

TABELLA DISTANZE MOVIMENTO

Tipo Movimento/Ordine	Fanteria	In arcione	Fanteria disordinata	In arcione disordinata	Regole varie
Muovere Cautamente	15 cm	20 cm	2d6	3d6	-
Muovere Tirando	20 cm	30 cm	3d6	4d6	No unità con arma d'assedio
Caricare	25 cm	35 cm	4d6	5d6	No unità con arma d'assedio
Correre	25 cm	35 cm	4d6	5d6	No unità con arma d'assedio
Inseguire, Travolgere	3d6	4d6	2d6	3d6	-
Arretramento involontario	3d6	4d6	2d6	3d6	Le unità che arretrando contattano altre unità amiche le spingono disordinandole. Unità di Schermagliatori, Fanteria leggera, Cavalleria leggera e Tiratori attraversano altre unità senza spingerle.

TABELLA MANOVRE

Manovra	Ordini utilizzabili e Regole varie					
	Tutte le unità	Schermagliatori e Cavalleria leggera	Carri	Elefanti	Unità ingaggiate	Unità disordinate
Rotazione 90° (perno sul centro)	Muovere Cautamente (rimane ferma)	Muovere Cautamente o Muovere Tirando (-1d6 cm)	Non utilizzabile	Utilizzabile	Non utilizzabile	Non utilizzabile
Rotazione 180° (perno sul centro)	Muovere Cautamente (rimane ferma e si disordina)	Muovere Cautamente o Muovere Tirando (-2d6 cm e si disordina)	Non utilizzabile	Utilizzabile	Non utilizzabile	Non utilizzabile
Indietreggiare volontariamente (fronte inalterato)	Muovere Cautamente (si disordina)	Muovere Cautamente o Muovere Tirando (nessuna conseguenza). Correre (si disordina)	Non utilizzabile	Non utilizzabile	Non utilizzabile *	Non utilizzabile
Spostamento laterale (fronte inalterato)	Muovere Cautamente (si disordina)	Muovere Cautamente o Muovere Tirando (nessuna conseguenza). Correre (si disordina)	Non utilizzabile	Non utilizzabile	Non utilizzabile	Non utilizzabile
Evasione in arcione (caratteristica specifica per unità <i>in arcione</i>)	-	Correre (si disordina)	-	-	Utilizzabile	Non utilizzabile

* Utilizzabile solo dalle unità con caratteristica *evasione in arcione* (vedi manovra specifica)

TABELLA FORMAZIONI

Formazione	VM	VA	VT	Ritira	Movimento	Regole varie
Cuneus	+1	-	-	-	-	Solo se carica e solo nel primo <i>corpo a corpo</i> .
Muro di lance	+1	+1	-	-	Unità lenta	Solo nel Tiro per Colpire frontale e nel <i>corpo a corpo</i> frontale.
Muro di picche	+1	+1	-	Nel proprio Tiro Mischia, nel Tiro per Colpire e nel <i>corpo a corpo</i> frontale dell'avversario.	Unità lenta	Solo nel Tiro per Colpire frontale e nel <i>corpo a corpo</i> frontale.
Muro di scudi	-	+1	-	Nel Tiro per Colpire e nel <i>corpo a corpo</i> frontale dell'avversario.	-	Solo nel Tiro per Colpire frontale e nel <i>corpo a corpo</i> frontale.
Quadratum	-1	+1	-1	-	Unità rimane ferma	L'unità non si <i>disordina</i> se contattata sul lato o sul retro. Il modificatore al VT si applica solo nel <i>corpo a corpo</i> .
Serrare i ranghi	-	-	-	Nel Tiro per Colpire e nel <i>corpo a corpo</i> frontale dell'avversario.	Unità lenta	Solo nel Tiro per Colpire frontale e nel <i>corpo a corpo</i> frontale.
Testudo	-	+2	-	Nel Tiro per Colpire frontale e laterale dell'avversario.	Unità lenta	Solo nel Tiro per Colpire frontale e laterale. L'unità non si <i>disordina</i> se contattata sul lato. Se l'unità <i>carica, insegue, travolge</i> o viene contattata si trasforma in <i>Serrare i ranghi</i> .
Difese	-	+1	-	Nel Tiro per Colpire e nel <i>corpo a corpo</i> frontale dell'avversario.	-	Solo nel Tiro per Colpire frontale e nel <i>corpo a corpo</i> frontale.

TABELLA MODIFICATORI MOVIMENTO PER TIPOLOGIA UNITÀ

Tipologia Unità	Mod. base	Ostacoli Vari *	Collina	Palude	Strada	Regole varie
Fanteria leggera	+5 cm	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Può attraversare e essere attraversata da unità amiche. Negli attraversamenti involontari può attraversare ma le altre unità la spingono normalmente.
Fanteria media	-	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Disordine automatico attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Fanteria pesante	-5 cm	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Disordine automatico attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Tiratori	-	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Può attraversare e essere attraversata da unità amiche. Negli attraversamenti involontari può attraversare ma le altre unità la spingono normalmente.
Schermagliatori	+5 cm	-1d3	-1d3	-2d6	+1d6	Può attraversare e essere attraversata da unità amiche. Negli attraversamenti involontari può attraversare ma le altre unità la spingono normalmente.
Cavalleria leggera	+5 cm	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Può attraversare e essere attraversata da unità amiche. Negli attraversamenti involontari può attraversare ma le altre unità la spingono normalmente.
Cavalleria media	-	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Disordine automatico attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Cavalleria pesante	-5 cm	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Disordine automatico attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Carri da guerra leggeri	-	NO	-1d6	NO	+1d6	Eliminazione automatica attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Carri da guerra pesanti	-5 cm	NO	-1d6	NO	+1d6	Eliminazione automatica attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Elefanti	-5 cm	-1d6	-1d6	-2d6	+1d6	Disordine automatico attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).
Armi d'assedio	-5 cm	NO	-1d6	NO	+1d6	Eliminazione automatica attraversamento ostacoli. Può attraversare unità amiche solo per ¼ della base. Negli attraversamenti involontari spinge le altre unità (qualsiasi tipo).

* In questa colonna sono compresi i vari tipi di boschi, terreni accidentati e ogni tipo di ostacolo lineare ad eccezione di colline, paludi, strade, ponti, guadi, fiumi che sono indicati a parte.

** **Ponti** e **guadi** non hanno alcun modificatore al movimento, per nessuna unità.

*** I **Fiumi** sono considerati *impassabili* per tutte le unità a meno che non sia indicato diversamente nello scenario.