

Tiro

Gittate	Corta	Lunga
Moschetto	4	9
Fucile rigato	6	12
Artiglieria media e pesante	10	40
Artiglieria leggera e a cavallo	10	30

Fanteria

N. basi che sparano* X (10 + modificatori)

* solo le basi in 1° rango o tutte quelle in un centro abitato (in questo caso è possibile dividere il tiro tra unità nemiche che attaccano da lati diversi)

Es. Linea = 40
 Colonna = 20
 Quadrato = 10

Artiglieria

N. basi che sparano X (20 + modificatori)

Modificatori (cumulativi):

Elite	+5	Art a corta	+10
Veterani	+3	Contro bersaglio denso (colonne/quadrati)	+5
Reclute	-2	Contro ordine aperto o Art. schierata	-5
Disordinati	-2	Art. contro cavalleria	+10
Contro copertura leggera	-5	Artiglieria leggera	-5
Contro copertura pesante	-10	Artiglieria pesante	+5
Ftr a corta	+5	Sul fianco/retro	+2
Ftr Russa	-2	Da copertura dura	-8

Mischie

N. basi in mischia* X (10 + modificatori)

* Contano le basi a contatto con quelle nemiche. Unità in linea, non in disordine, contano anche una base per lato in overlap. Fanteria non in disordine, conta anche le basi in 2° rango. Unità in o/a contano solo le basi a contatto con il nemico (max. 1 a 1)

Modificatori

Cavalleria in carica§	+10	Disordinati	-5
Artiglieria	-10	Elite	+5 (cav. +10)
Cavalleria pesante	+15	Veterani	+3 (cav +6)
Corazzieri	+3	Reclute	-3 (cav -6)
Lancieri contro fanterie	+3	Contro Ordine aperto o artiglieria	+20
Cav Stanca	-5	Contro nemici disordinati*	+10
Cav Spenta	-10	Contro copertura leggera	-2
		Contro copertura pesante	-4

§: non contro nemici in copertura, nè questi contano disordinati

°: non contro nemici in copertura dura

Unità in/attraverso ponti o strettoie difesi contano disordinate

Nei rari casi in cui la percentuale di mischia, superi il 100% si conta 1 perdita automatica e si lancia il D100 per la percentuale eccedente il 100.

Movimento

Velocità	in colonna/ in rotta	in linea	in quadrato	ordine aperto
Fanteria	17/22	14	5	22
Cavalleria Leggera	30	22		
Cavalleria Pesante	25	20		
Artiglieria a piedi	14			
Artiglieria a cavallo	28			
Artiglieria sganciata	6			

I Comandanti muovono 30 cm.

Unità in ordine di marcia di Fanteria o di cavalleria., al di fuori di strade o di terreno rotto, + 3 cm. alla velocità delle unità in colonna.

Unità in ordine di marcia, su strada, + 7 cm. Ponti o strettoie vanno attraversati in colonna di marcia (ovvero con una basetta di fronte).

Movimento strategico : X2

“Ordre Mixte”4.0 - QRF 15 mm

Sequenza di mossa	
- Emissione Nuovi Ordini (per i Generali che possono farlo);	
- Recupero Unità in rotta;	
- Movimenti obbligatori di unità in rotta o ritirata;	
- Movimenti di sfondamento della cavalleria e di <i>avanzata</i> della fanteria;	
- Iniziativa;	
- Movimento:	
1° fase-	
• Movimento strategico di A;	
• movimento Generali di A e loro aggregazioni;	
• A muove tutte le proprie truppe, iniziando dalle cavallerie, anche quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico fermandole ad 1 Cm. dalle unità con le quali vogliono entrare in mischia e che possono aprire il fuoco;	
• B evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico;	
• A termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi.	
2° fase	
• Movimento strategico di B	
• movimento Generali di B e loro aggregazioni	
• B muove tutte le proprie truppe che non hanno fatto movimento di evasione nella 1° fase, iniziando dalle cavallerie, fermando ad 1 Cm. quelle che vogliono entrare in mischia con il nemico che può aprire il fuoco;	
• A evade con le unità che possono farlo, per evitare il contatto con il nemico;	
• B termina, se vuole, il movimento delle unità i cui avversari sono evasi.	
- Unità di tutte e due le parti che non hanno mosso possono caricare nemici entro il raggio di mossa fermandosi ad 1 cm. dalle unità caricate che possono aprire il fuoco;	
Fuoco - Fuochi contemporanei di entrambi;	
- Chiusura a contatto delle unità che hanno subito il fuoco prima di entrare in mischia e hanno passato il morale;	
- Mischie	
- risolvere mischie sul fianco e sul retro	
- altre mischie	

Test di morale: (sia da tiro che in mischia)

Le unità che perdono almeno 1 PM da tiro o dalla mischia ed hanno 4 PM o meno, lanciano un dado (a 10 facce se sotto tiro, a 6 se in mischia), modificato come segue,

Elite	+2	Per ciascuna basetta persa:	-1
Veterani	+1	Linea caricata da una colonna *:	-1
Reclute	-1	Linea caricata da due colonne *:	-2
Generale aggregato	+1	Quadrato caricato da colonne*:	-3
Generale carismatico aggregato	+1	Colonna che carica una linea*:	+1
Ftr Russa	+1	Unità supportata**:	+1
In copertura dura	+1		

*: solo nel test di reazione alla carica tra ftr. in terreno aperto, non nel combattimento a fuoco

***: fanteria che ha almeno un' unità amica di fanteria o cavalleria sul proprio retro entro 10 cm,

ed applicano il risultato seguente:

1 o 2 = l'unità è in rotta. Perde altri 2 PM. Muove una mossa verso le retrovie in Disordine, all'inizio della mossa successiva. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi.

Girare 2 basette verso le retrovie per ricordare che l'unità dovrà muovere verso le retrovie nella mossa seguente.

3 o 4 = l'unità si ritira, concludendo il movimento spalle o fronte al nemico (a scelta del giocatore), di una sola mossa, alla velocità massima della formazione in cui si trova l'unità, all'inizio della mossa successiva perdendo un'ulteriore PM. Artiglieri di btr. sganciate abbandonano i pezzi. Girare 1 basetta verso il retro per ricordare che l'unità dovrà ritirarsi nella prossima mossa.

Unità in quadrato in mischia contro fanterie vanno in rotta; sotto tiro o in mischia contro cavallerie restano ferme ma perdono, comunque, un PM.