

V&F ARMY SHEET: PRUSSIANI-SASSONI (1806-1807) 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	4	5	Quadrato	33
Granatieri	24-36	Moschetto (12")	3	4	4	Quadrato	23
Moschettieri	24-36	Moschetto (12")	3	3	4	Quadrato	21
Fucilieri	24-36	Moschetto (12")	3	3	3	Fanteria Leggera, Quadrato	24
Jägers or Schützen	24-36	Fucile (18")	3	3	4	Fanteria Leggera, Quadrato	26
Distaccamento di Jäger	6-8	Fucile (18")	2	2	2	Fanteria Leggera	16
UNITA' DI CAVALLERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi da Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Cavalleria Leggera	9-14	Sciabola	-	4	3	Carabine, Cavalleria Legg.	22
Dragoni	9-14	Sciabola	-	5	3	Cavalleria Pesante	22
Cavalleria Pesante	9-14	Sciabola	-	6	4	Cavalleria Pesante	28
Guardie del Corpo	9-14	Sciabola	-	6	5	Cavalleria Pesante	32
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2	1	Carabines, 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	28
Artiglieria a Cavallo	1	Cannone (36")	1	2	2	Canister, Artiglieria a Cav.	26

REGOLA SPECIALE DELL'ARMATA

Addestramento Prussiano: Aggiungi 1 al Rateo di Fuoco delle unità di fanteria di quest'armata che si trova in formazione di Linea. Tuttavia, a meno che non sia una fanteria leggera, il loro valore di Attacchi da Mischia è dimezzato se l'unità sta occupando un terreno o sta combattendo un'unità che sta occupando un terreno difendibile. Inoltre le fanterie di questa armata che si trovano in Colonna d'Attacco hanno un movimento di 9" e non possono assaltare a meno che essi finiscano il movimento in contatto con un'unità che si trova in copertura o che sia raggiungibile solo attraversando un ponto o un guado.

OPZIONI DELLE UNITA'

Cannoni di Battaglione: Le unità di Grenz possono avere la regola *Cannoni di Battaglione* per più 6 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 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 di Cavalleria: Le cavallerie Leggere e i Dragoni possono essere schierati come unità Grandi a +5 punti. Raddoppia il numero di modelli in un'unità grande e aggiungi 1 al loro valore di Attacchi da Mischia e di Tenacia. I Dragoni possono sostituire i loro cavalli con cavalli polacchi. Sostituisci le regole Carabine e Cavallerie Leggere per i Dragoni con Cavalli Polacchi.

Unità Sassoni di seconda Linea: Moschettieri e Fucilieri possono essere schierati come unità Sassoni di seconda linea per 4 punti in meno. Sottrai 1 dal valore di Tenacia per le unità di seconda linea.

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 messengeri 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 Disciplina Ferrea. Gioca questa carta prima che una Brigata prussiana effettui un test di valorei. Aggiungi 1 ai test di Valore per le Brgate Prussiane-Sassoni per il resto del turno.

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'

Cannoni di Battaglione

Un'unità con questo upgrade non può muovere del doppio. Quando quest'unità spara, se non ci sono unità visibili entro 12", essa può sparare con i suoi cannoni di battaglione. L'unità conta avere il seguente profilo: **Rateo di Fuoco 1, Gittata 48"**. Sottrai tuttavia 2 al tiro per colpire quando l'unità spara con i suoi cannoni di battaglione. Se il cannone di battaglione non ha sparato e l'unità sta combattendo o sta rispondendo agli attacchi, tira un D6; con un risultato di 5 o 6 aggiungi 1 al valore di Attacchi da Mischia dell'unità.

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 e di 9" quando schierata. 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.

Artiglieria Leggera

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

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 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.

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

Battalion Gun: Dal 1806 la maggior parte dei cannoni di Battaglione erano organizzati in batteria di artiglieria d'acampo, ma noi abbiamo incluso questa opzione per rappresentare le unità che ancora li avevano con sé. I cannoni di battaglione non devono essere rappresentati con dei modelli, tuttavia è possibile schierare un cannone di battaglione accanto alle unità a scopo puramente decorativo quando vengono utilizzati.

Unità di cavalleria: Le unità di cavalleria leggera includono gli Ussari, I Cavalleggeri e i Towarczys. Le unità di Cavalleria Pesante includono i Corazzieri, i Carabinieri e i Gendarmi.

Addestramento Prussiano: Questa regola riflette la tattica di Linea usata dagli eserciti prussiani di quel periodo e l'impressionante quantità di fuoco che potevano generare quando erano in quella formazione. La fanteria regola prussiana non era addestrata a combattere ed attaccare nei boschi o nelle aree dense di abitazioni, un lavoro lasciato alla fanteria leggera.

Schermagliatori Prussiani (mananza di...) Solamente la fanteria leggera può schermagliare in questa armata. In realtà la maggior parte delle altre unità avrebbe dovuto avere una compagnia leggera, ma i Prussiani e i Sassoni in questo periodo, raramente le usavano efficacemente di conseguenza soffrirono pesantemente per mano degli schermagliatori francesi.

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.