

# L'ultima battaglia

## Volturno, 2 Ottobre 1860

TABELLA DEI MODIFICATORI AI CONTROLLI DI COESIONE	
CONDIZIONE	MODIFICATORE AL CONTR. COESIONE
Risultato dalla Tabella degli Assalti	+1 o +2
Unità che controlla in Mov. in Col.	+2
Fanteria Caricata da Cavalleria	+2
Controllo di Ritirata, di fronte al nemico	+AttMA -ReazMA
Controlla unità Esausta	+2

TABELLA DEGLI EFFETTI DEI CONTROLLI DI COESIONE	
CONTR. COESIONE FALLITO DI	EFFETTO SULLO STATUS DELL'UNITÀ
1 o 2	Status dell'unità -1
3 o 4	Status dell'unità -2
5 o più	Status dell'unità -3

TABELLA DELLO STATUS DELLE UNITÀ	
VCC DEL DIFENSORE	EFFETTO
Buon Ordine	Nessun Effetto
Scossa	Valore di Coesione -1
Disordinata	Valore di Coesione -2
Disorganizzata	Valore di Coesione -3
in Rotta	Rimossa dalla mappa

TABELLA DI ATTIVAZIONE	
DADO PER ATTIVAZIONE	EFFETTO
Minore o uguale al valore di comando del CdF + CiC (se nel raggio)	Attivato
Maggiore del valore di comando del CdF + CiC (se nel raggio)	Nessuna attivazione, -1 al DRM per il prossimo tiro di dado. Mettete la pedina Ordini corrispondente
6	Iniziativa Personale. Tira sulla Tabella dell'iniziativa

TABELLA DELL'INIZIATIVA PERSONALE	
DADO (MODIFICATO DALLA TMF)	EFFETTO
1	<b>Ritirata:</b> Tutte le unità della Formazione devono allontanarsi di almeno 2 esagoni dall'unità nemica più vicina. Le unità che non possono farlo si arrendono.
2 - 5	<b>Difesa:</b> Il CdF non può muoversi. Le unità della formazione possono muoversi o sparare, ma non possono entrare in EZoR, esagoni con Assalto/Carica o uscire dal raggio del comandante di formazione.
6	<b>Attacco:</b> Il CdF e le sue unità possono muovere liberamente. La Formazione deve effettuare almeno 2 Assalti/Cariche (posizionare 2 segnalini Assalto/Carica), se possibile, altrimenti tutte le unità della Formazione devono muovere 2 esagoni verso le unità nemiche più vicine.



### Risultato dell'Assalto:

<b>Att / Dif</b>	Risultati alla sinistra di / sono per l'Attaccante; alla destra, per il Difensore
<b>cc</b>	Controllo Coesione
<b>cc1</b>	Controllo Coesione con il +1
<b>cc2</b>	Controllo Coesione con il +2
<b>1 - 2</b>	Le unità perdono 1 - 2 Livelli di Status
<b>-</b>	Nessun Effetto

	l'Attaccante vince
	il Difensore vince
	Pareggio
	Incerto