

GUERRE D'ITALIA: REGOLAMENTO PER LA RISOLUZIONE TATTICA DELLE BATTAGLIE

Per la risoluzione tattica delle battaglie impostate durante lo svolgimento del gioco strategico-diplomatico "Le Guerre d'Italia" abbiamo scelto di basarci sul regolamento Maximilian! – 1995 di D.C. Jonhson, modificandolo per soddisfare le nostre esigenze.

Gli elementi della battaglia

Abbiamo utilizzato miniature 15mm basettate secondo i classici schemi dei regolamenti DBX.

Tipo di unità	Fronte basetta	Profondità basetta	Numero di figure
Gendarme	40 mm	20 mm	3
Cavalry	40 mm	20 mm	3
Light cavalry	40 mm	20 mm	2
Missile cavalry	40 mm	20 mm	2
Picchieri	40 mm	15 mm	4
Spears	40 mm	15 mm	4
Alabardieri	40 mm	15 mm	4
Swordsmen	40 mm	15-20 mm	3-4
Forlorn Hope	40 mm	20 mm	3
Missile Foot	40 mm	20 mm	4
Archibugieri	40 mm	20 mm	4
Schermagliatori	40 mm	20 mm	2
Artiglieria	40 mm	40 mm	1 pezzo + 2 serventi
Campo	40 mm	80 mm	libero

Addestramento

Truppe d'élite (Guardia Reale francese, Svizzeri degli eserciti Confederati, Giannizzeri e Dalklicci ottomani) muovono più veloci, usando il movimento immediatamente superiore a quello previsto per le unità dello stesso tipo e hanno +1 in combattimento; gli Svizzeri hanno sempre il bonus della velocità.

Reclute: muovono più lentamente, usando il movimento immediatamente inferiore a quello delle unità dello stesso tipo (picche e spears muovono a 45mm) e hanno -1 in combattimento.

Terreno

Il terreno per una battaglia tra due eserciti misura 90cmx60cm. Il numero di elementi di terreno che possono essere piazzati è determinato dal lancio di un D6 interpretato come dado medio; se il lancio di dado è 6 c'è la possibilità di collocare un corso d'acqua che attraversi il lato lungo del terreno di gioco (vedi oltre); nelle battaglie di incontro il terreno è costruito dall'arbitro e il lato è attribuito casualmente; nel caso di battaglie in cui vi siano un attaccante e un difensore (quando non sia evidente il lancio del D6 più alto individua l'attaccante) è il difensore che costruisce il terreno e sceglie il lato; in seguito l'attaccante può rimuovere o spostare sul proprio asse un elemento di terreno purché ne siano stati piazzati almeno 3 (eccezione: una fortificazione non può essere né rimossa né spostata) (la possibile rimozione è decisa da lancio di dado: se sono stati piazzati tre elementi se ne può rimuovere uno con D6 pari a 5-6; se ne sono stati piazzati 4 o 5 se ne può rimuovere uno con D6>2).

Gli elementi di terreno come boschi, campi coltivati, aree edificate, colline, paludi, broken ground, non possono superare le dimensioni di 20x15cm; un elemento di fortificazione non può eccedere i 16 cm di lunghezza; una sezione di corso d'acqua può avere dimensioni superiori a 30x4cm.

In linea generale non è possibile piazzare più di due elementi dello stesso tipo; elementi con dimensioni eccedenti quelle indicate valgono doppio ed esauriscono la disponibilità per quel tipo di terreno.

Corso d'acqua: con lancio di 6 il difensore può rinunciare a qualunque tipo di terreno e collocare invece tre sezioni di fiume (considerato guadabile in ogni suo punto) che attraversino il terreno di gioco secondo il lato lungo: a questo punto l'attaccante colloca un numero di ponti pari a metà D6 (arrotondare per difetto); nel caso realizzi 1 non si colloca nessun ponte ma in compenso il corso d'acqua è considerato in secca (ritardato disgelo o piogge scarse) con effetti diversi su movimento e mischia.

Piazzamento

Dopo la costruzione del terreno ciascun giocatore può sostituire fino a due elementi del proprio esercito (ad eccezione di gendarmi, picche, spears e artiglieria) con elementi di Light Foot.

L'attaccante schiera per primo, non oltre 10 cm dal suo bordo mappa, mantenendo una riserva pari ad $\frac{1}{4}$ (arrotondare per eccesso) degli elementi disponibili; il difensore schiera per secondo, non oltre 20 cm dal suo bordo tavolo; se ha a disposizione delle fortificazioni non può schierarle oltre questa distanza; entrambi i giocatori non possono schierare entro 15 cm dal bordo laterale del tavolo; l'attaccante schiera la riserva e muove per primo.

Sequenza di gioco

I due giocatori si alternano nello svolgimento del turno; chi muove è il giocatore in fase, l'altro è il giocatore non in fase. La sequenza di un turno è la seguente:

- 1) Un giocatore lancia un D6 per ottenere Command's Points (CP) e fa un numero di mosse pari ai CP ottenuti (può rinunciare a dei CP)
- 2) Le artiglierie che non hanno mosso o gli elementi con capacità di tiro che hanno nemici nel raggio di tiro, devono tirare, risolvendo i tiri nell'ordine desiderato dal giocatore in fase
- 3) Il giocatore non in fase deve tirare con tutti gli elementi con capacità di tiro (ad eccezione dell'artiglieria) che non abbiano già risposto al fuoco del giocatore in fase
- 4) Tutti gli elementi avversari che sono in contatto di basetta svolgono le mischie nell'ordine stabilito dal giocatore in fase

Raggio di comando

Un CinC ha un raggio di comando di 30cm; ha sempre un CP gratis per sé stesso (solo per l'elemento CinC, non per il gruppo che comprende il CinC); il CinC può muovere prima di assegnare i CP in modo da portarsi in raggio di comando.

Movimento e Manovre

Un movimento può essere svolto da un singolo elemento o gruppo di elementi che abbiano le basi in contatto e che formino una singola linea frontale ininterrotta.

Muovere un elemento o un gruppo costa 1 CP a meno che il CinC non sia eliminato, più lontano di 30cm, fuori vista o in mischia: in questi casi muovere un elemento o un gruppo costa 2 CP.

Le manovre permesse ad un elemento o a un gruppo sono:

- rotazione (o wheel): è misurata dal lato esterno dell'elemento in rotazione
- inclinazione (incline): muovendo in avanti di almeno metà del proprio movimento è possibile allargarsi a destra o a sinistra fino a 2cm
- movimento laterale: un elemento singolo (non di artiglieria) può muoversi lateralmente della larghezza di una basetta, mantenendo la stessa linea di fronte; tale manovra esaurisce la capacità

di movimento; inoltre non è possibile iniziare né terminare tale manovra in zoc nemica (vedi in seguito la definizione di zoc)

- dietro-front: ruotare sul posto un elemento di 180° costa 1 CP ed esaurisce la capacità di movimento, ad eccezione di Light Foot, Light Horse e Missile Cavalry che hanno ancora a disposizione metà del loro movimento
- cambio di formazione: rischierare gli elementi di un gruppo da linea a colonna e viceversa costa 1CP per ciascun elemento del gruppo; per raggiungere la nuova posizione nessun elemento può percorrere una distanza superiore alla sua capacità di movimento aumentata di un terzo
- respinta (recoil): un elemento respinto dopo una mischia o per tiro nemico deve arretrare di 2cm
- arretramento: un singolo elemento può arretrare in linea retta di metà del proprio movimento solo se ingaggiato in mischia da un'unità più lenta (break off) o se in zona di controllo (vedi punto successivo) di qualunque unità nemica: tale arretramento esaurisce la mossa in corso
- zona di controllo (zoc): nessun elemento può transitare entro 6cm dal fronte di un elemento nemico salvo che per marciare a contatto con quell'elemento (se più unità nemiche esercitano zoc l'elemento può decidere quale unità attaccare), oppure durante una ritirata, una rotta o una fuga; la zoc è interrotta dalla presenza di una unità qualsiasi (amica o nemica)
- aggiramento: nessun elemento può contattare il fianco o il retro di un elemento nemico a meno che non inizi il proprio movimento quando si trovi già sul fianco o sul retro del nemico

Casi particolari:

- terreno difficile: con il termine generico di bad going si indicano boschi, paludi, campi coltivati, aree edificate; costituiscono terreno difficile anche i corsi d'acqua guadabili: qualsiasi elemento, ad eccezione dei Light Foot può percorrere un terreno difficile a velocità dimezzata; se nell'esecuzione di un movimento si transita in un terreno difficile la mossa deve essere effettuata a velocità dimezzata
- argini di corsi d'acqua in secca e fortificazioni sono considerati terreni difficili per il movimento ma applicano particolari modifiche al combattimento (e non quelle del bad going)
- terreno proibito (colline impervie): vi possono transitare solo i Light Foot a velocità dimezzata
- nessuna artiglieria può entrare o transitare in terreno difficile

Interpenetrazione

Le truppe possono interpenetrarsi rispettando le seguenti regole:

- le truppe non sono in mischia, a meno che possano essere rimpiazzate (vedi oltre) (se truppe in mischia sono respinte riferirsi alla recoil table)
- le truppe devono essere dello stesso esercito
- le truppe devono essere orientate nella stessa direzione o nella direzione opposta
- qualsiasi fanteria può interpenetrare qualsiasi fanteria
- nessun tipo di fanteria ad eccezione dei Light Foot può interpenetrare truppe montate
- truppe montate possono interpenetrare solo Light Foot, Light Cavalry o Missile Cavalry

Nota: ai fini dell'interpenetrazione artiglierie e campi sono considerate fanterie

Respinta (Recoiling)

Un elemento respinto per mischia o al fuoco si ritira di 2cm, allontanandosi dal nemico che ha inflitto la respinta. L'elemento respinto spinge indietro o attraversa le truppe immediatamente dietro di sé anche se l'elemento retrostante non è esattamente orientato come quello respinto. Se l'elemento respinto contatta l'angolo o una parte di lato di un elemento amico, costringe quest'ultimo a ruotare all'indietro per ottenere lo spazio per la ritirata.

Se l'elemento retrostante non può essere interpenetrato (vedi recoil table) l'unità è distrutta.

Se un elemento è stato attaccato sul fianco deve arretrare lateralmente, se attaccato dal retro è spinto in avanti.

Nessun elemento può arretrare in un'area occupata da un elemento nemico o lateralmente su un elemento amico: in entrambi i casi l'unità respinta è eliminata.

Se un elemento è respinto in un'area già occupata da un elemento amico l'effetto ottenuto dipende dalle unità coinvolte. Fare riferimento alla Recoil Table.

Fuga (fleeing)

Un elemento messo in fuga per mischia o tiro nemico deve fare dietro-front e allontanarsi di una distanza pari alla profondità della sua basetta dal nemico che ha provocato la fuga: se ciò non è possibile per la presenza di truppe amiche non interpenetrabili l'unità è distrutta; poi si effettua il movimento di fuga vero e proprio che deve allontanare dall'unità che ha provocato tale fuga secondo la via di minor resistenza tenuto conto delle caratteristiche del terreno e della presenza di unità amiche. A fine fuga l'unità rivolge le spalle al nemico. Un elemento che termina una fuga non può fare parte di un gruppo. Per muovere successivamente necessita un CP.

Incalzare (follow up)

Qualsiasi elemento di picche, spears, alabardieri, swordsmen, forlorn hope, gendarmi o cavalry che hanno vinto una mischia da loro provocata, respingendo il nemico, mettendolo in fuga o distruggendolo, devono avanzare di 2cm supportati da tutti gli elementi alle loro spalle. Può succedere che l'elemento avanzante resti in contatto con il nemico respinto o possa contattare un nuovo avversario. Questa avanzata non richiede CP e l'unità avanzante ha l'opzione di continuare a combattere con un +1 di bonus alla mischia.

Nessun elemento può combattere più di tre rounds di mischia in un singolo turno.

Qualsiasi elemento respinto tre volte di seguito nello stesso turno di combattimento è distrutto.

Tiro a distanza

Dopo aver completato i movimenti il giocatore in fase deve effettuare i tiri offensivi con tutte le truppe che hanno capacità di tiro (compresa l'artiglieria, solo se non ha mosso); segue il tiro delle unità del giocatore non in fase (non l'artiglieria, che può però effettuare controbatteria, se bersagliata da artiglierie o tiratori avversari) che non abbiano già tirato in difesa.

Terreno

Non si può tirare su un bersaglio che sia anche parzialmente coperto da altre truppe o da particolari elementi del terreno (vedi tabella); artiglieria, Missile Foot, Light Foot, Forlorn Hope su colline dolci possono tirare sopra le teste di truppe schierate davanti a loro purché queste truppe siano più vicine al tiratore piuttosto che al bersaglio (ovviamente vale la situazione reciproca); da una collina ripida la regola è applicabile solo ai Light Foot.

Visibilità

Truppe nascoste in terreni edificati, boschi, paludi, sono visibili a 2cm; truppe in vista possono effettuare e subire tiri

Arco di tiro

L'arco di tiro è ampio quanto una basetta per ogni lato dell'unità che tira; per l'artiglieria considerare due basette per lato; per poter tirare un elemento deve poter tracciare una LOS non bloccata dai suoi due spigoli frontali (anche dai due spigoli posteriori se si tratta di Missile Cavalry) a due spigoli adiacenti del bersaglio.

Range

Vedere tabella movimento e tiro; la distanza di tiro di unità dietro fortificazioni è calcolata dal limite esterno (rivolto al nemico) della fortificazione stessa.

Supporto

Un'unità di Missile Foot può essere supportata da altre unità di Missile Foot, fino ad un massimo di tre supporti, purché le unità in supporto siano o direttamente dietro l'unità che tira o schierate ai lati

con unico fronte non discontinuo; un'unità di artiglieria può essere supportata da altre due unità di artiglieria purché schierate ai lati dell'unità tirante con unico fronte non discontinuo.

Se le condizioni sopra esposte non sono rispettate ciascuna unità di tiratori tira indipendentemente. Elementi di artiglieria possono essere supportati solo da altra artiglieria che abbia la base in contatto e formi una singola linea frontale

Artiglieria sotto tiro

Se un elemento di artiglieria subisce una respinta per un tiro a distanza si gira di 180° la basetta per indicare che i serventi sono fuggiti; per rimettere in batteria l'artiglieria occorre 1 CP.

Mischia

Una mischia avviene quando un elemento muove a contatto o rimane a contatto, base contro base, di un elemento nemico. E' consentito all'attaccante giunto in contatto del nemico un movimento laterale fino a 2 cm per conformare i lati frontali delle basette in contatto.

L'ordine di risoluzione delle mischie è stabilito dal giocatore in fase.

Tutti gli elementi devono attaccare perpendicolarmente al fronte, al fianco o al retro di un elemento nemico; elementi che formano un gruppo in colonna o in linea non in grado di raggiungere elementi nemici nonostante rotazioni o inclinazioni non contattano il nemico.

Risoluzione delle mischie (e dei tiri)

Ogni giocatore lancia un D6, aggiunge il valore di combattimento dell'unità, i fattori tattici applicabili (vedi tabella) e confronta il risultato ottenuto con quello dell'avversario: se si ha un pareggio la mischia continuerà al turno successivo a meno che uno dei due contendenti non si sganci (break off); se non si ha un pareggio il giocatore con il punteggio minore perde, quello con punteggio maggiore vince.

Fare riferimento alla apposita tabella per l'effetto del combattimento.

Limitazioni

Missile Foot non possono mai iniziare una mischia; Missile Cavalry possono iniziare una mischia solo contro altre Missile Cavalry, Light Foot, Artiglieria, Campo, o con attacchi sul fianco o sul retro, o contro truppe in ritirata o in rotta.

Supporto

Possono dare supporto in mischia le unità che siano affiancate con un fronte continuo all'unità amica in mischia e non abbiano unità nemiche in fronte e unità che abbiano un lato della basetta a contatto del lato della basetta nemica in mischia (considerando la diversa profondità delle basette almeno una delle due unità deve avere il lato completo della basetta a contatto con il lato della basetta nemica).

I ranghi retrostanti non possono fornire supporto ad unità che mischiano con nemici schierati in terreno difficile o dietro ostacoli lineari (fortificazioni e argini di corsi d'acqua in secca)

Altri tipi di supporto sono previsti dalla tabella dei fattori tattici.

Solo l'unità impegnata nella mischia o nei tiri subisce il risultato del combattimento (respinta o distruzione); le unità in supporto non subiscono alcun danno.

Attacchi sul fianco o sul retro

Per poter attaccare sul fianco, un elemento deve iniziare il movimento almeno parzialmente dietro la linea frontale del bersaglio dell'attacco; per poter attaccare sul retro, un elemento deve iniziare il movimento quando sia almeno parzialmente compreso nella zona delimitata dal prolungamento dei lati della basetta del bersaglio dell'attacco.

Qualsiasi elemento o gruppo di elementi che siano contattati sul fianco o sul retro non ruotano per fronteggiare l'attacco. Si risolve invece la mischia assegnando alle unità prese su fianco o retro il valore di combattimento di 0. Qualora l'unità attaccata sia respinta su un lato e non abbia spazio per la presenza di altre unità oppure finisca su un terreno difficile si ha l'eliminazione della suddetta unità.

Rimpiazzo degli elementi in mischia

Durante la propria fase di movimento, un giocatore può rimpiazzare con Swordsmen o Alabardieri unità di Picche, Missile Foot o Light Foot in mischia dal turno precedente; o rimpiazzare con Picche unità di Missile Foot o Light Foot.

Per effettuare questa sostituzione, l'unità che deve rimpiazzare deve essere direttamente dietro l'unità da rimpiazzare con non oltre due elementi tra l'una e l'altra unità. Ogni rimpiazzo costa 1 CP.

L'unità che rimpiazza entra in mischia mentre l'unità rimpiazzata viene collocata sul retro del gruppo, rivolta verso il nemico.

Rotta

Ciascun esercito ha un determinato morale che definisce il livello di rotta; si raggiunge tale livello perdendo elementi; ciascun elemento perso vale 1 ad eccezione del CinC che vale 3 elementi e del Campo che vale 2 elementi.

Al termine del semiturno di gioco in cui un giocatore raggiunge il livello di rotta il combattimento termina.

Eccezione: possibile pursuit, se il CinC è Consalvo di Cordova o Gaston de Foix, oppure se il vincitore lancia D6=6. In tal caso lo sconfitto non lancia per i CP ma muove le proprie unità superstiti della massima velocità verso il proprio bordo mappa; successivamente il vincitore può tentare una mossa di inseguimento (pursuit), ovviamente lanciando per i CP; la partita è poi terminata.

In qualunque momento della battaglia è possibile impartire al proprio esercito un ordine di rotta volontaria (ricadendo nel caso precedente).

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

Terreno	Difficile	Blocca vista e comando	Copertura dai tiri (**)	Mischia	Note
Bad going (*)	Sì	Sì	Sì (+1 al bersaglio)	-2 a chi attacca e a chi si difende	Eccezione: Light Foot non penalizzati
Collina dolce	No	Sì, se oltre la cresta	No	Vantaggio in alto (+1)	Permette il tiro sopra le teste Artiglieria -1
Collina impervia	Sì (Light Foot) Proibito per tutti gli altri	Sì, se oltre la cresta	No	Vantaggio in alto (+1) (attaccabile solo da Light Foot)	Permette il tiro sopra le teste a Light Foot
Corso d'acqua (guadabile)	Sì	No	No	-2 a chi attacca e a chi si difende	Eccezione: Light Foot non penalizzati
Corso d'acqua in secca	No	No	No	Vedi Argine	
Ponte	No	No	No	Nessuna modifica	
Argini di corso d'acqua in secca	Sì, per il movimento e il supporto	No	No	+1 a chi è sull'argine	
Fortificazione	Sì, per il movimento e il supporto	No	Sì (+2 al bersaglio)	+2 a chi difende la fortificazione	

(*) comprende boschi, campi coltivati, broken ground, aree edificati, paludi

(**) copertura dai tiri: nel caso di tiro reciproco il bonus si applica solo se l'unità in copertura realizza il risultato peggiore (e fino ad arrivare ad un risultato di parità)

TABELLA DEI MOVIMENTI E DISTANZA DI TIRO (in mm)

Tipo di truppe	Movimento	Range di tiro	Fuga
Gendarmi	120		
Cavalry	140		
Light Cavalry	160		200
Missile Cavalry	160	40	200
Picche	60		
Spears	60		
Alabardieri	80		
Swordsmen	80		
Missile Foot	80	80	100
Light Foot	100	60	150
Forlorn Hope	80	60	
Artiglieria	10	600	
Organ guns	40	120	

TABELLA DELLE RESPINTE (RECOIL TABLE)

Risultato quando l'unità respinta ha il sottostante elemento amico immediatamente dietro											
	Gendarme	Cavalry	L/Missile Cavalry	Pikes	Spears	Alabarde	Swordsm	Missile F	Light F	Forlorn Hope	Artiglieria
Unità respinta											
Gendarmi	Spingono gli elementi retrostanti			Gendarmi distrutti		Elementi retrostanti distrutti					
Cavalry	Spingono gli elementi retrostanti			Cavalry distrutte			Elementi retrostanti distrutti				
L/Miss Cavalry	Arretrano dietro gli elementi retrostanti			Light e Missile Cavalry distrutte				Elementi retrostanti distrutti			
Pikes	Picche distrutte		Elementi retrostanti spinti indietro dalla picche								
Spears	Spears distrutte		Elementi retrostanti spinti indietro dalla spears								
Alabarde	Alabarde distrutte		Elementi retrostanti spinti indietro dalle alabarde								
Swordsm	Swordsmen distrutti		Elementi retrostanti spinti indietro dagli swordsmen								
Missile F Archibug.	Missile F distrutti		Spinte indietro	Arretrano attraverso gli elementi retrostanti				Elementi retrostanti spinti indietro dai Missile F			
Light F	Arretrano attraverso qualunque tipo di unità amica										
Forlorn Hope	Forlorn Hope distrutti		Spinte indietro	Elementi retrostanti spinti indietro dai Forlorn Hope							
Artiglieria	Gli artiglieri arretrano attraverso qualunque tipo di unità amica (ruotare di 180° la basetta per segnalare l'abbandono dei pezzi)										
Campo	Distrutto in qualunque circostanza										

TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Tipo di truppe	Fattori		Risultati	
	Fanti	Montati	Il totale è inferiore, ma più della metà, del totale avversario	Il totale è meno della metà del totale avversario
Gendarmi	3	4	Distrutti da Light Cav., Missile F., Art contattati in questo round, o se in terreno difficile; altrimenti respinti	Distrutti
Cavalry	3	3	Distrutti in terreno difficile, altrimenti respinti	Distrutti
Light Cavalry	2	2	Distrutti in terreno difficile o da gendarmi; fuga da cavalry; altrimenti respinti	Distrutti da qualsiasi montato in contatto o se in terreno difficile; altrimenti fuga
Missile Cavalry	2	2	Distrutti in terreno difficile o da gendarmi; fuga da cavalry; altrimenti respinti	Distrutti da qualsiasi montato in contatto o se in terreno difficile; altrimenti fuga
Picche	3	4	Distrutti da gendarmi o Forlorn Hope in contatto o se in terreno difficile; altrimenti respinti	Distrutti
Spears	3	3	Distrutti da gendarmi o Forlorn Hope in contatto o se in terreno difficile; altrimenti respinti	Distrutte
Alabardieri	5	3	Distrutti da gendarmi o se in terreno difficile; altrimenti respinti	Distrutti
Swordsmen	5	2	Distrutti da qualsiasi montato o Forlorn Hope in contatto o se in terreno difficile; altrimenti respinti	Distrutti
Missile Foot	2	2	Distrutti da qualsiasi montato in contatto o se in terreno difficile; altrimenti respinti	Fuga dalle picche, altrimenti distrutti
Light Foot	2	2	Distrutti da qualsiasi montato in contatto; altrimenti respinti	Distrutti da qualsiasi montato o Light F in contatto, altrimenti fuga
Forlorn Hope	4 (tiro:2)	3 (tiro:2)	Distrutti da gendarmi o cavalry in contatto; altrimenti respinti	Distrutti
Campo	1	1	Distrutto	Distrutto
Artiglierie	3	2	Distrutte da qualsiasi unità in contatto; altrimenti artiglieri respinti	Distrutte
Organ guns	4	4	Distrutte da qualsiasi unità in contatto; altrimenti artiglieri respinti	Distrutti

FATTORI TATTICI

+1 Generale

+1 secondo rango di Spears (**)

+1 terzo e quarto rango di picche (**)

+1 se più in alto del nemico durante la mischia (collina o argine)

+1 truppe veterane o d'élite

+1 se incalza dopo una mischia

+1 Missile Foot con archibugi

+1 Missile Foot con archibugi che tirano da una distanza inferiore alla metà del massimo range

+1 Artiglieria che tira contro un elemento che ha almeno due elementi dietro di sé

+2 se ci si difende dietro fortificazione (*)

+3 secondo rango di picche (vale anche se dietro primo rango di Missile Foot)(**)

-1 ogni nemico che supporta il diretto avversario

-1 per ogni elemento di tiratore in supporto ad un avversario che tira

-1 Spears bersaglio di artiglieria o di Missile Foot con archibugio

-1 Artiglieria che tira verso il basso

-1 reclute

-2 qualsiasi unità eccetto Light Foot in terreno difficile (***)

-2 qualsiasi unità eccetto Light Foot che mischia con unità in terreno difficile

-2 Alabardieri e Swordsmen bersaglio di artiglieria o di Missile Foot con archibugio

-2 unità in rotta

(*) applicabile anche ai tiri distanza solo fino a pareggiare il risultato del nemico

(**) i fattori tattici per i ranghi di supporto di Spears e picche non valgono quando si è sottoposti al tiro avversario, o quando si attacca una fortificazione, un argine, un terreno difficile

(***) non applicabile al tiro