le Unità di Fanteria non possono mai utilizzare Armi da Fuoco

Tipo di Unità:

Unità di Fanteria Svizzere e di Lanzichenecchi (applicato se un'Unità di questo tipo è presente nella Forza):

+1 se attaccante in un esagono **Non Sfavorevole** (*)

-1 se difendente in un esagono **Non Sfavorevole** (**)

-1 se attaccante in un Attacco di Breccia (Assedio)

+1 se difendente in un Attacco di Breccia (Assedio)

-1 se attaccante una Forza con Fortificazione (in una Battaglia Maggiore la Forza difendente deve utilizzare

"Fortificazioni") o *dentro* una Fortezza (Assalto) (questo modificatore annulla il caso (*) sopra)

+1 se difendente in una Fortificazione (in una Battaglia Maggiore la Forza difendente deve utilizzare

"Fortificazioni") o *dentro* una Fortezza (Assalto) (questo modificatore annulla il caso (**)) sopra)

Spiegazione dei Risultati

Il risultato superiore si applica all'Attaccante; quello inferiore al Difensore.

Il risultato **ombreggiato** indica la parte perdente - questa deve eseguire un Controllo di Disciplina.

= numero di PF (non di Artiglieria) perduti dalla Forza.

D = un'Unità di Combattimento (a scelta del possessore) è immediatamente Demoralizzata.

Tabella per le Regole Opzionali della Battaglia Maggiore (par.18.9)

Step 03: Determinare il modificatore finale al lancio del dado per il Combattimento:

- Iniziativa dei Capitani Generali** (Tabella 1): Incrociare l'Iniziativa del Capitano Generale attaccante con un tiro di dado. Ripetere lo stesso per il Capitano Generale difensore. Sottrarre il risultato del difensore da quello dell'attaccante.
- Bonus di Comando dei Capitani:** Sommare tutte le stelle dei Capitani (esclusi i non-Impiegati) per la Forza attaccante e per la Forza in difesa, fino ad un massimo di 2 per giocatore. Sottrarre il risultato del difensore da quello dell'attaccante.
- Rapporto di forza** (Tabella 2): Dividere i PF della forza maggiore per quelli della minore, per avere un rapporto di PF; questo è arrotondato in giù ad uno di quelli in Tab.2. Artiglieria esclusa dal calcolo. Il modificatore nella Tab. è positivo se l'attaccante è la forza maggiore (altrimenti negativo).
- Superiorità di Cavalleria** (Tabella 3): Il giocatore con più PF di Cavalleria (sommare Cavalleria Pesante e Leggera) consulta la Tab.3. Incrociare la differenza in PF di Cavalleria tra le 2 Forze con la classe di terreno. Il modificatore nella Tab. è positivo se l'attaccante ha più PF di Cavalleria (altrimenti negativo).
- Superiorità di Artiglieria:** Se uno dei due giocatori ha almeno un rapporto di 1,5 a 1 in PF di Artiglieria, c'è un modificatore per la Superiorità d'Artiglieria: +1, se è l'attaccante; -1, se è il difensore. Non applicabile con la Pioggia.
- Superiorità in Armi da Fuoco:** Come sopra, ma si contano le Unità con Armi da Fuoco.
- Unità d'Elite:** Contare tutti i differenti 'tipi' di Unità con Qualità=3, per ognuna Forza. Sottrarre il risultato del difensore da quello dell'attaccante. Per essere contato, un 'tipo' di Unità a Q=3 deve avere almeno 8 PF.
- Qualità Scarsa:** Determinare la Qualità (seguire la regola par.12.1). Chi dei due giocatori ha una Forza di Qualità minore o uguale a 1, ottiene questo modificatore: -2, se è l'attaccante; +2, se è il difensore.
- Terreno:** Considerare il terreno dell'hex del difensore ed il lato di hex tra le due Forze. L'attaccante (solo) riceve un modificatore di -1 se l'attacco è Sfavorevole ("Affecting") sulla Tabella standard degli Effetti del Terreno.

Ora sommare insieme tutti i modificatori calcolati ai passi precedenti e determinare il modificatore finale al tiro di dado per il combattimento: può essere un numero positivo o negativo.

Step 04: Tirare il dado del combattimento

Tirare il dado, applicando il modificatore al tiro di dado calcolato al passo precedente. Leggere il risultato sulla Tabella dei Risultati del Combattimento Opzionale.

Spiegazione dei risultati

- I risultati sono dati nella forma Forza Attaccante / Forza in Difesa (*vedere par.18.9.1 per i dettagli*)
- Un numero sottolineato indica il giocatore perdente, che deve subire Inseguimento e quindi Ritirarsi. In ogni caso il vincitore non può perdere più PF del perdente.
- Un risultato ombreggiato implica "ritirare": tirare ancora usando il numero nella casella come l'unico modificatore al tiro di dado.

Come usare la Tab.3: Se il terreno nell'hex di battaglia è diverso da Chiaro, usare sempre la linea "Non Chiaro" della Classe di Terreno. Altrimenti, usare la riga "Chiaro: Gendarmi F.", se la maggioranza di unità di cavalleria della Forza che ha la Superiorità di Cavalleria sono Gendarmi Francesi; "Chiaro: Altra Cavall." Negli altri casi.

Tabella 1: Iniziativa Capitano

Dr	0 -1	2	3	4+
1	0	1	1	2
2	0	1	2	2
3	0	2	2	3
4	1	2	3	3
5	1	3	3	4
6	2	3	4	5

Tab. 2: Rapp. PF

Rapp.	Mod
1 - 1	0
1.5 - 1	1
2 - 1	2
3 - 1	3

Table 3: Superiorità di cavalleria

Classe di Terreno	Differenziale di PF				
Chiaro: Gendarmi F.	0 -2	3 -5	6 -10	11 -20	21 +
Chiaro: Altra Cavall.	0 -4	5 -10	11 - 20	21 +	
Non Chiaro	0 -10	11 - 20	21 +		
Mod. al dado	0	1	2	3	4

Tabella dei Risultati del Combattimento

Dr	Att./Dif.	Dr	Att./Dif.	Dr	Att./Dif.
-7	<u>50</u> / 5	0	+1	+7	- 1
-6	<u>50</u> / 5	+1	<u>25</u> / 20	+8	20 / <u>30</u>
-5	<u>45</u> / 5	+2	<u>20</u> / 20	+9	15 / <u>35</u>
-4	+3	+3	<u>15</u> / 15	+10	15 / <u>40</u>
-3	<u>40</u> / 10	+4	15 / <u>15</u>	+11	- 3
-2	<u>35</u> / 15	+5	15 / <u>20</u>	+12	10 / <u>45</u>
-1	<u>30</u> / 15	+6	20 / <u>25</u>	+13	5 / <u>50</u>

Spiegazione dei risultati:

- I 2 numeri sono le perdite in percentuale per Att. / Dif., rispetto ad i loro valori iniziali in Punti Forza.
- Un risultato ombreggiato implica "ritirare" con il numero indicato come unico modificatore
- Il risultato sottolineato indica il perdente, che deve ritirarsi

Tabella dei Punti Amministrativi

		Distanza di LOC in esagoni:					
		0	1 - 12	13- 25	26- 48	49- 72	73+
Dadi:	2	0	-4	-1	0	0	0
	3	0	-2	-4	-4	-1	-2
	4	0	-2	0	-1	-3	-1
	5	0	-1	-2	-2	-1	-4
	6	0	0	-1	-1	-2	-3
	7	0	0	-1	-2	-3	-2
	8	0	0	0	0	-4	-3
	9	0	-1	-2	-3	-3	-4
	10	0	-3	-3	-3	-2	-4
	11	0	-1	-3	-4	0	-4
	12	0	-2	-4	-3	0	-4

Come usare la tabella:

Trovare l'appropriata colonna per la distanza di LOC in esagoni tra la Fonte di Rifornimento Attiva ed il Capitano Generale.

Quindi tirare **due** dadi e incrociare il risultato con la colonna della distanza, per ottenere il modificatore ai Punti Amministrativi ricevuti dal Capitano Generale.

La quantità reale di Punti Amministrativi ricevuti non può mai essere negative (se lo è, considerarla 0).

Effetti del Tempo:

Spostarsi di una colonna a destra durante Fango, Neve

Esempio:

Un Capitano Generale dista 35 hex dalla sua Fonte di Rifornimenti Attiva e deve ricevere 5 AP nominali in questo turno. Tira un 6, quindi ricevi effettivamente $5 - 1 = 4$ AP in questo turno.

Tabella degli Ordini

Ordine	Forze Maggiori		Forze Minori (^)		Azioni permesse. Effetti	N.Mass. Attiv.
	Nuovo	Cambia in	Nuovo	Cambia in		
“Garrison” Guarnigione	0	0	0	0	Non può lasciare l'hex (in un Paese, Città). Può Recuperare. Iniziativa = 0	1
“Stand” Fermo	1	0	1	0	Non può lasciare l'hex (ogni tipo di hex). Può Recuperare. Iniziativa = 0	1
“Manoeuvre” Manovra	2	3 - *	1	1	Può fare: Marcia Regolare, Marcia Amministrativa (**)	2
“Attack” Attacco	3	4 - *	1	1	Può fare: Marcia Regolare, Marcia di Avvicinamento (**)	2
“Ritirata” Retreat	0	0	0	0	Può fare: Marcia Regolare. Modificatore all'Iniziativa: +1 (**)	2

Note:

Usare la colonna “Nuovo” nei Turni in cui sono ricevuti gli AP (gli Ordini sono stati rimossi) oppure quando vengono create nuove Forze.

Usare la colonna “Cambia in” negli altri casi.

La colonna “Mass. Attiv.” Dice il numero massimo di volte in cui un Capitano può attivarsi in un singolo Turno con quell'Ordine.

Le Forze Maggiori sono quelle comandate da un Capitano Generale. Tutte le altre sono Forze Minori.

(^): Il costo è sempre 0 AP per le Forze Minori composte solo da Cavalleria Leggera o composte da 1 solo PF (di ogni tipo) (sia “Nuovo” che “Cambia in”)

* : Sottrarre il costo dell'Ordine corrente (ricavandolo dalla colonna “Nuovo”)

** : Iniziativa modificata di -1 durante una seconda Attivazione

Ordini forzati: Controllo di Disciplina, dado + 1; Attacco Continuativo: Controllo di Disciplina

Tabella dell'Attrito

Dimens. della Forza (PF)	Tiro di dado modificato:									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
1 – 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
10 – 14	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
15 – 19	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2
20 – 26	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3
27 – 34	0	0	0	0	1	1	2	3	3	5
35 – 42	0	0	0	1	1	2	3	5	5	7
43 +	0	1	1	1	2	2	3	5	7	9

Come usare la tabella

Trovare la riga corrispondente alla dimensione della vostra Forza.

Tirare **un** dado, modificarlo con i modificatori al tiro di dado e trovare il risultato sulla colonna corrispondente.

Incrociare il tiro di dado modificato con la dimensione della forza e leggere le perdite per attrito in PF su quella linea.

Modificatori al tiro di dado

- Sempre applicabili:

Bonus del capitano: – 1 per il Bonus di comando del Primo Capitano (stella);

Tempo: +1 se il Tempo è **Pioggia, Fango, Caldo, Neve, Ghiaccio**

- Applicabile solo durante la Fase di Attivazione:

Seconda Attivazione: +1 per ogni pieno Punto Movimento speso durante una Seconda Attivazione, fino ad un massimo di 4 (se in Marcia Amministrativa, +1 per ogni 2 pieni PM spesi).

- Applicabili solo durante il Segmento di Attrito:

(Nota: L'Attrito in questa Fase è controllato SOLO se la Forza si trova in una delle seguenti condizioni (v.par.8):

Landa Desolata (*), Terra Insalubre (), Regione Ostile** (vedi "Allineamento Regionale", par.14),

ZOC Nemica, Forza Assediata)

Assediata: +2 se una Forza ha un segnalino di Stato d'Assedio (ogni livello) e non ha LOC; +0 se ha LOC

Acquartieramenti (opzionale): Borgo Fortificato o Fortificazioni: – 1; Città Fortificata: – 2

Turno Interfase (opzionale): +1

Tutti I modificatori sono cumulativi (quando applicabile).

Esempio: Una Forza che si attiva (Ordine di Attacco) muove di 3 MP durante la sua seconda attivazione nella Pioggia. Alla fine della mossa, tira per l'Attrito con un modificatore di +4 : +1 per la Pioggia; +3 per i 3 pieni PM spesi durante una seconda attivazione

Notes:

(*) Land Desolata: Considerare l'hex dove si trova la Forza ed i sei hex circostanti. La Forza è in Terra Desolata se almeno quattro di questi hex sono Montagna, Incolto, Palude, Saccheggiato o Devastato.

(**) Terra Insalubre. La Forza è in una Terra Insalubre se si trova in un hex di Acquitrino o Palude.

Un Borgo in un Acquitrino (p.e: hex 1515) è ancora considerato un Acquitrino per gli scopi dell'Attrito.

Tabella delle Opzioni Tattiche

Opzione Tattica	Quando giocabile	Durata (round)	Mass. Per gioc.
- Formazione	Al Dispiegamento dei Capitani	Tutti	1
- Adunata	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro; Dopo il 1° round; solo dal Capitano Generale	1	1
- Riserva	Impegno della Retroguardia	1	2
- Artiglieria	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro	2 (*)	2
- Carica di Cavalleria	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro	1	2
- Armi Combinate	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro	1	2
- Coordinam. Tattico	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro	1	1
- Armi da Fuoco	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro	2	2
- Fortificazioni/Fiume	Scontro di Avanguardia, Scontro di Centro	Tutti (*)	6 (**)

Note:

* : perso se il Corpo si ingaggia

** : 4 chit di Fortificazione aggiuntivi se la Forza è in hex con Fortificazioni di Livello 2; 2 chit, se di Livello 1.

2 chit di Fiume addizionali, se la Forza è dietro un Fiume.

Tabella degli Effetti dei Tipi di Unità

Tipo di Unità	Effetti su:	
	Sacaramuccia o Assedio	Battaglia Maggiore
Fanteria con Armi da Fuoco	<ul style="list-style-type: none"> - Qualità della Forza Att. -1, se almeno 50% dei PF nella Forza dif. ha "Armi da Fuoco" - Pioggia: no "Armi da Fuoco" 	<ul style="list-style-type: none"> - Qualità Corpo Att. -1, se difensore gioca chit "Armi da Fuoco" - Pioggia: no "Armi da Fuoco"
Lanzichenecchi , Fanteria Svizzera	<ul style="list-style-type: none"> - Attaccare in hex Non Sfavor.: dado +1 (Difendere: -1) - Attaccare Fortificaz., Fortezza: dado -1 (Difendere: +1) - Attaccare in Breccia: dado -1 (Difendere: +1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Attaccare in hex Non Sfavor.: dado +1 (Difendere: -1) - Attaccare Fortificazioni: dado -1 (Difendere: +1)
Cavalleria (Leggera e Pesante)		<ul style="list-style-type: none"> - Caricare in hex Incolto, Collina: dado -1 - Caricare contro Corpo che gioca "Fortif./Fiume": dado -1 - Caricare col Fango: dado -1 - Caricare contro Svizzeri, Lanzi.: dado -1 - Carica sul fianco: dado +1
Cavalleria Pesante, Gendarmi (solo)	<ul style="list-style-type: none"> - Att. o Dif. in Acquitrino, Incolto, Palude, Bosco, Collina, Montagna: x 0.5 	<ul style="list-style-type: none"> - Carica: dado + Qualità - Caricare contro Corpo che gioca "ArmiFuoco": dado -1
Artiglieria	<ul style="list-style-type: none"> - Pioggia: dado -2 - Fango, Neve: dado -1 - Fuoco attraverso Fortificazione/Fiume: dado -1 - Fuoco contro Città Fortificata: dado -1 	<ul style="list-style-type: none"> - Pioggia: dado -2 - Fango, Neve: dado -1 - Se difensore gioca Fortificazione/Fiume: dado -1 - Fuoco in Incolto, Collina: dado -1

Nota:

- Nei Turni di Pioggia, Fango, Neve, tutte le Unità di Combattimento sottraggono **uno** dal tiro di dado sulla Tabella degli Assalti.