

V&F ARMY SHEET: ALLEATI FRANCESI E INGLESI (1807-15) v3.1

PROFILI DELLE UNITA'							
UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi da Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Guardia	24-36	Moschetto (12")	3	5	5	Schermaglia, Quadrato	28
Granatieri	24-36	Moschetto (12")	3	5	4	Schermaglia, Quadrato	24
Fanteria di Prima Linea	24-36	Moschetto (12")	3	4	3	Schermaglia, Quadrato	18
Fanteria di Seconda Linea	24-36	Moschetto (12")	2	3	3	Schermaglia, Quadrato	13
Fanteria Leggera	24-36	Moschetto (12")	4	3	3	Fanteria Leggera, Quadrato	22
Milizia	24-36	Moschetto (12")	2	3	2	Milizia, Quadrato	9
Distaccamento di Fanteria	6-8	Moschetto (12")	2	2	2	Fanteria Leggera	12
Distaccamento di Fucilieri	6-8	Fucile (18")	2	2	2	Fanteria Leggera	14
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi da Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Cavalleria Pesante	9-14	Sciabola	-	5	3	Cavalleria Pesante	22
Cavalleria di Linea	9-14	Sciabola o Lancia	-	4	3	-	18
Cavalleria Leggera	9-14	Sciabola	-	3	3	Carabine, Cavalleria Leggera	20
Cavalleria Irregolare	9-14	Sciabola	-	3	2	Mordi & Fuggi, Cavalleria Leggera	19
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2	1	Carabine, Cavalleria Leggera	1
UNITA' D'ARTIGLIERIA	Cannoni	Armi (Gitatta)	Rateo di Fuoco	Attacchi da Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Artiglieria da campo	1	Cannone (48")	1	2	2	Canister	20
Artiglieria a Cavallo	1	Cannone (36")	1	2	2	Canister, Artiglieria a Cavallo	26

REGOLE OPZIONALE PER L'ARMATA & OPZIONI PER LE UNITA'

Tattica di Linea: Le unità di Fanteria di questa Army List che sono in Colonna d'Attacco hanno un movimento di 9" e non possono effettuare azioni di Assalto a meno che non finiscano il loro movimento in contatto con un nemico che sia in copertura o che possa essere raggiunto solo attraversando un ponte o un guado.

Fuoco Disciplinato: Le unità di fanteria, esclusa la Milizia, possono avere la regola Fuoco Disciplinato per più 4 punti. Se l'armata ha la regola Tattica di Linea il costo si riduce a +2 punti.

Unità d'Elite: Le unità possono essere promosse ad Elite. Un'unità d'Elite può aggiungere 1 al suo Valore di Rateo di Fuoco per 3 punti extra (o 6 punti extra se si tratta di artiglieria), fino a 1 può essere aggiunto al suo Valore di Attacchi da Mischia per 2 punti extra e fino a 1 può essere aggiunto al suo Valore di Tenacia per 4 punti extra.

Unità Sottoforza: Le unità di cavalleria e di fanteria, a parte i distaccamenti, possono essere schierati come unità sottoforza. Dimezza il numero di modelli dell'unità sottoforza. A tutte le unità sottoforza, riduci il Valore di Attacchi da Mischia il il loro Valore di Tenacia di 1 punto e riduci il loro costo di 5 punti.

Unità Scoraggiate: Le unità, ad eccezione della milizia, possono essere schierate come Scoraggiate. Costeranno 6 punti in meno; sottrai 1 dai valori di Tenacia e Attacchi in Mischia.

CARTE FATO

Qualsiasi C.	Act on Initiative. Una volta per fase d'attivazione, puoi giocare qualsiasi carta per attivare un'unità di una brigata che ha fallito di attivarsi di compiere un'attivazione o che non ha ricevuto i messaggeri di compiere un'attivazione.
RE	National Pride. Gioca questa carta dopo che un'unità alleata ha fallito un test di Valore o di Fortitude. Essa può ripetere il test fallito. Se il nuovo risultato è un successo, le unità alleate possono a loro volta ripetere i test di Valore o Fortitude falliti per il resto del turno.
REGINA	Death to the Invaders. Gioca questa carta nella fase di Mischia. Seleziona una Brigata alleata. Aggiungi 1 al Valore delle unità della Brigata per il resto della fase.
JACK	Home Ground. Gioca questa carta nella tua fase fato. Seleziona un elemento di terreno. Aggiungi 1 al risultato dei test di Valore per le unità alleate entro 3" da quell'elemento di terreno per il resto della partita.
10	Capture. Gioca questa carta nella tua fase fato. Seleziona un obiettivo controllato dal nemico. Se lo controlli quell'obiettivo alla fine della partita, esso conterà come 2 obiettivi quando si determina chi è il vincitore della partita.
9	Surprise Attack. Gioca questa carta prima che l'unità effettui un assalto. Quest'unità può effettuare un movimento prima dell'assalto.
8	Inspiration. Gioca questa carta dopo che un'unità amica ha fallito un test di Valore o di Fortitude. Il test è passato.
7	Direct Fire. Gioca questa carta quando un'unità nemica è selezionata come bersaglio nella fase di fuoco. Aggiungi 1 al Valore di Rateo di Fuoco delle unità che sparano al bersaglio. Inoltre le artiglierie e le unità su di una collina possono tracciare una Linea di vista attraverso unità che non sono su una collina.
6	Deadly. Gioca questa carta dopo che un'unità amica ha fallito 1 o più test per colpire. Ripeti tutti i test per colpire che hanno fallito.
5	Stubborn. Gioca questa carte prima che un'unità effettui una attivazione. Rimuovi 1 segnalino perdita da quell'unità (anche se ha un solo segnalino perdita).
4	Breakthrough. Gioca questa carta alla fine della tua fase di mischia. Seleziona una Brigata. Le unità di quella Brigata possono effettuare 1 movimento (non possono però assaltare, ripiegare o effettuare un movimento doppio).
3	Confusion. Gioca questa carta all'inizio del turno nemico. Il nemico non può attivare automaticamente una Brigata quel turno ed ogni eventuale riserva, arriverà un turno dopo.
2	The Tide of Battle. Gioca questa carta immediatamente. Mischia nel mazzo Fato tutte le carte giocate fino ad ora (inclusa questa).
Ace	All Out Attack. Gioca questa carta all'inizio della tua fase di mischia. Seleziona un tuo Ufficiale Aggiungi 1 al Valore di Attacchi da Mischia di tutte le unità alleate che si trovano entro 12" dal tuo ufficiale in questa fase.

REGOLE SPECIALI DELLE UNITA'

Canister

Un'unità che ha questa regola può sparare normalmente oppure utilizzare le seguenti regole:

Aggiungi 2 alle caratteristiche di Rateo di Fuoco o di Attacchi da Mischia se l'unità bersaglio è entro 12" almeno parzialmente nel suo arco frontale.

Essa conta due unità al posto di una se fornisce supporto al fuoco se il bersaglio si trova entro 12".

Carabine

Questa unità può usare le sue carabine per effettuare un attacco di schermaglia (vedi la regola schermaglia). Le carabine hanno un Rateo di Fuoco di 1 e una gittata di 12" (il che include il modificatore per la schermaglia).

Fuoco Disciplinato

Ripeto i tiri per colpire pari a 1 (prima che qualsiasi modificatore sia applicato) per il fuoco o la mischia effettuati dalle unità se essa è In Linea ed è l'unità Principale Attaccante.

Cavalleria Pesante

Ripeti tutti i tiri per colpire di 1 per gli attacchi della fase di mischia effettuati da questa unità, fse essa è la Principale Attaccante e l'unità bersaglio non si trova in copertura.

Mordi & Fuggi

Prima che quest'unità combatta, risponda agli attacchi o il tiro per entrare in contatto con un'unità in quadrato venga effettuato, il giocatore che la controlla può dichiarare di effettuare un'azione di Mordi & Fuggi e tirare un dado. Con un risultato di 1 l'unità soffre una perdita, con un risultato di 2-3 non accade nulla, ma con un risultato di 4+ il bersaglio soffre una perdita. Questa unità a questo punto deve effettuare un ripiegamento.

Artiglieria a cavallo

Questa unità ha un movimento di 18" quando è aggogata. In più l'artiglieria a cavallo può riformare sia prima che dopo aver svolto un'azione, un movimento o un ripiegamento e può svolgere un'azione anche se ha sparato nello stesso turno. Le fanterie nemiche non possono attivarsi per muovere in assalto contro un'artiglieria a cavallo, a meno che il movimento d'assalto non parta entro 6" dall'unità stessa.

Cavalleria Leggera

Questa unità ha la regola Ordine Sparso, inoltre aggiunge 2 al test per attivarsi con i messaggeri.

Milizia

Questa unità non può riformare con la stessa attivazione di movimento con cui ha effettuato un movimento. In aggiunta non può essere schierata in Colonna d'attacco (deve invece formare la Masse) e non aggiunge metà del suo Rateo di Fuoco ai suoi attacchi da Mischia quando combatte in Linea.

Fanteria Leggera

Si applicano le seguenti regole:

- Ha la regola Ordine Sparso e Schermagliatori
- Aggiunge 2 al tiro per i messaggeri se è un distaccamento o fa parte di una Brigata composta interamente di unità di fanteria leggera.
- Dimezza le perdite se si trova in un terreno difendibile.
- Può occupare un terreno difendibile dopo che ha effettuato un movimento o un ripiegamento.

Ordine Sparso

Questa unità può essere schierata con uno spazio di 1/4" o 1/2" tra file e tra ranghi, questa formazione è chiamata Ordine Sparso e gli si applicano le seguenti regole:

- Essa ha un movimento di 9" se si tratta di fanteria e di 18" se si tratta di cavalleria.
- Il movimento non è influenzato dal terreno accidentato, se è un'unità di fanteria leggera.
- Dimezza le perdite sofferte nella fase di fuoco.
- Dimezza il suo rateo di fuoco se ha 3 o 4 ranghi.
- Sottrae un dado dal Valore di Attacchi da Mischia a meno che non sia in cover.
- Essa aggiunge solo 1 al numero di attacchi se fornisce supporto in corpo a corpo.
- Può muovere attraverso i modelli di un'unità amica che sia a sua volta in Ordine Sparso persino se non appartengono alla stessa Brigata.

Schermagliatori

Quando un'unità con la regola Schermaglia spara, il giocatore che la controlla può decidere di sparare con i suoi schermagliatori. Se lo fa dimezza il Rateo di Fuoco dell'unità e aggiungi 6" alla gittata del tiro. L'unità può compiere un'azione nello stesso turno in cui ha sparato ad eccezione di un assalto. Un'unità può offrire fuoco di supporto con gli schermagliatori solo ad un'altra unità che sta sparando a sua volta con i suoi schermagliatori.

Quadrato

Questa unità può riformare per assumere la formazione a quadrato o passare dalla formazione a quadrato in qualsiasi altra formazione. Se fa questo non potrà muovere o ripiegare come parte della stessa attivazione. Schiera questa unità in un quadrato (o la formazione oblunga più simile) con tutti modelli rivolti verso l'esterno. Le seguenti regole si applicano alla formazione a quadrato:

- In questa formazione l'unità muove al massimo di 3".
- Non può assaltare.
- Un'artiglieria che spara a questa formazione aggiunge 1 al suo rateo di fuoco.
- Dimezza il suo rateo di fuoco, ma aggiungi 1 al suo numero di Attacchi da mischia.
- All'inizio di ciascuna fase di mischia, prima che il combattimento inizi, tira 1 dado per ogni unità di cavalleria che sia in contatto con uno o più quadrati nemici. Aggiungi 2 al tiro di dado per l'unità se i quadrati a contatto di base sono scossi. Con un risultato di 1-3 la cavalleria subisce una perdita e deve ripiegare; con un risultato di 4-5 la cavalleria deve semplicemente ripiegare, ma non soffre perdite; con un risultato di 6+ la cavalleria resta in contatto con il quadrato e combatte normalmente.
- Un quadrato che perde un combattimento va in rotta automatica.

Veloci

Aggiungi 6" alla distanza di movimento di questa unità.

COMMENTI DEL CREATORE

Armate alleate & unità: Questa scheda d'Armata può essere usata da sola, per rappresentare un'armata di una nazione minore che combatte indipendentemente, in alternativa le unità di questa scheda d'armata possono essere incluse come parte di un'armata britannica o francese, a rappresentare un contingente alleato che combatte come parte di un'armata di una nazione maggiore. NB, quando una o più unità alleate sono selezionate come parte di una forza maggiore, non beneficiano mai delle carte Re, Regina e Jack, che sono riservate alle unità dell'armata principale.

ESEMPI DI FORMAZIONI ALLEATE

I seguenti esempi di profili mostrano come queste unità alleate possono trovarsi come alleati nelle varie armate.

GUERRA DELLA PENISOLA PORTOGHESE

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
1 st Fanteria di Linea	24-36	Moschetto (12")	3	4	3	Fuoco disciplinato, Schermaglia, Quadrato	24
2 nd Fanteria di Linea	24-36	Moschetto (12")	2	3	3	Schermaglia, Quadrato	13
Caçadores	24-36	Moschetto (12")	4	3	3	Fuoco disciplinato, Fanteria leggera, Quadrato	24
Milizia	24-36	Moschetto (12")	2	3	2	Milizia, Quadrato	10
Atiradores	6-8	Fucile(18")	2	2	2	Fanteria Leggera	14
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Cavalleria di Prima Linea	9-14	Sciabola	-	4	3	Carabine, Cavalleria Leggera	22
Cavalleria di Seconda Linea	9-14	Sciabola	-	3	3	Carabine, Cavalleria Leggera	20
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2	1	Carabine, Cavalleria Leggera	13
UNITA' D'ARTIGLIERIA	Canioni	Armi (Gitatta)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Artiglieria da campo	1	Cannone (48")	1	2	2	Canister	20

Tattica di Linea: Le unità di Fanteria di questa Army List che sono in Colonna d'attacco hanno un movimento di 9” e non possono effettuare azioni di Assalto a meno che non finiscano il loro movimento in contatto con un nemico che sia in copertura o che possa essere raggiunto solo attraversando un ponte o un guado.

LEGIONE PORTOGHESE (1809)

By Nuno Pereira

Usa il seguente Army Sheet e le regole speciali per i reggimenti di fanteria e I Cacciatori a Cavallo reclutati da vari elementi dell'armata specialmente per la campagna del 1809 e congedati nel 1811.

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Reggimenti di fanteria	24-36	Moschetto (12")	4	3	3	Fanteria Leggera, Quadrato	21
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Cacciatori a Cavallo	9-14	Sciabola	-	4	3	Carabine, Cavalleria Leggera	20

LEGIONE PORTOGHESE (1812-13)

By Nuno Pereira

Usa il seguente Army Sheet e le regole speciali per i reggimenti di fanteria e I Cacciatori a Cavallo della legione Portoghese impiegata in Russia nella campagna del 1812. I Cacciatori a cavallo era aggregati alla Giovane Guardia. La legione è stata congedata nel 1813.

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
1° Rgt. d'Infanterie	24-36	Moschetto (12")	4	3	4	Fanteria Leggera, Quadrato	25
2-3e Rgt. d'Infanterie	24-36	Moschetto (12")	3	4	3	Schermaglia, Quadrato	18
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Cacciatori a Cavallo	9-14	Sciabola	-	4	3	Carabine, Cavalleria Leggera	22

UNITA' DEL BRUNSWICK PER LA CAMPAGNA DI WATERLOO

By Brendan Morrissey

Utilizza questa Scheda d'armata per le forze di Brunswick nella campagna di Waterloo (giugno-luglio 1815). Non più di un'unità di Lieb Guard o di Ulani dovrebbe essere inclusa nell'armata.

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Lieb Fanteria	24-36	Moschetto (12")	3	5	4	Fuoco disciplinato, Schermaglia, Quadrato	26
Fanteria di Linea	24-36	Moschetto (12")	3	4	3	Fuoco disciplinato, Schermaglia, Quadrato	24
Fanteria Leggera	24-36	Moschetto (12")	4	3	3	Fuoco disciplinato, Fanteria Leggera, Quadrato	24
Avanguardia	12-18	Moschetto (12")	4	2	3	Fuoco disciplinato, Fanteria Leggera, Quadrato	24
Jagher Addestrati	6-8	Fucile (18")	2	2	2	Fanteria Leggera	14
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Ussari	9-14	Sciabola	-	4	3	Carabine, Cavalleria Leggera	20
Ulani	9-14	Lancia	-	5	3	Carabine	22
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2	1	Carabine, Cavalleria Leggera	13
UNITA' D'ARTIGLIERIA	Canioni	Armi (Gitatta)	Rateo di	Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia			
Artiglieria da campo	1	Cannone (48")	1	2	2	Canister	20
Artiglieria a Cavallo	1	Cannone (36")	1	2	2	Canister, Artiglieria a Cavallo	20

Tattica di Linea: Le unità di Fanteria di questa Army List che sono in Colonna d'attacco hanno un movimento di 9” e non possono effettuare azioni di Assalto a meno che non finiscano il loro movimento in contatto con un nemico che sia in copertura o che possa essere raggiunto solo attraversando un ponte o un guado.

UNITA' DEL BRUNSWICK 1809

By Brendan Morrissey

Usa la seguente Scheda d'armata e le sue regole speciali per le forze del Brunswick nella campagna del danubio e la corsa verso la costa. Nota che le “unità” sono a livello di compagnie /Squadroni come forza. Ovviamente le forze dell'avversario devono rimpicciolite per pareggiare questa struttura.

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di		Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia				
Fanteria di Linea (Frei)	12	Moschetto (12")	3	4		3	Schermaglia, Quadrato	20
Fanteria Leggera (Jager)	12	Moschetto (12")	4	3		3	Fanteria Leggera, Quadrato	24
Reclute e Disertori	12	Moschetto (12")	2	3		3	Milizia, Quadrato	10
Scharfschutzen	6	Fucile (18")	2	2		2	Fanteria Leggera	14
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di		Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia				
Ussari	9	Sciabola	-	4		3	Carabine, Cavalleria Leggera	23
Ulani	9	Lancia	-	5		3	Carabine	23
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2		1	Carabine, Cavalleria Leggera	13
UNITA' D'ARTIGLIERIA	Cannoni	Armi (Gittata)	Rateo di		Attacchi da	Tenacia	Regole Speciali	Punti
			Fuoco	Mischia				
Artiglieria da campo	1	Cannone (48")	1		2	2	Canister	20
Artiglieria a Cavallo	1	Cannone (36")	1		2	2	Canister, Artiglieria a Cavallo	26