

# V&F ARMY SHEET: INGLESI NAPOLEONICI (1809-1815) v3.1

## PROFILO DELLE UNITA'

| UNITA' DI FANTERIA              | Modelli | Armi (Gittata)  | Rateo di Fuoco | Attacchi da Tenacia | Regole Speciali | Punti                                          |    |
|---------------------------------|---------|-----------------|----------------|---------------------|-----------------|------------------------------------------------|----|
| Guardia a Piedi                 | 30-48   | Moschetto (12") | 3              | 6                   | 6               | Fuoco Disciplinato, Schermaglia, Quadrato      | 37 |
| Fanteria di Linea               | 24-36   | Moschetto (12") | 3              | 4                   | 4               | Fuoco Disciplinato, Schermaglia, Quadrato      | 24 |
| Fanteria leggera                | 24-36   | Moschetto (12") | 4              | 3                   | 4               | Fuoco Disciplinato, Fanteria Leggera, Quadrato | 28 |
| Fucilieri                       | 24-36   | Fucile (18")    | 4              | 3                   | 4               | Fuoco Disciplinato, Fanteria Leggera, Quadrato | 32 |
| Distaccamento di fanteria Legg. | 4-8     | Moschetto (12") | 2              | 2                   | 2               | Fuoco Disciplinato, Fanteria Leggera           | 14 |
| Distaccamento di Fucilieri      | 4-8     | Fucile (18")    | 2              | 2                   | 2               | Fuoco Disciplinato, Fanteria Leggera           | 16 |
| UNITA' DI CAVALLERIA            | Modelli | Armi (Gittata)  | Rateo di Fuoco | Attacchi da Tenacia | Regole Speciali | Punti                                          |    |
| Ussari                          | 9-14    | Sciabola        | -              | 4                   | 3               | Carabine, Testardi, Cavalleria Leggera         | 24 |
| Dragoni Leggeri                 | 9-14    | Sciabola        | -              | 4                   | 3               | Carabine, Testardi, Cavalleria Leggera         | 24 |
| Dragoni Pesanti                 | 9-14    | Sciabola        | -              | 6                   | 4               | Testardi, Cavalleria Pesante                   | 30 |
| Guardia a cavallo (Household)   | 9-14    | Sciabola        | -              | 7                   | 4               | Testardi, Cavalleria Pesante                   | 32 |
| Distaccamento di Cavalleria     | 3       | Sciabola        | -              | 2                   | 1               | Carabine, Cavalleria Leggera                   | 13 |
| UNITA' D'ARTIGLIERIA            | Cannoni | Armi (Gitatta)  | Rateo di Fuoco | Attacchi da Tenacia | Regole Speciali | Punti                                          |    |
| Artiglieria a Razzo             | 1       | Razzi (60")     | 1              | 2                   | 2               | Razzi                                          | 22 |
| Artiglieria da Campo            | 1       | Cannone (48")   | 1              | 2                   | 2               | Canister                                       | 20 |
| Artiglieria Pesante             | 1       | Cannone (54")   | 2              | 2                   | 2               | Canister, Lenta                                | 28 |
| Artiglieria a Cavallo           | 1       | Cannone (36")   | 1              | 2                   | 2               | Canister, Artiglieria a Cavallo                | 26 |

## REGOLE SPECIALE DELL'ARMATA & OPZIONI DELLE 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.

**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 9 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, ad eccezione 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 loro Valore di Tenacia di 1 punto e riduci il loro costo di 5 punti.

## FATE CARDS

**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 Perfect Volleys.** Gioca questa carta nella tua fase di fuoco. Seleziona una Brigata inglese. Aggiungi 1 al Valore di Rateo di Fuoco di tutte le unità inglesi di quella Brigata fino alla fine della fase.

**REGINA Defensive Fire.** Gioca questa carta nella fase di mischia del nemico. Seleziona una Brigata inglese. Aggiungi 1 al Valore di Attacchi da Mischia delle unità inglesi di quella Brigata per il resto della fase.

**JACK Scum of the Earth.** Gioca questa carta in una fase di mischia. Sottrai 1 dai risultati dei test di Valore di ogni unità nemica in contatto con una o più unità inglesi in questa fase.

**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 carta 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

L'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.

### Testardi

Se il bersaglio di un attacco in mischia effettuato da un'unità con questa regola va in rotta o effettua un ripiegamento e c'è un altro possibile bersaglio che l'unità può raggiungere con un movimento d'assalto, essa deve farlo. A questo punto l'unità deve immediatamente combattere una nuova mischia con il nuovo bersaglio. Sottrai 1 ai suoi attacchi da Mischia la seconda volta che combatte nello stesso turno. Questa unità non potrà effettuare un Ripiegamento, né assalterà una terza volta, anche se sconfiggesse il secondo avversario.

### Cavalleria Pesante

Ripeti tutti i tiri per colpire di 1 per gli attacchi della fase di mischia effettuati da questa unità, fintanto che quest'unità sia la Principale Attaccante e l'unità bersaglio non si trovi in copertura.

### 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.

### Fanteria Leggera

Si applicano le seguenti regole:

- Ha le regole 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.

### 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 aggiunge 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.

### Lenta

Quest'unità muove di 6" quando è aggogata e di 1" quando è schierata.

### 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.

### Razzi

Quando quest'unità spara o fornisce supporto, il bersaglio non dev'essere per forza il bersaglio più vicino e se l'unità o il bersaglio si trova su una collina, le unità alleate che non si trovano sulla collina non bloccano la linea di vista. Comunque sottrai 1 dai tiri per colpire effettuati da questa unità o da quelle che le forniscono supporto.

### Schermaglia

Quando l'unità spara, il giocatore che la controlla può scegliere di usare la regola "Schermaglia". Se lo fa l'unità dimezzerà il suo Rateo di Fuoco, ma la gittata delle sue armi è incrementata di 6", inoltre l'unità potrà effettuare un'azione nello stesso turno, ad eccezione di un assalto. Un'unità può usare gli schermagliatori per fornire supporto nella fase di fuoco unicamente se l'unità attaccante usa la stessa regola a sua volta.

### 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 i 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.

## COMMENTI DEL CREATORE

*Tattica Lineare:* Le truppe inglesi era in grado di usare la formazione in Colonna d'Attacco, ma lo facevano solo in rare occasioni, solitamente veniva utilizzata per attaccare un nemico in un terreno denso o che non poteva essere raggiunto in altro modo.

*Testardi:* La cavalleria britannica che utilizza il suo secondo assalto per ingaggiare un nemico che si trova in Quadrato non deve tirare il dado per vedere se “possono” assaltare il Quadrato. (Si suppone che la vista della cavalleria inglese che manda in rotta una truppa aleata scoraggia a sufficienza gli uomini all'interno del quadrato da non rendere il tiro di dado necessario). Comunque questa regola non è opzionale e la cavalleria DEVE effettuare l'assalto se ne è in grado.