

## TABELLE DI FUOCO DELL'ARTIGLIERIA E DELLA FANTERIA

Sommare o Detrarre i seguenti valori dal proprio fattore di fuoco, calcolare la distanza di tiro, **Aggiungere** la differenza tra due dadi di media se c'è a distanza +1 per Moschetti e Rifle e +1 e +2 se si tira a Mitraglia o **Sottrarre** la differenza se c'è dal raggio -1 per i Moschetti o Rifle e dal raggio -1 o -2 per l'Artiglieria

<b>TABELLA DI FUOCO ARTIGLIERIA</b>	
<b>FUOCO SU UNITA' CHE HA 2 RANGHI (Formati) (Fanteria in Colonna di Divisione - Cavalleria in Colonna)</b>	<b>+1</b>
<b>FUOCO SU TRUPPE IN SCHERMAGLIA O NON FORMATE SU 2 LINEE</b>	<b>+1</b>
<b>FUOCO SUL FIANCO SU UNITA' FORMATE (2)</b>	<b>+1</b>
<b>FUOCO SUL QUADRATO A PALLA O MITRAGLIA</b>	<b>+1</b>
<b>SE SPARANO DA 9 A 7 CANNONI</b>	<b>+1</b>
<b>SE SPARANO DA 12 A 10 CANNONI</b>	<b>+2</b>
<b>SE SPARANO DA 13 A 16 CANNONI</b>	<b>+3</b>
<b>SE SPARANO DA 17 A 24 CANNONI</b>	<b>+4</b>
<b>FUOCO SUL FIANCO DEL QUADRATO A PALLA O MITRAGLIA (2)</b>	<b>+2</b>
<b>FUOCO SU UNITA' CHE HA 3 RANGHI (formati) (Unita' di Fanteria in Colonna di Marcia)</b>	<b>+2</b>
<b>FUOCO SUL FIANCO SU UNITA' NON FORMATE A PALLA O MITRAGLIA (2)</b>	<b>+2</b>
<b>FUOCO SU UNITA' CHE HA 4 RANGHI (formati) (Unita' di Fanteria in Colonna di Marcia)</b>	<b>+3</b>
<b>SE SPARANO DA 6 A 5 CANNONI</b>	<b>0</b>
<b>FUOCO DI CONTROBATTERIA SE CAUSA PERDITE (se Non Causa Perdite, Vale Solo Fino a Distanza 0)</b>	<b>-1</b>
<b>ARTIGLIERI SOTTO FUOCO DI MOSCHETTI O CARABINE (Fino a 7 (4,5)* cm. e 9 (6)* cm.) (No ai Veterani)</b>	<b>-1</b>
<b>ARTIGLIERI CHE RUOTANO I CANNONI OLTRE LA DIAGONALE DI BASE</b>	<b>-1</b>
<b>FUOCO SU UNITA' NON IN FORMAZIONE O DISORDINATE (compresi gli Artiglieri)</b>	<b>-1</b>
<b>FUOCO SU UNITA' DIETRO BOSCHI, SIEPI (3), GRANO (3), STACCIONATE, TRINCEE O SDRAIATE</b>	<b>-1</b>
<b>FUOCO A MITRAGLIA SU CORAZZIERI (CON CORAZZA)</b>	<b>-1</b>
<b>SE SPARANO DA 4 A 3 CANNONI</b>	<b>-1</b>
<b>SE SPARANO DA 2 A 1 CANNONI</b>	<b>-2</b>
<b>FUOCO A MITRAGLIA CONTRO SCHERMAGLIATORI</b>	<b>-2</b>
<b>FUOCO A PALLA O MITRAGLIA CONTRO EDIFICI (1), MURETTI E RIDOTTE</b>	<b>-2</b>

- N.B. TIRO A PALLA A DISTANZA 0 CONTRO EDIFICI: SI TIRANO 2 DADI DI MEDIA SE C'E' LA DIFFERENZA PER OGNI PUNTO POSITIVO SI PERDE 1/2 FIGURA E 1 PUNTO PROTEZIONE (CON 8 CANNONI)

- (1) A PALLA OLTRE IL RAGGIO 0

- (2) PER TIRARE SUL FIANCO LA BATTERIA DEVE ESSERE SOLO A 90° (anche con un solo cannone), SULL'UNITA' BERSAGLIO +1 PER OGNI FILA FINO AL MASSIMO DI +4

- (3) SOLO PER LA PRIMA SCARICA

\* distanze per i 15 mm.-1/72

N.B. SOMMARE I FATTORI DI FUOCO DELLE UNITA' AL PUNTEGGIO OTTENUTO OGNI +1 VALE 1/2 PERDITA OGNI 0 O NEGATIVO NON SI FANNO PERDITE

<b>TABELLA DI FUOCO FANTERIA</b>	
<b>PRIMO TIRO DI FUOCO</b>	<b>+1</b>
<b>FUOCO SU UNITA' CHE HA 2 RANGHI (Formati) (Fanteria in Colonna - Cavalleria in Colonna)</b>	<b>+1</b>
<b>FUOCO SU TRUPPE IN SCHERMAGLIA O NON FORMATE SU 2 LINEE O PIU'</b>	<b>+1</b>
<b>ARMI APPOGGIATE A EDIFICI, MURETTI O STACCIONATE</b>	<b>+1</b>
<b>FUOCO SUL QUADRATO CON MOSCHETTI O CARABINE</b>	<b>+1</b>
<b>UNITA' CHE SPARANO IN LINEA SU 3 RANGHI - SCHERMAGLIATORI CHE SPARANO DALLE CASE</b>	<b>+1</b>
<b>SE SPARANO DA 5 FIGURE ED OLTRE (sullo stesso bersaglio)</b>	<b>+1</b>
<b>UNITA' CHE SPARANO IN LINEA SU 2 RANGHI (INGLESI-K.G.L.-HANNOVER-PORTOGHESI) - SCHERMAGLIATORI IN LINEA</b>	<b>+2</b>
<b>FUOCO SUL FIANCO (2) DEL QUADRATO CON MOSCHETTI O CARABINE RIGATE</b>	<b>+2</b>
<b>FUOCO SUL FIANCO (2) SU UNITA' FORMATE O NON CON MOSCHETTI O CARABINE RIGATE</b>	<b>+2</b>
<b>SCHERMAGLIATORI CHE SPARANO SCHIERATI SU PIU' LINEE</b>	<b>+1</b>
<b>UNITA' CHE SPARANO IN COLONNA DI DIVISIONE</b>	<b>0</b>
<b>UNITA' DI FANTERIA DI LINEA CHE SPARANO DAGLI EDIFICI (COMPRESI INGLESI ECT.)</b>	<b>0</b>
<b>UNITA' CHE SPARANO IN QUADRATO O COLONNA DI MARCIA</b>	<b>-1</b>
<b>SE SPARANO DA 1 A 4 FIGURE (sullo stesso bersaglio)</b>	<b>-1</b>
<b>UNITA' SOTTO FUOCO DI FUCILERIA (fino a 7 cm. (4,5)* per i Moschetti e 9 (6)* cm. per le Carabine) (No ai Veterani)</b>	<b>-1</b>
<b>UNITA' CHE SPARA E' NON IN FORMAZIONE (esclusa la Fanteria Leggera) - FANTERIA DI LINEA CHE SPARA DAGLI EDIFICI</b>	<b>-1</b>
<b>FUOCO SU UNITA' NON IN FORMAZIONE O IN DISORDINE</b>	<b>-1</b>
<b>FUOCO SU UNITA' DIETRO SIEPI, BOSCHI, GRANO, STACCIONATE, TRINCEE O SDRAIATE</b>	<b>-1</b>
<b>FUOCO SU CORAZZIERI (CON CORAZZA)</b>	<b>-1</b>
<b>FANTERIA LEGGERA IN DISORDINE</b>	<b>-1</b>
<b>UNITA' SOTTO FUOCO DI ARTIGLIERIA (Vale Fino a Distanza 0); No ai Veterani; Oltre Distanza 0 Solo se causa Perdite</b>	<b>-2</b>
<b>FANTERIA DI LINEA CHE SPARA IN DISORDINE (1)</b>	<b>-2</b>
<b>FUOCO SU SCHERMAGLIATORI</b>	<b>-2</b>
<b>FUOCO CONTRO EDIFICI, MURETTI, RIDOTTE</b>	<b>-2</b>

- (1) NESSUNA UNITA' DI FANTERIA DI LINEA (se è in campo aperto) O ARTIGLIERIA PUO' SPARARE SE E' DISORDINATA

- (2) PER TIRARE SUL FIANCO, (SOLO A 90°) L'UNITA' DEVE AVERE 1 FIGURA CHE TIRA SUL FIANCO DELL'UNITA' BERSAGLIO

\* distanze per i 15 mm.-1/72

N.B. SOMMARE I FATTORI DI FUOCO DELLE UNITA' AL PUNTEGGIO OTTENUTO OGNI +1 VALE 1/2 PERDITA OGNI 0 O NEGATIVO NON SI FANNO PERDITE



