

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

UNIT PROFILES

UNITA' DI FANTERIA	Modelli	Armi (Gittata)	Rateo di Fuoco	Attacchi da Mischia	Tenacia	Regole Speciali	Punti
Guardia	24-36	Moschetto (12")	2	5	5	Schermaglia, Quadrato, Stoici	24
Granatieri	24-36	Moschetto (12")	2	5	4	Schermaglia, Quadrato, Stoici	20
Fanteria di Linea	24-36	Moschetto (12")	2	4	4	Schermaglia, Quadrato, Stoici	18
Jagers o Marinai	24-36	Moschetto (12")	3	3	4	Fanteria L. Quadrato, Stoici	22
Opolchenie	24-36	Moschetto (12")	1	3	2	Quadrato, Milizia	7
Opolchenie (Picche)	24-36	Picche (na)	-	4	2	Quadrato, Milizia	5
Distaccamento di Jaeger	6-8	Moschetto (12")	2	2	2	Fanteria Leggera	12
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
Opolchenie a Cavallo	9-14	Lancia	-	3	2	Cavalleria Legg.	15
Jaegers a cavallo	9-14	Sciabola	-	4	3	Cavalleria Legg.	21
Dragoni	9-14	Sciabola	-	5	3	Cavalleria Pesante	22
Corazzieri	9-14	Sciabola	-	6	4	Cavalleria Pesante	28
Cossacchi	6-8	Lancia	-	3	2	Cav. Legg. , Mordi & Fuggi, Veloci	18
Distaccamento di Cavalleria	3	Sciabola	-	2	1	Carabine, Cavalleria Legg.	13
ARTILLERY UNITS	Cannons	Weapon (Range)	Fire	Melee	Tenacity	Special Rules	Points
Artiglieria da campo	1	Cannone (48")	1	2	2	Batteria, Canister	23
Artiglieria pesante	1	Cannone (54")	2	2	2	Batteria, Canister, Lenta.	31
Artiglieria a Cavallo	1	Cannone (36")	1	2	2	Canister, Artiglieria a Cavallo	27
Artiglieria Opolchenie	1	Cannone (48")	1	1	1	Canister, Milizia	14

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, 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.** na 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 Holy Mother Russia.** Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi fase. Tira un D6 per ogni unità russa scossa. Con un risultato di 4+ rimuovi da quell'unità un segnalino perdita.
- QUEEN Tenacity.** Gioca questa carta in una tua fase fato. Seleziona un'unità russa e aggiungi 1 al suo Valore di Tenacia per il resto della partita.
- JACK Cossack Raiders.** Gioca questa carta nella tua fase di mischia. Seleziona un'unità nemica entro 18" da un bordo qualsiasi del campo di battaglia. Quell'unità soffre immediatamente una perdita.
- 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.

UNIT SPECIAL RULES

Batteria

Ripeti i tiri per colpire, nella fase di fuoco, pari a 1 prima che ogni modificatore sia applicato se l'unità è la Principale Attaccante e non ha segnalini perdita. Inoltre, fino a 5 unità possono offrire fuoco di supporto fintanto che tutte le unità fanno parte della stessa Brigata e si trovano a 6" l'una dall'altra.

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.

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 aggiogata. 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 e 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 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 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.

Stoici

Questa unità non può muovere nella stessa azione in cui riforma. Puoi, però, ripetere i test di Valore pari a 1 per questa unità.

Veloci

Aggiungi 6" alla distanza di movimento di questa unità.