

Tabella n. 1	Raggio			Iniziativa			Bonus		
	Austriaci	Francesi	Italiani	Austriaci	Francesi	Italiani	Austriaci	Francesi	Italiani
C.I.C.	10	12	10	6	7	6			
C.C.	8	10	8	5 o 6	6 o 7	6	1 o 2	2	1 o 2
C.D.	7	8	7	4 o 5	5 o 6	5	1	1 o 2	1
C.B.	6	7	6	4	5	4 o 5		1	1

Tabella n. 2	VALORI DELLE UNITÀ					
	Caratteristiche			Movimento		
	Forza	Morale	Disciplina	In colonna	In linea	O.S./Dis.
AUSTRIACI						
Fanteria leggera	8	7	6	14	=	10
Fanteria di linea	8	6	6	12	8	8
Granatieri	8	7	7	12	8	8
Cavalleria leggera	8	7	6	30	18	=
Cavalleria media	8	7	7	26	16	=
Cavalleria pesante	8	7	7	24	14	=
Artiglieria	3	7	7	12	1	=
Artiglieria ipp.	3	7	7	24	1	=
FRANCESI						
Fanteria leggera	8	7	7	14	=	10
Fanteria di linea	6	6	7	14	8	8
Zuavi o Turcos	6	7	6	14	8	8
Granatieri	6	7	7	14	8	8
Cavalleria leggera	6	7	6	30	18	=
Cavalleria media	6	7	7	26	16	=
Cavalleria pesante	6	7	7	24	14	=
Artiglieria	3	7	7	14	1	=
Artiglieria ipp.	3	7	7	26	1	=
ITALIANI						
Fanteria leggera	6	7	7	14	=	10
Fanteria di linea	6	6	6	12	8	8
Garibaldini	6	7	6	14	=	10
Cavalleria leggera	4	7	6	30	16	=
Cavalleria media	4	7	7	26	14	=
Artiglieria	3	7	7	12	1	=
Artiglieria ipp.	3	7	7	26	1	=

Un'unità di fanteria in quadrato ha una capacità di movimento pari alla formazione aperta ridotta a 1/4.

Risorgimento - 1859

versione 1.1

Tablette di gioco

TABELLA N. 3 - FUOCO	VALORE DI FUOCO									
	RAGGIO	0/3	3,1/6	6,1/9	9,1/14	14,1/20	20,1/25	25,1/30	30,1/36	36,1/40
Corta	0/4	4	6	7	9	10	12	13	15	15
Breve	4/8	1	2	3	4	5	5	6	6	7
Corta	0/6	5	7	9	11	13	15	17	19	20
Breve	6/12	2	3	5	6	7	8	9	10	11
Media	12/18	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Lunga	18/24	=	1	2	3	4	5	6	7	8

	Distanza massima di fuoco	Moltiplicatori		
		Austriaci	Italiani	Francesi
Fanteria	breve	=	=	=
Artiglieria leggera/media	media	x 3	x 3	x 4
Artiglieria pesante	lunga	x 4	x 4	x 5

Fuoco su:		UNITÀ CHE:	
Fanteria leggera	-2	Spara in opportunità se fanteria	-1
Fanteria in ordine sparso o disordinata	-2	Spara in opportunità se artiglieria	-2
Fanteria in colonna di attacco	+2	Spara disordinata	-2
Fanteria in quadrato	+3	Spara a cavalleria media/pesante caricante	-2
Cavalleria	+2	Spara a cavalleria leggera caricante	-1
Artiglieria al traino	+2	E' fuori comando	-1
Artiglieria non al traino*	-3	E' in ordine sparso	-1
Unità presa d'infilata**	+2	E' fanteria leggera o fanteria in linea	+2
Unità più in basso	+1	Spara e per ogni due punti di stanchezza	-1
		E' fanteria in colonna o colonna d'attacco***	-1
		Spara con un livello di morale perso sotto il 4	-1
		Fattori del terreno (vedi Tabella n. 5 dei terreni)	+/-/?

* Ogni due colpi subiti perde un punto forza

** Eccetto unità disordinata, fant. leggera o ordine sparso

*** Non sommabile a quello della fant. legg.

Tabella n. 5 - Tipi di terreno	Movimento ridotto di			Fuoco	Mischia	Test disordine
	fanteria	cavalleria	artiglieria			
Unità che si trova anche in parte in:				Per chi spara a	Per chi attacca una	Per chi attraversa
Chiaro	=	=	=	=	=	=
Boscoso (1)	1/4	1/3	1/3	-1	-1	=
Edifici (1)	1/4	1/3	1/3	-3	-3	=
Campo di grano (1)	1/4	1/3	1/3	-1	-1	=
Vigneto (1)	1/4	1/3	1/3	-1	-1	=
Paludoso / acquitrinoso (1)	1/2	n/a	n/a	+1	+1	=
Unità che sale una collina	1/4	1/3	1/3	=*	=*	=*
Unità che scende una collina	=	=	1/4	=*	=*	=*
Cresta	1/4	1/3	1/3	-1	-1	No
Canale/Naviglio (1)	1/4	1/4	1/3	+1	+1	Si
Torrente (1)	1/4	1/4	1/3	+1	+1	Si
Ponte (2)	=	=	=	=	+1	No
Fiume	n/a	n/a	n/a	+1	+1	n/a

(1) nessuna modifica per fant. leggera, le altre unità di fanteria si considerano in ordine sparso, la cavalleria disordinata

(2) unità di cavalleria in combattimento sul ponte non usufruiscono dei bonus di carica

* vedi tabelle

Tabella n. 4 - Disordine	Modificatori al dado
Occorre effettuare un test di disciplina:	
Per unità che attraversa terreno difficile (vd. Tabella terreno)	
Ogni cambio di formazione entro la ZOC di qualunque unità nemica	+1 se unità nemica è cavalleria
Per formare quadrato in caso di carica della cavalleria (se la carica comincia entro 8 cm)	+1 se cav. legg., +2 se cav. media o pesante
Se interpenetrati da unità che si ritira eccetto fant. Leggera	+2 se cavall. che interpenetra +1 se da unità in rotta
Per girarsi o cambiare formazione se avvicinati sul fianco o sul retro senza unità adiacente sul fronte	+2 se avvicinati da cavalleria +1 se da Fanteria
Artiglieria contattata o caricata da cavalleria (se la carica comincia entro 12 cm)	+1 se cav. legg. +2 se cav. media o pesante
Movimenti di reazione	(vd. par. E.2)

N.B Unità della guardia hanno un -1 al tiro di dado

Risorgimento - 1859

versione 1.1

Tablette di gioco

Tabella n. 6 Test Morale	Modificatori al dado
Deve provare il morale	
Un'unità ogni volta che subisce delle perdite partendo dalla quinta	+1 al dado per ogni perdita successiva alla quinta
Un'unità ogni volta che vede unità amica che rompe entro 3 cm.	=
Un'unità che riceve una carica	+2 se disordinata / +2 se caricata sul fianco
Un'unità che viene interpenetrata da un'unità amica che rompe o arretra	+2 se disordinata +2 se interpenetrata sul fianco o sul retro
Brigata demoralizzata	=
Nei casi previsti dalla tabella di mischia	+1 se c'è un'unità sul fianco o sul retro non prova se ha inflitto perdite senza subirne

N.B Unità della guardia tirano sempre un Morale senza modificatori negativi.

Tabella n. 5 - Tipi di terreno	Movimento ridotto di			Fuoco	Mischia	Test disordine
	Unità che si trova anche in parte in:	fanteria	cavalleria			
Chiaro	=	=	=	=	=	=
Boscoso (1)	1/4	1/3	1/3	-1	-1	=
Edifici (1)	1/4	1/3	1/3	-3	-3	=
Campo di grano (1)	1/4	1/3	1/3	-1	-1	=
Vigneto (1)	1/4	1/3	1/3	-1	-1	=
Paludoso / acquitrinoso (1)	1/2	n/a	n/a	+1	+1	=
Unità che sale una collina	1/4	1/3	1/3	=*	=*	=*
Unità che scende una collina	=	=	1/4	=*	=*	=*
Cresta	1/4	1/3	1/3	-1	-1	No
Canale/Naviglio (1)	1/4	1/4	1/3	+1	+1	Si
Torrente (1)	1/4	1/4	1/3	+1	+1	Si
Ponte (2)	=	=	=	=	+1	No
Fiume	n/a	n/a	n/a	+1	+1	n/a

(1) nessuna modifica per fant. leggera, le altre unità di fanteria si considerano in ordine sparso, la cavalleria disordinata

(2) unità di cavalleria in combattimento sul ponte non usufruiscono dei bonus di carica

* vedi tabelle

Tabella n. 7	MISCHIA						
Dado/forza	0..3	3,1/6	6,1/9	9,1/14	14,1/20	20,1/25	25,1+
0	-	-	-	-	-	M+1	M
1	-	-	-	-	M	M+1	M+1
2	-	-	M	M	M+1	M+1	M+1
3	-	M	M	M	M+1	M+2	M+2
4	M	M	M	M+1	M+2	M+2	M+2
5	M	M+1	M+1	M+1	1	1	1
6	M	M+1	M+1	1	1	1	1
7	M	1	1	1	1	1	1
8	M	1	1	1	1	1	2
9	1	1	1	1	1	2	2
10	1	1	1	2	2	2	2

Modificatori del terreno	+/-?	Quadrato contro cavalleria leggera	+3
Differenziale al dado (+1 ogni 3 di differenza)	+?	Quadrato contro cavalleria media e pesante	+2
Cav. media/pesante contro cavalleria leggera	+1	Differenziale di morale a favore di chi ne ha di più	+?
Cav. media/pesante contro fant. leggera	+3	Differenziale di disciplina a favore di chi ne ha di più	+?
Fanteria/cav. leggera contro fanteria leggera	+2	Unità in linea	+1
Unità contro unità disordinata	+2	Stanchezza (-1 ogni due punti di stanchezza)	-?
Bonus del comandante se attaccato all'unità	+?	Unità attaccata sul fianco/retro	-2
Fanteria francese in colonna d'assalto (solo primo round)	+3	Unità fuori comando	-1
Fanteria in colonna d'assalto (solo primo round)	+2	Unità di fanteria leggera	-2
Cavalleria pesante in carica (solo primo round)	+3	Unità in ordine sparso	-1
Cavalleria media in carica (solo primo round)	+2	Unità in colonna di marcia	-2
Cavalleria leggera in carica (solo primo round)	+1	Unità disordinata	-2
Unità in mischia con unità più in basso	+1	Unità che attacca unità dietro riparo leggero	-1
Granatieri	+1	Unità che attacca unità dietro riparo pesante	-2
Guardia	+1	Cavalleria contro quadrato	-2
Garibaldini in mischia	+1	Artiglieria sola in mischia	-3
Unità in mischia con artiglieria	+2	Unità di Brigata demoralizzata	-1

SEQUENZA DI GIOCO

1. Comando
2. Recupero delle unità disordinate e stanche
3. Annotazione delle cariche di cavalleria e tiro di iniziativa
4. Fuoco di artiglieria
5. Movimento
6. Fuoco simultaneo
7. Mischia
8. Recupero delle unità rotte
9. Fase amministrativa