

V&F ARMY SHEET: PRUSSIANI NAPOLEONICI (1812-1815) 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 Linea	24-36	Moschetto (12")	3	4	4	Schermaglia, Quadrato	22
Fanteria della Riserva	24-36	Moschetto (12")	3	4	3	Schermaglia, Quadrato	18
Landwehr	24-36	Moschetto (12")	2	4	3	Landwehr, Quadrato	13
Landwehr Reclute Inesperte	24-36	Moschetto (12")	2	3	2	Landwehr, Quadrato	9
Fucilieri	24-36	Moschetto (12")	4	3	4	Fanteria Leggera, Quadrato	26
Jägers or Schützen	18-24	Fucile (18")	3	3	3	Fanteria Leggera, Quadrato	21
Distaccamento di fanteria	6-8	Moschetto (12")	2	2	2	Fanteria Leggera	12
Distaccamento di Jäger or Schützen	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
Ussari	9-14	Sciabola	-	4	3	Carabine, Cavalleria Legg.	22
Ulani	9-14	Lancia	-	4	3	Carabine, Cavalleria Legg.	22
Landwehr-Kavallerie	9-14	Lancia	-	3	2	Carabine, Cavalleria Legg.	16
Dragoni	9-14	Sciabola	-	5	3	Cavalleria Pesante	22
Corazzieri	9-14	Sciabola	-	6	4	Cavalleria Pesante	28
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2	1	Carabine, Cavalleria Legg.	13
UNITA' D'ARTIGLIERIA	Cannoni	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi da Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Artiglieria da campo	1	Cannone (48")	1	2	2	Canister	20
Artiglieria pesante	1	Cannone (54")	2	2	2	Canister, Lenta	24
Artiglieria a Cavallo	1	Cannone (36")	1	2	2	Canister, Artiglieria a Cav.	26

OPZIONI DELLE UNITA'

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, a parte i distaccamenti, possono essere schierati come unità sottoforza. Dimezza il numero di modelli dell'unità sottoforza. A tutte le unità sottoforza, con l'eccezione della milizia, riduci il Valore di Attacchi da Mischia il loro Valore di Tenacia di 1 punto e riduci il loro costo di 5 punti.

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 Für König und Vaterland. Gioca questa carta nella fase di mischia. Seleziona una Brigata prussiana. Aggiungi 1 al Valore di Attacchi da Mischia per il resto della fase.

REGINA Verteidigt Berlin! Gioca questa carta in qualsiasi fase del turno nemico. Per il resto del turno aggiungi 1 al risultato dei test di Valore e di Fortitude effettuati dalle unità prussiane che si trovano entro 12" da un obiettivo.

JACK Prussian Drill. Gioca questa carta se una Brigata prussiana ha fallito un test per attivarsi. Le unità di quella Brigata possono riformare.

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

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).

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.

Lenta

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

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.

Landwehr

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.

Cavalleria Leggera

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

Artiglieria Leggera

Sottrai 1 ai tiri per colpire nella fase di Tiro o di Corpo a corpo se quest'unità è la Principale Attaccante.

Fanteria Leggera

Si applicano le seguenti regole:

- Ha le 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.

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.

COMMENTI DEL CREATORE

Landwehr Raw Recruit: Questo profilo dell'unità può essere usato per rappresentare le unità appena arruolate o non addestrate di Landwehr. La maggior parte del Landwehr che han preso parte alla campagna di Waterloo dovrebbero essere considerate reclute inesperte.

Self-Priming Pan: I moschetti prussiani erano progettati così che un piccolo quantitativo di polvere da sparo usato per armare quest'arma era incanalato nella vaschetta dell'arma di modo che bastasse sbattere il calcio del fucile contro il terreno per rendere l'arma pronta all'uso, cosa che permetteva alle truppe prussiane di sparare ad un rateo di fuoco inarrivabile dagli avversari.