

# DBR 2.0

## Tabella di riferimento per scala normale

### Terreni

#### Elementi lineari:

Strade [Rd]: 0 FE la prima, 1/2 FE le successive  
Fiumi [Rv] o Coste [WW]: 2 FE

#### Elementi di superficie:

Colline difficili [H(S)], boschi [Wd], orti, uliveti o oasi [O], campi recintati [E], vigneti [V], paludi [M], dune [D] e villaggi [BUA] sono **DGo**.  
Terreno ondulato, roccioso o con arbusti è **RGo**.

Colline dolci [H(G)], campi aperti, spiagge, paludi ghiacciate sono **GGGo**.  
Hanno dimensione max. 600pxx450p, minima 100pxx100p.  
Conta come 1 FE tranne che:

- se la dimensione maggiore è più piccola di 300p conta come 1/2 FE
- se la dimensione maggiore è più grande di 450p conta come 2 FE

#### Disposizione:

Su di un campo di dimensioni normali, il difensore piazza 1-2 FE di ogni tipo obbligatorio e 2-3 FE scelte tra i tipi permessi, l'invasore 0-2 tra i tipi permessi, tranne BUA. L'ordine di disposizione è WW, Rv, H(S), H(G), Rd, BUA, E, e gli altri elementi nell'ordine scelto dall'invasore.

### PIP

**0 PIP** prima mossa di marcia di un elemento o una colonna su strada

**1 PIP** per: muovere, attaccare/staccare dal traino, imbarcare/sbarcare o

“steady” un elemento, o muovere un gruppo.

**2 PIP** per “steady” un gruppo, recuperare un elemento in rotta o in inseguimento.

#### Correttori:

**-1 PIP** per muovere o “steady” un elemento o gruppo contenente un generale, se non ha ancora mosso nel turno

**+1 PIP** per muovere, “steady” o recuperare un elemento o gruppo se il generale è perso, si trova ad oltre 600p o oltre 300p e non è visibile

**+1 PIP** per muovere Art(S) o (O) o Bg fuori strada o ostacoli mobili

**+1 PIP** per far marciare un elemento o gruppo più due volte in un turno, eccetto un gruppo di soli LH o Dr o se la mossa è interamente su strada.

**+2 PIP** per spezzare al termine della mossa un gruppo e/o passare da overlap ad attacco sul fianco del nemico a meno che:

(a) il gruppo originario sia solo di LH oppure solo di Sk e/o Wb;

(b) si muova un solo sottogruppo dritto in avanti mentre il resto rimane fermo per il resto del turno;

(c) si muovano uno o più sottogruppi in contatto con il nemico, mentre il resto rimane fermo per il resto del turno;

(d) si muova un singolo elemento in DGo.

### Interpenetrazioni

Tutti passano attraverso Sk o LH, tranne in un recoil. Sk passano attraverso tutti, LH attraverso montati, Sh attraverso Pk, Bd attraverso Pk, Sh o Bw, se orientati nella stessa direzione o direzione opposta.

Art, WWg e Bg possono venire attraversati in qualunque direzione da tutti gli altri, tranne che su strada.

### Supporti

#### Posteriori al tiro:

**Sh, Bw e Pi(I)** ricevono aiuto da un elemento identico.

#### Posteriori in mischia:

**Pk** ricevono +1 contro tutti per il primo elemento, infliggono -1 a fanteria o treni per un secondo o terzo elemento.

**Pi** eccetto (F) e **Wb (S) o (O)** ricevono un +1 contro tutti

**Sh** eccetto (F) aggiungono un +1 contro altri Sh.

**Ln**, eccetto (S) e solo se specificato nell'Army List, **Sh, Bd eccetto (F) e Si**, ricevono un +1 contro montati nel turno del nemico.

#### Laterali in mischia

**Sh** ricevono un +2 contro montati e **Wb** se supportati da **Pk** o **Pi** tranne (I)

**Sh e Art** ricevono +1 se supportati da Art(I)

**Ln, Pi, Pk**, infliggono un -1 a montati se supportati da **Sh** o **Dr**

### Fattori tattici

+2 se fanteria o Art protetta da fortificazioni, in CC eccetto che contro Sk(X) o in DC eccetto contro Art(S) a meno di 600p o Bw

+1 se fanteria, Art o Bg in CC contro montati protetti da un ostacolo

+1 in CC in posizione sovrastante o difendendo un argine

+1 fanteria completamente dentro una BUA eccetto se al tiro di Art o su strada

+1 se subisce il tiro da Art su una collina, o dal lato frontale di un WWg

+1 se generale in CC o che subisce il tiro

+1 se Art (S), (O) o (I) in CC sul lato frontale in EB o se tira a nemico entro 100p

-1 se parte di un comando demoralizzato

-1 se svantaggiato dal tempo

-1 per ogni fianco scoperto o attacco posteriore o laterale o aiuto al tiro

-2 se montati, Pk o treni in CC attaccando attraverso una fortificazione, ostacolo fisso, o se loro o il loro nemico si trovano in RGo o DGo, tranne che su strada

### Zona di morte:

la profondità di una bassetta di un elemento distrutto in CC.

Non si applica se l'elemento distrutto è di Sk o LH e quello dietro non è Sk, se uno dei due

lementi è Art, WWg o Bg, se l'elemento dietro occupa una fortificazione.

*NB: mancano pontoons ed elementi navali!*

Tipo	Tiro [p]	Movimento			Combattimento			Risultato	
		Rd	RGo	DGo	M	F	T	battuto (se non [R])	doppio (se non [D])
Ln <sup>4)</sup>		200	200	150	50	3	3	3	[D] in CC con Bw(S) contattati sul fronte, o da El
Pi <sup>5)</sup>	100 (I)	200	200	150	50	4	3	2	[D] in EB da Pi(S,O) con totale pari, Ln, Pi(F), o, in OB da Si
Si <sup>5)</sup>		300	200	150	100	3	3	3	[D] in EB da Ln, [F] in DC con Pi o Sh
LH <sup>5)</sup>	100 (I)	600	250 <sup>1)</sup>	200 <sup>1)</sup>	100 <sup>1)</sup>	2	2	2	[R] da LH o Sk, altrimenti [F]
Cm <sup>5)</sup>		200	200 <sup>1)</sup>	150 <sup>1)</sup>	50 <sup>1)</sup>	4	2	2	Cm(S) [D] da elefanti, altrimenti [F]
Dr <sup>7)</sup>	100 (I, F) 200 (S, O)	300	200	150	100	2	3	3	[D] da montati in CC in GGo
Pk <sup>5)</sup>		150	100 <sup>3)</sup>	100	50	4	3	2	[D] in CC in OB da Pi, o in EB da Ln, Cm(S) e Bd (F)
Sh	100 (I, F) 200 (S, O)	200	150	150	100	2	4	3	[D] in CC in EB da: Ln, Si, Cm(S), Pi(F), altre Pi con totale pari, in GGo, Sh(F), Bd, Wb.
Bd <sup>5)</sup>		150	100 <sup>2)</sup>	100 <sup>2)</sup>	50 <sup>2)</sup>	3	3	3	[D] in EB da Ln, Si, Cm(F), in OB da Sh in CC
Bw	200	200	150	150	100	4	2	2	[D] da montati in CC in GGo
Sk <sup>5,7)</sup>	100 (O) 200 (S)	200	150	150	100	2	2	3	Se in CC in GGo: [D] da montati e Dr, [F] da Wb
Wb <sup>4)</sup>		200	150	150	100	2	3	3	[D] in GGo da Ln o Cm(S), [F] da Art in DC
Hd <sup>6,7)</sup>		150	100	100	50	2	2	2	[D] in GGo da Ln o Cm(S), [F] da Art in DC
Art	300 (I) 600 (F,X) 1200 (O) 1800 (S)	150	100 <sup>2)</sup>	50 <sup>2)</sup>	0	(1	3	3	[D] in CC o da Art(S) in DC. Altrimenti traino di (S) ed (O) diserta se il totale e' pari, (F) e (X) [F], (I) [R]
WWg	200 (O)	150	100	100	50	4	4	4	[D] da Art(S,O), El, Sk(X), altrimenti nessun effetto
El		200	200	150	50	5	4	2	[F] in DC con Pi o Sh
Bg		150	100	100	50	1	1	2	[D] in CC. In DC [F] se mobile, altrimenti nessun effetto

1) (F,X) +50p.

2) (F,X) +50p, (S) -50p.

3) (S) +50p

4) inseguo

5) Pi(F), Cm(F) inseguono, altri se vogliono

6) Hd(S) inseguo

7) Non può pressare

#### Gradazioni:

(F) e (X) +50p fuori strada se contattano o in un gruppo che contatta il nemico (savlo eccezioni alle note 1 e 2 alla tabella)

(F) -1 se totale **minore** del nemico in CC in EB, oppure se tira e totalizza **più** del nemico

(S) +1 se totale **minore** del nemico in CC eccetto contro Art ed El, o DC con Bw, o **maggior**e se Bw o Art che tirano o Sh in CC

(I) -1 se totale **minore** o **uguale** al nemico in CC, o **minore** del nemico se tirano o subiscono il tiro di Bw.

(X) +2 se il totale contro montati, Pk, El o WWg è **pari**, -2 se il totale è **dispari**.

**Legenda:** CC=in mischia, DC=al tiro, [R]=si ritira, [D]=distrutto, [F]=fugge, EB=turno del nemico, OB=proprio turno,