

# *“All is lost save Honour”*

*“Tutto è perduto fuorché l’Onore”*

**CAMPAGNE DELLE GUERRE D’ITALIA**

**1494 – 1530**

**Vol. I**

## **REGOLAMENTO**

(traduzione ufficiale in Italiano delle regole di gioco

Nota importante: in caso di contrasto, le regole in Inglese fanno fede)



## **Le Guerre d'Italia**

### **Un'introduzione storica**

**(prof. M. Galandra)**

Il periodo durante il quale si svolsero le cosiddette "Guerre d'Italia", è certamente uno dei più importanti e altrettanto certamente uno dei meno conosciuti nella storia della nostra Penisola.

Per quasi mezzo secolo, dalla calata di Carlo VIII nel 1494 alla pace di Cateau-Cambresis che pose fine nel 1559 al lungo conflitto tra Francia e Spagna per la supremazia in Europa, eserciti stranieri scorrazzavano dalle Alpi a Napoli, città antiche e famose (basti ricordare Roma) furono assediata e saccheggiate, signorie e principati caddero o cambiarono padrone, battaglie sanguinose vennero combattute. Eppure, anche gli studiosi del Rinascimento italiano si muovono talvolta con difficoltà tra le alterne vicende militari del periodo, preferendo concentrare la propria attenzione sui grandi personaggi che vissero e operarono in quegli anni burrascosi. L'epoca delle Guerre d'Italia vide fiorire infatti artisti come Leonardo da Vinci, Raffaello, Michelangelo, Benvenuto Cellini, storici quali Machiavelli e Guicciardini, poeti del calibro di Ludovico Ariosto. Occorre però ricordare che tutti questi "grandi" dell'arte, della cultura, della poesia, agirono nel contesto degli avvenimenti politico-militari delle Guerre d'Italia e che la loro opera ne fu profondamente influenzata. Basti pensare agli scritti di Machiavelli e Guicciardini, ai burrascosi rapporti di Michelangelo con quel grande papa guerriero che fu Giulio II della Rovere, ai versi dedicati da Ludovico Ariosto nell'*Orlando Furioso* all'archibugio, arma nuova e micidiale, da lui definito "maledetto" e "abominoso ordigno".

Lo sconvolgimento provocato nella Penisola da decenni di guerre quasi ininterrotte, come si è detto, fu enorme. Le artiglierie di Carlo VIII di Valois, re di Francia, seminarono il terrore per il loro numero e i loro effetti devastanti, soprattutto contro le mura delle città che rifiutavano di aprire le porte agli invasori d'Oltralpe. La ferocia delle battaglie, l'abitudine degli svizzeri e dei lanzichenecchi tedeschi di non risparmiare i prigionieri, provocarono orrore e riprovazione. L'uso sempre più diffuso delle armi da fuoco portatili, mise per la prima volta in discussione sui campi di battaglia il ruolo della cavalleria pesante, composta dai membri dell'aristocrazia, e diede avvio ad una profonda rivoluzione, anche in senso "democratico", nell'arte militare europea. Nello stesso tempo, apparve evidente che le signorie italiane, piccole e tra loro divise, non erano più in grado di opporsi efficacemente agli eserciti delle "grandi potenze" dell'epoca, Spagna, Francia, Impero.

Dopo la battaglia di Fornovo (1495), l'ultima in cui un esercito composto solo di italiani avrebbe affrontato quello di un sovrano straniero, era parso che il pericolo d'Oltralpe fosse passato, ma il successore di Carlo VIII, Luigi XII, non aveva rinunciato alle sue mire sul Sud dell'Italia (al quale aspirava come erede degli Angioini) e sullo stato di Milano, allora governato dagli Sforza (per la sua discendenza diretta da Valentina Visconti). Prima nell'estate del 1499, poi nella primavera del 1500, un esercito francese scese in Italia per rovesciare la signoria degli Sforza. Ludovico il Moro, colui al quale la voce comune "imputava" di aver per primo

chiamato i francesi in Italia, pagò la "colpa" con il suo Ducato: catturato a Novara mentre cercava di fuggire travestito da soldato svizzero, egli venne inviato prigioniero in Francia, dove morì tristemente, alcuni anni dopo, nel castello di Loches, in Turenna.

Dodici anni durò la prima dominazione francese in Lombardia, che in quel periodo di tempo restò sostanzialmente in pace, mentre si combatteva un po' dappertutto nel resto della Penisola. Al sud, fino al 1504, francesi e spagnoli si affrontarono per il possesso del Regno di Napoli, che restò infine nelle mani della Spagna, trasformandosi da allora, per duecento anni, in un Vicereame dipendente da Madrid. Nel Centro-Italia sorse e tramontò, più a meno negli stessi anni, la stella vermiglia di Cesare Borgia, il "Valentino", dissoluto figlio di Papa Alessandro VI, al quale il Machiavelli si ispirerà per una delle sue opere più famose, il "Principe". Dopo essersi impadronito, con l'inganno e il tradimento, di buona parte delle piccole signorie dell'Italia Centrale, con l'aiuto del padre e dell'alleato Luigi XII, il "Valentino" vide i suoi sogni di dominio sfumare per la morte improvvisa (si disse, ovviamente, causata dal veleno) di papa Alessandro VI.

Il suo successore al soglio pontificio fu Giuliano della Rovere, che prese il nome di Giulio II, un vecchio battagliero e duro, determinato a difendere e ad accrescere il potere temporale (e quindi i domini terreni) della Chiesa e ad opporsi nello stesso tempo alle mire espansionistiche delle Potenze straniere in Italia. Nel 1509, Giulio II aderì ufficialmente alla Lega di Cambrai, stipulata nel dicembre dell'anno precedente dall'imperatore Massimiliano d'Asburgo, da Ferdinando il Cattolico, re di Spagna e da Luigi XII (che aveva appena soffocato con durezza la rivolta di Genova) in funzione antiveneziana. La Serenissima, sconfitta duramente ad Agnadello (14 maggio 1509) rischiò di perdere tutti i suoi possedimenti di terraferma, ma il Pontefice, preoccupato per la crescente potenza francese, mutò repentinamente alleanze e diede vita alla cosiddetta "Lega Santa", insieme con la stessa Venezia, la Spagna e l'Impero.

"Fuori i barbari" (in questo caso, i francesi) avrebbe proclamato il bellicoso Giulio II, ma, ormai, la cacciata di un invasore dalla Penisola poteva realizzarsi solo aprendone le porte ad un'altro padrone straniero. Luigi XII colse una brillante vittoria a Ravenna (11 aprile 1512) contro gli ispano-pontifici, grazie al genio militare di Gastone di Foix, che morì in battaglia, ma il suo esercito fu costretto a ritirarsi di fronte alle preponderanti forze nemiche, ingrossate da ben 20.000 mercenari svizzeri assoldati nei Cantoni della Confederazione elvetica. Dopo aver inutilmente cercato di opporre resistenza a Pavia, l'esercito francese ripassò le Alpi e Massimiliano Sforza, figlio primogenito di Ludovico il Moro, fece il suo ingresso in Milano, accolto da incredibili manifestazioni di gioia.

Sotto la pesante tutela degli Svizzeri, la signoria di Massimiliano Sforza sopravvisse appena tre anni. Respinto un primo tentativo di riconquista francese sotto Novara (6 giugno 1513), i Confederati furono sconfitti duramente a

Marignano due anni dopo (13-14 settembre 1515) da un altro esercito proveniente d'Oltralpe, comandato questa volta dal nuovo re di Francia, Francesco I di Valois-Angouleme. Massimiliano Sforza perse il Ducato e venne condotto in Francia, dove terminò la vita una decina di anni dopo, in dorata prigionia.

La seconda dominazione francese in Lombardia ebbe comunque breve durata. Nel 1519, divenne Sacro Romano Imperatore della Nazione Germanica Carlo d'Asburgo, re di Spagna dal 1516. Inquieto per la minaccia che sentiva ora pesare sul suo regno, Francesco I ricorse ancora una volta alle armi. Come al solito, il teatro di operazioni principale fu l'Italia, dove si affrontarono da una parte la Francia, alleata con la Repubblica di Venezia, dall'altra una lega in cui figuravano la Spagna, l'Impero e il Papa.

Gli ispano-pontifici si impadronirono di Milano nel novembre del 1521, e due successive spedizioni militari inviate dal re di Francia per riconquistare la capitale lombarda si conclusero disastrosamente, con le sconfitte della Bicocca (1522) e di Romagnano Sesia (1523). Finalmente, nell'autunno del 1524, Francesco I decise di scendere personalmente in Italia alla testa di un potente esercito. Inferiori di numero, le truppe di Carlo V abbandonarono senza combattere Milano e quasi tutta la Lombardia, lasciando un forte presidio nella città di Pavia, che le truppe francesi cinsero d'assedio alla fine del mese di ottobre del 1524. Dopo alcuni mesi di blocco, un esercito imperiale di soccorso giunse in vista della città. All'alba del 24 febbraio 1525, nel grande Parco Visconteo che si estendeva tra Pavia e la Certosa, francesi e imperiali si affrontarono in una battaglia breve e confusa, che terminò con la completa disfatta, e la cattura sul campo, del re di Francia.

Nonostante la sconfitta, che mise in pericolo la stessa esistenza del Regno, e un anno di dura prigionia in Spagna, Francesco I, appena liberato, riprese le ostilità contro Carlo V. Nel maggio del 1526, stipulò a Cognac una lega con gli stati italiani che più sentivano pesare su di loro il giogo della Spagna: il Papato, Venezia, lo stesso Francesco II Sforza, secondogenito di Ludovico il Moro, appena rimesso sul trono del Ducato di Milano dalle armi imperiali. Si trattò una nuova, singolare "Lega Santa", patrocinata dal Cristianissimo re di Francia contro il Cattolico re di Spagna!

Prima, tragica conseguenza della ripresa delle ostilità fu la discesa in Italia, nel novembre del 1526, di un esercito imperiale composto da migliaia di lanzichenecchi tedeschi, che prese dopo qualche esitazione la via di Roma, tallonato, ma non molestato, da quello della Lega. Ai primi di maggio del 1527, la Città Eterna, che aveva rifiutato di aprire le porte ai soldati di Carlo V, venne presa d'assalto e sottoposta a un orrendo saccheggio, che terrorizzò e sconvolse la Cristianità per le efferatezze e i sacrilegi dai quali fu caratterizzato. Lo stesso papa Clemente VII si salvò a stento rifugiandosi in Castel Sant'Angelo, da dove fu costretto a stipulare con i vincitori un'umiliante tregua, che prevedeva innanzitutto la sua uscita dalla lega antiimperiale. Due mesi dopo il Sacco di Roma, un esercito francese, comandato ancora una volta dal visconte di Lautrec, scese in Italia e ancora una volta marcò sulla Lombardia. Antonio de Leyva, governatore del Milanese, raccolse nella capitale le poche forze di cui disponeva, lasciando quasi sguarnito il resto del Ducato. La città di Pavia, difesa da una debole guarnigione imperiale, fu presa e brutalmente saccheggiata dalle truppe francesi, che puntarono poi verso sud, in un futile e tardo tentativo di "liberare" Roma. L'esercito del Lautrec, decimato dalle malattie, si dissolse assediando Napoli nell'estate del 1528, nel giugno del 1529 un nuovo esercito francese, comandato questa volta da Francesco di Borbone, conte di Saint-Pol, fu sbaragliato a Landriano, nel Milanese, dagli spagnoli del de Leyva.

La sconfitta di Landriano, e la pace di Cambray che seguì poco dopo, rappresentano gli ultimi eventi significativi delle Guerre d'Italia, insieme con l'assedio e la resa di Firenze, che aprì le porte alle truppe imperiali nell'agosto del 1530, tornando sotto la signoria dei Medici.

Nel novembre del 1535, alla morte di Francesco II Sforza, Milano divenne a tutti gli effetti una provincia della Spagna e le nuove campagne militari intraprese in Italia da Francesco I e dal figlio e successore Enrico II, non mutarono sostanzialmente lo stato delle cose. La pace di Cateau-Cambresis, firmata il 3 aprile 1559, con la quale la Francia rinunciava a tutte le sue pretese su Napoli e la Lombardia, può veramente essere considerata l'ultima, definitiva vittoria di Carlo V d'Asburgo e la conferma della supremazia spagnola nella Penisola italiana.

---

## Crediti

Coordinamento e progettazione complessivo: Nicola Contardi  
Progettazione dettagliato e sviluppo: Luigi Parmigiani  
Ricerca sulle campagne e progetto della mappa: Alessandro Gardini  
Playtesting & Editing del regolamento: Curtis Kirkland, Dick Vohlers, Nicola Prandoni,  
Alberto Manzini, Alessandro Napodano, Riccardo Rinaldi,  
Neil Siddons-Smith, Piergennaro Federico, Arrigo Velicogna, Jim Anderson  
Progetto grafico: Filippo Pendenti  
Grafica della mappa e della scatola: Edo Tugnolo  
Consulente storico: prof. Marco Galandra  
Bibliografia: prof. Maurizio Armaioli  
Assistenza alla traduzione: Donald Katz, Curtis Kirkland  
Ringraziamenti speciali: Filippo Pendenti, Carlo Caldarella, Kevin Zucker

Le vostre domande a [italian\\_wars@yahoo.com](mailto:italian_wars@yahoo.com)  
Accedete al sito del gioco [www.geocities.com/italian\\_wars](http://www.geocities.com/italian_wars)  
per ulteriori informazioni.

*Dedicato alla amorevole moglie di Nicola: Grazia*

# REGOLE STANDARD

## 1 INTRODUZIONE

*All is Lost save Honour* (“Tutto è perduto fuorché l’onore”) è un gioco sulle campagne delle cosiddette Guerre d’Italia. Il sistema di gioco è centrato sul periodo in cui furono combattute le campagne più interessanti e mobili, vale a dire tra il 1494 e il 1530.

*All is Lost save Honour* è il primo volume in una serie di giochi che copriranno le Guerre d’Italia e tratta del periodo tra il 1509 e il 1525. In questo periodo le potenze europee condussero alcune tra le principali campagne e battaglie del periodo.

Queste Regole Standard sono le regole basiche per giocare. Nel seguito di questo fascicolo si trovano le regole opzionali che aggiungono ulteriori dettagli storici al gioco (al costo di una complessità di gioco crescente). Infine, le Istruzioni di Scenario guidano i giocatori a giocare ciascuna campagna.

### 1.1 CONCETTI GENERALI

Il gioco è pensato per due giocatori. La mappa del gioco rappresenta una porzione centrale del nord Italia dove furono combattute tutte le campagne di questo gioco. Le pedine rappresentano le forze militari che operarono in quel teatro, provenienti dalla Francia, la Spagna, l’Italia, la Svizzera, la Germania etc., e sono controllate da una delle due parti del gioco. La modalità in cui la parti opposte interagiscono è stabilito dalla Sequenza di Gioco. Le forze sono dispiegate sulla mappa di gioco secondo le Regole del Comando.

Ogni Forza è composta da Unità Militari, comandate da un Capitano. I Capitani sono posti sulla mappa. Un Capitano può anche comandare altri Capitani nel suo stesso esagono. Ai Capitani sono attribuiti i seguenti valori: un Valore di Iniziativa, importante per il movimento ed il combattimento e il Rango (che è correlato alla capacità di Comando del Capitano). I Capitani possono anche avere Caratteristiche Speciali, che indicano abilità peculiari del comandante.

### 1.2 SCALA DI GIOCO

Ogni esagono rappresenta un’area di circa 3,2 chilometri (2 miglia) di larghezza. Ogni Punto Forza (anche denominato **PF**) rappresenta circa 500 uomini di fanteria, da 70 a 90 lance di cavalleria (ognuna comprendente un numero di cavalieri pesanti e leggeri che variano a secondo della nazionalità e del periodo) o una “camerata” (10 pezzi) di artiglieria. La durata del Turno di Gioco è di 5 giorni

### 1.3 DOTAZIONE DEL GIOCO

*All is Lost Save Honour* contiene le seguenti componenti:

Una mappa, 22" x 34" pollici

Tre fogli di pedine (360)

Un Fascicolo delle Regole (questo)

Una Legenda delle Unità Militari

36 Carte di Capitano (stampate fronte e retro)

La Scheda della Battaglia

Scheda Segna-Turno

Tabelle e Schede varie

(Sono anche necessari due dadi a 6 facce per il gioco, non inclusi)

**1.3.1 La Mappa di Gioco.** La Mappa di Gioco ritrae il territorio del Ducato di Milano verso la fine del XV° secolo, ed alcune parti degli Stati adiacenti. La mappa è suddivisa in Regioni, che rappresentano gli Stati ed i Principati italiani esistenti a quel tempo. Le Regioni sulla mappa sono delimitate da confini per identificarle. Gli stati principali rappresentati sono: il Ducato di Milano, il Ducato di Savoia, il Marchesato del Monferrato, la Contea di Asti, la Repubblica di Genova e la Repubblica di Venezia. Altre Regioni, nel periodo coperto dal gioco, furono controllate da Stati differenti;

queste sono: la città di Crema, la città di Cremona, le città di Parma e Piacenza (è compresa anche la campagna intorno a queste città) e la cosiddetta “Ghiaradadda”. Una mappa a scala ridotta è inclusa in questo gioco per assistere nell’identificazione delle diverse regioni sulla mappa. Si noti che l’estensione di alcuni Stati sulla mappa variò durante il periodo coperto dal gioco (in particolare, il Ducato di Milano). Le Istruzioni di Scenario riassumono queste variazioni nella sezione “Allineamento Regionale”, specificando quali Regioni appartengono a quali Stati ed il loro stato di alleanza.

Il terreno sulla mappa è stato adattato ad una griglia esagonale. Ogni cella esagonale (denominata anche “hex”) rappresenta una locazione discreta in cui una Forza può entrare spendendo Punti Movimento (PM). Differenti caratteristiche del terreno richiedono un costo differente in Punti Movimento per entrare nell’esagono. Ogni esagono ha un numero di identificazione a 4 cifre.

**1.3.1.1 Caratteristiche speciali della mappa.** Le doppie linee concentriche disegnate a nord-est della città nell’hex 1623 sono le mura intorno al parco di Pavia. Le mura sono disegnate per un puro “piacere storico” e non hanno alcun effetto sul gioco. I canali dipinti sulla mappa sono i “Navigli” intorno alla città di Milano. Quando nessuna altra strada è già presente nell’hex, i Navigli sono considerati una Strada Secondaria (in particolare, il Naviglio che parte da Bereguardo, hex 1921, fino all’hex 2418 e quindi fino all’hex 2914 è una Strada Secondaria). I Navigli non sono mai considerati Fiumi.

**1.3.2 Le pedine.** Ci sono cinque tipi di pedine: pedine di Unità Militari, divise in Unità di Combattimento e Unità Ausiliarie; pedine dei Capitani; “Chits” e segnalini informativi. Le unità militari non sono disposte sulla mappa, ma sulla Carta del Capitano a cui sono assegnate. La forza delle Unità di Combattimento è indicata dallo spazio numerato che occupano sulla Carta. Esse rimangono sulla Carta finché hanno almeno un PF. Se in qualunque momento la loro forza scende a 0, sono rimosse dal gioco. Un Capitano può stare o sulla mappa o sulla Carta del Capitano a cui è assegnato. L’uso dei diversi “Chits” e Segnalini viene spiegato direttamente nel seguito di questo fascicolo.

I Segnalini e i “Chits” hanno di solito uno sfondo di colore neutro, mentre il colore dello sfondo delle Unità di Combattimento e dei Capitani rappresenta la loro Nazionalità.

Sfondo delle Unità di Combattimento:

Blu: Francesi

Verde: Italiani

Rosso: Svizzeri

Arancio: Spagnoli, Imperiali

Marrone: Lanzichenecchi (mercenari tedeschi), (in qualsiasi servizio)

Viola: Veneziani

Bianco: Papali

Sfondo delle Unità Ausiliarie: Giallo chiaro

Sfondo dei Capitani:

Blu: Francesi

Beige: Spagnoli, Imperiali

Beige chiaro: Papale

Viola: Veneziani

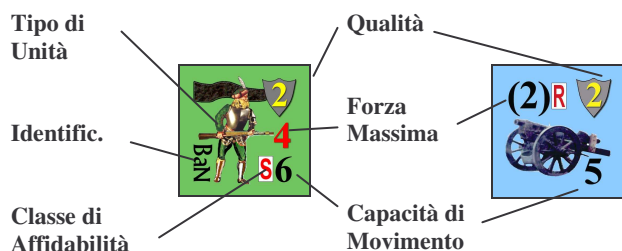
Rosso: Svizzeri

Le bandiere sullo sfondo delle Unità di Combattimento sono fornite per il “gusto storico”, ma ad esempio potete riconoscere le unità delle Bande Nere di Giovanni de Medici dalle bandiere nere posto sullo sfondo delle pedine.

**Nota di progetto:** non ce ne vogliano i puristi: sappiamo che le Bande Nere adottarono quel simbolo in segno di lutto per la morte

del loro comandante, ma ci sembrava piacevole la resa grafica della pedina... questo è un gioco.

### ESEMPIO DI UNITA' DI COMBATTIMENTO



#### 1.3.3 Unità di Combattimento.

Il **fronte** di una Unità di Combattimento rappresenta il lato in buon ordine (o non-Demoralizzato) della pedina. L'icona rappresenta il tipo di Unità di Combattimento che può essere: Fanteria, Lanzichenecchi, Cavalleria Pesante (Corazzata) o Gendarmi, Cavalleria Leggera, Stradioti, Artiglieria, Artiglieria di Assedio, Milizia, Genieri e Ponte di Barche.

Sul fronte di una Unità di Combattimento sono stampati i seguenti valori numerici: **Forza Massima** (numero che sta sopra) e **Capacità di Movimento** (sotto). Un valore di forza fra parentesi significa Punti Forza di Artiglieria.

Su ogni pedina è stampata la Forza Massima, poiché la forza reale dell'unità varierà per le perdite o per l'accorpamento di rinforzi.

Durante il gioco, la forza corrente di una Unità di Combattimento viene indicata dallo spazio occupato sulla Carta del Capitano (es.: se è nello spazio 4, l'unità ha 4 Punti Forza). Quando una unità subisce perdite o riceve rinforzi, la pedina è spostata a sinistra o a destra sulla riga per riflettere il nuovo valore in Punti Forza (PF). Nessuna unità può eccedere la sua Forza Massima. Una volta che una Unità di Combattimento è eliminata o ha zero PF, non può mai essere riformata.

La **Qualità** della truppa è stampata nell'angolo in alto a destra della pedina, come un numero giallo su sfondo grigio. Essa rappresenta il livello di morale dell'unità, l'addestramento, la presenza di buoni ufficiali di grado inferiore, etc. Questo valore varia da 1, il minimo, a 3, il massimo (unità d'élite).

Le Unità di Combattimento presentano inoltre una **Classe di Affidabilità**, che misura la volontà dell'Unità di Combattimento di rispettare la loro "condotta" di guerra, in relazione alle paghe che ricevono (specialmente importante per le unità mercenarie). La Classe di Affidabilità è indicata normalmente nell'angolo in basso a destra della pedina, come una lettera rossa su sfondo bianco (tranne che per le unità Svizzere, che hanno una Classe di Affidabilità variabile, e quindi non è stampato nulla sulle pedine).

La Classe di Affidabilità può assumere i seguenti valori:

- **V**: Molto Sensibile; **S**: Sensibile; **N**: Normale; **R**: Affidabile

Alcune Unità di Combattimento presentano una Forza Massima in **rosso**. Questo indica che esse possono fare un uso efficace delle Armi da Fuoco. Queste Unità sono denominate "**Fanterie con Armi da Fuoco**".

Le Unità Militari su uno sfondo giallo sono denominate "**Unità Ausiliarie**". Alcune Unità di Combattimento riportano una abbreviazione su lato sinistro in basso della pedina: queste unità sono chiamate "**Unità con nome**". Fanterie con Armi da Fuoco, Unità Ausiliarie e Unità con nome sono descritte nel par.14, "Unità Militari Speciali".

Il retro di una Unità di Combattimento è il lato **Demoralizzato** dell'Unità. Si noti che la Capacità di Movimento di una unità Demoralizzata è ridotta di 1.

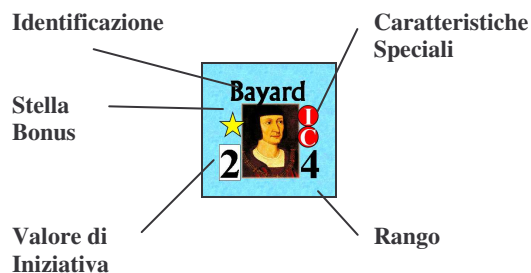
La legenda delle Unità Militari elenca tutti i tipi di Unità, se impiegano Armi da Fuoco, la loro Qualità e la loro Affidabilità.

**1.3.4 Unità Sostitutive.** Alcune Unità di Combattimento hanno un numero di pedine corrispondenti con Forza Massima inferiore. Queste Unità aggiuntive sono dette "Unità Sostitutive" e possono essere usate per dividere una Unità di Combattimento in componenti più piccole. Le Istruzioni di ogni Scenario specificano il numero ed il tipo esatto di Unità Sostitutive disponibili a ciascuna parte. Le Unità di Combattimento possono essere scomposte o riformate solo durante la Fase di Comando.

**1.3.4.1 Creazione di Unità Sostitutive.** Una unità di Combattimento può essere rimpiazzata con un numero qualsiasi di Unità Sostitutive, il cui totale di PF sia pari a quello dell'unità originale, ammesso che queste Unità Sostitutive siano disponibili nello Scenario e che siano dello stesso tipo, Nazionalità, Affidabilità e Qualità dell'Unità originale. Non può essere create nessuna nuova ulteriore Unità Sostitutiva oltre a quelle disponibili nello Scenario. Le Unità Sostitutive ereditano lo stato di Demoralizzazione dell'Unità originale.

**1.3.4.2 Riasssemblare Unità Sostitutive.** Le Unità Sostitutive possono essere riassamblate in una singola, più grande Unità di Combattimento dello stesso tipo, Nazionalità, Affidabilità e PF. Rimpiazzare le Unità Sostitutive con l'Unità più grande, sommando tutti PF. L'Unità riformata sarà Demoralizzata se lo era una qualsiasi delle Unità Sostitutive.

### ESEMPIO DI CAPITANO



**1.3.5 Capitani.** Il fronte della pedina di Capitano riporta il nome del Capitano, il suo Valore di Iniziativa (in basso a sinistra), il suo Rango (in basso a destra); eventualmente un Punto di Bonus (indicato da una stella) ed eventualmente una o più Caratteristiche Speciali del Capitano (indicate da una lettera bianca su un circolo rosso). Il colore dello sfondo del fronte di un Capitano rappresenta la Nazionalità del Capitano. Il retro di un Capitano mostra un simbolo di Armata.

**1.3.6 Carte Capitano.** I giocatori dovranno staccare le Carte Capitano fornite con il gioco lungo le linee perforate.

Prima che il gioco inizi, ogni giocatore deve selezionare le Carte dei Capitani che appartengono alla sua Armata (è conveniente tenere il mazzo di carte ordinato per numero di Carta). Una Carta Capitano presenta uno scomparto per il Capitano, uno scomparto per i Capitani Subordinati ed uno scomparto per i Capitani non-Impiegati. L'uso di questi scomparti è spiegato nelle Regole. Sotto agli scomparti c'è la traccia per le Unità di Combattimento, dove sono posizionate le Unità che appartengono alla Forza. Le Unità di Combattimento sono poste nello spazio che corrisponde alla loro forza corrente. Le Carte Capitano devono essere disposte dai giocatori per facilitarne l'accesso e in accordo alle regole di "Intelligence", par.1.4.

**1.3.7 Schede e tabelle.** Vi sono molte schede e tabelle, tra cui la Scheda Segna-Turno ("Turn Record Track").

**1.3.8 Note sulle Pedine.** Il Capitano Francese St. Pol non è usato in questo gioco: è incluso per Scenari futuri.

## 1.4 “INTELLIGENCE”

Le informazioni sulle Carte Capitano dovrebbero rimanere nascoste all'avversario. Si considera che tutte le Unità Militari, i Capitani Subordinati e i non-Impiegati su una Carta di un Capitano occupino lo stesso hex del Capitano. I Capitani che iniziano lo Scenario sulla mappa rimangono sempre con il fronte in SU. I Capitani appena distaccati (vedi par.6.3) sono piazzati a faccia in giù, nascosti all'avversario. I Capitani nascosti sono rivelati soltanto all'inizio della Fase di Combattimento e Attrito, se adiacenti a Forze nemiche (vedi la sequenza di gioco Step D.1). Dopo averli rilevati, i Capitani rimangono visibili per il resto dello Scenario, finché rimangono sulla mappa. I risultati dei tiri di dado per l'Attrito, i Combattimenti o sulla Tabella della Disciplina ed i loro effetti sono di libera accesso all'avversario (i giocatori dichiareranno quali specifiche unità sono coinvolte e come).

## 2 SEQUENZA DI GIOCO

### 2.1 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disporre le unità sulle Carte Capitano secondo le Istruzioni di Scenario. La locazione delle pedine sulle Carte è confidenziale e per il solo giocatore proprietario; tenete presente ciò, posizionando le Carte nell'area di gioco. Disponete le pedine dei Capitani che iniziano lo Scenario sulla mappa.

### 2.2 LA SEQUENZA

Il gioco si svolge in una serie di turni consecutivi detti Turni di Gioco. Il segnalino di Turno-di-Gioco (“Game Turn”) deve iniziare il gioco come indicato nelle Istruzioni di Scenario. Quando un Turno di Gioco finisce, avanzare il segnalino di uno spazio sulla scheda. Questo processo continua finché termina l'ultimo Turno di Gioco oppure un Giocatore non raggiunge prima una Condizione di Vittoria. Tutte le attività di gioco devono avere luogo nell'ordine descritto sotto. Durante la Fase di Attivazione hanno luogo le Attivazioni dei Capitani di entrambe le parti: il giocatore “Attivo” è quello il cui Capitano è stato attivato. L'altro è il giocatore “Inattivo”.

Il Primo Giocatore in ogni Scenario sarà designato nelle Istruzioni di Scenario. Ogni Turno è composto di 6 fasi.

#### A) FASE DEL TEMPO

In questa fase si determina il Tempo ed i suoi effetti sul Movimento, il Combattimento e l'Attrito, sempre con un tiro di dado del Primo Giocatore (vedi “Tempo”, par.17).

#### B) FASE DI COMANDO

Il Primo Giocatore conduce i seguenti due Segmenti; quindi l'avversario fa lo stesso:

##### 1. Segmento Amministrativo

a. Nei turni previsti (indicati nelle Istruzioni di Scenario e, in giallo, sulla Scheda Segna-Turno), il Capitano Generale riceve Punti Amministrativi e tutti gli Ordini sono rimossi.

b. Designare una Fonte di Rifornimento.

##### 2. Segmento Organizzativo

a. Attivare o Deattivare Capitani Minori

b. Trasferire Unità di Combattimento tra Capitani che occupano lo stesso hex sulla mappa. Trasferire Capitani Subordinati o non-Impiegati sulla mappa.

c. Trasferire Punti Forza da una Unità di Combattimento ad un'altra se entrambe occupano lo stesso hex e sono della stessa Nazionalità,

tipo di unità, Qualità e Affidabilità. Creare o Riasssemblare Unità Sostitutive.

d. Dare o Ri-dare Ordini ai Capitani sulla mappa.

### C) FASE DI ATTIVAZIONE

#### 1. Piazzamento dei Rinforzi

Tutte le Forze di Rinforzo disponibili ad entrambi i Giocatori in questo Turno sono poste nei loro hex di ingresso indicati. Quindi entrambi i giocatori conducono insieme i seguenti due Segmenti:

#### 2. Attivazione dei Capitani

a. Entrambi i giocatori indicano il Capitano sulla mappa (inclusi i Capitani di Rinforzo) che vorrebbero attivare. Il Primo Giocatore indica per primo nella prima attivazione di ogni Turno.

b. Ogni giocatore tira un dado, sottraendo il risultato dal Valore di Iniziativa del Capitano da lui indicato. L'Iniziativa del Capitano può essere modificata dall'Ordine (del capitano) o dalla presenza di Forze nemiche adiacenti. Inoltre, se la Forza è già stata attivata in questo Turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa. Il giocatore che ottiene il risultato più alto determina chi dei due Capitani si Attiva (vedi “Determinare il Capitano che si Attiva”, par.7.2.2). Il Capitano Attivato compie le sue azioni (vedi “Cosa può fare un Capitano Attivato”, par.7.2.4). Un segnalino di attivazione è quindi posto sulla (o a fianco) della pedina del Capitano, di valore corrispondente al numero di Attivazioni che sono state intraprese dal Capitano finora. Se questa è una Seconda Attivazione, la Forza deve controllare ora l'Attrito.

c. Questo processo è ripetuto dal Passo a. e il giocatore che ha appena terminato la Attivazione del suo Capitano, indicherà per primo il suo prossimo Capitano. Questo processo termina quando: a) i Capitani di un giocatore sono tutti “Completati” (al massimo, due Attivazioni per ogni Capitano) oppure b) un Giocatore rinuncia ad attivare ulteriori Capitani.

d. L'altro Giocatore a questo punto può fare una ed una sola Attivazione per ogni capitano che non è stato precedentemente Attivato in questo Turno, nell'ordine in cui vuole. Per ogni Capitano si tira un dado e il Capitano Attivato compie le sue azioni (vedi “Cosa può fare un Capitano Attivato”, par.7.2.4).

#### 3. Consolidamento Congiunto

Ora entrambi i giocatori consolidano tutti gli hex sulla mappa che hanno due o più Capitani, in modo che una sola pedina di Capitano occupi ciascuno hex. I Capitani nello stesso hex del loro Capitano Generale sono tolti dalla mappa e posti sulla Carta del Capitano Generale, nello scomparto appropriato. I segnalini di Attivazione vengono rimossi dalla mappa.

### D) FASE DEL COMBATTIMENTO E ATTRITO

#### 1. “Intelligence”

I Capitani adiacenti a Forze nemiche con il loro lato fronte scoperto (nome visibile) rivelano la composizione delle loro Forze. Quindi, i Capitani adiacenti alle Forze nemiche con il loro lato fronte in giù (nascosti) sono girati a faccia in su. *Nota: adiacenti è sufficienti (non ZOC).*

#### 2. Risoluzione delle Battaglie

Vengono risolte le Battaglie (vedi “Procedure di Combattimento”, par.11.2)

#### 3. Consolidamento Congiunto

Ora entrambi i giocatori consolidano tutti gli hex sulla mappa come nel Passo C.3, sopra.

#### 4. Rimuovere i segnalini di Disorganizzazione

#### 5. Segmento d'Attrito

Le Forze controllano l'Attrito se sono in una ZOC nemica, sotto Assedio, in una Regione Ostile, o in una Terra Insalubre o Inospitale (vedi la Tabella dell'Attrito).

### E) FASE DELLA VITTORIA

Determinare se il gioco termina per le Condizioni di Vittoria indicate nelle Istruzioni di Scenario.

### F) AVANZARE IL TURNO DI GIOCO

Muovere il segnalino Turn-di-Gioco di uno spazio in avanti nella Scheda Segna-Turno. Le Fasi da A) fino a F) sono ripetute nella stessa sequenza descritta sopra.

## 3 COMANDO

Prima che abbia luogo ogni attività nella Fase di Attivazione, bisogna comporre le truppe in "Forze". I Capitani rendono possibile questo fatto. Le Forze sulla mappa sono rappresentate soltanto dai loro Capitani.

### 3.1 RANGO

Un Capitano può comandare un numero di Unità Combattimento pari al suo Rango **più** un numero qualsiasi di Unità Ausiliarie. Il rango è il numero in basso a destra stampato sulla pedina del capitano. E' anche visualizzato sulla Carta Capitano. **Esempio:** *Un Capitano con un rango "3" potrebbe comandare 1 Artiglieria, 1 fanteria, 1 cavalleria più un numero qualsiasi di Unità Ausiliarie.*

### 3.2 CAPITANI GENERALI

Un **Capitano Generale** è un Capitano che può comandare altri Capitani (che, a loro volta, comandano Unità Militari). I Capitani che sono sotto il comando di un Capitano Generale sono chiamati Subordinati e sono posti nello scomparto "Subordinate Capitani" della Carta del Capitano Generale.

Un Capitano Generale può comandare **qualsiasi numero** di Capitani, in aggiunta ad un numero di Unità di Combattimento pari al suo Rango, **più** un numero qualsiasi di Unità Ausiliarie.

I Capitani Generali iniziali verranno elencati nelle Istruzioni di Scenario di ogni campagna; altri Capitani Generali possono essere creati durante il gioco per gli effetti del combattimento, regole speciali, etc.

**Esempio:** *Un Capitano Generale con Rango "4" potrebbe comandare qualsiasi numero di Capitani Subordinati e quattro Unità di Combattimento di ogni tipo, più un numero qualsiasi di Unità Ausiliarie.*

**3.2.1 Capitani Generali candidati.** Il Capitano in gioco il cui Rango è maggiore di tutti gli altri è sempre un Capitano Generale per quell'Armata.

**3.2.2 Limitazioni del Rango.** Nessun Capitano può essere Subordinato ad un altro Capitano (Generale) con un Rango inferiore.

**3.2.3 Capitani Generali che si uniscono.** Durante un Segmento di Consolidamento, se due Capitani Generali della stessa Armata coesistono nello stesso hex, quello con Rango inferiore immediatamente e permanentemente perde il suo stato di Capitano Generale. Se i Ranghi sono uguali, selezionare a caso uno di essi come il nuovo Capitano Generale. Se due Capitani Generali sono di Armate differenti appartenenti alla stessa coalizione, le Forze consolideranno comunque, ma entrambi i capitani mantengono il loro stato di Capitani Generali: in questi casi le Istruzioni di Scenario diranno quali Capitano può comandare la Forza.

### 3.3 PRIMO CAPITANO

Il Primo Capitano è il Capitano che comanda la Forza: può essere il Capitano Generale o meno, ed è sempre piazzato sulla mappa. (Nota: "Primo Capitano" è un termine usato per semplificare la lettura di qualche regola).

### 3.4 CAPITANI NON-IMPIEGATI

Un Capitano senza alcun Capitano Subordinato o Unità di Combattimento all'inizio della Fase di Attivazione è un capitano non-impiegato. Dopo una attivazione di un Capitano amico, fino a

due Capitani non-impiegati dello stesso giocatore già sulla mappa possono muovere fino a 9 Punti Movimento. I Capitani non-impiegati non richiedono Ordini (vedi "Ordini", par.5.3), possono muovere solo una volta in una Fase di Attivazione e pagano il costo del terreno normalmente. I Capitani non-impiegati ignorano le Zone di Controllo (vedi "ZOC", par.7.8) e non esercitano una ZOC essi stessi. Quando il giocatore Attivo muove un Capitano non-impiegato sulla mappa, deve avvisare l'avversario che lo sta facendo (vedi "Linee di Comunicazione", par.4.2). I Capitani non-impiegati non tagliano le Linee di Comunicazione. Un Capitano non-impiegato non può prendere comando di una Forza fino alla successiva Fase Comando. **Eccezione:** Dopo che un capitano è eliminato, vedi par.3.6.1.

I Capitani non-impiegati possono muovere e ritirarsi come parte della Forza a cui sono aggregati.

**Nota:** I Capitani non-impiegati non sono Subordinati e possono accompagnare qualsiasi Primo Capitano (non soltanto un Capitano Generale); possono essere usati per rimpiazzare un Primo Capitano eliminato o per distaccare una nuova Forza. Tuttavia un Capitano Generale non può essere presente in una Forza come Capitano non-impiegato.

### 3.5 CAPITANI MINORI

I Capitani Minori sono Capitani generici con valori 1 – 2 (Iniziativa – Rango) che possono essere usati sotto tutti gli aspetti come gli altri capitani. Un Capitano Minore può essere volontariamente attivato o deattivato (rendendolo così disponibile per usi futuri) durante la Fase di Comando. Può anche essere attivato quando un Capitano è eliminato come risultato del Combattimento. Un Capitano Minore: può essere attivato soltanto se disponibile nella disposizione iniziale come descritto nelle Istruzioni dello Scenario; può essere attivato in ogni tipo di Forza: Minore o Maggiore (vedere "Tipi di Forza", par.6.1); se eliminato, è rimosso permanentemente dal gioco.

### 3.6 ELIMINAZIONI DI CAPITANI

I Capitani catturati sono rimossi dal gioco. Un Capitano può essere catturato in tre diverse circostanze.

- Quando tutti i PF di una Forza sono rimossi come risultato del Combattimento
- Quando una Forza nemica che include Cavalleria entra nell'hex di un Capitano non-impiegato; per evitare la cattura, il giocatore proprietario deve tirare un dado minore o uguale dell'Iniziativa (non modificata) del Capitano. Se il Capitano evita la cattura, si ritira come farebbe in una Ritirata (vedi "Eseguire la Ritirata", par.12.2). **Nota:** *La Forza catturante non deve rivelare la sua forza, sia che il tentativo di cattura riesca o meno.*
- Quando un risultato del Combattimento chiede un Controllo per l'eliminazione del Capitano (vedi par.3.6.1).

**3.6.1 Controllo per l'eliminazione del Capitano.** Il Controllo per l'eliminazione del Capitano può essere necessario come risultato di diverse forme di Combattimento. Quando richiesto, tirare un dado per il Capitano coinvolto: è eliminato su un tiro di dado di **1 o 2**. Se un Capitano è eliminato come risultato del tiro controllo, le sue Unità Subordinate diventano Subordinate ad altri capitani selezionabili nella Forza, secondo le seguenti priorità, in questo ordine: 1) Capitani non-impiegati nella Forza; 2) Capitani Minori (creati per l'evenienza e se disponibili nello Scenario); 3) Altri Capitani Subordinati (questa opzione non è disponibile durante una Battaglia Maggiore).

Se non c'è alcun Capitano nella Forza selezionabile per comandare una Unità Subordinata al capitano eliminato, l'Unità è eliminata.

**3.6.1.1 Vincoli per la Battaglia Maggiore.** Durante una Battaglia Maggiore, se un Capitano è eliminato come risultato di un Controllo, le sue Unità Subordinate possono essere riallocate

soltanto seguendo le priorità 1) e 2) della regola 3.6.1, nonostante la posizione dell'Unità e quella del capitano ricevente (Avanguardia, Centro, Retroguardia). Il Capitano non-Impiegato o Minore è spostato al posto del Capitano eliminato, sistemando le Unità Subordinate per formare nuovi Corpi, a discrezione del giocatore proprietario.

**3.6.2 Eliminazione di Capitani Generali.** Quando un Capitano Generale viene eliminato in seguito ad un risultato del combattimento, il Capitano con il Rango più alto **nella stessa** Forza è promosso a Capitano Generale. Se più Capitani condividono lo stesso Rango più alto, selezionarne uno a caso, a meno che le Istruzioni di Scenario non specifichino altrimenti (*vedi anche "Controllo per l'Eliminazione del Capitano", par.3.6.1*).

(Nota: questo neo-promosso Capitano Generale può essere uno in aggiunta a quello col più alto Rango in gioco quell'Armata, vedi par.3.2.1. Così, quando un Capitano Generale è eliminato, prima promuovete un altro Capitano nella Forza come nuovo Capitano. Quindi controllate tutti gli altri Capitani nella stessa Armata per vedere se un altro Capitano deve diventare Capitano Generale, secondo la regola 3.2.1. Alla fine ci potrebbero essere due nuovi Capitani Generali).

Ci può essere un solo Capitano Generale per Forza, ma molti per Armata.

**3.6.3 Conseguenze della eliminazione di un Capitano.** Quando un Primo Capitano (sia o meno un Capitano Generale) di una Forza viene eliminato, la Forza immediatamente riceve un Ordine di "Fermo" ("Stand") o "Guarnigione" ("Garrison") (che sostituisce l'Ordine corrente della Forza) (*vedi "Ordini", par.5.3*) ed un segnalino "Attacco terminato" ("Attack Finished"), che indica che la Forza non può più attaccare fino alla prossima Fase di Combattimento e Attrito. Si noti che comunque la Forza può essere attaccata.

### 3.7 BONUS DI COMANDO

Il Bonus di Comando è indicato da una stella sulla pedina di un Capitano.

#### Effetti del Bonus sul Combattimento

L'eventuale Bonus del Primo Capitano è aggiunto (in attacco) o sottratto (in difesa) quando si tira il dado sulla Tabella degli Assalti (AST) (*vedi "Eseguire un Attacco sulla Tabella degli Assalti", par.12.1*)

#### Effetti del Bonus sull'Inseguimento

L'eventuale Bonus del Primo Capitano è aggiunto al tiro di dado per l'Inseguimento (*vedi "Battaglia Maggiore", par.11.4, Step 10-a*).

#### Effetti del Bonus sul Controllo della Disciplina e del Recupero

L'eventuale Bonus del Primo Capitano è sottratto al tiro di dado quando si tira sulla Tabella della Disciplina (*vedi "Controllo della Disciplina", par.9.1*).

#### Effetti del Bonus sull'Attrito

L'eventuale Bonus del Primo Capitano è sottratto al tiro di dado dell'Attrito (*vedi "Attrito", par.8*).

### 3.8 CARATTERISTICA SPECIALE DEL COMANDO

La Caratteristica Speciale del Comando è indicata da un bollo rosso con lettera bianca sul segnalino del Capitano. La lettera indica il tipo di Caratteristica Speciale assegnata a quel Capitano. **Esempio:** Una "I" indica Impetuosità.

#### 3.8.1 Effetti delle Caratteristiche Speciali

##### Capitano "Impetuoso" (I)

Se il Capitano ha la Caratteristica Speciale "Impetuosità", deve selezionare e usare l'opzione tattica **Carica di Cavalleria** come sua prima opzione durante una Battaglia Maggiore, ogniqualvolta possibile. Durante una Battaglia Maggiore, se sono presenti Unità di cavalleria, egli ne deve comandare almeno una.

##### Abilità di Assedio (S)

Durante un Combattimento di Assedio, se un Capitano con l'abilità di Assedio è presente nella Forza che spara il fuoco di Artiglieria, il giocatore proprietario **aggiunge uno** ai tiri di dado per Colpi di Artiglieria sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria.

##### Abilità di Artiglieria (A)

Durante una Battaglia Maggiore, se un Capitano con l'abilità di Artiglieria gioca un "Chit" di Artiglieria, può sparare un numero **illimitato** di colpi, purché un solo colpo sia sparato per round di Battaglia.

##### Capitano "Cavaliere" (C)

Il Capitano è un vero eroe Cavalleresco. Una volta per Battaglia Maggiore, egli può convertire un risultato "F" (solamente) sulla Tabella della Disciplina in un risultato "P", per una Unità di Combattimento. Non può mai attaccare una Forza nemica con un Ordine di "Ritirata".

##### Capitano "Temporeggiatore" (W)

Il Capitano è Temporeggiatore. Il costo in Punti Amministrativi (*vedi par.4.3*) per dare un comando di "Attacco" per lui è aumentato di 1.

## 4 RIFORMIMENTI

### 4.1 FONTI DI RIFORMIMENTO

*Gli eserciti ricevono tutte le forniture da magazzini situati fuori dalla mappa, rappresentati idealmente da "Fonti di Rifornimento".*

Le Fonti di Rifornimento sono di norma hex di strada a bordo mappa. Si noti che le Fonti di Rifornimento specifiche sono elencate nelle Istruzioni di ogni Scenario e possono essere anche in posti diversi che non gli hex a bordo mappa. Ci sono di solito parecchie Fonti di Rifornimento possibili per ogni Armata. Il segnalino Fonte di Rifornimento designa quale Fonte è attiva in un dato momento per una Armata.

**4.1.1 Cambiare la Fonte di Rifornimento.** La Fonte di Rifornimento Attiva può essere cambiata con un'altro hex di Fonte di Rifornimento selezionabile. Durante il Segmento Amministrativo di un turno, girare il segnalino di Fonte di Rifornimento (per indicare che il processo è iniziato). Durante il successivo Segmento Amministrativo, il segnalino può essere rigirato ad un qualsiasi hex di Fonte di Rifornimento selezionabile. Mentre il segnalino di Fonte di Rifornimento mostra il lato "Changing", nessuna Forza dell'Armata corrispondente può tracciare una LOC valida (*vedi par.4.2*), né ricevere Punti Amministrativi (*vedi par.4.3*).

**4.1.2 Cattura di una Fonte di Rifornimento.** Se l'hex di Fonte di Rifornimento Attiva viene occupato, il segnalino viene rimosso dal gioco. Mentre il segnalino è fuori dal gioco, l'Armata soffre gli stessi effetti temporanei descritti nel par.4.1.1.

Un segnalino di Fonte di Rifornimento può essere fatto tornare in gioco in ogni hex di Fonte di Rifornimento libero da Unità nemiche (o ZOC) durante il Segmento Amministrativo del secondo turno dopo il turno di eliminazione (mettere il segnalino sulla Riga Segna-Turno due turni avanti per ricordarsi). Gli hex di Fonte di Rifornimento non possono essere distrutti. Si può far tornare in gioco un segnalino di Fonte di Rifornimento in un hex adiacente ad una unità nemica, se e solo se tale unità nemica non esercita una ZOC in quell'hex.

### 4.2 LINEE OF COMUNICAZIONE

Una **Linea di Comunicazione** ("LOC") è composta da due segmenti consecutivi. Il primo segmento va da un hex di Fonte di Rifornimento attiva lungo una linea connessa di hex di strada (principale o secondaria). Il secondo segmento va da un hex di strada, fuori dalla strada fino alla Forza ricevente. Il primo segmento può essere di lunghezza illimitata (sebbene, più lunga la

LOC, minore sarà la probabilità di ricevere Punti Amministrativi). La lunghezza del secondo segmento non può eccedere i 5 hex (escluso l'hex di strada ed incluso quello della Forza). Una LOC non può essere tracciata attraverso Forze nemiche. Una LOC può essere tracciata dentro, ma non attraverso o fuori da ZOC nemiche (vedi "ZOC", par.7.8), a meno che quegli hex siano occupati da Forze amiche. Una Forza oltre o tagliata fuori una tale Linea di Comunicazione durante la Fase di Comando non può ricevere Punti Amministrativi (vedi par.4.3). Tranne che per gli ultimi 5 hex, la LOC non può allontanarsi dalla strada. La LOC non può mai essere tracciata attraverso ZOC nemiche non contestate o attraverso lati di esagono non transitabili. Non vi è alcun costo addizionale in Punti Movimento per una LOC che attraversi i Ponti (anche i Ponti di Barche) o i Traghetti.

#### 4.3 PUNTI AMMINISTRATIVI

*I Punti Amministrativi nel gioco funzionano principalmente come denaro per le paghe delle truppe.*

I Punti Amministrativi (AP) sono principalmente usati per dare Ordini, che un giocatore deve fornire ad ogni Forza per far sì che queste compiano le operazioni militari; gli AP possono anche essere usati per compiere operazioni speciali, come indicato nelle Istruzioni di Scenario. I Punti Amministrativi sono ricevuti dal **Capitano Generale** di ogni Armata, e da questo sono usati per dare gli Ordini. Ogni Armata è fornita di un segnalino AP, mantenuto sulla Riga dei Punti Amministrativi ("Administrative Points Track", *NdT*), che indica il valore corrente di AP accumulati dall'Armata. Quando viene dato un Ordine, il costo in AP corrispondente viene dedotto dai Punti Amministrativi accumulati dell'Armata a cui appartiene il Capitano che riceve l'Ordine.

**4.3.1 Come ricevere gli AP.** I nuovi AP sono ricevuti nei turni previsti durante il Segmento Amministrativo del Turno del giocatore. I Turni in cui gli AP sono ricevuti da ciascun giocatore sono indicate nelle Istruzioni di Scenario ed in giallo sulla Riga Segna-Turno. La quantità **nominale** di AP ricevuti da ciascuna Armata è indicata nelle specifiche Istruzioni di Scenario, che designano un piano di ricezione di AP. Il giocatore fa riferimento alla Tabella dei Punti Amministrativi per determinare la quantità **reale** di AP che riceve. Calcolare la lunghezza della LOC dalla Fonte di Rifornimento attiva al Capitano Generale; tirare due dadi ed incrociare la lunghezza della LOC con il risultato dei dadi.

**Nota:** Alcune condizioni del Tempo possono influenzare il quantitativo di AP che possono essere ricevuti dal Capitano Generale (vedi la Tabella dei Punti Amministrativi per i dettagli).

Il numero risultante dalla tabella modificherà la quantità nominale di AP che devono essere ricevuti; il risultato finale (che non può mai essere negativo; se lo è, trattarlo come 0) sarà aggiunto al totale accumulato dell'Armata.

**Esempio:** Un Capitano Generale a una LOC di 38 hex dalla sua Fonte di Rifornimento attiva (inclusi gli ultimi 5 hex fuori dalla strada). Cinque AP sono la quantità nominale di AP che dovrebbero arrivare in questo turno. Si tirano due dadi e il risultato è 7. La Tabella dei Punti Amministrativi dice -2, così 3 AP sono realmente ricevuti ( $5 - 2 = 3$ ).

**4.3.2 Capitani Generali multipli.** Di solito c'è un solo Capitano Generale per Armata. Nel caso in cui sulla mappa ci sia più d'un Capitano Generale per una Armata, il giocatore proprietario seleziona quello più lontano, in termini di distanza di LOC, dalla Fonte di Rifornimento Attiva, per tracciare la LOC.

**4.3.3 Come segnare i Punti Amministrativi.** Ogni Armata accumula gli AP per mezzo del suo Capitano Generale. Usare un segnalino AP fornito per indicare il numero di AP accumulati dall'Armata sulla Riga dei Punti Amministrativi. Quando vi è più di un Capitano Generale sulla mappa per una data Armata, soltanto uno di essi riceverà gli AP. Se il Capitano Generale cambia, non vi sarà alcuna modifica al totale di AP accumulati. Aggiustare la

posizione del segnalino sulla Riga, per tracciare le variazioni. Girare il segnalino per indicare più di 10 AP accumulati. Non c'è limite al numero di AP accumulabili. Gli AP di una Armata possono solo essere usati dal Capitano Generale di quella Armata e mai da un'altra Armata, anche se appartenente alla stessa coalizione.

## 5 ORGANIZZAZIONE DELLE ARMATE E ORDINI

### 5.1 RIORGANIZZARE LE ARMATE

#### Trasferire Unità

Durante il proprio Segmento Organizzativo una Unità può essere trasferita sulla Carta di un altro Capitano che è correntemente nello stesso hex. I Capitani Subordinati (ed anche quelli non-Impiegati) possono essere rimossi dalla Carta del Capitano Generale e posti sulla mappa, da soli o come nuove Forze. Alla fine del Segmento organizzativo, deve essere fornito un Ordine alla nuova Forza sulla mappa (vedi "Dare e ridare gli Ordini", par.5.2).

#### Trasferire Punti Forza

I PF di una Unità di Combattimento possono essere trasferiti ad un'altra Unità di Combattimento sulla stessa Carta Capitano, o sulla Carta di un altro Capitano, purché siano nello stesso hex. Non si può accrescere la forza di una unità oltre la sua **Forza Massima**. Trasferire PF da una Unità di Combattimento ad un'altra se entrambe occupano lo stesso hex e sono della stessa Nazionalità, tipo di unità, Qualità e Classe di Affidabilità. Qualsiasi Unità che viene ridotta a 0 PF in questo processo è permanentemente eliminata dal gioco.

Una Unità di Combattimento che riceve PF Demoralizzati diventa Demoralizzata. Una Unità di Combattimento Demoralizzata che riceve PF non-Demoralizzati, rimane Demoralizzata.

### 5.2 DARE O RIDARE GLI ORDINI

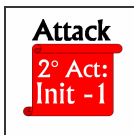
*Gli Ordini sono usati dalle Forze per compiere le varie azioni di gioco per una serie di turni, fino a che viene dato un nuovo ordine.*

Ad ogni turno, il Capitano Generale può distribuire Ordini a se stesso ad agli altri Primi Capitani (vedi par.3.3) sulla mappa. Nei turni in cui vengono ricevuti i Punti Amministrativi, gli Ordini **devono** essere rimossi e quindi ri-dati ai Primi Capitani. Per dare un Ordine, una linea di Comando deve essere tracciata dal Capitano Generale al Capitano ricevente. Una linea di Comando è una successione di hex di **lunghezza illimitata**, liberi da Forze nemiche o ZOC (a meno che occupate da Forze amiche), e tracciata soltanto attraverso lati di esagono transitabili. Quando vi è più di un Capitano generale sulla mappa, il giocatore proprietario seleziona liberamente quello da cui dare tutti gli Ordini.

Ogni Ordine che viene dato ha un costo che dipende dal tipo di Forza (Minore o Maggiore, vedi par.6.1) che riceve l'Ordine. La Tabella degli Ordini specifica il costo e le azioni permesse per ciascun Ordine. Pagare il costo appropriato in AP, deducendo gli AP dal totale accumulato dall'Armata e mettere un segnalino di Ordine del tipo appropriato sullo scomparto del Capitano. **Eccezione:** L'Ordine di Ritirata è posto vicino al Capitano sulla mappa.

Soltanto un Primo Capitano può ricevere Ordini; i Capitani non-Impiegati o Subordinati non possono ricevere ordini (vedi anche "Capitani non-Impiegati", par.3.4). Una Forza non può mai rimanere senza un Ordine. Se un Ordine deve essere assegnato ad una Forza e la Forza è senza una linea di Comando valida dal Capitano Generale, la Forza riceverà automaticamente un Ordine "Forzato" (vedi "Ordini forzati", par.5.3.1).

## 5.3 ORDINI



Gli Ordini non hanno alcun effetto sulla capacità di una Forza di combattere. Per esempio una Forza con un Ordine di “Fermo” potrebbe attaccare se è in una ZOC nemica durante la Fase di Combattimento. **Eccezione:** Non si può dichiarare un Combattimento di Assedio, se la Forza non ha un Ordine di “Attacco”.

Gli Ordini disponibili sono:

“**Guarnigione**” (“Garrison”)

Le Forze che usano Ordine di “Guarnigione” devono essere in un hex di Borgo o Fortezza. La Forza deve rimanere nel suo hex, dentro o fuori l’eventuale Fortezza. La Forza può spendere Punti Movimento (es.: per costruire Fortificazioni campali, vedi par.7.5), ma non può mai uscire dal suo hex. L’Iniziativa di base del Primo Capitano è temporaneamente ridotta a 0. Questo Ordine può essere usato per Recuperare Unità di Combattimento Demoralizzate (vedi “Controllo per il Recupero”, par.9.2)

“**Fermo**” (“Stand”)

“Fermo” è uguale a “Guarnigione”, tranne per il fatto che la Forza può essere localizzata in ogni tipo di hex.

“**Manovra**” (“Manoeuvre”)

Le forze che usano un Ordine di Manovra possono condurre Marcia regolare (vedi “Azioni”, par.7.3) e Marcia Amministrativa (vedi “Marcia Amministrativa”, par.7.7)

“**Attacco**” (“Attack”)

Le Forze che usano un Ordine di Attacco possono condurre Marcia Regolare e Marcia di Avvicinamento (vedi “azioni”, par.7.3). L’Ordine di Attacco non può essere selezionato da una Forza con metà o più delle sue Unità di Combattimento Demoralizzate. Un Ordine di Attacco è richiesto per il Combattimento di Assedio.

“**Ritirata**” (“Retreat”)

Le Forze che usano un Ordine di “Ritirata” possono spendere la loro Capacità di Movimento soltanto per ritirarsi. Usare le regole che governano la Ritirata dopo il Combattimento (vedi “Eseguire la Ritirata”, par.12.2). Una Forza con un Ordine di “Ritirata” può terminare la sua Ritirata in un hex di Fortezza posseduta. Una volta dato, questo Ordine è ereditato da qualsiasi Forza che si origini dalla Forza originale. L’Iniziativa di base del Primo Capitano è temporaneamente aumentata di 1.

**5.3.1 Ordini forzati.** Quando viene dato un Ordine, se un giocatore non può o non vuole pagare il necessario quantitativo di AP per l’Ordine scelto, oppure se il Capitano che riceve l’Ordine non ha una linea di Comando valida dal suo Capitano Generale, l’Ordine è assegnato comunque. Questo Ordine è chiamato Ordine “forzato”. Se l’Ordine viene “forzato”, la Forza deve fare immediatamente un Controllo sulla Disciplina (vedi par.9.1): modificare il tiro di dado di +1.

**5.3.2 Cambiare gli Ordini.** Un Ordine può essere cambiato in qualsiasi Fase di Comando. Per cambiare un Ordine, consultare la Tabella degli Ordini. Leggere il costo in AP sotto la colonna “Cambia in”, nella linea corrispondente all’Ordine che il giocatore vuole selezionare. **Esempio:** Cambiare da Manovra ad Attacco per una Forza Maggiore costa  $4-2 = 2$  APs.

**5.3.3 Ordini a nuove Forze.** Quando una nuova Forza viene creata durante la Fase di Comando o la Fase di Attivazione, alla Forza deve essere dato immediatamente un Ordine, pagando gli AP necessari da quelli accumulati dall’Armata (oppure “forzando” l’Ordine). Inoltre, durante la Fase di Attivazione, la nuova Forza eredita un segnalino di Attivazione dello stesso valore della Forza padre (vedi anche “Rinforzi”, par.7.1).

**5.3.4 Rimuovere gli Ordini.** Durante il Segmento Amministrativo dei turni in cui sono ricevuti nuovi Punti Amministrativi (questi turni sono esplicitamente evidenziati in giallo sulla Riga Segna-Turno), gli Ordini di tutte le Forze **devono** essere rimossi. Nuovi Ordini saranno dati nel successivo Segmento Organizzativo (vedi “Dare e ridare gli Ordini”, par.5.3).

Procedura per rimuovere gli Ordini:

- Dapprima sono rimossi tutti i segnalini “Attacco precedente” (“Previous Attack”)

- Quindi, sono rimossi tutti gli Ordini, tranne gli Ordini di Attacco; questi ultimi sono capovolti per mostrare il segnalino “Attacco precedente”. Il segnalino “Attacco precedente” rimane sulla Carta Capitano fino al prossimo Turno in cui si ricevono gli AP e gli Ordini vengono rimossi (vedi anche “Attacco continuativo”, par.5.3.5).

**5.3.5 Attacco continuativo.** Se un segnalino di “Attacco precedente” è presente su una Carta Capitano, e quel capitano riceve un Ordine di Attacco, quella Forza deve fare immediatamente un Controllo della Disciplina. Questo Controllo della Disciplina è in aggiunta a quello eventualmente richiesto per un Ordine “forzato” (Nota: Ciò previene un abuso antistorico di una strategia offensiva).

**5.3.6 Ordine di Forze che si uniscono.** Quando una Forza entra nell’hex di un’altra Forza, l’Ordine del Capitano con Rango più alto ha precedenza, e l’altro Ordine è rimosso (durante il successivo Segmento di Consolidamento).

## 6 LA FORZA

Una Forza consiste di un Capitano in un hex della mappa ed almeno una Unità di Combattimento sulla Carta del Capitano. Ci possono essere molti Capitani in una Forza, ma devono essere Subordinati al Capitano Generale (o essere non-Impiegati). Se vi è più di un Capitano in una Forza, le Unità di Combattimento possono essere trasferite tra le Carte Capitano nella Fase Comando.

## 6.1 TIPI DI FORZA

Le Forze il cui Primo Capitano è un Capitano Generale sono chiamate Forze Maggiori. Tutte le altre sono dette Forze Minori.

**Nota** (vedi la Tabella degli Ordini per i dettagli): Le Forze Minori pagano 1 AP per gli Ordini di Manovra ed Attacchi. Le Forze Minori composte solamente di cavalleria Leggera o di 1 solo PF (di qualsiasi tipo) pagano sempre 0 AP per gli Ordini.

## 6.2 HEX MULTI-FORZA

Due Forze possono occupare lo stesso hex nelle seguenti circostanze:

1) Due Forze sono mosse nello stesso hex con lo scopo di combinarle in una stessa Forza. Una Forza non può terminare il suo movimento in un hex con una altra Forza se nessuna contiene un Capitano Generale.

2) Nella Fase Comando, i Capitani Subordinati possono essere rimossi dalla Carta del Capitano Generale e posti sulla mappa. Nel momento in cui sono sulla mappa, essi costituiscono nuove Forze e non sono più Subordinati al Capitano Generale.

3) Nelle Fase di Comando (solamente), a Capitani non-Impiegati che occupano lo stesso hex di un Primo Capitano possono essere assegnate delle Unità di Combattimento. Queste nuove Forze sono poste sulla mappa, e da questo momento in avanti, costituiscono nuove Forze.

## 6.3 CREAZIONE DI UNA FORZA DURANTE IL MOVIMENTO

Una Forza di norma è definita durante la Fase Comando, ma un Capitano Generale può distaccare un Capitano Subordinato in ogni

momento nella Fase di Attivazione, in ogni hex attraversato dal Capitano Generale. Ciò deve essere fatto, tuttavia, nel momento in cui il Capitano Generale passa attraverso l'hex. Per far ciò semplicemente rimuovere il Capitano Subordinato dalla Carta del Capitano Generale e porlo sulla mappa. Questa nuova Forza non può continuare a muovere e deve rimanere nell'hex in cui è stata distaccata per il resto della Fase. Alla nuova Forza sarà immediatamente dato un Ordine ed essa erediterà un segnalino di Attivazione dello stesso valore della Forza padre.

Una Forza deve fermarsi quando ogni Unità in quella Forza ha finito i suoi Punti Movimento, a meno che non sia stata distaccata. Quindi un Capitano Generale potrebbe muoversi con una Forza mista di Fanteria e Cavalleria, distaccare un capitano Subordinato con la fanteria (se c'è già un tale Capitano Subordinato sulla Carta del Capitano Generale) e quindi continuare a muovere con la Cavalleria. Una Forza che viene distaccata determina ancora il suo Attrito con il resto della Forza, ed il numero di PF è il numero totale che ha iniziato il movimento con il Capitano Generale.

## 7 ATTIVAZIONE

Le Forze devono essere attivate per compiere le varie azioni del gioco. Gli Ordini restringono ciò che le Forze possono fare. La Forza durante la sua Attivazione potrebbe subire Attrito.

*Nota: in senso stretto, non tutte le azioni implicano movimento.*

### 7.1 RINFORZI

I Rinforzi sono Capitani ed Unità di Combattimento che non iniziano il gioco sulla mappa. I Rinforzi entrano nel Turno, nell'hex e con la forza indicati per loro nelle Istruzioni di Scenario. I Rinforzi in arrivo entrano durante la Fase di Attivazione e di solito ricevono un Ordine di Manovra gratuito, a meno che le Istruzioni di Scenario non specifichino altrimenti (nessun AP è speso per questo Ordine).

I Rinforzi non pagano Punti Movimento per il primo hex (soltanto) in cui entrano sulla mappa. Se due Forze entrano come Rinforzi nello stesso hex nello stesso Turno, si considera che la seconda Forza ad entrare abbia già pagato 1 Punto Movimento (se su strada principale) oppure 2 PM (se su secondaria), prima di raggiungere il primo hex sulla mappa.

**7.1.1 Ritardare i Rinforzi.** Se l'hex di entrata è bloccato oppure controllato da una Forza nemica, il giocatore proprietario può tentare di fare entrare i Rinforzi sulla mappa dall'hex bordo mappa più vicino, libero da Forza nemiche o ZOC. Un giocatore può tuttavia rimandare l'ingresso dei propri Rinforzi indefinitamente, anche se l'hex designato di entrata è libero da occupazione o controllo nemico.

### 7.2 ATTIVAZIONE DI CAPITANI

Le Attivazione dei Capitani avvengono nella Fase di Attivazione di ogni Turno di Gioco, seguendo il processo delineato qui sotto. Nei paragrafi seguenti sono forniti dettagli ulteriori.

- Entrambi i giocatori indicano quel (solo) Primo Capitano che desiderano attivare ora (vedere par.7.2.1)
- Ogni giocatore calcola e applica i modificatori al valore di Iniziativa del Capitano indicato, dovuti a: Ordine, Forze nemiche adiacenti, seconda Attivazione (vedere par.7.2.3).
- Ogni giocatore tira un dado e sottrae il risultato del dado dall'Iniziativa modificata come al punto precedente (vedere par.7.2.2). Il risultato:
  - determina chi si attiva, e
  - fornisce la Capacità di Movimento modificata
- Attivare/Muovere (vedere par.7.2.4)
- Fare il Controllo per l'Attrito (solo se questa è una seconda Attivazione) (vedere par.8)

**7.2.1 Indicare i Capitani da attivare.** Entrambi i giocatori indicano uno solo dei propri Primi Capitani sulla mappa (incluso i Capitani

di Rinforzo) che intendono attivare. Il Primo Giocatore indica per primo nella prima attivazione di ogni Turno. In ogni Turno, il giocatore che ha attivato un Capitano in una data attivazione, deve indicare per primo nella prossima attivazione. Un giocatore può sempre rinunciare ad indicare un Capitano, ma, così facendo, non potrà più attivare altri Capitani nello stesso Turno (*il processo di attivazione è interrotto. Vedere la Sequenza di Gioco C.2.c caso b) e regola par.7.2.5*).

*Nota:* I Capitani non-Impiegati non possono essere indicati. Fino a due di essi possono muovere dopo l'Attivazione di un Primo Capitano (*vedere "Capitani non-Impiegati", par.3.4*).

**7.2.2 Determinare il Capitano che si attiva.** Ogni giocatore tira un dado, il risultato è sottratto dal valore di Iniziativa del Capitano indicato e sono applicati i modificatori all'Iniziativa (vedere sotto). Il giocatore che ottiene il risultato totale più alto può decidere quale dei due Capitani si attiva: vale a dire, il giocatore che vince può decidere di attivare il proprio Capitano o fare attivare il Capitano avversario.

*Nota di gioco:* il giocatore vincente deve valutare attentamente se è meglio far giocare il suo avversario (e magari obbligarlo ad una attivazione scarsa) oppure giocarsi la propria attivazione.

Se i due risultati sono uguali, il Capitano con l'Iniziativa stampata più alta decide. Se i due Capitani hanno la stessa Iniziativa stampata, e uno ha una stella, quest'ultimo decide. Se è ancora indecidibile, ritirare sugli stessi capitani e ripetere il processo. I Capitani che non si attivano sono ancora selezionabili dopo nello stesso Turno di Gioco.

**7.2.3 Modifiche all'Iniziativa.** L'Iniziativa usata per attivare un Capitano può essere modificata da diverse condizioni:

- **Ordini:** alcuni Ordini implicano un modificatore al valore di Iniziativa (*vedere la Tabella degli Ordini*)
- **Forze nemiche adiacenti:** I valori di Iniziativa di due Primi Capitani adiacenti si influenzano l'uno con l'altro (*vedere la Tabella del Modificatore all'Iniziativa e par.7.8.2*)
- **Seconda Attivazione:** Se una Forza è già stata attivata in questo Turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa.

*Nota: l'Iniziativa modificata può essere minore di zero.*

**7.2.4 Cosa può fare un Capitano attivato.** Il Capitano Attivato può compiere un'azione prevista dal suo Ordine corrente (*vedere la Tabella degli Ordini*). Il tiro di dado per l'Iniziativa è sottratto dall'Iniziativa modificata. Se il risultato è maggiore o uguale a 0, la Forza Attivata può muovere della sua piena Capacità di Movimento. Se il risultato è un numero negativo, quel numero diventa una penalità alla Capacità di Movimento della Forza (vale a dire, il numero è sottratto dalla Capacità di Movimento della Forza).

*Esempio:* Un giocatore cerca di muovere un Primo Capitano con Valore di Iniziativa pari a 3 (supponendo che non vi siano modificatori all'Iniziativa), che comanda Unità di fanteria con Capacità di Movimento pari a 5. Se il tiro di dado per l'Attivazione è minore o uguale a 3, la Forza può spendere fino a 5 Punti Movimento; se, diciamo, il risultato del dado è "4", allora questo "4" viene sottratto dall'Iniziativa di 3 ed il risultato da -1. Questo -1 diventa una penalità alla Capacità di Movimento della Forza, che quindi può muovere solo di 4 Punti Movimento in questa marcia.

Un capitano con un Ordine di Manovra, Attacco o Ritirata può essere attivato **due volte** in un solo Turno di Gioco. Un Capitano con un Ordine di Guarnigione o Fermo, può essere attivato solo **una volta** per Turno di Gioco ed ha la sua Iniziativa temporaneamente **ridotta a 0**. Un Capitano con un Ordine di Ritirata ha la sua Iniziativa temporaneamente aumentata di +1.



Quando un Capitano si attiva, un segnalino di Attivazione è posto su (o a fianco di) la pedina del Capitano, indicando se questa è la prima o la seconda Attivazione. Dopo che il capitano ha completato le sue Attivazioni, è detto “Completato”. Le Forze con un Ordine di Guarnigione o Fermo non possono muoversi, ma possono usare la loro attivazione per compiere altre azioni (*es.: Recuperare, vedere par.7.3*).

**7.2.5 Attivazioni dei Capitani rimanenti.** Quando i Capitani di un giocatore sono tutti Completati (al massimo, due attivazioni per ogni Capitano) o dopo che un giocatore decide di non volere più attivare Capitani, il giocatore avversario può compiere una ed una sola Attivazione per ciascuno dei suoi Capitani rimanenti che non sono stati ancora attivati nel Turno di Gioco corrente, nell'ordine che preferisce.

### 7.3 AZIONI

Gli Ordini consentono azioni di gioco specifiche (vedere la Tabella degli Ordini per il dettaglio).

#### “Marcia Regolare”

Una Marcia Regolare consente ad una Forza di muovere normalmente lungo strade ed in altri tipi di terreno, tuttavia la Forza non può entrare alcun esagono adiacente ad una Forza nemica (anche se separata da un lato di hex non transitabile). Questo è il modo più usuale in cui muovono le Forze e non viene fornito nessun segnalino particolare.

#### “Marcia Amministrativa”

Una Marcia Amministrativa raddoppia la Capacità di Movimento di una Forza su strada (ma la lascia più vulnerabile agli attacchi (*vedere “Marcia Amministrativa”, par.7.7 per i dettagli*). Viene fornito un segnalino specifico.

#### “Marcia di Avvicinamento”

Una Marcia Avvicinamento consente ad una Forza di muoversi normalmente; una Forza può entrare in qualsiasi tipo di hex, anche adiacente a Forze nemiche. Non viene fornito nessun segnalino particolare.

#### “Recuperare”

Questa azione consente ad una Forza con Ordine Guarnigione o Fermo di recuperare dalla Demoralizzazione e può essere dichiarata da una Forza come azione aggiuntiva ad altre azioni compiute con lo stesso Ordine (*vedere “Controllo per il Recupero”, par.9.2 per i dettagli*).

### 7.4 MOVIMENTO

Le Forze di entrambi gli schieramenti normalmente muovono durante la Fase di Attivazione (*Nota: una Forza può anche avanzare o ritirarsi come risultato del Combattimento*). Le Forze muovono una alla volta, da un hex ad un altro contiguo, in ogni direzione o combinazione di direzioni. Una Forza non può muovere più della sua Unità più lenta (*Nota: Le Unità di Milizia sono escluse da questo computo*), prendendo in considerazione i diversi costi del terreno. Si noti che la capacità di Movimento della Forza può essere ridotta a causa del tiro di dado per l'Attivazione (*vedere par.7.2.4*) e da certe condizioni del Tempo.

Non tutte le Forze devono muovere. Il Movimento è opzionale e dipende dall'Iniziativa del Primo Capitano. I Punti Movimento inutilizzati non possono essere conservati tra un Turno e l'altro; sono persi. Una Forza non può essere Attivata un numero di volte maggiore di quanto permesso dal suo Ordine attuale, né può cambiare la sua mossa.

Una volta determinato che una tale Forza può muovere, quella Forza è mossa immediatamente. Una Forza può continuare a muovere fino a che ogni Unità nella Forza ha esaurito il suo ultimo

Punto Movimento. La piena Capacità di Movimento della Forza può essere spesa in ogni Attivazione di un capitano nella Fase di Attivazione. Una Forza non può mai entrare in un hex a meno che ogni Unità di Combattimento nella Forza abbia sufficienti Punti Movimento per attraversare il lato di esagono e pagare il costo del terreno dell'hex (*Nota per esperti: non c'è “la mossa minima di un hex”*).

### 7.5 FORTIFICAZIONI CAMPALI

*Le “Fortificazioni Campali” hanno effetto sul Combattimento in genere e sull'Assedio in particolare.*



Forze con un Ordine qualsiasi tranne Ritirata composte di almeno 2 PF di Fanteria possono spendere Punti Movimento per costruire Fortificazioni Campali in qualsiasi hex. Una Forza in un hex con Fortificazioni (vale a dire, un hex con un segnalino di Fortificazioni) *non è obbligata* ad attaccare una Forza nemica che le proietta una ZOC attraverso una lato di hex Fortificato. Le Fortificazioni consentono gli Assedi, in quanto la procedura di Assedio può essere iniziata solo da una Forza in un hex con Fortificazioni.

Una Forza può piazzare un segnalino di Fortificazioni “Livello 1” al costo di **2 Punti Movimento**. Si noti che il segnalino di Fortificazione “Livello 1” permette la distinzione tra i lati di hex che sono protetti da fortificazioni. Porre il segnalino nell'hex orientato nella direzione voluta; il segnalino rimarrà in quella posizione fino che l'hex è lasciato libero dal giocatore proprietario. Gli effetti delle Fortificazioni sono attivi solo attraverso i lati di hex protetti da fortificazioni. Se la Forza occupante dovesse lasciare l'hex, il segnalino di Fortificazioni viene immediatamente rimosso dalla mappa.

**Nota1:** Le Forze composte solamente da Cavalleria e/o Artiglieria non possono costruire Fortificazioni Campali. **Nota2:** Le Fortificazioni Campali possono essere costruite in ogni tipo di hex (incluso le Fortezze). **Nota3:** Le Fortificazioni Campali possono essere costruite in una ZOC.

**7.5.1 Effetti delle Fortificazioni Campali sul Combattimento.** Se una Forza è attaccata attraverso un lato di hex fortificato, fino a 4 Punti Forza del difensore sono raddoppiati quando si calcola il rapporto di forze sulla Tabella degli Assalti. **Nota:** Se le Fortificazioni sono costruite in una Fortezza, ciò è in aggiunta agli effetti sul combattimento della Fortezza stessa (per esempio: in un Borgo Fortificato con in più Fortificazioni Campali, fino a  $4 + 4 = 8$  PF sono raddoppiati. Quindi una Forza con, diciamo, 10 PF varrebbe  $8 * 2 + 2 = 18$  PF).

Le Cariche di Cavalleria, i tiri di dado dell'Artiglieria e certe Unità di Combattimento quando si risolve un attacco sulla Tabella degli Assalti, subiscono una penalità se sono presenti delle Fortificazioni Campali (*vedere la Tabella delle Cariche di Cavalleria, la Tabella del Fuoco di Artiglieria e la Tabella degli Assalti per il dettaglio*).

### 7.6 TERRENO E MOVIMENTO

Ci sono due categorie di tipo di terreno: quelli che si applicano all'area dentro un hex e quelli che si applicano ai lati di hex condivisi tra due hex. Il costo di base in Punti Movimento per entrare in un hex di Terreno Chiaro (“Clear”) è un (1) PM. Il costo in PM per entrare in un hex non Chiaro e/o per attraversare lati di hex non aperti varia come mostrato sulla Tabella degli Effetti del Terreno (“Terrain Effects Chart”, o “TEC”).

**7.6.1 Strade.** Marciare da un hex di strada ad un altro hex di strada contiguo (della stessa strada) consente ad una Forza di pagare il

costo della strada invece che il costo del terreno per l'hex. Le strade passano certamente attraverso una Fortezza, ma si paga il costo della Fortezza, invece che quello della strada.

**Esempio:** Una Forza che attraversa una Città Fortificata per mezzo di una strada paga 1 PM.

**7.6.2 Fiumi.** L'unico Fiume Principale nel gioco è il Po. Il Po è intransitabile, tranne che su un Traghetto (i Traghetti sono annotati in modo esplicito sulla mappa per mezzo di uno speciale simbolo punteggiato) oppure posizionando un Ponte di Barche. Se si attraversa via Ponte o Traghetto, il costo per entrare l'hex dall'altro lato del fiume sarà lo stesso di quel tipo di strada (più il costo del lato di hex per il Ponte o il Traghetto).

Si suppone che ci sia sempre qualche tipo di attraversamento fisico (ponte, traghetti o guado), quando un tipo di strada qualunque attraversa un Fiume Secondario: le Forze pagano sempre il costo del Ponte Secondario.

I Fiumi Secondari possono anche essere attraversati lontano dagli hex di strada, ma si paga un costo del terreno diverso. I Ponti di Barche possono essere costruiti anche su Fiumi Secondari. *Gli attraversamenti ed i traghetti sulla mappa non possono costruiti o distrutti.*

Non vi è alcun costo addizionale per una LOC ad attraversare i Fiumi.

**7.6.2.1 Effetti dell'attraversamento dei fiumi.** Una Forza Maggiore che attraversa un Fiume Principale o Secondario con qualsiasi mezzo diventa Disorganizzata (vedi "Disorganizzazione", par.9.3) dopo avere attraversato il fiume, se e solo se ha speso 2 o più PM aggiuntivi per attraversare il fiume.

**Esempio:** Una Forza Maggiore che attraversa un fiume secondario presso un ponte con la Pioggia paga +2 PM, e quindi diventa Disorganizzata.

**7.6.3 Fortezza.** Una Fortezza è qualsiasi hex che contiene un Borgo Fortificato o una Città Fortificata. Un numero limitato di Punti Forza può ricevere i benefici della Fortezza (vedere par.16, "Fortezze"). Una Forza può liberamente entrare un hex di Fortezza nemico non occupato.

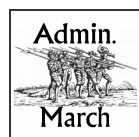
**7.6.4 Bordo Mappa.** Una Forza non può volontariamente muovere fuori dalla mappa (Eccezioni, quando applicabili, sono fornite nelle Istruzioni di Scenario).

**7.6.5 Entrare negli hex occupati dal nemico.** Una Forza non può mai entrare in un hex occupato da una Forza nemica (tuttavia, si veda "Attacco dalla Marcia", par.7.9). Una Forza può attraversare qualsiasi Forza amica durante la marcia o la Ritirata, senza alcun effetto.

**7.6.6 Uscire dalle Città.** Proverbio italiano del XVI° secolo: "Chi poggia la libbarda, non alza più la farda." Le città erano posti splendidi per soldati "affamati"; così i Capitani spesso predisponavano il campo nei sobborghi.

Una Forza che inizia la sua mossa in hex di Città Fortificata paga 1 PM aggiuntivo per uscire dall'hex.

## 7.7 MARCIA AMMINISTRATIVA



Un Capitano attivato con un Ordine di Manovra può compiere una Marcia Amministrativa. Questo aumenta la Capacità di Movimento della sua Forza su strada (ma la lascia maggiormente vulnerabile agli attacchi nemici). La Forza può dichiarare Marcia

Amministrativa in qualsiasi momento durante la sua mossa, pagando 1 PM aggiuntivo per iniziare l'azione (porre un segnalino "Admin. March" sulla Forza per indicare che essa è nella modalità Marcia Amministrativa). La Forza che esercita una Marcia Amministrativa raddoppia la sua rimanente Capacità di Movimento e può muovere solo su strada (principale o secondaria). Una tale Forza non può spendere PM altro che per muoversi lungo le strade. Se la Forza volontariamente lascia la Marcia Amministrativa, il segnalino "Admin. March" viene rimosso e la Forza perde i suoi PM rimanenti. La Forza non può entrare in alcun hex entro cinque (5) hex da una Forza nemica (indipendentemente da terreno non transitabile o altre unità o ZOC). Se una Forza viene attaccata mentre è in Marcia Amministrativa, la Qualità di tutte le sue Unità di Combattimento è ridotta di 1, in aggiunta ad ogni altra possibile riduzione. Una Forza attaccata automaticamente esce dalla modalità Marcia Amministrativa.

**Nota:** Qualsiasi modifica alla Capacità di Movimento della Forza (vedere par.7.2.3 e par.7.2.4) ha luogo prima del raddoppio per Marcia Amministrativa e non dopo.

## 7.8 ZONE DI CONTROLLO

La **Zona di Controllo** è costituita dall'hex occupato da una Forza ed i sei hex che la circondano. Tutte le Forze esercitano una Zona di Controllo ("ZOC") ad ogni istante (**Eccezione:** vedere "Effetti della Demoralizzazione", par.9.1.1). Un hex nella ZOC di una Forza è detto hex Controllato.

Forze avversarie adiacenti sono egualmente e mutuamente influenzate dalla ZOC altrui. Non vi è alcun effetto aggiuntivo per un hex Controllato da molte Forze nemiche che esercitano il Controllo da hex differenti. Ogni Forza in una ZOC nemica all'inizio del segmento di Risoluzione delle Battaglie della Fase di Combattimento e Attrito viene coinvolta in una battaglia (vedere "Combattimento", par.11 per il dettaglio).

**7.8.1 Entrare nelle ZOC.** Quando entra un hex Controllato dal nemico, una Forza deve fermarsi (**Eccezioni:** Una Forza che avanza può ignorare le ZOC nemiche, ed una Forza che si ritira può muoversi attraverso ZOC nemiche. Vedere par.12.2.1, "Priorità di Ritirata"). Una Forza amica non può mai entrare in ZOC nemica se metà o più delle sue Unità di Combattimento sono Demoralizzate. Non c'è costo extra per entrare in una ZOC nemica. Le Unità di Artiglieria non possono mai entrare in una ZOC nemica, a meno che parte di una Forza mista con Cavalleria e/o Fanteria.

**7.8.2 Uscire dalle ZOC.** Un Capitano può tentare di uscire da una ZOC nemica durante una Attivazione. Viene usata la procedura standard per l'Attivazione descritta in par.7.2, ma l'Iniziativa del Capitano indicato sarà modificata dall'Iniziativa del capitano nemico adiacente per gli scopi dell'Attivazione (vedere "Modifiche all'Iniziativa", par.7.2.3).

Consultare la tabella del Modificatore all'Iniziativa usando l'Iniziativa del capitano nemico adiacente. Il numero risultante modificherà l'Iniziativa del capitano indicato. Se il Capitano indicato è nella ZOC di più di un Capitano nemico, il valore di Iniziativa nemico più alto verrà usato per determinare il modificatore dell'Iniziativa.

**Esempio:** Un Capitano con un valore di Iniziativa di "2" vorrebbe uscire da una ZOC di un Capitano nemico con valore di Iniziativa "3". La Tabella del Modificatore all'Iniziativa dice "-4". Questo "-4" è quindi aggiunto all'Iniziativa del Capitano indicato (2 - 4 = -2). Se tira un "3", "3" è sottratto da "-2" e risulta una penalità di "-5" MP.

**7.8.2.1 Inseguimento all'uscita da una ZOC.** Se una Forza ottiene abbastanza Punti Movimento, può sempre tentare di uscire da una ZOC. Uscire da una ZOC nemica non costa PM in sé, ma causa un Inseguimento automatico da parte della Forza nemica che esercita la ZOC. La Forza che esce può usare Punti Movimento per tentare di ridurre gli effetti dell'Inseguimento.

Se una Forza non ottiene abbastanza PM per uscire, rimane dov'è senza alcun altro effetto.

Dopo che una Forza è uscita dalla ZOC nemica, la Forza nemica applica la procedura di Inseguimento come se inseguisse in una Battaglia Maggiore (vedere "Inseguimento", par.11.4, Step 10-a). Il tiro di dado per l'Inseguimento è modificato di -1 per ogni pieno Punto Movimento volontariamente speso dalla Forza che esce (se ne ha disponibili), in aggiunta a quelli usati per entrare nel primo hex fuori dalla ZOC. **Eccezioni:** 1) Una Forza che occupa un hex di **Fortezza** o che tenta di uscire da una ZOC nemica proiettata attraverso un **lato di hex di fiume secondario** non subirà gli effetti dell'Inseguimento, se, prima di partire, è in grado di distaccare una Forza nell'hex di partenza (Nota: questa Forza funzionerà come una retroguardia). 2) Una Forza evita l'Inseguimento quando esce da una ZOC nemica proietta attraverso un **fiume principale** con traghetto.

**7.8.2.2 Limitazione nell'uscire da una ZOC.** Una forza non può mai muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra (tranne che per la ritirata o quando avanza). Uscire da una ZOC nemica non costa PM (ma si veda il par.7.8.2.1).

**7.8.3 Influenza del Terreno sulle ZOC.** Il terreno influenza l'estensione del controllo esercitato da una Forza in certe situazioni.

#### **Terreno non Transitabile**

Una ZOC non si estende attraverso lati di hex non Transitabili (es.: lati di hex di fiumi principali senza traghetti).

#### **Fortezza**

Una ZOC si estende fuori da e dentro una Fortezza o un hex con Fortificazioni; tuttavia una Forza in un hex di Fortezza con Fortificazioni non è mai obbligata ad attaccare.

Una Forza assediata mantiene la sua ZOC.

#### **Fiume**

Una ZOC non si estende attraverso un lato di hex di Fiume Principale senza un traghetto. Una ZOC che si estende attraverso un lato di hex di Fiume Principale con traghetto è modificata così:

1. Il Combattimento non è obbligatorio tra due Forze adiacenti attraverso il traghetto e
2. Una Forza può evitare l'Inseguimento quando esce dalla ZOC nemica (vedere "Uscire dalle ZOC", par.7.8.2), sebbene tutti gli altri effetti rimangono gli stessi.

(Vedere anche "Forza OBBLIGATE ad attaccare", par.11.2.3)

## **7.9 ATTACCO IN MARCIA**

Nella Fase di Attivazione, una Forza con un Ordine di Attacco può tentare di attaccare una Forza nemica sul suo cammino. Ciò è chiamato "Attacco in Marcia" ed è una eccezione alla regola standard che tutti i combattimenti avvengano nella Fase di Combattimento e Attrito. Una Forza in un hex di Città Fortificata o sul lato opposto di un lato di hex di Fiume Principale con traghetto non può essere Attaccata in Marcia.

#### **PROCEDURA:**

La Forza si muove nella ZOC della Forza che deve essere attaccata. Il giocatore proprietario dichiara "Attacco in Marcia". I Capitani nascosti vengono rivelati ed immediatamente viene applicata una procedura di Scaramuccia (sempre, anche se dovessero esistere le condizioni per altre procedure di Battaglia secondo la regola del par.11.2.2), con la Forza attaccante che usa la riga Terreno Sfavorevole sulla Tabella degli Assalti (vedere "Scaramuccia", par.11.5).

**Eccezione:** Le Forze composte solamente di Cavalleria Leggera usano la riga Terreno Favorevole sulla Tabella degli Assalti.

Dopo avere risolto l'attacco sulla Tabella degli Assalti, il giocatore vincente si comporta come in una Scaramuccia (tranne che non c'è alcuna avanzata da Scaramuccia). Quindi se l'Attacco in Marcia ha avuto successo, la Forza attiva può continuare la sua mossa; altrimenti la Forza attiva deve terminare la sua mossa.

Se la Forza attaccata non si è ritirata prima del Combattimento (come da regola nel par.11.3.2), un Attacco in Marcia di successo

che svuota l'hex difensore richiede che la Forza attiva paghi **1 Punto Movimento**, in aggiunta al costo per entrare nell'hex lasciato vuoto dalla Forza attaccata (il vincitore deve entrare nell'hex). **Nota:** non si può Attaccare in Marcia se non si posseggono abbastanza PM per entrare nell'hex +1.

**7.9.1 Attacco in Marcia per singolo hex.** Un Attacco in Marcia può essere fatto verso un solo hex per volta.

**7.9.2 Attacchi in Marcia ripetuti.** Il numero di Attacchi in Marcia di successo che una Forza può fare è limitato solo dalla disponibilità di Punti Movimento della Forza (può tentare un altro Attacco in Marcia se nasce il bisogno durante la mossa).

## **8 ATTRITO**

*Le perdite per cause diverse dal combattimento (fame, malattie, diserzioni, etc.) sono spesso state storicamente la causa principale di deterioramento dell'efficienza di un esercito. Le Guerre d'Italia non costituiscono un'eccezione (ma vedere anche le Note di Progetto).*

Una Forza deve controllare l'Attrito nelle seguenti circostanze:

1. Al termine di una "seconda" Attivazione, anche se non ha speso Punti Movimento nell'Attivazione.
2. Nel segmento di Attrito della Fase di Combattimento e Attrito, se si applica una o più delle seguenti condizioni:
  - la Forza è in una Regione Ostile (vedere "Allineamento Regionale", par.14)
  - la Forza è in una Terra Desolata o Insalubre (vedere la Tabella dell'Attrito)
  - la Forza è in una ZOC nemica
  - la Forza è allo stato attuale sotto Assedio (un segnalino di Livello di Assedio è sopra di essa).

#### **PROCEDURA:**

Nel caso 1. indicato sopra, dopo che una Forza completa la sua mossa e prima che qualsiasi altra Forza si attivi, si determina l'Attrito per quella mossa. L'Attrito è determinato separatamente per ogni Forza, ed è basato esclusivamente sulla dimensione della Forza all'inizio del suo movimento. Consultare la Tabella dell'Attrito e tirare un dado, considerando ogni modificatore (vedere sotto); incrociare il tiro di dado con la dimensione della Forza (il numero totale di Punti Forza (tutti i tipi, in buon ordine e Demoralizzati) nella Forza all'inizio della mossa). Il risultato è il numero di Punti Forza persi dalla Forza. Aggiustare i segnalini di Unità di Combattimento della Forza per segnare questa perdita. Le perdite per Attrito devono essere distribuite il più parimenti possibile tra le Unità di Combattimento della Forza.

Nel caso 2. la procedura simile, ma l'Attrito non dipende dai PM spesi.

#### **Modificatori al Tiro di dado per l'Attrito:**

- Certe condizioni del tempo (vedere la tabella dell'Attrito).
- se il Primo Capitano ha la stella del Bonus di Comando, ridurre il tiro di dado di 1.
- Aggiungere 1 al tiro di dado per ogni Punto Movimento pieno speso in una Seconda Attivazione (aggiungere fino a 4)
- Aggiungere 2 al tiro di dado se la forza è Assediata e senza LOC

## **9 DISCIPLINA**

### **9.1 CONTROLLO DELLA DISCIPLINA**

Nella Fase di Combattimento e Attrito, le Forze possono essere soggette a Controlli sulla Disciplina, per verificare che siano in grado di sostenere la fatica del comando e del combattimento. Ogni Unità di Combattimento ha un valore di Qualità pre-determinato, indicato sulla pedina, che può variare da 1 a 3. Ogni Unità di

Combattimento ha anche una Classe di Affidabilità che di solito è indicata sulla pedina.

PROCEDURA:

Nella Fase di Comando, questa procedura è richiesta quando ad una Forza viene dato un Ordine Forzato e/o per Attacco Continuato (vedere "Ordini", par.5.3); nella Fase di Combattimento e Attrito, può essere richiesto come risultato del Combattimento (come indicato sulla Tabella degli Assalti e sulle altre tabella). Un Controllo di Disciplina è sempre fatto una volta per tutte le Unità di una Forza. Un solo dado è tirato per l'intera Forza dal giocatore proprietario, considerando tutti i modificatori (vedere sotto). Il risultato è incrociato sulla Tabella della Disciplina con la Qualità (durante la Fase di Combattimento) o con l'Affidabilità (durante la Fase di Comando oppure quella di Attivazione) di ogni Unità di Combattimento della Forza. I risultati sono spiegati sotto la Tabella della Disciplina. Se una Unità di Combattimento diventa demoralizzata, girarla sul retro per indicare questo fatto.

**Modificatori al Tiro di dado per il Controllo della Disciplina**

1) **-1**, se il Primo Capitano (in una Battaglia Maggiore il Capitano che comanda un Corpo) ha il Bonus di Comando

2) **+1**, per un Ordine Forzato

**9.1.1 Effetti della Demoralizzazione.** Le Unità di Combattimento Demoralizzate hanno la loro Capacità di Movimento **ridotta di 1** (come indicato sul retro delle pedine). Possono essere riordinate tramite il Recupero (vedere par.9.2).

Le Unità di Combattimento Demoralizzate non possono essere usate nel Combattimento. Le Unità di Combattimento Demoralizzate durante uno Step di una Battaglia Maggiore o di un Assedio non possono essere usate in fasi successive nello stesso combattimento, né possono essere usate per assorbire perdite o ogni altro risultato durante il combattimento (durante la Battaglia Maggiore, esse *assorbiranno* le perdite dovute all'Inseguimento, tuttavia).

Una Forza composta da metà o più di Unità di Combattimento Demoralizzate subisce i seguenti effetti:

- Non può scegliere un Ordine di Attacco (e deve cambiare l'Ordine di Attacco se già lo possiede)
- Non può entrare in una ZOC nemica (sebbene, se già in una ZOC, può dare inizio ad un Combattimento)
- Non esercita una ZOC

Inoltre, quando tutte le Unità di Combattimento in una Forza diventano Demoralizzate, la Forza:

- Se attaccata o obbligata ad attaccare, deve ritirarsi prima del Combattimento dopo lo Step 2 della Sequenza di Combattimento (vedere anche par.11.3.2)
- Riceve un immediato Ordine di Ritirata (indipendentemente dalla situazione di gioco), che sostituisce l'Ordine corrente
- Dopo la sua ritirata iniziale, può soltanto selezionare un Ordine di Ritirata, Fermo o Guarnigione
- Non può iniziare alcuna forma di combattimento

## 9.2 CONTROLLO PER IL RECUPERO

Le Unità di Combattimento possono recuperare dalla Demoralizzazione nella Fase di Attivazione. Quando una unità recupera, girarla ancora sul fronte.

Per recuperare una Unità di Combattimento, la sua Forza deve avere un Ordine di Guarnigione o Fermo e **non può essere in una ZOC nemica**. Quando la Forza si Attiva, può fare un Controllo del Recupero, dopo e in aggiunta ad altre azioni compiute dalla forza (es: costruire Fortificazioni): tirare un dado sulla Tabella della Disciplina per l'intera Forza, incrociare con la Classe di Affidabilità e determinare gli effetti su ciascuna Unità di Combattimento **Demoralizzata** della Forza (spiegati sotto la Tabella).

**Modificatori al Tiro di dado per il Controllo del Recupero**

1) **-1**, se il Primo Capitano ha il Bonus di Comando

2) **"Paghe Extra"**. Un giocatore può spendere 2 AP's (e non più) per modificare il tiro di dado per il Recupero di **-1**.

3) **+1**, se la Forza ha speso dei PM durante la sua Attivazione.

## 9.3 DISORGANIZZAZIONE



Una Forza Maggiore può diventare **Disorganizzata** quando attraversa un Fiume (vedere par.7.6.2.1); qualsiasi Forza diventa Disorganizzata quando Prende d'Assalto una Fortezza (vedere par.11.5).

Durante il gioco, ogniquale volta una Forza diventa Disorganizzata, porre immediatamente un segnalino di "Disorganizzato" ("Disrupted") sulla Forza. Nella Attivazione corrente o in quelle successive, possono essere spesi due (2) PM addizionali, per rimuovere il segnalino di Disorganizzato dalla Forza. I segnalini di Disorganizzato vengono comunque rimossi dalla mappa nel segmento D.4 della Sequenza di gioco.

Mentre una Forza è Disorganizzata, il valore di Qualità di tutte le sue Unità di Combattimento è ridotto di 1, in aggiunta ad ogni altra possibile riduzione. Nessun effetto aggiuntivo se una Forza Disorganizzata diventa di nuovo Disorganizzata.

## 10 RAGGRUPPAMENTO E CONSOLIDAMENTO

Non c'è limite al numero di Punti Forza che possono occupare un solo hex alla fine di una Fase o Segmento o al numero di Forze amiche che possono transitare per un singolo hex nella Fase di Attivazione o la Fase di Combattimento e Attrito. Capitani che si trovano nello stesso hex, devono essere spostati nello scomparto Subordinati o quello dei non-Impiegati della Carta del Capitano Generale nel Segmento di Consolidamento della Fase di Attivazione o della Fase di Combattimento e Attrito (vedere anche "Forze minori raggruppate", par.10.1).

### 10.1 FORZE MINORI RAGGRUPPATE

In un Segmento di Consolidamento, due o più Forze minori che ancora coesistono nello stesso hex (perché, per esempio, non sono riuscite ad uscire dall'hex durante la Fase di Attivazione) devono comunque consolidare: il Capitano con il Rango più alto (se due o più hanno Rango uguale, selezionare a caso uno di essi) diventa Primo Capitano (attenzione: non Capitano generale); tutti gli altri Capitani diventano non-Impiegati; tutte le Unità di Combattimento sono trasferite al Primo Capitano, fino alla sua Capacità di Rango. Tutte le Unità di Combattimento in eccesso sono perse e rimosse dal gioco.

## 11 COMBATTIMENTO

### 11.1 DEFINIZIONI

**Forze Adiacenti**

Per gli scopi del Combattimento, due Forze sono adiacenti se non sono separate da lati di hex non transitabili.

**Forza con la Maggiore Iniziativa**

La Forza con Iniziativa Maggiore (Highest Initiative Force, "HIF") in un gruppo di Forze adiacenti è la Forza il cui Primo Capitano ha il valore di Iniziativa stampato maggiore di quello di tutti gli altri Capitani (amici o nemici). Se più Capitani condividono la stessa Iniziativa massima, quello con il Bonus di Comando rappresenta l'HIF. Se è ancora non deciso, determinare l'HIF casualmente.

## 11.2 PROCEDURE DI COMBATTIMENTO



### 11.2.1 Generalità.

Un Combattimento può essere di quattro tipi: **Battaglia Maggiore, Scaramuccia, Assedio e Sortita**, condotti tra forze adiacenti. Ogni forza adiacente ad una forza nemica all'inizio della Fase di Combattimento e Attrito controlla per determinare se è coinvolta in un combattimento in questo turno. Determinare l'Iniziativa per ogni forza adiacente ad una forza nemica, quindi, iniziando con l'HIF, determinare se vi è un combattimento:

a. Se la Forza è nella ZOC della Forza nemica, il giocatore proprietario deve decidere se attaccare, oppure rinunciare ed essere attaccato, da una sola Forza nemica che proietta la ZOC. Se il giocatore proprietario rinuncia ad attaccare, deve selezionare una ed una sola forza nemica che proietta una ZOC e quella forza nemica è obbligata ad attaccare.

b. Se la Forza NON nella ZOC nemica, l'attacco non è obbligatorio, ma *può* essere condotto.

Questo processo è ripetuto per ogni Forza adiacente ad una Forza nemica (iniziando dalla HIF e discendendo in ordine di Iniziativa).

La Forza che:

- hanno rinunciato ad attaccare (*vedere par.11.2.4*) o
- hanno fatto un attacco o
- hanno obbligato una Forza nemica ad attaccare o
- hanno perso una battaglia

sono segnate come "Attacco Terminato" ("Attack Finished") e non possono attaccare più nel Turno corrente. Una Forza può essere attaccata un numero qualsiasi di volte in un singolo Turno di Gioco.

### 11.2.2 Tipi di Combattimento.

a. **Battaglia Maggiore.** Una battaglia in cui il Primo Capitano è un Capitano Generale **sia** per l'attaccante **che** per il difensore. Tutte le Unità di Combattimento nell'hex dell'attaccante e del difensore saranno coinvolte nel combattimento.

b. **Scaramuccia.** Una battaglia in cui una sola forza, oppure nessuna forza, ha un Capitano Generale coinvolto. Una scaramuccia è limitata ad un solo Capitano per ciascuna delle parti del combattimento. L'Artiglieria non è inclusa nella battaglia.

c. **Assedio.** Una battaglia in cui il difensore è **dentro** una Fortezza. La Forza attaccante deve essere in un hex con Fortificazioni con un Ordine di Attacco al momento della dichiarazione del Combattimento. L'Artiglieria è inclusa nella battaglia.

d. **Sortita.** Una battaglia in cui l'attaccante sta **attaccando fuori da** una Fortezza Assediata. Una sortita non è permessa attraverso un lato di hex di un Fiume Maggiore con tragheto. L'Artiglieria non è inclusa nella battaglia.

**11.2.3 Forze OBBLIGATE ad attaccare.** In generale, una Forza deve attaccare o obbligare ad attaccare una Forza **nemica** che gli proietta una ZOC. **Eccezioni:** *vedere par.11.2.4.*

**11.2.4 Forze NON obbligate ad attaccare.** Le Forza nelle seguenti quattro condizioni non sono mai obbligate ad attaccare né possono essere obbligate da una Forza nemica ad attaccare. Se una Forza non è obbligata ad attaccare e rinuncia a farlo volontariamente, porre un segnalino "Attack Finished" su quella forza:

- 1) due Forze separate da lati di hex di Fiume Principale con tragheto
- 2) una Forza solamente adiacente a Forze nemiche che dichiarano di essere *dentro* una Fortezza

3) una Forza in un hex di Fortezza o protetto dietro un lato di hex con Fortificazioni (*vedere "Influenza del Terreno sulle ZOC", par.7.8.3*)

4) una Forza composta di metà o più Unità di Combattimento Demoralizzate o con un segnalino di "Attack Finished" non può attaccare.

**11.2.5 Passi della procedura di battaglia.** Tutte le battaglie condividono i primi due passi (o step, vedere sotto). I seguenti step sono eseguiti da ciascuna Forza eleggibile durante il Segmento di Risoluzione della Battaglia della Fase di Combattimento e Attrito.

**Step 1:** Designare la Forza attaccante. Il giocatore proprietario rivela la composizione della sua Forza nell'hex attaccante.

**Step 2:** Designare l'hex difensore. Il giocatore proprietario rivela la composizione della sua Forza nell'hex difensore.

Ora selezionare il tipo di battaglia applicabile (*vedere par.11.2.2*). Ogni successivo passo della battaglia è spiegato nel dettaglio in seguito.

## 11.3 PRIMI PASSI

### DESIGNARE LA FORZA ATTACCANTE (Step 1)

La Forza che sceglie di attaccare o che è stata costretta ad attaccare è la Forza Attaccante, ed il suo hex è l'hex attaccante.

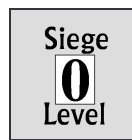
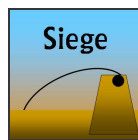
Nessuna Forza può attaccare più di una volta in una Fase di Combattimento e Attrito. **Nota:** *Molti Attacchi in Marcia sono possibili durante il movimento.* Una Forza può essere attaccata più di una volta in una Fase di Combattimento e Attrito, ma soltanto da Forze nemiche differenti.

### DESIGNARE L'HEX DIFENSORE (Step 2)

L'hex difensore è l'hex sotto Attacco.

Se la Forza che si difende occupa un hex di Fortezza, il giocatore proprietario deve decidere se intende difendersi dentro o fuori dalla Fortezza. Se si difende *fuori*, la battaglia continua con una Battaglia Maggiore o una Scaramuccia, considerando gli effetti dell'altro terreno nell'hex. Se si difende *dentro*, il giocatore attaccante può interrompere la procedura di battaglia o può iniziare una procedura di Assedio (*se è nella posizione per farlo, vedere "Dichiarazione di Assedio", sotto*) o può "Prendere d'Assalto" la Fortezza, usando una procedura di Scaramuccia (*vedere "Scaramuccia", par.11.5, "Determinare la Forza Combattente", case b*). La Forza che si difende beneficerà degli effetti della Fortezza soltanto se si difende *dentro* la Fortezza (*vedere la TEC*). Il giocatore attaccante non può cambiare l'hex bersaglio, una volta che il difensore ha deciso di difendersi *dentro* la Fortezza.

**Nota:** essere *dentro* or *fuori* dalla Fortezza è rilevante soltanto durante il Combattimento (dallo Step 2 della Sequenza della Battaglia). In tutti gli altri momenti, si può pensare che la Forza occupi semplicemente l'hex nel suo insieme.



**11.3.1 Dichiarazione di Assedio.** Una Forza che intenda iniziare un Combattimento di Assedio deve essere in un hex con Fortificazioni Campali al momento della dichiarazione (*vedere anche "Fortificazioni Campali", par.7.5*) con un Ordine di Attacco. Se non già presente, un segnalino di Livello di Assedio 0 ("Siege Level") è posto sulla Forza che si difende ed un segnalino di Assedio ("Siege") sulla Forza dichiarante nello Step2 della Sequenza della Battaglia. Da questo momento in poi, l'hex difensore è **Assediato**. Il segnalino di Livello di Assedio rifletterà il valore corrente del livello di Assedio e verrà rimosso non appena tutte le Forze assedianti (quelle con un segnalino di Assedio sopra) lasciano gli hex di Fortificazioni attorno alla Fortezza oppure la

Fortezza è conquistata (il segnalino non viene rimosso anche se la Forza assediata attacca fuori dalla Fortezza o lascia l'hex). Un Ordine di Attacco è necessario per iniziare una procedura di Combattimento di Assedio. Se la Forza Assediata cambia il suo Ordine da Attacco ad un altro Ordine, non può condurre Combattimento di Assedio, tuttavia la Forza Assediante mantiene il suo segnalino di Assedio, la Forza nemica rimane Assediata ed il segnalino di Livello di Assedio non viene rimosso.

**11.3.2 Ritirata prima del Combattimento.** Una Forza composta solamente da Unità di Combattimento Demoralizzate se attaccata deve Ritirarsi prima del Combattimento dopo lo Step2 della Sequenza di combattimento, a meno che si difenda *dentro* una Fortezza. Questa Ritirata segue le regole e le priorità della Ritirata dopo il Combattimento (vedere "Eseguire la Ritirata", par.12.2), tranne che la Forza che si ritira sarà Inseguita dalla Forza attaccante adiacente, proprio come se si ritirasse in una ZOC nemica (vedere Priorità 4 in par.12.2.1).

Il Combattimento è terminato ed il vincitore può entrare nell'hex lasciato libero (come in "Scaramuccia", par.11.5, Avanzata).

**11.3.3 Effetti del terreno nel combattimento.** Si deve pensare come se tutti i Combattimenti avvenissero nell'hex del difensore, detto "hex Battaglia". In una Scaramuccia (vedere par.11.5, "Scaramuccia"), un Combattimento di Assedio (vedere par.11.6, "Assedio") o Sortita (vedere par.11.7, "Sortita"), il terreno dell'hex Battaglia è preso in considerazione quando si risolvono gli attacchi sulla Tabella degli Assalti (vedere par.12.1, "Eseguire un attacco sulla Tabella degli Assalti"), come dettato dalla Tabella degli Effetti del Terreno.

Gli effetti della Fortezza sono garantiti e sono in aggiunta a quelli dell'altro terreno nell'hex, soltanto se la Forza si difende *dentro* la Fortezza. Durante il Combattimento di Assedio, il fuoco di Artiglieria è influenzato dal terreno dell'hex occupato dalla Forza soggetta al fuoco.

#### Battaglia Maggiore

Il terreno dell'hex Battaglia viene preso sempre in considerazione: a) **dal giocatore ingaggiante** quando si risolvono gli attacchi sulla Tabella degli Assalti; b) per il fuoco di Artiglieria; c) quando si eseguono le Cariche di Cavalleria (vedere par.11.4.1, "Opzioni Tattiche").

**Eccezione per la Battaglia Maggiore:** Quando si attacca attraverso un lato di hex di Fiume Secondario o dentro un hex occupato da una Forza con Fortificazioni, **soltanto** la Forza che si difende riceverà i benefici delle Fortificazioni/Fiume (per mezzo dei Chits "Fortificazioni/Fiume", vedere par.11.4.1, "Opzioni Tattiche").

## 11.4 BATTAGLIA MAGGIORE

*Nota di gioco importante: questo paragrafo presenta le regole della Battaglia Maggiore nella loro versione completa e sono dedicate a chi di voi pretenda di giocare il gioco per gli intenti per cui è stato creato. Uno di questi è di dare una visione gran-tattica di una battaglia campale del XVI° secolo. Se non avete voglia di leggervi circa cinque pagine di regole, non preoccupatevi, abbiamo preparato per voi una versione ridotta di battaglia maggiore nella sezione delle Regole Opzionali.*

#### RIORGANIZZAZIONE (Step 3-a)

Entrambi i giocatori riorganizzano le loro forze, come in un Segmento Organizzativo (Segmento C.2 della Sequenza di Gioco). Ogni Forza è riorganizzata in "Corpi", laddove ciascun Corpo è definito come un Capitano e le sue Unità di Combattimento direttamente Subordinate. Un Corpo risiede interamente su una sola Carta Capitano. La pedina di ogni Capitano che comanda un Corpo viene posta sulla sua stessa Carta. Tutti i Capitani non-Impiegati sono posti con il Capitano Generale. I Corpi agiranno in modo indipendente durante la battaglia. Nessun Capitano che comanda un Corpo può rimanere Subordinato al Capitano Generale in questo

Step. Il Capitano Generale non può rimanere non-Impiegato; egli deve comandare qualche Unità di Combattimento. Le Unità Ausiliarie sono tenute sulla Carta del Capitano Generale, ma non prendono parte alla Battaglia (tranne che le Unità di Milizia che sono trattate come altre Unità di Combattimento).

Entrambi i giocatori dispongono le loro Carte Capitano in modo che siano visibili all'altro giocatore soltanto le Carte che comandano i Corpi.

#### INIZIATIVA PER LA BATTAGLIA (Step 4-a)

Prima che la Battaglia inizi, ad entrambi i giocatori viene assegnato un insieme identico di Chits di Opzioni Tattiche ("TOC"). Il numero totale ed il tipo di TOC in questo insieme è indicato nella Tabella delle Opzioni Tattiche ed è un limite di progetto vincolante. Ogni giocatore tira un dado, dividendo il risultato per 2 (arrotondato in su) ed aggiunge il risultato all'Iniziativa del proprio Capitano Generale. Il risultato è il numero di TOC che possono essere selezionati dal giocatore per la battaglia corrente.

#### Fortificazioni

I Chits di "Fortificazione" ("Earthworks") costituiscono un'eccezione per il fatto che **quattro** Chits di Fortificazione sono gratuitamente assegnati ad una Forza che si difende in un hex con Fortificazioni di Livello 2. Sono assegnati **due** Chits se una Forza si difende in un hex con Fortificazioni di Livello 1. Questi chits di Fortificazioni gratuiti sono in aggiunta a quelli ottenuti attraverso il tiro di dado di Iniziativa per la Battaglia.

#### Fiume Secondario

Se una Forza viene attaccata dietro un lato di hex di Fiume Secondario, **due** ulteriori Chits di Fiume sono gratuitamente assegnati alla Forza attaccata (in aggiunta a quelli ottenuti attraverso il tiro di dado di Iniziativa per la Battaglia e per le Fortificazioni).

(Nota: Il TOC di Fiume Secondario è disegnato dietro al TOC di Fortificazioni, poiché hanno effetti comparabili, vedere par.11.4.1)

I TOC sono selezionati e distribuiti in segreto dal giocatore proprietario tra i suoi Capitani, piazzandone sulle corrispondenti carte Capitano. **Non più di 2 TOC possono essere posti su un singolo Capitano.** I TOC in eccesso di questo limite non possono essere usati e sono posti da parte. La Tabella delle Opzioni Tattiche riassume gli effetti e le caratteristiche di tutte le Opzioni Tattiche, Vedere "Opzioni Tattiche", par.11.4.1 per una descrizione dettagliata delle loro funzioni.

#### DISPIEGAMENTO DEI CAPITANI (Step 5-a)

La Scheda per la Battaglia ("Battle Roster") è divisa in due parti, una per ciascuna giocatore. Ogni parte consiste delle sezioni di Avanguardia, Centro e Retroguardia ("Vanguard, Main Body, Rearguard") che sarà usata da ciascun giocatore per piazzare i propri Corpi e dare battaglia al nemico.

Entrambi i giocatori, iniziando dall'attaccante, si alternano nel mettere una pedina di Capitano sulla Scheda per la Battaglia, nella sezione desiderata (Avanguardia, Centro o Retroguardia) della propria parte. Ogni Capitano rappresenta il suo stesso Corpo (ovvero: lui stesso, le Unità di Combattimento Subordinate ed i suoi TOC). Le Unità di Combattimento Subordinate rimangono sulla Carta del Capitano che le comanda. Il Chit "**Formazione**" ("Formation") deve essere giocato in questo Step (o niente affatto) e permette ad un giocatore di porre i Corpi nelle sezioni di Avanguardia o di Retroguardia. I Corpi amici possono essere messi nella Retroguardia, ma, a meno che non abbiano un Chit di "Riserva", non potranno prendere parte al combattimento (vedere "Impegnare la Retroguardia (Step 9-a)" per i dettagli). Il numero di Corpi che possono essere messi nella Retroguardia è limitato a non più del valore di Iniziativa del Capitano Generale.

#### SCONTRO DI AVANGUARDIA (Step 6-a)

Nello Scontro di Avanguardia, soltanto i Corpi posti nelle due sezioni di Avanguardia sono attivi. Essi possono usare Fuoco di Artiglieria, eseguire Cariche di cavalleria o ingaggiarsi in mischia,

giocando i TOC richiesti. I Corpi amici nell'Avanguardia devono combattere contro Corpi nemici nell'Avanguardia. Se il giocatore nemico non ha Corpi nell'Avanguardia, i Corpi amici nell'Avanguardia possono combattere contro Corpi nemici nel Centro. I Corpi nel Centro sono inattivi, ma possono essere soggetti al Fuoco di Artiglieria, Cariche o essere ingaggiati in mischia dai Corpi nell'Avanguardia. I Corpi nella Retroguardia sono inattivi e non possono attaccare o essere attaccati in alcun modo.

- **Risolvere il Fuoco di Artiglieria.** I Corpi con un chit di "Artiglieria" ("Artillery") possono giocarlo ora. I Chit di "Artiglieria" sono dichiarati uno alla volta, iniziando dall'attaccante. Il Chit di Artiglieria giocato è rimosso dalla Carta del Capitano e posto a fianco della pedina del Capitano sulla Scheda per la Battaglia, per indicare che si va ad eseguire la prima salva di Fuoco di Artiglieria (dopo la seconda salva, il Fuoco di Artiglieria è finito ed il chit viene rimosso). Dopo che è stato dichiarato il Corpo bersaglio del Fuoco di Artiglieria, da quest'ultimo può essere giocato un Chit di Fortificazioni/Fiume per contrastare il Fuoco. Dopo la dichiarazione dei Chits di Artiglieria, si esegue il Fuoco di Artiglieria e si applicano immediatamente i risultati (*Vedere "Artiglieria" nelle "Opzioni Tattiche", par.11.4.1, per i dettagli*).
- **Risolvere le Cariche di Cavalleria.** I Corpi con un Chit di "Carica di Cavalleria" ("Cavalry Charge") possono giocarlo ora. I Chits di carica sono dichiarati uno alla volta, iniziando dall'attaccante, e quindi alternando tra le parti avversarie (se un giocatore passa, non potrà più dichiarare Cariche in questo Step). Se il difensore gioca un Chit di Carica dopo che l'attaccante ne ha giocato uno, risolvere le due cariche una contro l'altra (*vedere "Controcarica" per i dettagli*). Il Chit di Carica è rimosso dalla Carte del Capitano e posta sulla Scheda per la Battaglia, a fianco del Capitano che l'ha giocato. Verrà rimosso dopo che si è eseguita la Carica. Dopo che si è dichiarato il Corpo bersaglio della Carica, quest'ultimo può giocare un Chit di "Armi da Fuoco" ("Firearms") o "Fortificazioni/Fiume per contrastare la Carica. Dopo la dichiarazione dei Chit di Carica, si eseguono le Cariche e si applicano immediatamente i risultati (*Vedere "Carica di Cavalleria", "Armi da Fuoco" e "Fortificazioni/Fiume" in "Opzioni Tattiche" per i dettagli*).
- **Ingaggi dell'Avanguardia.** I Corpi nell'Avanguardia possono dichiarare ingaggi di mischia, secondo quanto previsto nelle regole descritte in "*Dichiarazione degli Ingaggi*", par.11.4.2.

### **SCONTRIO DEL CENTRO (Step 7-a)**

Nello Scontro del Centro, soltanto i Corpi posti nelle due sezioni di Centro sono attivi. Essi possono usare Fuoco di Artiglieria, eseguire Cariche di cavalleria o ingaggiarsi in mischia, giocando i TOC richiesti. I Corpi amici nel Centro devono combattere contro Corpi nemici nel Centro. Se il giocatore nemico ha Corpi non ingaggiati nell'Avanguardia, i Corpi amici nel Centro possono combattere contro Corpi nemici nell'Avanguardia (ed in questo modo i Corpi nell'Avanguardia possono essere soggetti al Fuoco di Artiglieria, Cariche o essere ingaggiati in mischia dai Corpi nel Centro). I Corpi nella Retroguardia sono inattivi e non possono attaccare o essere attaccati in alcun modo.

- **Risolvere il Fuoco di Artiglieria.** Proprio come in "*Scontro di Avanguardia (Step 6-a)*"
- **Risolvere le Cariche di Cavalleria.** Proprio come in "*Scontro di Avanguardia (Step 6-a)*"
- **Ingaggi del Centro.** I Corpi nel Centro dichiarano gli Ingaggi, in accordo con le regole del par.11.4.2, "*Dichiarazione degli Ingaggi*"

**Se nessun Corpo è ingaggiato nel Centro alla fine di questo Step, la battaglia è un pareggio. Procedere con lo Step 11-a, Ritirata.**

### **RISOLUZIONE DEI COMBATTIMENTI (Step 8-a)**

Gli ingaggi di Avanguardia e del Centro sono risolti uno alla volta, a scelta dell'attaccante. Per risolvere un ingaggio, eseguire un attacco usando la *Tabella degli Assalti* (*vedere "Risoluzione degli Ingaggi", par.11.4.3*). Entrambe le parti applicano subito i risultati del combattimento, prima di procedere al prossimo combattimento d'ingaggio. Se un giocatore non ha Corpi nel Centro (perché tutti eliminati o Demoralizzati) o ha giocato il chit "Adunata" ("*Muster*", *vedere "Opzioni Tattiche", par.11.4.1*), perde la battaglia, si vada allo Step-10-a, Inseguimento e Recupero. Alla fine dello Step 8-a, se entrambi i giocatori non hanno Corpi nel Centro (o entrambi hanno giocato "Adunata"), la battaglia è un pareggio, si vada direttamente allo Step 11-a, Ritirata.

Se non si applica nessuno dei casi precedenti, procedere con lo Step 9-1, Impegno della Retroguardia.

*Nota:* Non avere Corpi ingaggiati alla fine di uno Step 7-a (Scontro del Centro), non avere Corpi nel Centro o giocare il chit "Adunata" nello Step 8-a (Risoluzione dei Combattimenti), sono gli unici modi per "uscire" da una Battaglia Maggiore.

### **IMPEGNO DELLA RETROGUARDIA (Step 9-a)**

Lo Step di Impegno della Retroguardia viene eseguito se uno o entrambi i giocatori hanno Corpi nella loro Retroguardia. Iniziando con l'attaccante, ogni giocatore può impegnare i suoi Corpi dalla Retroguardia al Centro, spendendo un chit di "Riserva" dalla disponibilità del Capitano del Corpo impegnato. Da qui, il Corpo impegnato potrà scontrarsi con i Corpi nemici nel prossimo round di Battaglia. Dopo che entrambi i giocatori hanno avuto l'opportunità di impegnare i loro Corpi di Retroguardia, la Battaglia prosegue per un nuovo round dallo Step 6-a, Scontro di Avanguardia (in questo modo seguirà una successione di Step 6-a .. 9-a, fino a che in uno Step 7-a nessun Corpo è ingaggiato, oppure in uno Step 8-a un giocatore non ha più Corpi nel Centro o ha giocato "Adunata").

### **INSEGUIMENTO E RECUPERO (Step 10-a)**

Il giocatore vincente tira un dado e consulta la Tabella dell'Inseguimento per determinare la perdite inflitte al giocatore perdente (*vedere la Tabella dell'Inseguimento per i dettagli*). Quindi la metà (arrotondata in su) dei Punti Amministrativi dell'Armata del Capitano inseguito sono trasferiti all'Armata del Capitano inseguitore (*Nota: ciò simula il saccheggio del campo avversario da parte dell'armata vincitrice*).

Selezionare le Unità di Combattimento che devono subire perdite per l'inseguimento nel modo seguente: le unità di Artiglieria prima di ogni altra unità; le unità di Fanteria; ed infine le unità di Cavalleria. In ciascuna delle precedenti categorie, le unità Demoralizzate sono scelte per prime. La Tabella dell'Inseguimento fornisce risultati in termini di "Perdite di Inseguimento" ("Pursuit Losses"); i Punti Forza Demoralizzati contano come una Perdita di Inseguimento; i Punti Forza non Demoralizzati contano come 2 Perdite di Inseguimento.

Rimettere entrambe le Forze sulla mappa e porre un segnalino di No Move sulla Forza vincente per indicare che questa Forza non può muoversi durante il turno di gioco successivo (tuttavia può spendere Punti Movimento). Durante la successiva Fase di Comando il segnalino è rimosso e rimpiazzato con un Ordine di "Fermo" o "Guarnigione".

### **Modificatori al tiro di dado dell'Inseguimento**

Aggiungere uno al tiro di dado dell'Inseguimento per ciascuna delle seguenti condizioni:

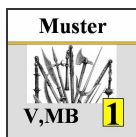
- Il Capitano che insegue ha il Bonus di comando (stella)
- La Forza che insegue presenta Cavalleria Leggera Stradioti non Demoralizzata

### **RITIRATA (Step 11-a)**

Il giocatore con nessun Corpo nel Centro o che ha giocato "Adunata" è il perdente e deve ritirarsi. Se questo accade ad entrambi i giocatori nello stesso round (oppure se nessun Corpo è ingaggiato nel Centro al termine di uno Step di Scontro del Centro), entrambi sono perdenti e l'attaccante può scegliere di ritirarsi per

primo. Se non l'hanno già fatto, entrambe le Forze sono disposte sulla mappa; la Forza perdente riceve immediatamente un Ordine di "Ritirata" e si ritira della sua piena capacità di movimento. Si esegua la ritirata secondo le regole che governano il Percorso e le Priorità di Ritirata. Vedere "Eseguire la Ritirata", par.12.2. Se il giocatore vincente è l'attaccante, può avanzare nell'hex difensore.

#### 11.4.1 Opzioni Tattiche



Le Opzioni Tattiche sono capacità usate dai Capitani durante una battaglia (maggiore) e sono rappresentati dai Chit di Opzione Tattica (o "TOC", "Tactical Options Chits").

La Tabella delle Opzioni Tattiche elenca, per ciascuna opzione, la caratteristica, durata (espressa in round di battaglia) e numero di chit disponibili nella dotazione per ciascun giocatore.

Il numero totale di chit assegnati a ciascun giocatore è determinato durante lo Step 4-a, Iniziativa per la Battaglia della sequenza di gioco della Battaglia Maggiore. Non più di 2 TOC possono essere assegnati ad un dato Capitano in una battaglia. Entro questi limiti, ogni giocatore è libero di selezionare e assegnare come crede i chit ai propri Capitani.

Le Opzioni Tattiche disponibili sono:  
**"FORMAZIONE" ("FORMATION")**

Questa opzione permette ad un giocatore di crearsi una Avanguardia ed una Retroguardia per la battaglia, e disporvi i propri Corpi (un "chit" apre sia l'Avanguardia che la "Retroguardia"). Nessun Capitano può essere posto nella propria sezione di Avanguardia o Retroguardia, se il giocatore proprietario non ha anche giocato "Formazione". Questo chit può essere selezionato dalla dotazione di ogni Capitano, anche di uno che non si trova nell'Avanguardia o nella Retroguardia, e deve essere giocato durante lo Step 5-a, "Dispiegamento dei Capitani"

**"ARTIGLIERIA" ("ARTILLERY")**

Questa opzione consente ad un Corpo di fare sparare le proprie Unità di Artiglieria e può essere giocato sia nello Scontro di Avanguardia che in quello del Centro. Quando è giocato nello Scontro di Avanguardia, le Unità di Artiglieria devono far fuoco contro i Corpi nemici nell'Avanguardia; se non ci sono Corpi nemici nell'Avanguardia, le Unità di Artiglieria possono far fuoco contro i Corpi nel Centro. Quando è giocato nel Centro, le Unità di Artiglieria devono far fuoco contro altri Corpi nel Centro (oppure contro Corpi nemici non ingaggiati nell'Avanguardia).

Il chit di "Artiglieria" è rimosso dalla Carta del Capitano e posto sulla Scheda per la Battaglia, per indicare la prima salva di Fuoco di Artiglieria. La seconda salva può essere sparata dal giocatore proprietario in un round successivo della battaglia. Dopo che il Corpo ha concluso la sua seconda salva, il chit è rimosso dal gioco. Durante un singolo round di battaglia, può essere giocato soltanto **un chit** di Artiglieria *per ciascuno Scontro* (Avanguardia, Centro) da ciascun giocatore (e soltanto se il Corpo non ha già un altro chit di Artiglieria sulla Scheda di Battaglia).

Il chit consente a tutte le Unità di Artiglieria del Corpo di sparare una salva in un singolo round. In una Battaglia Maggiore, una salva consiste nello sparare **due volte** sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria. Il giocatore che spara può selezionare un Corpo nemico diverso come bersaglio ad ogni tiro di fuoco. L'Artiglieria non può sparare se non usando questa opzione.

**Eseguire il Fuoco di Artiglieria**

Per eseguire il Fuoco di Artiglieria, dapprima selezionare il Corpo bersaglio e determinare il numero totale di Punti Forza d'Artiglieria

nel Corpo che sparano; quindi consultare la Tabella del Fuoco di Artiglieria. Si noti che la Tabella del Fuoco di Artiglieria è basata solo sul numero di Punti Forza di Artiglieria che sparano e non su un rapporto di forza.

Se entrambi i giocatori usano l'opzione di Artiglieria nello stesso Scontro (Avanguardia, Centro), i giocatori si alternano nel tirare sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria fino a che ogni Corpo non ha sparato **due volte**.

Iniziando dal giocatore attaccante, ogni giocatore alternativamente tira un dado; il risultato dalla Tabella del Fuoco di Artiglieria è implementato in questo ordine: perdite di PF; controlli di Disciplina; controllo sull'eliminazione dei Capitani. Applicare i risultati immediatamente. I risultati del Fuoco di Artiglieria sono applicati al Corpo selezionato dal giocatore che spara, mentre il giocatore bersagliato sceglie le specifiche Unità di Combattimento che devono assorbire i risultati del fuoco. Le Unità di Artiglieria non subiscono mai perdite di PF dal Fuoco di Artiglieria nelle Battaglie Maggiori, a meno che non ci sia nessun altro tipo di unità tra le unità bersaglio (in quel Corpo). Tuttavia, le Unità di Artiglieria devono subire tutti i controlli di Disciplina, come dettato dalla Tabella del Fuoco di Artiglieria.

I Corpi di Retroguardia non possono mai essere bersaglio del Fuoco di Artiglieria. Le Unità di Artiglieria Demoralizzate non possono fare fuoco.

**Carica di Reazione**

Un Corpo che contiene Unità di Cavalleria bersagliate con successo da Fuoco di Artiglieria ricevono un automatico chit di "Carica di Cavalleria", se attualmente disponibile nella dotazione del giocatore bersagliato. Questo chit è in aggiunta al numero totale di chit che il giocatore può ricevere e può essere in eccesso del massimo (2) numero di chit di un Capitano. Non è necessario che le Unità di Cavalleria subiscano tutte o parte delle perdite dal Fuoco di Artiglieria; è sufficiente che il Fuoco di Artiglieria produca qualche perdita o controllo di Disciplina su qualche Unità. Questa chit di Carica di Cavalleria di "reazione" forza l'uso della Cavalleria nello Scontro e deve essere eseguita dopo che gli effetti del Fuoco di Artiglieria sono stati applicati. La Carica di Reazione non deve essere per forza contro il Corpo che l'ha scatenata.

**Terreno Difensivo**

Certe tipologie di terreno possono rendere più difficoltoso il fuoco di artiglieria (*vedere la Tabella degli Effetti del Terreno*).

**Ingaggi di Artiglieria**

I Corpi che possiedono un chit di "Artiglieria" possono ingaggiarsi in mischia, ma, nel farlo, perdono subito i loro chit di "Artiglieria", anche se non giocati. Niente accade se questi Corpi sono ingaggiati dal nemico, tuttavia, e le Unità di Artiglieria sono obbligate a sparare contro i Corpi nemici che le hanno ingaggiate in questo caso.

**"CARICA DI CAVALLERIA" ("CAVALRY CHARGE")**

Questa opzione può essere giocata nello Scontro di Avanguardia o del Centro e consente ad un Corpo di far caricare le sue Unità di Cavalleria Leggera o Pesante contro un Corpo nemico. Quando è giocato nello Scontro di Avanguardia, la Carica di Cavalleria deve essere effettuata contro un Corpo nemico nell'Avanguardia; se non ci sono Corpi nemici nell'Avanguardia, la Carica di Cavalleria può essere contro un Corpo nel Centro. Quando è giocato nel Centro, la Carica di Cavalleria deve essere contro un altro Corpo nel Centro (oppure contro un Corpo nemico non ingaggiato nell'Avanguardia). Il chit di "Carica di Cavalleria" è rimosso dalla Carta del Capitano e posto sulla Scheda per la Battaglia, vicino al Capitano che ha giocato il chit. Viene rimosso dopo che la carica è stata eseguita. **Molti chit** di "Carica di Cavalleria" possono essere giocati da ciascun giocatore per Scontro (Avanguardia o Centro), per round di battaglia, ma sempre da Capitani diversi ed un singolo chit consente la carica a tutte le unità di cavalleria.

### Eseguire una Carica di Cavalleria

Le unità di cavalleria di un Corpo che gioca "Carica di Cavalleria" possono essere liberamente raggruppate in "ondate". Una ondata è un gruppo di unità di combattimento di cavalleria di tipo simile: ogni ondata può essere composta di unità di cavalleria Leggera o Pesante, mai entrambe.

Per eseguire una Carica di Cavalleria, il giocatore che carica seleziona un singolo Corpo nemico e designa una specifica singola Unità di Combattimento come bersaglio della carica di **ciascuna ondata**. Posizionare il Corpo che carica nelle vicinanze del Corpo caricato, non in contatto; quindi contare i Punti Forza di Cavalleria dell'ondata che carica e consultare la Tabella di Carica di Cavalleria prendendo in considerazione: Punti Forza, Qualità della Cavalleria (vedere la regola par.12.1, "1) Qualità" per determinare la Qualità dell'ondata che carica, se quest'ultima dovesse avere Unità di Combattimento con Qualità diverse), Carica di Cavalleria Pesante o Leggera, Terreno e Capitani. Il giocatore tira un dado; il risultato è implementato in questo ordine: perdite di Punti Forza; Demoralizzazione; controlli di Disciplina; controllo sull'eliminazione di Capitani. Applicare i risultati subito per ogni ondata.

Un Corpo nemico può essere bersaglio di molte Cariche amiche, laddove ogni carica è risolta separatamente. Ondate diverse possono caricare Unità nemiche diverse, ogniqualvolta è possibile. Le Unità di Artiglieria possono essere bersaglio di una Carica (e così divenire Demoralizzate, se la Carica ha successo); in aggiunta, devono passare ogni controllo di Disciplina richiesto, come dettato dalla Tabella delle Cariche di Cavalleria.

I Corpi di Retroguardia non possono mai essere bersaglio di una Carica di cavalleria. Le Unità di Cavalleria Demoralizzate non possono caricare.

### Controcarica

Se il difensore gioca un chit di Carica dopo che l'attaccante ne ha giocato uno, si risolve una Controcarica. Le due cariche sono risolte una contro l'altra (vale a dire, il Corpo bersaglio di ciascuna Carica deve essere il Corpo avversario). Dapprima il Capitano dei due con l'Iniziativa maggiore esegue la sua Carica e applica i risultati (se i due Capitani hanno la stessa Iniziativa, il Capitano con il Bonus di comando decide. Se ancora non deciso, si tira un dado). Quindi, se il Corpo bersaglio sopravvive, può eseguire la sua Carica contro il primo Corpo che ha caricato.

Un Corpo che non è controcaricato può liberamente caricare un qualsiasi Corpo nemico.

### Effetti del Terreno sulla Carica

Certe tipologie di terreno possono rendere più difficoltosa Carica di Cavalleria (vedere la Tabella degli Effetti del Terreno, colonna "Effetti sulla Battaglia Maggiore"). I Punti Forza di Cavalleria durante la Carica non sono mai modificati per il Terreno.

### Carica della Fortificazioni Campali

I Corpi che possiedono chit di "Fortificazioni/Fiume" possono caricare, ma, nel farlo, perdono subito i loro chit di "Fortificazioni/Fiume", anche se non giocati

### Ingaggio dopo la Carica

Un Corpo che ha eseguito una carica può essere obbligato a ingaggiare il Corpo caricato, immediatamente dopo che la Carica è stata risolta, a discrezione del giocatore del Corpo caricato. Se quest'ultimo declina di farlo, non accade nulla e il Corpo che ha caricato viene riposizionato nella sua sezione sulla Scheda di Battaglia. Se invece il giocatore del Corpo caricato lo richiede, il Corpo in carica è posto in contatto con il Corpo caricato, per indicare l'Ingaggio.

Un Corpo Ingaggiato può giocare un chit di Carica di Cavalleria soltanto contro il Corpo con cui è ingaggiato.

Dopo una Controcarica, il primo giocatore che ha eseguito la carica è obbligato ad ingaggiare il Corpo avversario (vedere anche par.11.4.2, "Dichiarazione degli Ingaggi").

### Carica sul Fianco

Una Carica di Cavalleria dichiarata da un Corpo che non è Ingaggiato (vedere par.11.4.2, "Dichiarazione degli Ingaggi") contro un Corpo nemico che è già Ingaggiato, è detta Carica sul Fianco. Una Carica sul Fianco dà dei vantaggi al giocatore che carica (vedere la Tabella delle Cariche di Cavalleria per i dettagli).

### Unità di Cavalleria "Perse in saccheggio" ("Lost in Plundering")

Alcune Unità di Cavalleria possono essere perse in Saccheggio a seguito di una Carica. Queste Unità sono segnate con un segnalino appropriato che indica che non possono prendere parte a nessuna attività di combattimento (carica, mischia) per il resto della battaglia. Non possono partecipare a Combattimento o Inseguimento e sono considerate Demoralizzate per determinare se un Corpo è Demoralizzato. Queste Unità torneranno nella Forza dopo la Battaglia, se la Forza esiste ancora. Altrimenti sono eliminate dal gioco.

### "ARMI DA FUOCO" ("FIREARMS")

Questa opzione può essere giocata nello Scontro di Avanguardia o del Centro e consente ad un Corpo di "schermare" il grosso del Corpo con truppe equipaggiate di Armi da Fuoco efficienti, proteggendolo dalle Cariche di Cavalleria o dai combattimenti corpo a corpo. Questa opzione può essere giocata solo se il Corpo contiene una Unità di Fanteria con Armi da Fuoco non demoralizzata (vedere par.15.4); deve essere giocata in qualsiasi istante *prima* del tiro di dado per la Carica o sulla Tabella degli Assalti.

Il chit di "Armi da Fuoco" è rimosso dalla Carta del Capitano e posto sulla Scheda per la Battaglia, vicino al Capitano che ha giocato il chit, per indicare il primo uso delle Armi da Fuoco. Il secondo uso può avvenire in un successivo round di battaglia. Dopo che il Corpo ha usato le Armi da Fuoco per la seconda volta, il chit è rimosso dal gioco. **Molti chit** di Armi da Fuoco possono essere giocati da ciascun giocatore per Scontro (Avanguardia o Centro), per round di battaglia. Un singolo chit consente al Corpo di ricevere i benefici per le Armi da Fuoco. Le Unità di Fanteria con Armi da Fuoco sono semplici Fanterie se non si gioca questo chit.

L'opzione "Armi da Fuoco" modifica il tiro di dado per la risoluzione delle Cariche di Cavalleria e raddoppia le perdite del giocatore che carica (vedere la Tabella delle Cariche di Cavalleria). L'opzione di Armi da Fuoco riduce la Qualità del Corpo attaccante di 1 in un attacco sulla Tabella degli Assalti.

Le Unità di Combattimento Demoralizzate non possono usare l'opzione di "Armi da Fuoco".

### Effetti del Tempo sulle Armi da Fuoco

L'opzione Armi da Fuoco non può essere usata durante i **Turni di Pioggia**.

### "ARMI COMBinate" ("COMBINED ARMS")

Questa opzione può essere giocata nello Scontro di Avanguardia o del Centro e consente di impiegare la potenza di un attacco congiunto di Fanteria e Cavalleria.

"Armi Combinate" può essere giocata da un Corpo Ingaggiante che ha Cavalleria Pesante o Leggera e Fanteria non demoralizzata tra le sue Unità, e che sta per attaccare un Corpo Ingaggiato (non viene usato in difesa).

Deve essere giocato *prima* del tiro di dado sulla Tabella degli Assalti. Il chit di "Armi Combinate" è rimosso dalla Carta del Capitano e posto sulla Scheda per la Battaglia, vicino al Capitano che ha giocato il chit. E' rimosso dopo che l'attacco è stato eseguito.

**Molti chit** di "Armi Combinate" possono essere giocati da ciascun giocatore per Scontro (Avanguardia o Centro), per round di

battaglia ed un singolo chit consente a tutta la Cavalleria Pesante o Leggera con le Unità di fanteria di quel Corpo di beneficiare del chit. L'effetto di "Armi Combinate" è di accrescere i Punti Forza nel successivo attacco sulla Tabella degli Assalti: PF di Cavalleria x 1,5; PF di Fanteria x 2.

**Esempio:** 2 PF di Cavalleria Pesante e 3 PF di Fanteria daranno 9 PF nel calcolo dei rapporti di forza.

Le Unità di Combattimento Demoralizzate non possono essere selezionate per l'uso in "Armi Combinate".

#### "RISERVA" ("RESERVE")

Questa opzione può essere giocata solamente durante l'Impegno della Retroguardia e consente al giocatore di impegnare un Corpo dalla Retroguardia al Centro. Può essere giocata solamente se è stata anche giocata l'opzione "Formazione" durante il Dispiegamento dei Capitani. I Corpi nella Retroguardia non sono mai presi in considerazione nel combattimento.

I Corpi sono impegnati durante lo Step Impegno della Retroguardia. Ogni Corpo impegnato deve spendere un chit di "Riserva" dalla sua dotazione ed il Corpo viene messo nella sezione di Centro del giocatore proprietario. Da qui, il Corpo potrà Ingaggiare (o essere ingaggiato da) Corpi nemici nel prossimo round della battaglia. Se è un Corpo viene impegnato, tutte le sue Unità di Combattimento lo sono; nessuna può essere omessa.

Nella Retroguardia può essere posizionato solamente un numero di Corpi al massimo uguale al Valore di Iniziativa del Capitano Generale. Le Unità di Artiglieria possono essere poste nella Retroguardia, ma non possono far fuoco finché il Corpo non viene impegnato. I Corpi con Unità di Combattimento Demoralizzate possono essere poste in Riserva, ma se il Corpo viene impegnato, quelle Unità non possono in alcun modo prendere parte al combattimento.

#### "ADUNATA" ("MUSTER")

Questa opzione può essere giocata **solo dal Capitano Generale** nello Scontro di Avanguardia o di Centro e solo dopo il primo round di battaglia. Il chit può essere giocato dopo la risoluzione di qualsiasi Ingaggio. Esso permette a quel giocatore di terminare e, conseguentemente, perdere la battaglia. Dovrebbe essere usato quando un giocatore vede maggiori vantaggi nello smettere la battaglia piuttosto che continuarla.

Il giocatore che gioca "Adunata" deve tirare un dado per ogni Capitano di un Corpo che appartiene alla sua parte. Il Corpo può essere Ingaggiante, Ingaggiato, Libero o Demoralizzato (*vedere "Dichiarazione degli Ingaggi", par.11.4.2*). L'Iniziativa del Capitano di quel Corpo viene sommata a quella del Capitano Generale ed al tiro di dado. Un Corpo Demoralizzato aggiunge -1. Un Corpo Libero aggiunge +1. Se il risultato finale è maggiore o uguale a **10**, il Corpo si disingaggia (se è parte di un Ingaggio) e si ritira in buon ordine. Ciò significa che il Corpo non subirà gli effetti dell'Inseguimento nello Step successivo di Inseguimento e Recupero. Se il risultato finale è minore di 10, il Corpo sarà soggetto all'Inseguimento.

Il giocatore che gioca "Adunata" perde sempre la battaglia, anche se riesce a ritirare in buon ordine tutti i Corpi. Se entrambi i giocatori dovessero giocare "Adunata" nello stesso momento, entrambi sono perdenti e non c'è l'Inseguimento.

#### "COORDINAMENTO TATTICO" ("FIGHT COORD.")

Questa opzione può essere giocata nello Scontro di Avanguardia o di Centro e consente a **due** Corpi di fare un attacco congiunto in un Ingaggio. "Coordinamento Tattico" può essere giocato da un Corpo che sta per attaccare un Corpo Ingaggiato con il supporto di un altro Corpo Ingaggiante amico.

I due Corpi attaccheranno insieme e sommeranno i Punti Forza di entrambi i Corpi amici coinvolti; soltanto un attacco verrà risolto sulla Tabella degli Assalti. Il chit può essere usato in ogni momento **prima** del tiro di dado sulla Tabella degli Assalti.

Il chit di "Coordinamento Tattico" è rimosso dalla Carta del Capitano e posto sulla Scheda per la Battaglia, vicino al Capitano che ha giocato il chit. Viene rimosso dopo che l'attacco è stata eseguito.

#### "FORTIFICAZIONI/FIUME" ("EARTH/RIVER")

Questa opzione può essere giocata nello Scontro di Avanguardia o del Centro. Consente ad un Corpo di usare la protezione fornita dalle Fortificazioni in cui si trova la Forza, o di sfruttare i benefici di essere attaccato dietro un Fiume Secondario.

I chit di Fortificazioni sono ricevuti soltanto se la Forza che si difende è in un hex con Fortificazioni campali.

I chit di Fiume sono ricevuti soltanto se la Forza che si difende è dietro una Fiume secondario.

Il chit di "Fortificazioni/Fiume" deve essere giocato l'istante prima del tiro di dado del Fuoco di Artiglieria, di Carica o di Assalto.

Il chit "Fortificazioni/Fiume" è rimosso dalla Carta del Capitano e posto sulla Scheda per la Battaglia, vicino al Capitano che ha giocato il chit, per indicare protezione dalle Fortificazioni/Fiume. Non è mai spostato da lì a meno che il Corpo si Ingaggi (*vedere "Ingaggi da Fortificazioni/Fiume", sotto*). **Molti chit** di "Fortificazioni/Fiume" possono essere giocati da uno stesso giocatore per Scontro (Avanguardia o Centro), per round di battaglia.

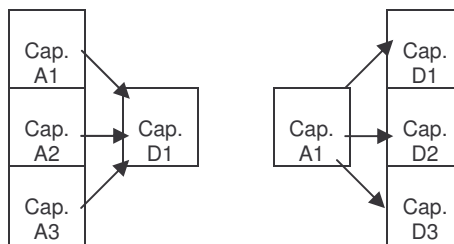
L'opzione "Fortificazioni/Fiume" protegge dal Fuoco di Artiglieria e dalle Cariche di Cavalleria (*vedere le Tabelle del Fuoco di Artiglieria e delle Cariche di Cavalleria*) e consente al Corpo che lo gioca di forzare un Corpo Ingaggiante ad usare la linea **"Sfavorevole" ("Affecting")** sulla Tabella degli Assalti (*nelle Battaglie Maggiori, non considerare gli altri effetti nella Tabella dei Terreni per le Fortificazioni*).

#### Ingaggi da Fortificazioni/Fiumi

I Corpi che possiedono un chit di "Fortificazioni/Fiume" possono ingaggiarsi, ma, nel farlo, perdono immediatamente i loro chit di "Fortificazioni/Fiume", anche se non ancora giocati.

**11.4.2 Dichiarazione degli Ingaggi.** Un Ingaggio è un contesto tra Corpi avversari, dove si distinguono un Corpo attaccante ("Ingaggiante") ed un Corpo difensore ("Ingaggiato"). Il modo più semplice per mostrare questa differenza è di fare avanzare il Corpo Ingaggiante faccia a faccia ed in contatto con il Corpo Ingaggiato, nella sezione della Scheda per la Battaglia dove risiede il Corpo Ingaggiato. In ogni Ingaggio i Corpi di un giocatore sono Ingaggianti o Ingaggiati, mai entrambi. Un Corpo in una Battaglia può essere Ingaggiante, Ingaggiato o Libero (cioè non in un Ingaggio). I Corpi in una battaglia sono rappresentati dai Capitani che li comandano, i quali vengono disposti sulla Scheda per la Battaglia.

**11.4.2.1 Regola generale per gli Ingaggi.** Come regola generale, ogni Ingaggio è sempre composto da **un Corpo che ingaggia uno più Corpi; oppure molti Corpi che ingaggiano un singolo Corpo**. Se nasce una situazione dove molti Corpi amici dovrebbero ingaggiare molti Corpi nemici, deve essere risolta subito in una delle forme descritte sotto e visualizzate nella figura seguente.



**11.4.2.2 Come si dichiarano gli Ingaggi.** Iniziando con il Capitano con l'Iniziativa più alta e quindi discendendo da lui, i Capitani che comandano Corpi Liberi decidono se ingaggiare qualche Corpo

nemico. Se più Capitani hanno la stessa Iniziativa, il Capitano con una stella decide. Se si è ancora indecisi, si tira un dado. Un Corpo Ingaggiato non può ingaggiare altri Corpi. Se un Capitano non può o non vuole Ingaggiare, passa, e viene considerato il prossimo Capitano nella sequenza. Il Corpo con l'Iniziativa minore deve Ingaggiare, se può e se ci sono Corpi nemici Liberi. Un Corpo amico può ingaggiare uno o più Corpi nemici; tuttavia il totale dei Punti Forza non Demoralizzati dei Corpi Ingaggiati non può essere maggiore di **due volte** il numero di Punti Forza non Demoralizzati del Corpo Ingaggiante.

I Corpi Liberi possono unirsi ad altri Ingaggi in attacco, ma i Corpi non possono attaccare insieme (a meno che un Corpo non giochi un'opzione di "Coordinamento Tattico", vedere sopra). I Corpi Liberi possono unirsi ad altri Ingaggi in difesa di un Corpo amico.

Per tener fede alla Regola Generale 11.4.2.1, un Ingaggio deve essere spezzato in Ingaggi più piccoli, se ci sono molti Corpi attaccanti contro molti Corpi difensori: il Corpo che si è unito nell'Ingaggio ed ha creato la situazione anormale, seleziona un Corpo nemico e forma con lui un Ingaggio separato.

Un Corpo non può disingaggiarsi volontariamente. Deve rimanere nell'Ingaggio fino a che esso (o il suo Corpo avversario) diviene Demoralizzato o si Raduna (*vedere "Adunata", par.11.4.1*).

Un Corpo che possiede un chit di "Fortificazioni/Fiumi" o "Artiglieria" può ingaggiarsi, ma, nel farlo, perde tutti i suoi chit di Fortificazioni/Fiume o Artiglieria, anche se non giocati.

**11.4.3 Risoluzione degli Ingaggi.** Gli Ingaggi sono risolti uno alla volta, a discrezione del giocatore che ha attaccato nello Step 1 della sequenza di Battaglia. In ogni Ingaggio, i Corpi Ingaggiati attaccheranno i Corpi Ingaggiati usando la Tabella degli Assalti (**Nota Importante:** in una Battaglia Maggiore, ogni riferimento a "Forza Attaccante" o "Forza Difendente" sulla Tabella degli Assalti si deve intendere a "Corpo Attaccante" o "Corpo Difensore", rispettivamente). Quando ci sono molti Corpi Ingaggiati, il Corpo Ingaggiante attacca ogni Corpo Ingaggiato uno alla volta, nell'ordine selezionato dal giocatore ingaggiante. Lo stesso Corpo Ingaggiato può essere attaccato da molti Corpi Ingaggiati, ma questi non attaccheranno insieme, a meno che uno di essi giochi un chit di "Coordinamento Tattico" (*vedere "Coordinamento Tattico", "Opzioni tattiche", par.11.4.1*). Pertanto, quando sono presenti molti Corpi Ingaggiati, un singolo Ingaggio normalmente implicherà l'esecuzione di molti attacchi sulla Tabella degli Assalti.

Prima di risolvere l'attacco sulla Tabella degli Assalti, ogni giocatore può giocare qualsiasi Opzione Tattica permessa (*vedere la tabella delle Opzioni Tattiche*) per assistere il suo attacco o la sua difesa, con il giocatore ingaggiante che dichiara per primo.

Quindi il giocatore ingaggiante tira un dado, applica tutti i modificatori appropriati ed incrocia il risultato sulla Tabella degli Assalti (*vedere "Eseguire un Attacco sulla AST", par.12.1*). I risultati dalla Tabella degli Assalti sono applicati nell'ordine seguente: perdite di Punti Forza, Demoralizzazione di Unità di Combattimento (questi due risultati non devono per forza essere applicati alla stessa Unità), Controllo di Disciplina sui Corpi, Demoralizzazione dei Corpi.

Le Unità di Combattimento Demoralizzate dopo un attacco sono girate sottosopra e non possono partecipare al combattimento per il resto della battaglia. Queste unità non sono più usate per alcuno scopo nel combattimento, fino allo Step di Inseguimento (*vedere "Effetti della Demoralizzazione", par.9.1.1*).

**11.4.4 Demoralizzazione dei Corpi.** Un Corpo diventa Demoralizzato quando tutte le sue Unità di Combattimento sono Demoralizzate. Un Corpo Demoralizzato viene immediatamente disingaggiato e posto nella sezione appropriata della Scheda per la battaglia. La Demoralizzazione dei Corpi influenza il risultato finale della battaglia. Un Corpo, i cui Corpi avversari ingaggiati sono Demoralizzati, diventa Libero e può entrare in nuovi Ingaggi nel successivo round di battaglia.

## 11.5 SCARAMUCCIA

### DETERMINARE LA FORZA COMBATTENTE (Step 3-b)

Soltanto la Forza Combattente prende parte al Combattimento di Scaramuccia. Possono esserci due diverse situazioni, in dipendenza dell'abilità dell'attaccante di localizzare la Forza che si difende:

#### Attaccare una Forza localizzata

Questa procedura è usata in due casi:

caso a) se il giocatore attaccante non è uscito dal suo hex di partenza durante la Fase di Attivazione o per risolvere un Attacco nella Breccia (*vedere "Assedio", par.11.6*)

caso b) se una Scaramuccia è dichiarata contro una Forza in hex di Fortezza ed il giocatore difensore dichiara la sua intenzione di difendersi *dentro*, beneficiando così dei vantaggi difensivi della Fortezza (la Fortezza sta per essere "Assaltata").

Nel caso a), entrambi i giocatori selezionano un solo Capitano (che comanda qualche Unità di Combattimento) le cui Unità di Combattimento non siano tutte Demoralizzate o tutte Artiglieria (**Eccezione:** il difensore può scegliere un capitano con sole Unità di Artiglieria, se questo è l'unico capitano selezionabile).

Anche un Capitano Generale può essere selezionato, se egli ha Unità Subordinate dirette. Il Capitano selezionato e tutte le sue Unità di Combattimento non Demoralizzate costituiranno la "Forza Combattente" (per ciascun giocatore).

Il caso b) è lo stesso, solo che l'intera Forza in difesa è sempre la Forza Combattente. Inoltre, una Forza diventa sempre **Disorganizzata**, quando dichiara un tentativo di *Assaltare* una Fortezza, indipendentemente dal successo dell'attacco (*vedere "Disorganizzazione", par.9.3*).

#### Attacco d'incontro

Seguire questa procedura quando le condizioni per "Attaccare una Forza localizzata", vedere sopra, non si applicano. I giocatori prendono i loro Capitani (non quelli non-Impiegati), e a caso ne selezionano uno come il Capitano combattente. Possono essere selezionati sia Subordinati che il Capitano Generale, se hanno Unità Subordinate. Nessun giocatore può selezionare come Capitano combattente un Capitano le cui Unità sono tutte Demoralizzate. Non mettere questi Capitani tra quelli da scegliere. Il difensore deve anche includere i Capitani con solo Unità di Artiglieria tra quelli da scegliere (mentre l'attaccante deve escluderli). Soltanto il Capitano combattente e le sue Unità di Combattimento subordinate costituiranno la Forza Combattente (per ciascun giocatore).

**Nota:** in entrambe le precedenti situazioni (Attaccare una Forza localizzata, Attacco d'incontro) una Forza composta solo di Unità di Combattimento Demoralizzate o di Artiglieria non può attaccare usando una Scaramuccia.

### COMBATTIMENTO DI SCARAMUCCIA (Step 4-b)

Le Unità di Combattimento della Forza Combattente di ogni giocatore, come determinato nello Step 3.b sopra, possono ora combattere. Eseguire un attacco sulla Tabella degli Assalti (*vedere "Eseguire un attacco sulla AST", par.12.1*). Tirare un dado. Il risultato ombreggiato indica la parte perdente. I risultati della tabella sono applicati nell'ordine seguente alle Forze Combattenti: perdite di PF, Demoralizzazione di Unità di Combattimento (questi due risultati non devono necessariamente essere applicati alla stessa unità); quindi il perdente fa un Controllo di Disciplina (sull'intera Forza). I PF di Artiglieria **non sono inclusi** nella determinazione dei rapporti di forza a meno che si difendano da soli (*vedere "Opzioni Tattiche", "Artiglieria", par.11.4.1*).

### RITIRATA A SEGUITO DI SCARAMUCCIA (Step 5-b)

La Forza (l'intera Forza originale, non la Forza combattente) le cui Unità di Combattimento totalizzano la maggior parte dei Punti Forza (in buon ordine e Demoralizzati; inclusa Artiglieria; effetti

del terreno non considerati) rappresenta la Forza più grande. L'altra è la Forza più piccola. In caso di pareggio, la Forza attaccante è quella più grande.

Se il giocatore perdente è quello della Forza più piccola, questa Forza si ritira **usando la sua Capacità di Movimento completa**, mentre la Forza più grande può avanzare (Step 6-b). Se il giocatore perdente è quello della Forza più grande, questa Forza deve fermarsi dove è; in questo caso la Forza più piccola **può ritirarsi fino a tutta** la sua Capacità di Movimento (può sempre ritirarsi di almeno 1 hex, non importa il costo del terreno). Tutte le Unità di Combattimento appartenenti alla Forza attaccante o difensore seguiranno il cammino della Forza combattente (sia avanzando che ritirandosi), anche se non erano parte della Forza Combattente e così non hanno preso parte al combattimento.

Se una Forza è stata attaccata *dentro* una Fortezza ed ha perso la battaglia, non può ritirarsi. Invece, se tutte le Unità di combattimento sono Demoralizzate, la Forza si arrende (altrimenti, non accade nulla).

Eseguire le ritirate secondo le regole che governano i Cammini e le Priorità di Ritirata (*vedere "eseguire la ritirata", par.12.2*).

### AVANZATA (Step 6-b)

La Forza vincente può avanzare nell'hex precedentemente occupato dalla Forza perdente. L'Avanzata non è Movimento, e quindi la Forza non paga Punti Movimento per avanzare nell'hex. Una Forza non può, tuttavia, avanzare in una ZOC nemica a meno che esercitata dalla Forza in Ritirata.

## 11.6 ASSEDIO

### SALVA D'ARTIGLIERIA (Step 3-c)

Entrambi i giocatori risolvono il loro Fuoco di Artiglieria. Il Fuoco d'Artiglieria è diretto all'intera Forza avversaria. Le Unità di Artiglieria sommano i loro Punti Forza non Demoralizzati e li usano per sparare **una sola volta** sulla Tabella del Fuoco d'Artiglieria.

Iniziando con il giocatore attaccante, ogni giocatore tira un dado; il risultato è implementato in questo ordine: perdite di Punti Forza; Controlli di Disciplina; controllo sull'eliminazione dei Capitani. Applicare subito i risultati, dopo avere sparato il singolo colpo sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria. Il giocatore proprietario seleziona le specifiche Unità di Combattimento che devono assorbire i risultati del tiro.

Le Unità di Artiglieria negli Assedi possono subire perdite di PF dal bombardamento di artiglieria.

Dopo che entrambi i giocatori hanno fatto sparare le loro Artiglierie, l'attaccante può volere interrompere l'Assedio; in questo caso l'Assedio è finito (la procedura di Assedio è interrotta e non c'è alcun perdente).

### Incrementare il Livello di Stato di Assedio ("Siege Level")

Se si ottiene una Breccia come risultato del fuoco di Artiglieria, il Livello di Stato d'Assedio è aumentato di 1. Mettere un segnalino di Stato d'Assedio appropriato sulla Forza assediata per indicare il livello corrente. Il Livello di Stato d'Assedio non può essere alzato sopra il 3. Il giocatore attaccante si sposta un numero di colonne a destra pari al Livello dello Stato d'Assedio, quando tira sulla Tabella del Fuoco d'Artiglieria durante la "Salva d'Artiglieria".

### COMBATTIMENTO IN BRECCIA (Step 4-c)

**Attacco in Breccia.** Se il Fuoco d'Artiglieria ha prodotto un risultato di Breccia ("b") sulla Tabella del Fuoco d'Artiglieria, le Unità di Combattimento non Artiglieria, non Demoralizzate, assediati possono ora lanciare un attacco. Condurre l'attacco come un Combattimento di Scaramuccia quando si Attacca una Forza localizzata (*vedere par.11.5, "Determinare la Forza Combattente", caso a*).

Eseguire l'attacco usando la Tabella degli Assalti (*vedere "Eseguire un attacco sulla AST", par.12.1*).

Tirare il dado e risolvere sempre come un Combattimento di Scaramuccia (Step 4-b), anche se entrambe le Forze contengono un Capitano Generale (una Battaglia Maggiore non è mai applicabile). L'attacco in Breccia non è mai permesso attraverso un lato di hex con Fiume primario con traghetto.

### CONCLUSIONE DELL'ASSEDIO (Step 5-c)

Se il perdente dell'attacco in breccia è stato la Forza attaccante, le Forze di entrambi i giocatori rimangono sul posto. La procedura di Assedio è finita e la Forza vincente non può Inseguire.

Se il perdente di un attacco in breccia è stato la Forza Assediata (o tutte le Unità di Combattimento sono state eliminate o Demoralizzate dal Fuoco d'Artiglieria) allora la Forza in difesa è eliminata. L'attaccante può ora entrare nell'hex e conquistare la Fortezza; i benefici della Fortezza possono essere usati dalla nuova Forza occupante. Una Fortezza non può essere distrutta.

## 11.7 SORTITA

Una Forza **Assediata** in un hex di Fortezza (*vedere "Dichiarare un Assedio", par.11.3.1*) può dichiarare un attacco fuori dalla Fortezza (indipendentemente dal suo Ordine corrente o dal fatto di essere in Fortificazioni) contro una sola Forza nemica adiacente (anche non Assediante).

Il giocatore che fa la Sortita sceglie il suo Capitano combattente, mentre il giocatore avversario sceglie a caso il suo Capitano combattente (*vedere "Determinare la Forza Combattente", par.11.5*).

L'attacco di Sortita non è permesso attraverso un lato di hex di fiume primario con traghetto.

Tirare il dado e risolvere sempre come un Combattimento di Scaramuccia (Step 4-b), anche se entrambe le Forze contengono un Capitano Generale (una Battaglia Maggiore non è mai applicabile). Alla fine del Combattimento, le Forze di entrambi i giocatori rimangono sul posto.

*Nota: in effetti, l'unico effetto che una Sortita può causare è attrito o demoralizzazione di Forze nemiche adiacenti. Si noti tuttavia che un assediante Demoralizzato probabilmente abortirà l'Assedio.*

# 12 PROCEDURE COMUNI DI COMBATTIMENTO

## 12.1 ESEGUIRE UN ATTACCO SULLA TABELLA DEGLI ASSALTI

Questa procedura è usata nelle Battaglie Maggiori, Scaramucce, Attacchi in Breccia e Sortite.

**Le Unità di Combattimento Demoralizzate non sono mai considerate né dall'attaccante né dal difensore per risolvere un attacco sulla Tabella degli Assalti.**

**1) Qualità.** Determinare la Qualità della Forza attaccante e di quella in difesa. La Forza deve essere logicamente suddivisa in gruppi di Qualità, ciascuno comprendente tutte le Unità di Combattimento con la stessa Qualità di truppa. La Qualità di una Forza è quella del gruppo di Qualità comprendente metà o più Punti Forza dell'intera Forza, prima di applicare qualsiasi modificatore ai PF. Si può sempre (o si deve nel caso) "degradare" la Qualità di un gruppo per creare un gruppo di Qualità la cui dimensione sia metà o più dei PF totali della Forza. *Non considerare le Unità di Combattimento di Artiglieria nel determinare la Qualità di una Forza* (a meno che non si difendano da sole).

**Esempio:** una Forza è composta da 4 PF con qualità=3, 2 PF con Q=2 and 5 PF con Q=1. Il giocatore proprietario può degradare i 4 PF con Q=3 a Q=2, ottenendo così un nuovo gruppo di 6 PF con Q=2. Poiché questo gruppo contiene più della metà dei PF totali della Forza, la Forza ha Qualità=2.

Applicare ogni modificatore alla Qualità della Forza. A causa delle riduzioni, la Qualità di una Forza può scendere sotto 0:

**Armi da fuoco:** Ridurre la Qualità di una Forza attaccante di **1** se la Forza in difesa ha giocato “Armi da Fuoco” (Battaglia Maggiore) o la maggioranza dei PF difensori sono Fanteria con Armi da Fuoco (Scaramuccia, Assedio).

**Disorganizzazione:** Ridurre la Qualità di una Forza Disorganizzata di **1**

**Marcia Amministrativa:** Ridurre di **1** la Qualità di una Forza attaccata mentre in Marcia Amministrativa

Sottrarre la Qualità della Forza in difesa da quella della Forza attaccante e localizzare il risultato sulla testata delle colonne della *Tabella degli Assalti* (AST).

**2) Tabella degli Effetti del Terreno (TEC).** Controllare gli effetti del terreno sulla TEC, in dipendenza dell’hex dove avviene il combattimento (*vedere par.11.3.3 per i dettagli*). Gli effetti risultanti possono essere: moltiplicatori per i PF attaccanti o difensori, riga “Sfavorevole/Non Sfavorevole” sulla Tabella degli Assalti (*vedere “Terreno Sfavorevole”, par 12.1.2*).

**Battaglie Maggiori:** Devono essere ora considerati i chit “Armi Combine” e “Fortificazioni/Fiumi”.

**3) Modificatori al tiro di dado:** Tutti i seguenti modificatori sono cumulativi.

**Rapporto di Punti Forza.** Determinare il rapporto di PF; questo è espresso come un rapporto tra i totali di PF modificati delle due Forze (la Forza più grande divisa per la Forza più piccola) ed è arrotondata in giù ad uno dei rapporti di forza indicati nella Tabella degli Assalti. Non si possono mai volontariamente modificare i rapporti di forza. **Esempio:** Tre PF che attaccano sette PF sarebbe un 2,3 a 1, arrotondato a 2 a 1 contro l’attaccante.

**Bonus del Comandante.** *Vedere par. 12.1.5*

**Tempo:** *Vedere descrizione sotto la tabella degli Assalti e par.17*

**Tipi di unità:** *Vedere descrizione sotto la tabella degli Assalti e par.12.1.6*

**4) Dado.** Tirare il dado e modificarlo con i modificatori al tiro di dado.

**12.1.1 Artiglieria in Combattimento.** L’Artiglieria non è mai inclusa quando si determina il rapporto di PF, a meno che la Forza che si difende sia composta completamente da PF di Artiglieria; potrà quindi far fuoco come Artiglieria (negli Assedi o nelle Battaglie Maggiori), ma deve difendersi come 1 solo PF di fanteria in tutto. Non può mai Inseguire. Nelle Battaglie Maggiori, le Unità di Artiglieria non subiscono perdite di PF dalle salve di Artiglieria, a meno che non vi sia alcun altro tipo di unità tra le Unità di Combattimento bombardate.

Le Unità di Artiglieria non possono subire perdite o risultati di Demoralizzazione dagli Attacchi sulla Tabella degli Assalti (a meno che non vi sia alcun altro tipo di unità tra le Unità di Combattimento attaccate); tuttavia devono passare ogni Controllo di Disciplina richiesto, come indicato dalla Tabella degli Assalti.

**12.1.2 Terreno Sfavorevole.** Alcuni tipi di terreno influenzano la colonna di differenziale della Qualità sulla Tabella degli Assalti. Questo terreno è noto come terreno **Sfavorevole**. Quando si attacca in un hex di terreno Sfavorevole, o attraverso un lato di hex Sfavorevole, il differenziale di Qualità è localizzato sulla linea “Sfavorevole” in cima alla Tabella degli Assalti. La Tabella degli Effetti del Terreno stabilisce quale terreno influenza il combattimento. In generale, i seguenti terreni sono considerati Sfavorevoli: *Ponte, Traghetto o Fiume secondario; Città Fortificata ed hex con Fortificazioni; Bosco, Palude, Collina, Montagna.*

**12.1.3 Effetti della Fortezza.** Una Fortezza permette ad un numero limitato di PF di raddoppiare la propria forza quando si difendono dentro. Vedere par.16, “Fortezze” per i dettagli.

**12.1.4 Effetti degli altri terreni.** Altri tipi di terreno influenzano il combattimento nei modi descritti dalla tabella degli Effetti del Terreno.

**12.1.5 Bonus di Comando.** Aggiungere uno al tiro di dado del combattimento se il Capitano attaccante ha una stella di Bonus sul segnalino (il Capitano combattente nelle Scaramucce, Assedi e Sortite; il Capitano che comanda un Corpo nelle Battaglie Maggiori). Sottrarre uno se il Capitano difensore ha una stella di Bonus.

**12.1.6 Tipo di Unità.** Alcune Unità di Combattimento hanno capacità o limitazioni particolari che possono influenzare il combattimento. Questi effetti sono descritti nella Tabella degli Assalti e nella Tabella degli Effetti dei Tipi di Unità. Tutte le capacità speciali di questo tipo sono sempre perdute se l’Unità di Combattimento che le possiede è Demoralizzata.

**12.1.7 Come applicare i risultati del combattimento.**

#### **Punti Forza**

Almeno la metà delle perdite in PF devono essere assorbite da Unità di Combattimento che appartengono allo stesso gruppo di Qualità usato per determinare la Qualità della Forza (incluse le Unità “degradate”). Distribuire le perdite in Punti Forza subite da una Forza il più parimenti possibile su tutte le unità di Combattimento della Forza.

Nelle battaglie Maggiori, le perdite di combattimento sono assorbite del Corpo coinvolte negli Ingaggi, come dettato dalle regole in questo stesso paragrafo (*par.12.1.7*) e quelle che governano il gioco delle Opzioni Tattiche.

#### **Demoralizzazione**

Un risultato di “Demoralizzazione” può anche essere applicato ad una Unità di Combattimento **non** appartenente al gruppo di Qualità usato per determinare la Qualità della Forza.

## **12.2 ESEGUIRE LA RITIRATA**

Quando un risultato di combattimento impone ad una Forza di Ritirarsi, la Forza deve muovere della sua **intera capacità di movimento**, pagando il costo del terreno come nel movimento.

Tuttavia la Ritirata **non** è Movimento e la Forza in Ritirata non considera gli effetti della regola *par.7.8.2, “Uscire dalle ZOC”* per una ritirata fuori da una ZOC. Una Forza in ritirata non può spendere Punti Movimento altro che per ritirarsi. Può fermare la sua ritirata se entra un hex di una propria Fortezza.

Il Percorso di Ritirata è il cammino di hex attraversato da una Forza in Ritirata. Questo Percorso deve conformarsi alle Priorità di Ritirata (*vedere par.12.2.1*). Le Forze che si ritirano non possono attraversare lati di hex non transitabili o entrare in hex occupati dal nemico. Se il Percorso di ritirata è bloccato da lati di hex non transitabili o Forze nemiche, che a loro volta impediscono alla Forza di ritirarsi dell’intera distanza, la Forza in Ritirata si ritira il più possibile. Se una Forza amica non può ritirarsi ed una Forza nemica avanza nel suo hex, la Forza amica si arrende ed è eliminata. Le Forze che si ritirano non possono tentare di Attaccare in Marcia durante la Ritirata.

#### **12.2.1 Priorità di Ritirata.**

Le seguenti priorità sul Percorso di Ritirata sono fornite in ordine discendente. Questa lista governa tutte le ritirate dovute al Combattimento ed all’Attacco in Marcia. “Priorità discendente” significa che dovrebbero essere osservate prime le voci con numeri inferiori, e mai disattese per accomodare voci a numeri superiori. Generalmente, se si osservano tutte le seguenti priorità, ci saranno soltanto poche possibili destinazioni per la ritirata.

- 1) La Forza in Ritirata deve ritirarsi della sua **piena Capacità di Movimento**. Deve terminare il suo movimento al numero massimo possibile di hex di distanza dall'hex cui ha iniziato la sua ritirata.
- 2) Nessun hex del Percorso di Ritirata può essere adiacente a più di un hex già attraversato dalla Forza in Ritirata.
- 3) Il percorso può avvenire attraverso Forze amiche senza alcun effetto per entrambe le Forze.
- 4) Questo percorso può includere ZOC nemiche. C'è una penalità per ogni ZOC nemica in cui la Forza deve ritirarsi: per ogni Forza nemica che proietta una ZOC, un Capitano (scelto a caso) con tutte le sue Unità di Combattimento direttamente Subordinate applicherà l'Inseguimento alla Forza in Ritirata usando la Tabella dell'Inseguimento. Applicare sempre i risultati della tabella dell'Inseguimento come in un Inseguimento a seguito di una Battaglia Maggiore.
- 5) Le Ritirate devono essere compiute verso la Fonte di Rifornimenti amica Attiva oppure verso una propria Fortezza, e devono accorciare il più possibile la distanza tra la Forza in Ritirata e la Fonte di Rifornimento amica o la Fortezza.
- 6) Se due o più cammini di ritirata sono disponibili alla Forza in Ritirata, allora quest'ultima sceglierà quello al minor costo in Punti Movimento.

**12.2.2 Ritirata dei Capitani.** Tutti i Capitani in una Forza devono ritirarsi insieme. Nessun Capitano può essere distaccato.

**12.2.3 Ritirata fuori dalla mappa.** Una Forza può ritirarsi fuori dalla mappa se non c'è alcun altro Percorso di Ritirata alternativo. Le Forze che si ritirano fuori dalla mappa sono rimosse dal gioco come se catturate (eliminate).

**12.2.4 Ritirata fuori da Fortificazioni campali.** Se una Forza in un hex con Fortificazioni campali è obbligata a ritirarsi e lascia l'hex, il segnalino di Fortificazioni è immediatamente rimosso dal gioco. Le Forze nemiche non possono conquistare le Fortificazioni amiche.

**12.2.5 Ritirata attraverso i fiumi.** Una Forza non può mai ritirarsi attraverso un lato di hex di fiume principale senza traghetto.

**12.2.6 Ritirata e "Guarnigione".** Una Forza con un Ordine di Guarnigione che termina la sua ritirata fuori da un Borgo o Città riceve un ordine di ritirata se ha perso una Battaglia Maggiore (vedere "Battaglia Maggiore, RITIRATA", par.11.4) oppure un ordine di Fermo negli altri casi.

**12.2.7 Ritirata in una Fortezza.** Le ritirate possono anche essere compiute verso una propria Fortezza (vedere "Priorità di Ritirata", par.12.2.1, priorità 5). Le Forze possono terminare la loro ritirata in una propria Fortezza. Esse possono farlo indipendentemente dalla distanza rimanente di ritirata (questo si applica anche alle Forze che hanno perso una battaglia fuori da una Fortezza: queste possono ritirarsi dentro la Fortezza; nel far ciò esse subiscono un **Controllo di Disciplina** immediato).

**12.2.8 Ordine di Ritirata.** Le Forze attivate con un Ordine di Ritirata seguono le stesse restrizioni al movimento come le Forze che si ritirano dopo il combattimento (vedere paragrafi precedenti) con le seguenti eccezioni:

- a) la Forza attivata considera gli effetti della regola par.7.8.2, "Uscire dalle ZOC" quando si ritira fuori da ZOC
- b) la Forza attivata non può entrare in ZOC nemiche
- c) una Forza nemica non può entrare nell'hex di una Forza che si attiva (quindi non può mai essere eliminata in questo modo)

## 13 FASE DELLA VITTORIA

Ogni Scenario indica Condizioni di Vittoria specifiche. Seguire le regole nelle Istruzioni di Scenario per determinare il vincitore.

## 14 ALLINEAMENTO REGIONALE



Una Regione può essere in uno dei seguenti stati di allineamento: **Allineata**, **Non-allineata** o **Neutrale**. Inoltre, se una Regione è Allineata ad una delle parti del gioco, si definisce **Ostile** all'altra parte.

*Nota di progetto: In sintesi, Allineato significa alleato ad una parte e quindi Ostile all'altra. Non-allineato è associato ad una Regione che non ha un ben chiaro stato di alleanza con nessuna delle due parti. Neutrale è per una Regione che rimane fermamente fuori dalla contesa.*

Le Regioni Non-allineate e Neutrali non sono né Allineate né Ostili ad alcuna delle due parti. Le Istruzioni di Scenario specificano l'allineamento delle Regioni all'inizio e, quando applicabile, gli eventi che stimolano il cambiamento dell'Allineamento durante il gioco. Lo stato di Allineamento di Borghi e Città in una Regione riflette quella della Regione ove risiedono e non cambia anche se il Borgo o la Città viene Conquistato (vedere par.14.2 e par.14.3) dal nemico. Le Fortezze nelle Regioni Allineate o Non-allineate garantiscono la Milizia alle Forze occupanti (vedere "Milizia", par.15.1.1). Le Forze in Regioni Ostili subiscono Attrito (vedere "Attrito", par.8).

Le Forze possono liberamente entrare in hex di Regioni con qualsiasi stato di allineamento. Possono anche entrare e fermarsi in hex di Città Neutrali (tuttavia sono sempre considerate fuori dalla Città), ma non possono beneficiare del costo della Strada quando entrano nell'hex di Città. Il Combattimento può avere luogo in una Regione con qualsiasi stato di allineamento.

Una LOC o una linea di Comando possono essere tracciate liberamente attraverso una Regione con qualsiasi stato di allineamento, tranne che non possono essere tracciate attraverso Fortezze possedute dal nemico (nei termini della regola par.14.1).

**14.1 Possesso di Borghi e Città.** Ogni giocatore possiede tutti i Borghi e le Città nelle Regioni Allineate, tranne quelle Conquistate (vedere par.14.2 e par.14.3) dal nemico. Ogni giocatore possiede anche tutti i Borghi e le Città in Regioni Ostili o Non-allineate che sono Conquistate da lui stesso. L'unico modo in cui un Borgo o Città può cambiare proprietà è Conquistandolo. I Borghi e le Città in Regioni Non-allineate non sono possedute da nessuno, fino a che non sono Conquistate da uno dei due giocatori.

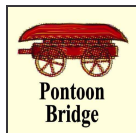
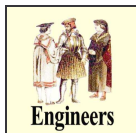
**14.2 Conquista di una Fortezza.** Un hex di Fortezza che non contiene Forze nemiche è Conquistata quando una Forza amica si ferma nell'hex (passarci sopra non è abbastanza), e vi pone uno dei suoi segnalini "Conquistato" ("Conquer."). Tutte le Fortezze possono essere Conquistate, tranne quelle in Regioni Neutrali. Il "colore" del segnalino "Conquistato" usato è quello del Primo Capitano che comanda la Forza che entra nella Fortezza. Il segnalino Conquistato è rimosso non appena il giocatore a cui la Fortezza è Allineata rientra e si ferma nell'hex.

**14.3 Conquista di un Borgo.** Un hex di Borgo è Conquistato, ed un segnalino "Conquistato" viene piazzato, quando una Forza amica passa attraverso l'hex. Tutti i Borghi possono essere Conquistati (anche se questo è rilevante solo in certi Scenari: usare il segnalino solo se è utile). Il "colore" del segnalino "Conquistato" è quello

usato dal Primo Capitano che entra nel Borgo. Il segnalino Conquistato è rimosso non appena il giocatore a cui il Borgo è Allineato passa attraverso l'hex.

## 15 UNITA' MILITARI SPECIALI

### 15.1 UNITA' AUSILIARIE



Milizia, Artiglieria d'Assedio, Genieri e Ponte di barche sono Unità Ausiliarie. Queste unità sono poste sulla carta del Capitano a cui sono Subordinate. Non contano per il numero limite di Unità di Combattimento (dettato dal Rango) che possono essere Subordinate ad un Capitano (*vedere "Rango", par.3.1*). Esse rimangono sempre nello scomparto dei Capitani Subordinati (Genieri, Artiglieria d'Assedio, Ponte di barche) o nella traccia delle Unità Subordinate (Milizia).

Possono essere trasferite ad un altro Capitano durante una Fase di Comando, soltanto se la Forza risultante ha almeno 1 Punto Forza, e sono trattate come Unità di Combattimento quando il Capitano che le comanda è eliminato. L'Artiglieria d'Assedio ed i Genieri possono influenzare soltanto il Combattimento d'Assedio (*vedere le tabelle del combattimento*); non possono prendere parte in alcun altro modo ad altri tipi di combattimento. Le Unità di Milizia in difesa possono essere usate sotto tutti gli aspetti come Unità di Combattimento. L'Artiglieria d'Assedio, i Genieri ed i Ponti di barche non possono essere usate per assorbire perdite o altri risultati del Combattimento o perdite d'Attrito.

**15.1.1 Milizia.** La Milizia è costituita da Unità che possono unirsi ad una Forza che viene attaccata in un hex di Fortezza Allineata o Non-Allineata (*vedere "Allineamento Regionale", par.14*). Nella Fase di Combattimento e Attrito, se una Forza (non un Capitano non-Impiegato) è attaccato mentre è in un hex di Fortezza Allineata o Non-allineata (dentro o fuori dalla Fortezza), il giocatore difensore ha un'opportunità di generare la Milizia. La Milizia di entrambi i giocatori rimane sulla mappa per l'intera Fase di Combattimento e Attrito. Essa è rimossa dal gioco al termine della Fase di Combattimento e Attrito se non ci sono Forze nemiche adiacenti alla Forza occupante. Sono anche rimosse durante la Fase di Attivazione se la Forza occupante lascia l'hex di Fortezza (a meno che, ovviamente, un capitano venga distaccato nell'hex di Fortezza per comandare la Milizia). Nessuna nuova unità di Milizia può essere generata in una data Fase di Attivazione, se della Milizia è già presente nell'hex di Fortezza. Se i PF della Milizia si riducono a 0, la Milizia non può essere rigenerata.

Subito dopo lo Step 2 della procedura di Combattimento, il giocatore difensore tira un dado. Se l'hex di Fortezza **non** è una Città, il risultato è diviso per 2 (arrotondato in giù). Il risultato finale è il numero di Punti Forza di Milizia che sono aggiunti alla Forza in difesa. Questi PF sono arrangiati usando il minor numero possibile di unità di Milizia dalla dotazione di gioco. Queste sono poi piazzate sulla traccia delle Unità Subordinate del Primo capitano che occupa la Fortezza.

La Milizia non ha Capacità di Movimento, e quindi non può mai lasciare l'hex di Fortezza (si noti, tuttavia, che non influenzano la capacità di Movimento della Forza, *vedere par.7.4*). La Milizia non può attaccare se la Forza occupante attacca fuori dalla Fortezza; si difendono sempre, tuttavia, ogniqualvolta la Forza occupante è attaccata nell'hex di Fortezza. Se la Forza attaccata si ritira fuori dall'hex di Fortezza, tutta la Milizia nell'hex è eliminata. Nel combattimento difensivo, la Milizia è trattata come le Unità di Combattimento e può essere usata per assorbire perdite o altri

risultati del Combattimento o perdite per l'Attrito. La Milizia può essere Recuperata dalla Demoralizzazione.

**15.1.2 Genieri. In difesa:** Se una Forza Assediata ha i Genieri, può tentare di abbassare il livello di Stato d'Assedio. La Forza può avere qualsiasi Ordine. Al termine della sua Attivazione, in aggiunta ad ogni altra azione intrapresa, il giocatore assediato tira un dado. Se il risultato è **5 o 6**, abbassare il livello di Stato d'Assedio di 1 (fino al minimo di 0). Se il risultato è 1, eliminare la pedina dei Genieri dal gioco.

**In Attacco:** Se il giocatore Assediante ha i Genieri, può usarlo per migliorare il Fuoco d'Artiglieria della Forza. Tirare un dado, prima del Fuoco d'Artiglieria. Se il risultato è **5 o 6**, aggiungere 2 Punti Forza di Artiglieria nel determinare la colonna sulla Tabella del Fuoco d'Artiglieria. Se il risultato è 1, eliminare la pedina dei Genieri dal gioco.

**15.1.3 Artiglieria d'Assedio.** L'Artiglieria d'Assedio è rappresentata da un segnalino. Essa rimane con la Forza fino a che quest'ultima ha almeno 1 Punto Forza d'Artiglieria. L'Artiglieria d'Assedio non può essere trasferita ad una Forza senza PF di Artiglieria. L'Artiglieria d'Assedio aiuta negli Assedi ed i suoi effetti sono dettagliati sotto la Tabella del Fuoco d'Artiglieria.

**15.1.4 Ponti di barche.** Posizionare un Ponte di barche costa 1 Punto Movimento. Disporre il segnalino Ponte di barche ("Pontoon Bridge") nell'hex occupato dalla Forza che lo vuole posizionare, facendolo puntare verso il lato di hex desiderato.

I Ponti di barche possono essere posizionati, ma non smantellati, distrutti o catturati. Un Ponte di barche può essere posizionato solo è disponibile nel set-up iniziale dello Scenario e non può essere posizionato se una Forza o una ZOC nemica occupa il lato di hex opposto al ponte. Una volta che il ponte di barche è stato posizionato, può essere usato da entrambi i giocatori.

### 15.2 UNITA' CON NOME

Le Unità di Combattimento con una scritta nella posizione in basso a sinistra della pedina, sono dette Unità con nome. Queste unità, con le loro abbreviazioni, sono listate qui sotto:

Picr = Picardie, Fanteria Francese

Sch = Schiner, Fanteria Svizzera

Fre = Freiknecht, Fanteria Svizzera

BB = Black Band, Lanzichenecchi (al soldo Francese)

Fru = Frundsberg, Lanzichenecchi (al soldo Imperiale)

BaN = Bande Nere, Fanteria e Cavalleria Leggera Italiana

Alcune Unità con nome hanno un Capitano comandante corrispondente (indicato in parentesi), vale a dire: Sch (Schiner), Fru (Frundsberg), BaN (Giovanni).

Le Unità con nome devono sempre essere Subordinate al Capitano comandante corrispondente, se esiste ed ancora in gioco. Altrimenti possono essere Subordinate a qualsiasi altro Capitano amico, come le altre Unità di Combattimento.

### 15.3 BANDE NERE

*Giovanni dalle Bande Nere (de Medici) (1498 – 1526) fu uno degli ultimi condottieri del suo tempo. Un vero comandante mercenario, con una solida capacità di comando ed accompagnato da una compagnia ben addestrata.*

"Bande Nere" sono Unità con nome e "Giovanni" è il loro Capitano comandante. Una Forza, il cui Primo Capitano è "Giovanni" e composta esclusivamente da unità "Bande Nere", che tenta di attaccare in marcia usa la riga **Non-sfavorevole** sulla Tabella degli Assalti quando risolve l'attacco.

(Si noti anche il bonus di comando sulla pedina di "Giovanni").

## 15.4 UNITA' di FANTERIA CON ARMI DA FUOCO

Queste Unità sono indicate con Punti Forza in rosso e sono di nazionalità Spagnola, Francese ed Italiana.

I vantaggi delle Armi da fuoco sono indicati direttamente sotto le Tabelle di gioco.

## 15.5 COMANDO DELLE FORZE SVIZZERE

*Quando agivano autonomamente, le truppe Svizzere non erano comandate da un Capitano Generale, ma piuttosto un concilio di guerra elettiva prendeva tutte le decisioni di guerra.*

Le Istruzioni di Scenario specificano se questa regola è attiva. Se non è attiva, le forze Svizzere sono trattate come normali Unità Subordinate.

Quando un Primo Capitano Svizzero si unisce ad una Forza che contiene un altro Primo Capitano Svizzero o quando le Istruzioni di Scenario lo indicano, uno dei Capitani è eletto tra tutti Capitani Svizzeri della forza come nuovo temporaneo Capitano Generale per quella Forza (selezionarne uno usando un tiro di dado). Il Rango del nuovo Capitano generale non è importante e le *Limitazioni del Rango* di cui al par. 3.2.2 non si applicano. La Forza può essere riorganizzata dopo l'elezione; tutti gli altri capitani diventano Subordinati al nuovo Capitano Generale. Se il Capitano Generale dovesse essere eliminato, un nuovo Capitano Generale deve essere eletto nella Forza come sopra. L'elezione del Capitano Generale deve avvenire ogni volta che si applicano le condizioni indicate, indipendentemente da Capitani generici o con nome presenti nella Forza.

## 16 FORTEZZE

*Gli unici Borghi e Città sulla mappa che hanno un effetto sul gioco sono gli hex di Fortezza (ci sono anche Paesi con un nome sulla mappa, ma hanno un effetto minimo sul gioco). Le cittadelle ed i castelli rilevanti sulla mappa sono trattate come Borghi Fortificati.*

### Benefici difensivi

Un numero limitato di Punti Forza (4 per un Borgo Fortificato; 10 per una Città Fortificata) viene raddoppiato quando una Forza *si difende dentro* un hex di Fortezza. Per esempio, una Forza di 3 PF in un Borgo Fortificato si difenderebbe a 6 PF, mentre una Forza di 10 PF si difenderebbe a 14 (8+6).

Negli attacchi in breccia, le forze dentro una Fortezza beneficeranno sia degli effetti della Fortezza che dell'altro terreno nell'hex, mentre le forze che compiono attacchi di Sortita usano soltanto l'altro terreno nell'hex.

### Forze assediate

Una Forza è considerata Assediata se ha su di sé un segnalino di Stato d'Assedio (ad un qualsiasi livello). Le Forze Assediate possono ricevere AP/Ordini se possono tracciare una valida LOC/Linea di Comando. Esse possono attaccare fuori dalla Fortezza usando un attacco di Sortita (*Si noti che, per la regola 11.3.1 "Dichiarazione d'Assedio", la Forza rimane Assediata anche se attacca fuori dalla Fortezza*). Esse possono lasciare una ZOC nemica usando le regole standard.

### Attrito per le Forze Assediate

Ogni turno alla fine della Fase di Combattimento e Attrito, ogni Forza Assediata deve tirare un dado sulla Tabella dell'Attrito.

### Resa

Una Forza Assediata si arrende automaticamente alla fine di una qualsiasi Fase di Combattimento e Attrito in cui tutte le sue Unità di Combattimento (incluse la Milizia) sono Demoralizzate (in termini di gioco, la Forza è eliminata).

## 17 TEMPO

Ci sono sei differenti tipi di tempo, uno solo dei quali è attivo in ogni Turno di gioco. I sei tipi di tempo sono: Ghiaccio ("Frost"),

Neve ("Snow"), Fango ("Mud"), Pioggia ("Rain"), Bello ("Fair"), e Caldo ("Heat").

All'inizio di ogni Turno di gioco, il Primo Giocatore deve tirare un dado e consultare la tabella del tempo per determinare il tempo del Turno che viene. Disporre il segnalino del tempo sullo spazio appropriato della Riga del Tempo.

### 17.1 Effetti del tempo su Movimento, Attrito e Rifornimento.

**Attrito di Marcia.** La maggioranza delle condizioni del tempo accrescono l'entità dell'Attrito di Marcia. Aggiungere **uno** al tiro di dado per l'Attrito se il Tempo è diverso da Bello ("Fair").

**Fango** ("Mud"), **Neve** ("Snow"). *Sottrarre 1 dalla capacità di Movimento di ogni Unità di Combattimento.* Spostarsi di una colonna a destra quando si tira il dado sulla Tabella dei Punti Amministrativi.

**Pioggia** ("Rain"). Attraversare un Fiume Secondario durante la Pioggia costa +2 PM su un Ponte (o +3 PM se non su un Ponte).

### 17.2 Effetti del Tempo sul Combattimento.

**Caldo** ("Heat"), **Bello** ("Fair"), **Ghiaccio** ("Frost"). Nessun effetto.

**Pioggia** ("Rain"). Sottrarre **due** dal tiro di dado del Fuoco di Artiglieria. Il chit e le abilità speciali per le "Armi da Fuoco" non possono essere usate. Sottrarre **uno** da ogni tiro di dado sulla Tabella degli Assalti.

**Fango** ("Mud"). Sottrarre **uno** da tiro di dado del Fuoco di Artiglieria e per le Cariche di Cavalleria. Sottrarre **uno** da ogni tiro di dado sulla Tabella degli Assalti.

**Neve** ("Snow"). Sottrarre **uno** da tiro di dado del Fuoco di Artiglieria. Sottrarre **uno** da ogni tiro di dado sulla Tabella degli Assalti.

Copyright © 2006  
Europa Simulazioni, Italy  
P1.0



*Los tres amigos*

## Procedura per la Battaglia Maggiore:

**Step 3-a:** Riorganizzazione. Entrambi i giocatori possono riorganizzare le loro Forze, come in un Segmento Organizzativo (*Segmento C.2 della Sequenza di Gioco*).

**Step 4-a:** Iniziativa per la Battaglia. Ogni giocatore determina il numero di chit di Opzioni Tattiche a lui disponibili nei successive passi della Risoluzione della Battaglia (*vedere "Opzioni Tattiche", par.11.4.1*). I chit di Opzione Tattica sono posizionati su ciascuna rispettiva Carta Capitano, non più di 2 per Capitano.

**Step 5-a:** Dispiegamento dei Capitani. Entrambi I giocatori, iniziando dall'attaccante, si alternano nel posizionare i loro capitani sulla Scheda per la Battaglia, nella posizione selezionata (Avanguardia, Centro, Retroguardia). Ogni Capitano rappresenta il suo stesso Corpo. Il chit di "Formazione" deve essere giocato ora (o mai).

**Step 6-a:** Scontro di Avanguardia. I Corpi nell'Avanguardia possono combattere contro i Corpi nemici nell'Avanguardia o, se l'Avanguardia nemica è vuota, nel Centro. Si eseguono il Fuoco d'Artiglieria e le Cariche di Cavalleria. Si dichiarano gli Ingaggi di Mischia.

**Step 7-a:** Scontro del Centro. I Corpi nel Centro possono combattere contro i Corpi nemici nel Centro (o nell'Avanguardia, se ci sono Corpi nemici liberi). Si eseguono il Fuoco d'Artiglieria e le Cariche di Cavalleria. Si dichiarano gli Ingaggi di Mischia.

Se non ci sono Ingaggi di Mischia nel Centro alla fine di questo Step, la battaglia è finita; si vada allo Step 11-a, Ritirata.

**Step 8-a:** Risoluzione dei Combattimenti. Tutti gli Ingaggi di Mischia sono risolti uno alla volta, nell'ordine scelto dall'attaccante. Se un giocatore non ha Corpi nel Centro o ha giocato "Adunata" ("Muster"), perde la Battaglia, andare allo Step 10-a, Inseguimento & Recupero. Alla fine di questo Step, se entrambi i giocatori non hanno Corpi nel Centro (o entrambi hanno giocato "Adunata"), la battaglia è un pareggio. Andare direttamente allo Step 11-a, Ritirata.

**Step 9-a:** Impegno della Retroguardia. Se un giocatore ha giocato il chit "Formazione", i Capitani posti in Riserva possono ora essere impegnati nella Battaglia attraverso l'uso del chit "Riserva", entrando così nel Centro. Eventualmente ingaggeranno Corpi nemici nel round successivo della battaglia. Ora inizia un nuovo round della battaglia, partendo dallo Step 6a.

**Step 10-a:** Inseguimento & Recupero. Consultare la Tabella dell'Inseguimento ed applicare I risultati al giocatore perdente. Il vincitore recupera dalla fatica.

**Step 11-a:** Ritirata. Il giocatore con nessun Corpo nel Centro o che ha giocato "Adunata" è perdente e deve ritirarsi. Se questo accade ad entrambi i giocatori nello stesso round, entrambi sono perdenti e l'attaccante può scegliere di ritirarsi per primo. Il perdente si ritira della sua piena capacità di Movimento. Eseguire la ritirata secondo le regole che governano i Percorsi e le Priorità di Ritirata.

## Procedura per la Scaramuccia:

**Step 3-b:** Determinare la Forza Combattente. Uno dei Capitani della Forza diventa il Capitano Combattente. Soltanto questo Capitano con le sue Unità direttamente attaccate combatterà.

**Step 4-b:** Combattimento di Scaramuccia. Determinare qual è la Forza più grande. Quindi eseguire l'attacco rivelando la Qualità della forza ed il numero di PF di ogni Forza. L'Artiglieria non è inclusa nel combattimento a meno che si difenda da sola. Si tira un dado. Il risultato in "reverse" sulla Tabella degli Assalti indica chi perde.

**Step 5-b:** Ritirata a seguito di Scaramuccia. Una delle due Forze sarà costretta a ritirarsi. Se chi ha perso era la Forza più piccola, questa deve ritirarsi mentre la più grande avanza. Se chi ha perso era la più grande, questa rimane dov'è, mentre la più piccola può ritirarsi.

**Step 6-b:** Avanzata. Se la Forza vincente avanza, può farlo nell'hex occupato prima dal perdente. Non c'è Inseguimento nelle Scaramucce.

## Procedura d'Assedio:

**Step 3-c:** Salva d'Artiglieria. Entrambi i giocatori fanno fuoco. L'Attaccante può interrompere l'Assedio.

**Step 4-c:** Combattimento in breccia. Se il fuoco dell'attaccante ha prodotto una Breccia, le Unità di Combattimento scelte possono lanciare un attacco in breccia. Risolvere l'attacco, assorbire le perdite e tirare per il Controllo di Disciplina.

**Step 5-c:** Conclusione dell'Assedio. Il risultato in "reverse" sulla Tabella degli Assalti indica chi perde. Se si vince un attacco in breccia, la Fortezza è caduta e l'Assedio è finito.

# REGOLE OPZIONALI

Le regole seguenti sono state pensate per aggiungere gusto storico o per semplificare alcune procedure. Sentitevi liberi di applicarle a vostra discrezione. Vi raccomandiamo la regola dei "Turni Interfase" per gli Scenari più lunghi.

## 18 REGOLE OPZIONALI

### 18.1 ACQUARTIERAMENTI ("QUARTERS")

Le Forze di ciascun giocatore possono essere o "In Campagna" o "Acquartierate". Una Forza è normalmente considerata in Campagna a meno che altrimenti specificato dal giocatore che la possiede.

#### Come Acquartierare

Durante la Fase di Comando ciascun giocatore può dichiarare Acquartierata ciascuna delle sue Forze con un ordine "Fermo" o "Guarnigione". Non si paga alcun costo per fare ciò. La Forza si Acquartiera immediatamente. Piazzare un segnalino "Quarters" sulla Forza. Una volta Acquartierata, una Forza rimane tale finché non torna nuovamente in Campagna.

#### Condizioni per l'Acquartieramento

Per Acquartierarsi, una Forza deve essere in un esagono di Fortezza o con Fortificazione. Nota: una Forza priva di LOC o Linea di Comando non è per questo automaticamente impossibilitata ad Acquartierarsi. Una Forza assediata **non** può Acquartierarsi. Una Forza Assediante può Acquartierarsi, ma, così facendo l'Assedio è rotto ed il Livello di Assedio è rimosso dalla Forza assediata.

#### Effetti dell'Acquartieramento

**SUL MOVIMENTO:** Forze Acquartierate non possono muovere volontariamente. Possono Recuperare e/o spendere MP per costruire Fortificazioni (vedi le Regole Standard).

**SUL COMBATTIMENTO:** Forze Acquartierate non possono attaccare; se attaccate, la Qualità della Forza è ridotta di 1 (in aggiunta ad ogni altro modificatore); e alla fine di quel combattimento esse tornano in Campagna. Quando attaccate, Forze Acquartierate risolvono normalmente tutti i tipi di Combattimento.

**SULL'ATTRITO:** Le Forze hanno dei benefici dovuti all'Acquartieramento quando calcolano le perdite per Attrito. C'è un modificatore di -1 al lancio di dado per l'Attrito se la Forza è Acquartierata in un Borgo Fortificato o in Fortificazione; il modificatore è -2 quando la Forza è in una Città Fortificata (con Fortificazione o meno).

**SULLA DISCIPLINA:** La Demoralizzazione non impedisce l'Acquartieramento di una Forza. I Controlli di Disciplina/Recupero e l'implementazione dei risultati sono eseguiti come in Campagna.

**SUL COMANDO:** Forze in Campagna non possono consolidare con Forze Acquartierate.

#### Uscire dall'Acquartieramento

Un giocatore può cambiare lo status della sua Forza ad "In Campagna" durante qualunque Fase di Comando. Non si paga alcun costo per fare ciò. Dichiarare semplicemente la Forza in Campagna e rimuovere il segnalino Quarters.

Se una Forza viene attaccata o non è in grado di soddisfare le condizioni per l'Acquartieramento, essa ritorna immediatamente in Campagna (ad esempio nel caso di una Forza che viene assediata mentre è Acquartierata) ed il segnalino Quarters è rimosso.

### 18.2 CONSOLIDAMENTO DEGLI SVIZZERI

*L'esercito svizzero combatteva in grandi quadrati di picchieri in modo da massimizzare la forza d'urto, la loro abilità principale in battaglia.*

Quando si usa questa regola, le unità di combattimento svizzere devono convertirsi in unità di combattimento di dimensione maggiore durante il Passo 3-A, "Riorganizzazione" della Sequenza della Battaglia Maggiore (vedi le Regole Standard). Rimpiazzare

tutte le unità di combattimento svizzere con il minimo numero di unità di combattimento di dimensione maggiore disponibili nel set-up iniziale, seguendo le indicazioni del par.1.3.4.2 "Riassemblare Unità Sostitutive". Distribuire i PF tra le unità consolidate nel modo più uniforme possibile.

### 18.3 CATTURA DI ARTIGLIERIA

Usando questa regola, la Forza che vince una Battaglia Maggiore può catturare Unità di Artiglieria nemiche. Durante il Passo 10-a della Sequenza della Battaglia Maggiore, le Unità di Artiglieria della Forza perdente non vengono considerate nell'Inseguimento. Invece, queste vengono fisicamente trasferite alla Forza vincitrice con metà (arrotondando per eccesso) dei PF che avevano al termine della Battaglia (i PF rimanenti sono eliminati). Se necessario, rigirare le pedine dell'Artiglieria catturata sul lato di fronte (in buon ordine). Le Unità di Artiglieria possono essere trasferite alla Forza vincitrice solo se il Capitano Generale o qualcuno dei suoi Capitani Subordinati ha Rango sufficientemente elevato per comandarle, altrimenti sono eliminate.

### 18.4 TURNI INTERFASE

All'inizio di ciascun turno in cui i giocatori riceveranno gli AP (tali turni sono indicati in giallo sulla Riga Segna-Turno), prima di tirare il dado per il Tempo, ogni giocatore, partendo dal Primo giocatore dello Scenario, può offrire un Turno Interfase. Se il giocatore avversario accetta, ne segue un Turno Interfase ed entrambi i giocatori devono selezionare ordini "Fermo" o "Guarnigione" per tutte le loro Forze nel Turno corrente. Se il giocatore avversario rifiuta, ne segue un normale Turno di Gioco, ma il giocatore che ha rifiutato avrà uno *spostamento a sinistra di due colonne* quando tirerà i dadi sulla Tabella dei Punti Amministrativi (usare un segnalino qualsiasi sulla Riga Segna Turno per ricordarsene). Se il giocatore avversario rifiuta, il giocatore offerente deve comunque selezionare ordini "Fermo" o "Guarnigione" per tutte le sue Forze nel Turno corrente.

Quando si ha un Turno Interfase, i giocatori salteranno una serie di quattro Turni di Gioco consecutivi. Questi vengono quindi a formare il Turno Interfase in cui si applica la seguente Sequenza di Gioco. Al termine del Turno Interfase, segue obbligatoriamente un Turno di Gioco normale, in cui entrambi i giocatori riceveranno, come bonus, il totale degli AP previsti per quel Turno, senza tirare dunque i dadi sulla Tabella dei Punti Amministrativi.

Sequenza di Gioco del Turno Interfase:

**A) Fase del Tempo Atmosferico.**

**B) Segmento di Attrito.**

**C) Fase della Vittoria.**

**D) Aggiustamento del segnalino del Turno di Gioco.**

Queste Fasi sono condotte come nella Sequenza di Gioco standard, eccetto che si applica un modificatore standard di +1 al lancio di dado del Segmento di Attrito.

Nota che tutti i rinforzi il cui arrivo è previsto durante i Turni di Gioco saltati sono bloccati negli esagoni di ingresso (o sono tenuti fuori dalla mappa se il loro arrivo era previsto in un'altra Forza); essi verranno attivati normalmente nel primo Turno regolare. Tutti gli altri eventi indicati nelle Regole Speciali dello Scenario si considerano invece come non avvenuti e vengono ignorati per il resto del gioco se era previsto che accadessero durante i Turni saltati

## 18.5 RECLUTAMENTO DI MERCENARI ITALIANI

Durante il Segmento di Piazzamento dei Rinforzi (C.1), entrambi i giocatori, cominciando dal Primo giocatore, hanno l'opportunità di reclutare Unità di Combattimento di mercenari italiani. Per reclutare, un Capitano deve avere Rango maggiore o uguale a 3, appartenere ad un esercito con almeno un AP ed essere in un esagono di Fortezza non Ostile (*vedi par. 14*). Si lancia quindi un dado sulla tabella sotto e si implementa il risultato; se richiesto, si sottraggono gli AP dalla traccia degli AP dell'esercito cui appartiene il Capitano, e Unità di mercenari italiani vengono estratte a caso fra quelle disponibili. Qualunque sia il risultato della tabella, porre un segnalino **No Move** sul Capitano per ricordare che non potrà muovere nel successivo Segmento di Attivazione dei Capitani (C.2) (il segnalino No Move sarà rimosso nella successiva Fase di Comando). Ciascuna delle due Parti può eseguire quanti tentativi di Reclutamento desidera, ma può reclutare al massimo un'Unità in ciascun Segmento dei Rinforzi.

Il numero delle Unità di mercenari italiani è limitato intenzionalmente, e non si possono reclutare altre unità quando quelle disponibili sono già state tutte reclutate. Se un'Unità di mercenari italiani è ridotta a 0 SP, viene eliminata permanentemente dal gioco e non può essere reclutata di nuovo. Una volta reclutata, l'Unità è collocata sulla Turn Record Track nella casella del Turno successivo. Verrà quindi collocata sulla carta del Capitano che la ha reclutata al massimo della forza, e da quel momento sarà trattata a tutti gli effetti come qualunque altra Unità da combattimento amica.

### Tabella del Reclutamento dei Mercenari Italiani

Dado	Risultato
1	Nessun reclutamento, pagare 1 AP
2	Nessun reclutamento, non pagare AP
3	Pagare 1 AP ed estrarre un'Unità di mercenari a caso
4	Estrarre a caso un'Unità di mercenari: se volete tenerla, pagare 1 AP, altrimenti rimettetela fra quelle disponibili (senza pagare AP)
5	pagare 1 AP e selezionare a caso due Unità di mercenari: tenete quella che preferite e rimettete l'altra fra quelle disponibili
6	come il risultato 3; tuttavia, se già possedete altre Unità di mercenari italiani, una di esse a caso va rimessa tra quelle disponibili

**Nota:** allo scopo di questa regola, le Unità di mercenari italiani sono quelle rappresentate dalle pedine con sfondo verde e prive della bandiera in alto a sinistra.

## 18.6 CONQUISTA DI FORTEZZE A TRADIMENTO

Se un Capitano Generale amico occupa un esagono adiacente ad una Fortezza presidiata da una Forza nemica, la Fortezza può essere presa a **Tradimento** (invece che mediante Combattimento d'Assedio o Assalto). Non è necessario che la Forza nemica sia Assediata. Non si può condurre un tentativo di Tradimento se la Forza nemica contiene un Capitano Generale.

Durante il Segmento di Attivazione dei Capitani (C.2), quando un Capitano Generale è attivato, il giocatore che lo possiede può dichiarare un tentativo di Tradimento prima di compiere qualunque altra azione. Porre un segnalino **No Move** sul Capitano Generale per ricordare che non potrà muovere nel corrente Segmento di Attivazione dei Capitani (il segnalino No Move sarà rimosso nella successiva Fase di Comando). Il giocatore Attivo quindi paga **2 AP**, deducendoli dal totale dei punti amministrativi di quel Capitano Generale e decide in quale modo eseguire il tentativo:

- cercando il Tradimento del Capitano nemico che presidia la Fortezza
- con il supporto della popolazione che risiede nella Fortezza

- sobillando le truppe nemiche confidando nella loro (scarsa) affidabilità.

Lanciando un dado si determina il risultato del tentativo di Tradimento a seconda di quale metodo è stato scelto. Se il tentativo ha successo la Fortezza nemica è presa si Arrende (nei termini del gioco; vedi il par.16 "Fortezze"). Altrimenti il gioco riprende normalmente.

**18.6.1 Tradimento del Capitano nemico.** Questo metodo è applicabile solo se il Capitano nemico ha Grado 2 o meno. Si sottrae il Rango del Capitano nemico dal lancio del dado. Il tentativo ha successo se il risultato finale è **4 o più**.

**18.6.2 Tradimento per mezzo del supporto della popolazione.** Questo metodo è applicabile solo se l'esagono di Fortezza era allineato con la Parte del giocatore Attivo all'inizio dello Scenario. Non ci sono modifiche al dado. Il tentativo ha successo con un risultato del tiro di dado di **5 o 6**.

**18.6.3 Tradimento cercando di sobillare le truppe.** Questo metodo è sempre applicabile. Il giocatore inattivo deve eseguire un Controllo di Disciplina, impiegando la Classe di Affidabilità ed usando i modificatori indicati nella Tabella della Disciplina; si applica inoltre un modificatore standard di -1, ma si può aggiungere un ulteriore modificatore di +1 se il giocatore Attivo spende **1 AP addizionale**. Le Unità di Combattimento che ottengono un risultato **D** or **D\*** disertano e vengono immediatamente rimosse dal gioco. Se tutte le Unità di combattimento disertano, il tentativo di Tradimento ha successo.

## 18.7 SACCHEGGIO & DEVASTAZIONE

### Saccheggio

Durante la Fase di Attivazione, una Forza può entrare in una Fortezza Ostile, sgombra di Unità nemiche per saccheggiarla. Il Saccheggio costa 2 MP addizionali e procura alcuni vantaggi (e altre conseguenze) alla Forza saccheggiante. Dopo che la Forza saccheggiante è entrata nell'esagono ed ha speso i 2 MP, lanciare un dado. Il tiro di dado va diviso per 2 (arrotondando per difetto) se l'esagono è un Borgo Fortificato, mentre rimane inalterato se l'esagono è una Città Fortificata. Il risultato finale è il numero di AP che vanno sommati ai Punti Amministrativi già posseduti dalla Forza saccheggiante. Porre un segnalino "Saccheggiato" ("Pillaged") sull'esagono saccheggiato. La Forza saccheggiante può quindi eseguire un Controllo di Recupero, per ristabilire in buon ordine Unità Demoralizzate. Infine, la Forza saccheggiante diventa Disordinata (*vedi il par. 9.3 delle Regole Standard*).

Si può saccheggiare una Fortezza durante l'Avanzata dopo una Battaglia o a seguito di un Assedio riuscito. La Forza saccheggiante non deve spendere i 2 MP addizionali in questi casi.

Durante il gioco, come risultato di un Controllo di Disciplina, una Forza può essere forzata a compiere un Saccheggio. In questo caso, indipendentemente dall'Ordine o dalle ZOC, la Forza viene immediatamente mossa sull'esagono di Fortezza (che non sia Neutrale) più vicino e non presidiato, e lo saccheggia. Per raggiungere l'esagono di Fortezza, la Forza non può comunque attraversare lati di esagono non transitabili o altre Unità. Se non può raggiungere l'esagono, la Forza rimane dov'è senza altri effetti. Se più Fortezze sono equidistanti selezionarne una a caso.

Una Fortezza può essere saccheggiata solo una volta per Scenario. Una volta collocato, il segnalino "Pillaged" non può essere più rimosso.

### Devastazione

Si possono Devastare gli esagoni di terreno chiaro (solamente) al fine di distruggere la capacità della regione di fornire foraggio. La procedura e le conseguenze sono le stesse del Saccheggio, eccetto che non vengono mai guadagnati Punti Amministrativi. Indicare l'esagono devastato con un segnalino "Devastated".

## 18.8 IL FATO DEL CAPITANO

Quando un Capitano e' indicato come ucciso/catturato durante il gioco, lanciare un dado al termine dello Scenario per determinarne il fato.

### Dado Risultato

- 1 Ucciso da un colpo di archibugio
- 2 Ucciso da un colpo di picca
- 3 Ferito sul campo e morto dopo tre giorni di agonia
- 4 Catturato mentre fuggiva a cavallo
- 5 Catturato dopo due ore di combattimento
- 6 Catturato dal Primo Capitano nemico

## 18.9 REGOLE OPZIONALI DELLA BATTAGLIA MAGGIORE (versione semplificata)

*Queste regole per le Battaglie Maggiori sono pensate per quei giocatori che non hanno il tempo di giocare con la versione completa originale delle regole. Esse riducono significativamente la complessità e il tempo di gioco, e sono quindi particolarmente indicate per gli Scenari più lunghi.*

Queste regole sostituiscono completamente il par.11.4 delle Regole Standard relativo alla Battaglia Maggiore.

Usando le Regole Opzionali della Battaglia Maggiore, adottare le seguenti indicazioni:

- a) Non usare i chit delle Opzioni Tattiche.
- b) Ignorare, in quanto non applicabile, ogni riferimento alla Battaglia Maggiore nei seguenti paragrafi: *par.3.6.1, "Controllo per l'Eliminazione del Capitano"; par.3.8, "Caratteristiche Speciali del Comando"; par.9.1, "Controllo della Disciplina"; par.12.1, "Eseguire un Attacco sulla Tabella degli Assalti"*.
- c) I primi due Passi del Combattimento sono eseguiti come nelle Regole Standard.
- d) Dopo tali Passi, seguire la Sequenza delle Regole Opzionali della Battaglia Maggiore (*vedi sotto*)
- e) I giocatori devono consultare le Tabelle delle Regole Opzionali della Battaglia Maggiore (stampate su un diverso foglio) per risolvere la battaglia.
- f) Come di consueto, le Unità di Combattimento Demoralizzate non prendono parte al Combattimento in alcun modo.

### Sequenza delle Regole Opzionali della Battaglia Maggiore

**Passo O1:** Designare la Forza Attaccante (*come nelle Regole Standard*).

**Passo O2:** Designare l'esagono Difensore (*come nelle Regole Standard*).

**Passo O3:** Determinare il modificatore finale al lancio del dado per il Combattimento

Tutti i modificatori al lancio di dado sono determinati seguendo le istruzioni sul foglio delle Tabelle delle Regole Opzionali della Battaglia Maggiore. Tutti i modificatori indicati nelle tabelle sono positivi, se a vantaggio dell'attaccante e negativi se a vantaggio del difensore. Sommare complessivamente tutti i modificatori e determinare il modificatore finale al lancio del dado.

**Passo O4:** Risolvere il Combattimento

Il giocatore attaccante lancia il dado ed applica il modificatore calcolato nel Passo O3. Determinare il risultato sulla Tabella dei Risultati di Combattimento delle Regole Opzionali ("Optional Rules Combat Result Table"). Il risultato indicherà: quale parte è perdente e dovrà ritirarsi; il numero di PF persi da ciascuna parte, calcolati come percentuale del numero di PF che la Forza possiede all'inizio della Battaglia; il numero di Unità di Combattimento che diventeranno Demoralizzate (*vedi anche il par.18.9.1 "Come applicare i risultati del Combattimento"*).

**Passo O5:** Inseguimento e Recupero

Consultare la Tabella dell'Inseguimento ed applicare il risultato alla parte perdente. Il vincitore recupera. Questo Passo è condotto

esattamente come nelle Regole Standard, vedi il *par.11.4, "Inseguimento e Recupero, Passo 10-a)"*

**Step O6:** Ritirata

La parte perdente, determinata nel Passo O4, riceve un ordine "Ritirata" immediato e deve ritirarsi secondo le regole che governano i Percorsi e le Priorità di Ritirata (*vedi "Eseguire la Ritirata", par.12.2*). Se la Forza vincitrice era quella attaccante, essa può ora avanzare nell'esagono Difensore.

### 18.9.1 Come applicare i risultati del Combattimento

Il numero indicato nella Tabella dei Risultati di Combattimento delle Regole Opzionali, rappresenta la percentuale (arrotondata per difetto) dei PF della Forza che sono perduti (escludendo le Unità di Artiglieria). Distribuire le perdite subite da una Forza (in SP) il più uniformemente possibile fra le sue Unità di Combattimento. Indipendentemente dal risultato della tabella, la Forza vincitrice non può perdere più PF di quella perdente.

Lo stesso numero, **moltiplicato per 2**, è la percentuale di Unità di Combattimento della Forza che diventano Demoralizzate (a scelta del giocatore che le possiede; il vincitore **può** avere più Unità Demoralizzate del difensore in questo caso; entrambi possono demoralizzare Unità di Artiglieria).

# ISTRUZIONI DI SCENARIO

Qui di seguito sono descritti gli scenari di campagna che compongono il gioco. Ogni scenario riporta le seguenti informazioni:

- Turno d'inizio
    - o Le date sono fornite nella forma: Mese e numero di turno come indicato nella Riga Segna-Turno.
  - Turni: il numero Massimo di turni di cui si compone lo scenario.
  - Schieramenti: gli opposti Schieramenti, con le loro relative Armate.
  - Condizioni di Vittoria
  - Distribuzione di AP (gli APs "All'Inizio" sono un totale reale, per i turni successive indicano il totale nominale)
  - Fonti di Rifornimento
  - Capitani Generali
    - o Definizione e limitazioni applicabili ai Capitani Generali
  - Schieramento iniziale, Capitani Minori ed Unità Sostitutive
    - o Carte Capitano necessarie allo scenario (con indicato il numero di riferimento di ogni carta)
    - o Le unità militari sono descritte nella seguente forma: <Nazionalità e tipo>: <Numero di PF> (<Numero di pedine>) [ <Qualità> ] [ <Classe di affidabilità>][ Eventuali note aggiuntive ]
    - o I giocatori devono distribuire il numero di PF di quella <Nazionalità e Tipo> usando i <Counters> indicati. <Counters> è indicato nella forma <numero di unità> x <potenza massima>. Rispettando questi limiti i giocatori sono poi liberi di suddividere le loro forza a discrezione.
    - o La qualità è indicate nella forma Q = (Numero) solo se vi è una differenza con il valore riportato sulla pedina stessa.
    - o Allo stesso modo la Classe di Affidabilità è indicate solo se vi è una discrepanza con quanto riportato sulla pedina.
    - o Cap. significa "Capitano"; se sottolineato indica il Capitano Generale
    - o Esempio: Fanteria Italiana (al soldo Francese): 12 PF ( 2 x 8 ) [Q = 2] significa 12 PF di fanteria Italiana al soldo Francese (Q = 2), usando 2 unità con forza massima di 8
  - Rinforzi
  - Affidabilità
    - o Istruzioni speciali sull'affidabilità delle unità nello scenario
  - Eventi e Regole speciali
  - Allineamento delle Regioni
    - o Per semplicità si faccia costante riferimento alla mini-mappa per determinare l'esatta collocazione ed estensione delle varie regioni
    - o Nota sul Ducato di Milano: i confini di tale ducato subirono alcune variazioni durante il periodo in questione. Leggete con attenzione questa parte per capire quali regioni fanno effettivamente parte del Ducato.
  - Primo Giocatore
- I cinque scenari forniti hanno un livello di difficoltà variabile, sono presentati in ordine cronologico.  
Lo Scenario 1 (Agnadello) è uno scenario completo e di breve durata. Lo Scenario 2 (Novara) è uno scenario introduttivo per impraticarsi con le varie meccaniche del gioco (movimento attivazione e combattimento).  
Gli Scenari 3,4,5 sono più complessi e permettono ai giocatori di esplorare tutte le sottigliezze incluse nel gioco. Sono più lunghi e dettagliati e quindi richiedono più tempo.

## Scenario 1: Venezia alle corde, 1509

*I recenti successi militari e le conquiste territoriali avevano instillato la paura di Venezia in quasi tutti gli altri stati europei. Alla fine del 1508 una grande coalizione composta da Spagna, Francia, Impero e Stato Pontificio si era segretamente creata a Cambrai. Lo scopo, più o meno dichiarato, era di cancellare per sempre Venezia dalla mappa d'Europa.*

*Luigi XII di Francia ammassò rapidamente un esercito e marciò contro la repubblica a metà di Aprile del 1509. L'esercito della Repubblica era guidato da due Capitani male assortiti con idee differenti su quello che bisognava fare. Pitigliano il Capitano Generale, preferiva tattiche dilatorie mentre il suo subordinato, Bartolomeo D'Alviano, preferiva attaccare direttamente il Ducato di Milano a quel tempo in mani Francesi. Alla fine venne adottata una fallimentare strategia di compromesso.*

*Alcuni piccoli distaccamenti Veneziani vennero posizionati vicino al Fiume Adda per difendere le frontiere della Repubblica. I Francesi però attraversarono il fiume a nord delle posizioni veneziane e le due armate iniziarono a manovrare nel tentativo di tagliare le linee di rifornimento nemiche, mentre cercavano di evitare uno scontro diretto. Alla fine i due eserciti vennero casualmente a contatto quando l'avanguardia Francese ingaggiò la retroguardia di Alviano che passava nelle vicinanze. Lo scontro degenerò in una battaglia campale di vaste proporzioni con Pitigliano incapace (o non disposto) ad intervenire in soccorso dell'Alviano. La battaglia fu un glorioso disastro per la Serenissima e la sopravvivenza stessa di Venezia sembrava minacciata. Ma la Repubblica aveva ancora carte da giocare e nei mesi successivi riuscì a respingere gli invasori fuori dal suo territorio.*

*Nota: a causa delle limitazioni della mappa solo la prima parte della campagna viene considerata in questo scenario in riguardo agli obiettivi francesi.*

**Turno d'inizio:** Aprile, 4 (1509)

**Turni:** 9 Turni

**Schieramenti**

- **Francesi:** il Regno di Francia
- **Veneziani:** la Repubblica di Venezia

**Condizioni di Vittoria:**

- I Francesi ottengono una Vittoria Normale alla fine dello Scenario, se Cremona (hex: 1444) e tre dei 4 Borghi qui elencati sono da loro Posseduti e non Assediati: Treviglio (2834), Caravaggio (2736), Rivolta (2632) e Pandino (2433).
- I Francesi ottengono una Vittoria Strategica alla fine dello scenario se soddisfano le condizione per una Vittoria Normale e Posseggono Crema (2236), Brescia (2849) e Bergamo (3436) e queste città non sono sotto assedio.
- I Veneziani ottengono una Vittoria Normale al termine dello Scenario, se nessuna forza francese occupa un fortezza ad est del Adda ed a nord Po a meno che la fortezza non sia assediata dai Veneziani.
- Qualsiasi altro risultato è un Pareggio

**Distribuzione di AP:**

Turno	Francesi	Veneziani
All'Inizio	5	4

Maggio, 1	4	5
Maggio, 5	4	4

### Fonti di Rifornamento:

*Nota:* in questo scenario viene utilizzata solo la metà destra della mappa. Per questo motivo i Francesi devono aggiungere 30 esagoni alla lunghezza delle loro LOC indipendentemente dal centro di rifornimento scelto:

- Francesi: tutte i seguenti hex di strade primarie e secondarie: (1227, 1527, 2027, 2327, 2727, 3027).
- Veneziani: le strade primarie e secondarie che escono sul lato est a nord del Po (1152, 1552, 2552, 2752).

### Cap. Generali:

- Francesi: Re Louis XII (Luigi XII)
- Veneziani: Pitigliano

### Schieramento iniziale, Capitani Minori ed Unità Sostitutive:

#### Armata Francese:

**Carte Capitano:** Imbault (1), Minore Francese (4), Chaumont (7), Lorraine (13), LouisXII (29), Roquebertin (32), G.Trivulzio (33), Meylan (35)

Nell'esagono 2728, Cap. Gen. King Louis XII, Ordine: Stand con:

- Gendarmi Francesi: 19 PF ( 2 x 10 )
- Fanteria Francese ("Picardie"): 2 PF ( 1 x 2 ) [Q = 2][R = Sensibili]
- Fanteria Francese: 14 PF ( 2 x 8 )
- Svizzeri: 16 PF ( 2 x 10 )
- Artiglieria Francese: 5 PF ( 3 x 2 )
- Genieri
- Capitani Subordinato/Non Impiegati: G.Trivulzio, Lorraine, Imbault
- Nota: l'unità di Fanteria Francese "Picardie" può essere subordinata a qualsiasi Capitano francese.

A Cassano (2832), Cap. Chaumont, Ordine: Attack con:

- Gendarmi Francesi: 6 PF ( 1 x 10 )
- Fanteria Italiana (al soldo Francese): 12 PF ( 2 x 8 ) [Q = 2]

A Monticelli (1242), Cap. Roquebertin, Ordine: Manoeuvre

- Cavalleria Pesante Italiana(al soldo Francese): 2 PF ( 1 x 4 )
- Fanteria Italiana (al soldo Francese): 6 PF ( 1 x 8 ) [Q = 1]
- Ponte di barche

**Capitani Minori:** 1 Francese, non schierato

#### Unità Sostitutive disponibili :

- Gendarmi Francesi: ( 4 x 5 )
- Svizzeri: ( 4 x 5 )
- Fanteria Italiana (al soldo Francese): ( 2 x 4 ) [Q = 2]

#### Armata Veneziana:

**Carte Capitano:** Minore Veneziano (9), Pio (20), Saccoccio (21), Alviano (23), Dal Monte (24), Pitigliano (27), Naldi (30), Vitelli (36)

A Orzinuovi (2342), Cap.Gen. Pitigliano, Ordine: Garrison, con:

- Cavalleria Pesante Veneziana: 20 PF ( 3 x 8 )
- Fanteria Veneziana: 12 PF ( 2 x 8 )
- Fanteria Italiana (al soldo Veneziano): 12 PF ( 2 x 8 )
- Artiglieria Veneziana: 2 PF ( 1 x 2 )
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Pio, Dal Monte, Saccoccio

Nell'esagono 1552, Cap. Alviano, Ordine: Manoeuvre, con:

- Cavalleria Leggera Veneziana: 3 PF ( 1 x 3 )
- Stradiotti: 3 PF ( 1 x 3 )
- Fanteria Veneziana: 8 PF ( 1 x 8 )
- Fanteria Italiana (al soldo Veneziano): 8 PF ( 1 x 8 )

A Treviglio (2834), Cap. Vitelli, Ordine: Garrison, con:

- Fanteria Italiana (al soldo Veneziano): 2 PF ( 1 x 4 )
- Stradiotti: 1 PF ( 1 x 3 )

A Rivolta (2632), Cap.: Naldi, Ordine Garrison con:

- Fanteria Italiana (al soldo Veneziano): 1 PF ( 1 x 4 )

**Capitani Minori:** 1 Veneziano, non schierato

#### Unità Sostitutive disponibili :

- Cavalleria Pesante Veneziana: ( 2 x 4 )
- Fanteria Veneziana: ( 2 x 4 )
- Fanteria Italiana (al soldo Veneziano): ( 2 x 4 )

#### Rinforzi:

Nessun Rinforzo

#### Affidabilità:

Gli Svizzeri sono "Molto Sensibili".

#### Eventi e Regole speciali:

*Nota:* si usa solo la metà destra della mappa.

**1) Restrizioni al movimento.** Le forze Veneziane non possono attraversare il fiume Adda o muovere a sud del Po. Non ci sono limitazioni per i Francesi.

#### 2) Restrizioni al combattimento per I Veneziani.

*I Capitani della Repubblica di Venezia avevano ricevuto ordini precisi di non intraprendere alcuna azione offensiva a meno che "con alte speranze [di vincere] e sotto stretta necessità". Queste restrizioni furono accettate (ed apprezzate) da Pitigliano.*

Un forza il cui Primo Capitano sia Pitigliano non può entrare in un esagono adiacente ad una forza nemica a meno che 2 dei seguenti 4 Borghi (Treviglio (2834), Caravaggio (2736), Rivolta (2632) e Pandino (2433)) siano stati catturati dai Francesi. A questo punto tale restrizione è cancellata per il reso dello Scenario.

#### Allineamento delle Regioni:

*Fate riferimento alla mini mappa per i codici delle varie regioni.*

#### Sommario:

Il "cuore" del Ducato di Milano (M) e la Ghiaradadda sono Allineate ai Francesi. Crema è Veneziana (come il cuore della Repubblica di Venezia). Le altre regioni sono neutrali.

Regione	Allineamen.
M	Francese
G	Francese
C	Veneziano
R	Non-allineat.
V	Veneziano

Regione	Allineamen.
PP	Non-allineat.
F	Non Applic.
A	Non Applic.
S	Non Applic.
E	Non Applic.

#### Nota importante:

**All'inizio dello scenario, Treviglio (2834), Caravaggio (2736), Rivolta (2632), Pandino (2433), Cremona (1444), Pizzighettone (1639) and Soncino (2341) sono Conquistate dai Veneziani.**

*Nota Storica:* nel 1509 il Ducato di Milano era composto dalle regioni M e dalle città di Parma e Piacenza ed era formalmente in mano ai Francesi. Sebbene formalmente soggette alla Repubblica di

Venezia, Cremona e la Ghiaradadda si sentivano legate al Ducato di Milano, quindi con i francesi. Da qui il loro allineamento.

**Primo Giocatore:** Francesi

## Scenario 2: L'ultimo trionfo Svizzero, 1513

Massimiliano Sforza aveva governato il Ducato di Milano dal 1512 attraverso il supporto militare svizzero. Gli Svizzeri erano una formidabile macchina bellica, con una fanteria ben addestrata ed un senso unico di nazionalità che si traduceva in una grande coesione sul campo. Erano però anche dei veri "mercenari" che seguivano il principio che la guerra era un'attività commerciale. Lo Sforza poteva a stento soddisfare tali "alleanze". All'inizio del 1513 Luigi XII, il re di Francia, si umiliò di fronte a Venezia tramite il trattato di Blois, con l'intento di promuovere le reciproche ambizioni nei confronti del Ducato di Milano. All'inizio di giugno i Francesi marciarono verso Novara, occupata da una guarnigione svizzera, e la cinsero d'assedio. Quando le colonne di rinforzo finalmente arrivarono colpirono le linee francesi con un attacco a sorpresa in un'area paludosa a sud di Novara. Gli svizzeri vinsero la battaglia, la loro ultima grande vittoria, ma continueranno comunque a dimostrare la loro tenacia in molteplici armate anche dopo Novara.

**Turno d'inizio:** Maggio, 6 (1513)

**Turni:** 4 Turni

**Schieramenti**

- **Francesi:** Il regno di Francia
- **Svizzeri:** la Confederazione Elvetica (\*)

(\*): Il Ducato di Milano era formalmente governato dagli Sforza, ma gli Svizzeri erano i reali padroni di tale stato.

**Condizioni di Vittoria:**

*Nota:* questo è uno scenario introduttivo, ideale per impraticarsi con le meccaniche delle Attivazione e della Battaglia Maggiore. Gli eserciti Spagnolo e Veneziano sono stati omessi dallo scenario per questo preciso motivo.

- I Francesi vincono se occupano Novara (2611) alla fine di un qualsiasi turno
- Entrambi gli schieramenti vincono se vincono una Battaglia Maggiore
- Qualsiasi altro risultato è un Pareggio

**Distribuzione di AP:**

- Gli APs non sono utilizzati in questo scenario. Si considera che i Capitani Generali abbiano una riserva illimitata di AP.

**Fonti di Rifornamento:**

- Francesi: Asti (0801)
- Svizzeri: Milano (2624)

**Cap. Generali:**

- Francesi: Tremouille
- Svizzeri: riferitivi alle **Regole Speciali**, sotto

**Schieramento iniziale, Capitani Minori ed Unità Sostitutive:**

**Armata Francese:**

**Carte Capitano:** Minore Francese (4), Tremouille (6), Bourbon (28), Florange (31), G.Trivulzio (33)

A Sale (1014), Cap. Gen.: Tremouille, Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Gendarmi Francesi: 9 PF ( 1 x 10 )
- Lanzichenecchi (al soldo Francese): 12 PF ( 2 x 8 )
- Artiglieria Francese: 2 PF ( 2 x 2 )
- Artiglieria d'Assedio
- Genieri
- Fanteria Francese: 8 PF ( 1 x 8 )  
[Inizialmente Subordinata a G.Trivulzio]
- Artiglieria Francese: 1 PF ( 1 x 2 )  
[Inizialmente Subordinata a G.Trivulzio]
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: G.Trivulzio, Florange, Bourbon,

**Capitani Minori:** 1 Francese, non schierato

**Unità Sostitutive disponibili :**

- Gendarmi Francesi: ( 2 x 5 )
- Lanzichenecchi (al soldo Francese): ( 2 x 4 )

**Armata Svizzera:**

**Carte Capitano:** Minore Svizzero (1), "Basel" (10), Hohensax (12), "Bern" (13), Graff (14), Mutt (16)

A Novara (2611), Cap.Gen. (vedi Regole di scenario), Ordine: Garrison con:

- Svizzeri: 8 PF ( 1 x 10 )
- Svizzeri ("Freiknechte"): 2 PF ( 1 x 2 ) [Q = 2]
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Mutt, Graff
- Nota: l'unità "Freiknechte" può essere subordinata a qualsiasi Capitano svizzero.

**Capitani Minori:** 1 Svizzero, non schierato

**Unità Sostitutive disponibili :**

- Svizzeri: ( 2 x 5 )

**Rinforzi:**

*Turno Giugno, 1:*

**Svizzeri:**

Entrano in mappa dall'esagono 4010, Capitano ("Bern"), Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Svizzeri: 5 PF ( 1 x 5 )

A Varese (3917), Capitano Svizzero ("Basel"), Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Svizzeri: 5 PF ( 1 x 5 )

**Unità Sostitutive disponibili :**

- Svizzeri: ( 1 x 10 )

*Turno Giugno, 2 :*

**Svizzeri:**

A Como (3822), Cap. Hohensax, Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Svizzeri: 6 PF ( 1 x 10 )

**Affidabilità:**

Gli Svizzeri sono "Affidabili"

**Eventi e Regole speciali:**

Nota: si usa solo la parte sinistra della mappa.

**1) Comando delle Forze Svizzere.** La regola al par.15.5 è in vigore.

**2) Limitazione all'attivazione Svizzera**

La forza Svizzera a Novara (2611) non può cambiare il suo Ordine nei primi due turni. All'inizio del terzo turno riceve un ordine di Attacco (Attack). Nei primi due turni, se il giocatore Svizzero passa nella Fase di Attivazione, le forze Francesi non sono limitate ad una

Attivazione; possono essere attivate due volte (*Sequenza di Gioco, C.2, Regole Standard*).

### Allineamento delle Regioni:

L'Allineamento non viene considerato in questo scenario. I giocatori ignorano il punto 14 delle regole base e le sue conseguenze ai fini dell'attrito.

**Primo Giocatore:** Francesi

## Scenario 3: La prima volta di Francesco, 1515

*Francesco I era stato recentemente incoronato re di Francia e nutriva le stesse ambizioni su Milano dei suo predecessori. Inoltre era il tipico sovrano rinascimentale eroico, cavalleresco ed amante della vita. Durante la campagna mostrò però un vero talento per la strategia, cercando prima di comprare il Ducato di Milano dai suoi "guardiani" svizzeri prima di mostrare la sua mastodontica armata. Poi divise i suoi nemici sfruttando la loro inerzia e costrinse gli svizzeri a dare battaglia da soli contro una posizione fortificata a Marignano, vicino a Milano. Francesco vinse una battaglia che assurse a mito (Marignano fu chiamata anche la "battaglia dei giganti") prese il Ducato e si assicurò l'alleanza "eterna" degli Svizzeri. La notte dopo la vittoria si fece nominare cavaliere dal famoso Baiardo e poi nominò cavalieri molti nobili che avevano combattuto con lui in battaglia.*

**Turno d'inizio:** Agosto, 4 (1515)

**Turni:** 12 Turni

### Schieramenti

- **Coalizione Francese:** Regno di Francia, Repubblica di Venezia
- **Coalizione Anti-Francese:** Confederazione Elvetica (che controlla le forze del Ducato di Milano), Regno di Spagna, Stato della Chiesa.

### Condizioni di Vittoria:

- I Francesi ottengono una Vittoria Normale al termine di un **qualsiasi** turno se Milano (2624) è occupata da una forza Francese non assediata e non ci sono truppe svizzere nelle seguenti città/borghi: Alessandria (0710), Derthona (0716), Novara (2611), Vigevano (2117), Pavia (1623), Lodi (2032)
- I Francesi ottengono una Vittoria Strategica se oltre alle condizioni sopraccitate occupano anche Parma (0251) e Piacenza (1136)
- Gli Anti-Francesi ottengono a Vittoria Normale:
  - alla fine dello Scenario se i Francesi non vincono
  - alla fine di un **qualsiasi** turno, se Francesco I° è stato ucciso o catturato
- Non è possibile ottenere un Pareggio

### Distribuzione di AP:

Le seguenti Nazioni (e solo loro) ricevono AP in accordo con la seguente:

Turno	Francesi	Veneziani	Spagnoli	Stato Pontificio
All'Inizio	10	4	1	2*
Settembre, 1	6	2	3	2
Settembre, 5	4	1	2	2
Ottobre, 3	4	1	1	2

**\*Nota:** gli AP papali iniziali possono essere usati solo per influenzare l'atteggiamento degli svizzeri (regola speciale 6) fino a che il Capitano Urbino entra sulla mappa.

### Fonti di Rifornimento:

- Francesi: tutte le strade primarie e secondarie che escono sul lato ovest (0401, 0801, 1801, 2301, 3201) e la strada che va a Genova (hex 0114).
- Veneziani: hex 1152, 1552
- Spagnoli: hex 2552, 2752
- Papali: hex 0252
- Gli Svizzeri sono sempre controllati da uno dei due schieramenti e non pagano AP per gli ordini. Se serve, tracciano la loro LOC al centro di rifornimento dell'armata che gli controlla in quel momento.

### Cap. Generali:

- Francesi: François (1)
- Veneziani: Alviano
- Spagnoli: Cardona (1)
- Papali: Urbino
- Inoltre riferitevi alla **Regola speciale 3**, sotto

### Schieramento iniziale, Capitani Minori ed Unità Sostitutive:

#### Armata della Coalizione Francese:

**Carte Capitano:** Navarro (4), Bayard (5), De Prie (6), Gelderland (8), La Palice (9), Alençon (10), Ceri (19), Alviano (23), Orsini (26), Bourbon (28), Florange (31), G.Trivulzio (33), François I (34)

#### Francesi:

A Vercelli (2206), **Cap.Gen. François Ier**, Ordine: Garrison con:

- Gendarmi Francesi: 26 PF (3 x 10)
- Fanteria Francese: 16 PF (2 x 8) [inizialmente subordinati a Navarro]
- Lanzichenecchi ("Black Band"): 11 PF (1 x 8; 1 x 4) [inizialmente subordinati a Gelderland]
- Lanzichenecchi (al soldo Francese): 3 PF (1 x 4)
- Artiglieria Francese: 7 PF (2 x 4)
- Artiglieria d'Assedio
- Genieri
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Navarro, Gelderland, Bayard, G.Trivulzio, Alençon, La Palice, Bourbon

Nota (1): Uno dei Capitani elencati sopra, a discrezione del giocatore che lo controlla, viene tenuto fuori mappa per prendere il comando dei rinforzi Francesi di *Settembre, 1* (Nota: usate un Capitano di Rango sufficiente a comandare tali truppe).

A Novi (0213), De Prie, Ordine: Manoeuvre con:

- Gendarmi Francesi: 4 PF (1 x 5)
- Fanteria Italiana (al soldo Francese): 8 PF (1 x 8) [Q = 2]
- Fanteria Francese: 8 PF (1 x 8)
- Capitano Subordinato/Non Impiegato: Florange

#### Veneziani:

A Crema (2236), Ceri, Ordine: Garrison con:

- Fanteria Veneziana: 2 PF (1 x 4)

**Capitani Minori:** nessuno

#### Unità Sostitutive disponibili :

##### Francesi:

- Gendarmi Francesi: (4 x 5)
- Lanzichenecchi ("Black Band"): (2 x 4)

#### Armata della Coalizione Anti-Francese:

**Carte Capitano:** Minore Svizzero (1), Minore Spagnolo (7), Rhan (12), Anglard (14), Schiner (15), Von Stein (17), Roist (18), Urbino (22), Cardona (25)

**Svizzeri:**

A Novara (2611), Cap.Gen. (vedi Regole di Scenario), Ordine: Retreat con:

- Svizzeri: 16 PF ( 2 x 10 )
- Svizzeri ("Schiner"): 8 PF ( 1 x 8 )
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Schiner, Rhan, Von Stein

A Milano (2624):

Swiss Minor Capitano, con qualsiasi Ordine, con:

- Cavalleria Pesante Italiana (al soldo Milanese): 2 PF (1 x 2)

**Spagnoli:**

Entro un esagono da Brescia (2849), Cap.Gen. Cardona,

Ordine: Manoeuvre con:

- Spagnola Cavalleria Pesante: 4 PF ( 1 x 4 )
- Cavalleria Leggera Spagnola: 1 PF ( 1 x 4 )
- Fanteria Spagnola: 12 PF ( 1 x 8 ; 1 x 4 )
- Ponte di barche

A Brescia (2849), Capitano Minore Spagnolo,

Ordine: Garrison con:

- Lanzichenecchi (usare al soldo Imperiale): 2 PF ( 1 x 4 )

**Capitani Minori:** 1 Spagnolo e 1 Svizzero, già schierati.

**Unità Sostitutive disponibili :**

**Svizzeri:**

- Svizzeri: ( 2 x 5 )
- Svizzeri ("Schiner"): ( 2 x 4 )

**Spagnoli:**

- Fanteria Spagnola: ( 2 x 4 )

**Rinforzi:**

*Turno Agosto, 5:*

**Veneziani:**

Entra nella mappa all'hex 1552:

Cap.Gen. Alviano, Ordine: Manoeuvre con:

- Fanteria Veneziana: 18 PF ( 2 x 8 ; 1 x 4 )
- Stradiotti: 3 PF ( 1 x 3 )
- Cavalleria Pesante Veneziana: 6 PF ( 1 x 8 )
- Capitano Subordinato/Non Impiegato: Orsini

**Stato Pontificio:**

A Parma (0251):

Cap. Gen. Urbino, Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Cavalleria Pesante Papale: 4 PF ( 1 x 4 )
- Cavalleria Leggera Papale: 2 PF ( 1 x 2 )
- Fanteria Italiana (al soldo Papale): 8 PF ( 1 x 8 )

*Turno Settembre, 1:*

**Francesi:**

Entrano nell'esagono 2301:

Vedi nota (1), Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Lanzichenecchi (al soldo Francese): 32 PF ( 4 x 8 )

Unità Sostitutive disponibili :

- Lanzichenecchi (al soldo Francese): ( 4 x 4 )

**Affidabilità:**

Gli Svizzeri sono "Affidabili"

**Eventi e Regole speciali:**

**1) Restrizioni al movimento.**

Le forze della Coalizione Francese non possono entrare nello Stato della Chiesa (PP) fino a che l'esercito Papale non entra nel Ducato

di Milano (Regioni M,G e R). Le forze della Coalizione Francese non possono entrare a Milano, se l'allineamento Svizzero è Pro-Francese o Neutrale (v. *Regola Speciale 6, Allineamento Svizzero*).

**2) Comando delle Forze Svizzere.** La regola al par.15.5 è in vigore. Roist è il capitano generale dei rinforzi Svizzeri senza necessità di elezione (v. *Regola Speciale 5*).

**3) Eserciti Multinazionali.** Solo Francesco I può essere Cap.Gen. di un esercito multinazionale della coalizione francese. Solo Cardona può esserlo di un esercito multinazionale dell'alleanza anti-francese.

Forze di diverse nazionalità appartenenti alla stessa Coalizione possono occupare lo stesso esagono se nell'esagono è presente un capitano Generale che ne può prendere il comando. **Eccezione:** Papali e Spagnoli possono occupare lo stesso esagono solo se il loro capitano generale ha un ordine di Attacco.

**4) Unità Subordinate.** Spagnoli, Veneziani, Papali e Svizzeri possono solo essere subordinati ad un Capitano della loro nazionalità. Tutte le altre unità possono essere liberamente assegnate a qualsiasi Capitano del medesimo schieramento.

**5) Rinforzi Svizzeri.** Iniziando dal Turno Agosto, 5 turn, il giocatore anti-francese tira un dado al termine della sua Fase di Comando. Il risultato ha un modificatore di +1 per ogni turno successivo ad Agosto,5. Un risultato naturale (senza modificatori) di 6 viene sempre ignorato. Se il risultato modificato è minore di 5 non succede niente. Se il risultato modificato è 5 o più allora le seguenti unità Svizzere entrano in gioco:

**Svizzeri:**

Hex 4029 (un esagono a nord di Lecco):

Cap. Gen. Roist, Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amm." con:

- Svizzeri: 40 PF ( 4 x 10 )
  - Capitano Subordinato/Non Impiegato: Anglard
- Unità Sostitutive disponibili :
- Svizzeri: ( 2 x 5 )

**6) Allineamento Svizzero.**

*Durante il periodo dello scenario il reale allineamento degli Svizzeri era incerto. Fino a pochi giorni prima della battaglia le truppe erano indecise se rinunciare al Ducato, rientrando in patria con le immense ricchezze promesse loro dai francesi ed un trattato di eterna alleanza, o dare battaglia. Il cardinale svizzero Mattheus Schiner arringò costantemente i suoi compatrioti per persuaderli a rispettare la loro parola di soldati e dare battaglia. Comunque molti soldati rientrarono in patria.*

Al termine della Fase del Tempo di ogni turno, il giocatore anti-francese tira un dado per determinare l'atteggiamento delle truppe svizzere. Il tiro viene così modificato:

- +1 se 2 APs sono spesi dal giocatore Francese
- +2 se 5 APs sono spesi dal giocatore Francese
- 1 se 2 APs sono spesi dal giocatore anti-Francese
- 2 se 5 APs sono spesi dal giocatore anti-Francese
- 1 se Mattheus Schiner si trova in una forza composta da almeno 40 PF Svizzeri

Il francese può usare solo AP francesi, mentre il suo avversario può usare AP Spagnoli o Papali (ma non entrambi assieme). Gli AP vengono spesi prima di tirare il dado. Il giocatore francese deve dichiarare per primo quanti AP intende spendere. Il risultato modificato è letto sulla tabella sotto, per determinare il nuovo stato di allineamento degli Svizzeri:

Risultato modificato	Atteggiamento degli Svizzeri
2 o meno	Anti Francesi
3 , 4	Neutrali
5 o più	Pro-Francesi

I Francesi possono interrompere i negoziati a partire dal secondo turno, prima della fase del tempo. In questo caso gli Svizzeri diventano automaticamente anti-francesi. In aggiunta i negoziati finiscono quanto truppe delle coalizioni francese entrano in un qualsiasi esagono della regione M ad est del fiume Tesino ed a nord del fiume Po.

A seconda del loro atteggiamento gli Svizzeri si comportano così:

**a) Pro-Francesi:**

Gli Svizzeri sono controllati dal giocatore Francese, ma le loro azioni sono limitate. Non si possono muovere ed un'unità a scelta del francese viene immediatamente eliminata dal gioco (le unità Schiner non possono essere scelte; vedi anche Regola Speciale 7).

**b) Neutrali:**

Gli Svizzeri sono Anti-Francesi ed il giocatore anti-francese li può muovere liberamente (vedi Regola Speciale 7).

**c) Anti-Francesi:**

Gli Svizzeri diventano parte della coalizione anti-francese a pieno titolo. Non sono più limitati in alcun modo. Inoltre la regola sull'allineamento svizzero non viene più utilizzata.

**7) Limitazioni al combattimento**

I Francesi ed i Veneziani non possono entrare in esagoni adiacenti a truppe dello schieramento opposto (e viceversa) fintanto che gli Svizzeri sono Pro-Francesi o Neutrali. Queste restrizioni vengono tolte quando gli Svizzeri diventano Anti-Francesi.

**Allineamento delle Regioni:**

*Fate riferimento alla mini mappa per i codici delle varie regioni.*

**Sommario:**

Il Ducato di Milano è composto M, G e R. Il Ducato di Milano segue l'allineamento Svizzero: Non-allineato se gli Svizzeri sono Pro-Francesi o Neutrali, Ostile ai Francesi se gli Svizzeri sono anti-Francesi.

Regione	Allineamento
M	Non-allineato/ Anti-Francese
G	Non-allineato/ Anti-Francese
C	Non-allineato
R	Non-allineato/ Anti-Francese
V	Non-allineato

Regione	Allineamento
PP	Anti-Francese
F	Neutrale
A	Non-allineato
S	Francese
E	Non-allineato

**Nota importante:**

**All'inizio dello scenario, Brescia (2849) è Conquistata dagli Spagnoli.**

*Nota Storica: la neutralità della maggior parte degli stati italiani può essere spiegata dalla situazione in cui si trovavano in quegli anni di continui ed indesiderati interventi stranieri.*

**Primo Giocatore:** Francesi

Scrissero:

*" ... A Milano gli Svizzeri, esaltati dalle parole del comandante supremo Schiner, ruppero ogni indecisione. Partirono verso Porta Romana, uscirono sulla Via che conduce a San Donato; erano più che convinti che le glorie passate, la loro fama di invincibilità, il loro tipo di combattimento, la loro esperienza, la capacità provata dei loro capi potessero, ancora una volta, battere i Francesi. La massa degli Svizzeri era ormai surriscaldata: sarebbe stata non più una scaramuccia tra compagnie di ventura, ma una guerra*

*nazionale. Marciarono in disordine fino a contatto con il nemico. Poi si riordinarono e ripiegarono verso la campagna oltre San Donato. Si schierarono in tre corpi. Al centro era il borgomastro di Zurigo, Marco Roist, con il grosso delle truppe. La battaglia era dunque imminente, ma la sera si avvicinava. Si inginocchiarono a pregare: "Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo, questo sarà il nostro cimitero": era la formula tradizionale tipica degli Svizzeri prima di ogni battaglia. Risuonò il grido di guerra feroce, suonarono i corni delle Alpi, partirono le prime cannonate francesi. La battaglia era iniziata. ... "" (da [www.melegnano.net](http://www.melegnano.net))*

## Scenario 4: I Francesi perdono il Ducato, 1522

*Odet de Foix, visconte de Lautrec, era riuscito a perdere praticamente tutto il Ducato di Milano nella disastrosa campagna del 1521. Nelle sue mani rimanevano solo alcune città ai bordi del Ducato mentre il resto era occupato dall'esercito Imperiale. Nel 1522 Francesco I ordinò a Lautrec di effettuare un altro tentativo di riprendere il Ducato, mentre l'esercito Imperiale agli ordini del famoso Prospero Colonna lo difendeva.*

*Entrambi questi due capitani erano famosi per la loro cautela, ma mentre Prospero aveva il tempo dalla sua ed aspettava il momento propizio, Lautrec sembrava non avere alcun piano. Alla fine l'attesa si rivelò mortale per i Francesi che furono costretti ad accettare battaglia quando i loro mercenari svizzeri, senza paga da mesi, forzarono la mano a Lautrec minacciando di abbandonare l'esercito se non si fosse data battaglia (questa era la personalità svizzera!). Lautrec accettò con riluttanza e attaccò le posizioni trincerate imperiali alla Bicocca alcune miglia a nord di Milano.*

*Fu sconfitto e dovette ritirarsi. Cosa che riuscì a fare in buon ordine fino a Monza dove il suo esercito si dissolse. I Francesi avevano perso il Ducato di Milano, e Lautrec la sua reputazione di grande Capitano (almeno per il momento).*

**Turno d'inizio:** Marzo, 1 (1522)

**Turni:** 16 Turni

**Schieramenti**

- **Coalizione Francese:** Francia e Venezia
- **Imperiali:** Il Sacro Romano Impero sotto Carlo V

**Condizioni di Vittoria:**

- **Entrambi i contendenti** ottengono una Vittoria Normale alla fine di **qualsiasi** turno, se tutte le seguenti città/borghi sono da loro Possedute e non sotto assedio: Alessandria (0710), Novara (2611), Vigevano (2117), Pavia (1623), Como (3822), Lodi (2032), Cremona (1444), Derthona (0716), Soncino (2341), Trezzo d'Adda (3032).
- Se non si ottiene prima una vittoria istantanea, alla fine dello scenario ciascuno Borgo da 1 VP al suo Possessore, ciascuna Città da l'equivalente di un tiro di dado diviso per due (arrotondare per eccesso). Milano non dà punti. Chi ha più punti vince.
- Qualsiasi altro risultato è un Pareggio

*Nota di Progetto: Milano non è inclusa nel calcolo dei Punti Vittoria, poiché la sua importanza è già espressa nella sua posizione strategica; ciò permette un migliore bilanciamento dello Scenario.*

**Distribuzione di AP:**

Le nazioni elencate ricevono AP seconda la seguente tabella:

Turno	Francesi	Veneziani	Imperiali
All'Inizio	9	4	7
Marzo, 1	0*	2	2
Marzo, 5	4	2	4
Aprile, 3	3	2	4
Maggio, 1	3	2	2

**Nota:** il giocatore Imperiale riceve 1 AP reale in più dopo avere consultato la Tabella dei Punti Amministrativi, se Sforza si trova a Milano nei turni indicate dalla tabella.

*Nota storica: Francesco Sforza II era il principe amato dal popolo, che i Milanesi speravano li avrebbe liberati dal giogo straniero (in questo caso Francese).*

**Nota (\*):** I francesi non hanno LOC all'inizio dello scenario.

### Fonti di Rifornamento:

- Francesi: tutte le strade primarie e secondarie che escono dal lato ovest della mappa (0401, 0801, 1801, 2301, 3201) e, nel caso, Genova (0114) (vedi Regole Speciali).
- Veneziani: Crema (2236); esagono2752 (ad est di Brescia)
- Imperiali: Boario (4049)

### Cap. Generali:

- Francesi: Lautrec (vedi Nota sotto)
- Veneziani: Teodoro Trivulzio
- Imperiali: Colonna, Sforza

Nota: solo Lautrec può essere Cap.Gen. di una forza multinazionale.

- Vedi regole speciali, sotto

### Schieramento iniziale, Capitani Minori ed Unità Sostitutive:

#### Armata della Coalizione Francese:

**Carte Capitano:** Lautrec (2), Montmorency (3), Navarro (4), Bayard (5), Von Stein (17), Giovanni (30), Lescun (33), T. Trivulzio (35)

#### Francesi:

A Trezzo (3032), Cap.Gen. Lautrec, Ordine: Garrison con:

- Gendarmi Francesi: 2 PF ( 1 x 5 )
- Fanteria Francese: 14 PF ( 2 x 8 )
- Artiglieria Francese: 4 PF ( 2 x 2 )
- Genieri
- Ponte di barche
- Svizzeri: 9 PF ( 1 x 10 )  
[inizialmente Subordinati a Von Stein]
- Svizzeri: 9 PF ( 2 x 5 )  
[inizialmente Subordinati a Von Stein]
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Von Stein, Lescun, Bayard, Navarro, Montmorency

#### Veneziani:

Nell'esagono 3033, Cap.Gen.T. Trivulzio, Ordine: Stand con:

- Fanteria Veneziana: 8 PF ( 1 x 8 )
- Cavalleria Pesante Veneziana: 2 PF ( 1 x 4 )
- Cavalleria Leggera Veneziana: 2 PF ( 1 x 4 )

**Capitani Minori:** Nessuno

**Unità Sostitutive disponibili :** Nessuno

#### Armata Imperiale:

**Carte Capitano:** Minore Imperiale (8), Pescara (19), De Leyva (21), Colonna (22), Frundsberg (23), Gonzaga (25), Del Vasto (26), Adorno (27), Visconti (29), Tornielle (32), Sforza (36)

A Milano (2624), Cap.Gen. P. Colonna, Ordine: Garrison, Earthworks Livello 1, con:

- Cavalleria Pesante Imperiale: 3 PF ( 1 x 4 )
- Cavalleria Leggera Imperiale: 2 PF ( 1 x 4 )
- Fanteria Spagnola: 5 PF ( 1 x 8 )
- Fanteria Italiana (al soldo Imperiale): 2 PF ( 1 x 4 )
- Fanteria Italiana (al soldo Milanese): 12 PF ( 1 x 8 ; 1 x 4 )
- Lanzichenecchi (al soldo Imperiale): 8 PF ( 1 x 8 )
- Ponte di barche
- Genieri
- Subordinato/Non Impiegato Capitani: Pescara, Del Vasto, Adorno

Ad Alessandria (0710), Cap. Visconti, Ordine: Garrison, con:

- Fanteria Italiana (al soldo Milanese): 3 PF ( 1 x 4 )

A Pavia (1623), Cap. De Leyva, Ordine: Garrison, con:

- Lanzichenecchi (al soldo Imperiale): 4 PF ( 1 x 4 )
- Fanteria Italiana (al soldo Imperiale): 3 PF ( 1 x 4 )

Entro 3 esagoni da Novara (2611), Cap. Tornielle, Ordine: Stand o Garrison, con:

- Fanteria Italiana (al soldo Imperiale): 4 PF ( 1 x 4 )

**Capitani Minori:** 1 Imperiale, non schierato

#### Unità Sostitutive disponibili :

- Fanteria Spagnola: ( 2 x 4 )

#### Rinforzi:

*Turno Marzo, 3*

##### Francesi:

Nello stesso esagono del Cap. Gen Francese.:

Cap. Giovanni (Bande Nere) con:

- Cavalleria Leggera Italiana ("Bande Nere"): 1 PF ( 1 x 4 )
- Fanteria Italiana ("Bande Nere"): 4 PF ( 1 x 4 )

*Turno Marzo, 5*

##### Imperiali:

A Parma (0251), Cap. Sforza, Ordine: Manoeuvre, in "Marcia Amministrativa", con:

- Lanzichenecchi("Frundsberg"): 12 PF ( 1 x 8 ; 1 x 4 )
- Cavalleria Leggera Italiana (al soldo Mantova): 2 PF (1x2)
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Frundsberg, Gonzaga

#### Affidabilità:

Gli Svizzeri sono "molto Sensibili".

#### Eventi e Regole speciali:

**1) Restrizioni al movimento.** I Francesi ed I loro alleati non possono entrare in esagoni dello stato pontificio (PP). T. Trivulzio e le truppe Veneziane non possono entrare in esagoni del Ducato di Milano ad ovest del fiume Adda.

**2) Eserciti Multinazionali.** Unità di diverse Nazionalità appartenenti alla stessa Coalizione possono occupare lo stesso esagono solo se nell'esagono si trova un capitano in grado di comandarle tutte.

**3) Unità Subordinate.** I Veneziani possono essere comandanti solo da T. Trivulzio e T. Trivulzio può comandare solo Veneziani. I Capitani Svizzeri possono comandare solo unità svizzere. Queste sono le uniche limitazioni al comando di unità dello stesso schieramento.

**4) Rinforzi speciali Francesi da Genova.** Nei Turni *Aprile, 2 e Aprile, 3* (soltanto), i Francesi possono ricevere dei rinforzi e degli

AP speciali una-tantum. Nel Segmento Amministrativo di questi turni, se una forza della Coalizione Francese è in grado di tracciare una LOC valida all'hex di bordo mappa della strada che conduce a Genova (0114), allora tre (3) AP reali extra sono ricevuti dal giocatore francese. Questi AP possono essere ricevuti per tramite di una qualsiasi forza della coalizione francese, ma solo dalla strada per Genova, e solo in questi turni (questi AP extra sono accumulati dal francese nel solito modo). Se gli AP non sono ricevuti in nessuno dei due turni, sono persi per sempre. Se gli AP sono ricevuti nel primo turno, nessun AP viene ricevuto nel secondo; inoltre, se sono ricevuti gli AP, sono anche ricevuti quattro (4) Punti Forza rinforzi di Fanteria Francese. Questi PF di rinforzo possono essere usati per accrescere la forza attuale di qualsiasi unità di Fanteria di una qualsiasi forza della coalizione Francese che può tracciare una LOC valida all'hex 0114. Se non sono usati subito, questi rinforzi sono persi per sempre.

### 5) Ritirata automatica Veneziana.

*La Repubblica di Venezia era un alleato francese riluttante.*

Nei Turni in cui vengono assegnati i nuovi ordini, se una Forza Veneziana riceve un Ordine diverso da *Stand o Garrison*, il giocatore francese tira un dado. Se il risultato è maggiore di 3 non vi è alcuna conseguenza. Altrimenti la Forza Veneziana **deve** ricevere un ordine *Retreat*. Tale ordine non può venire più cambiato fino a che il Capitano Veneziano non diventi subordinato ad un Capitano Generale francese. La Forza veneziana mantiene il suo Ordine e continua a ritirarsi fino a che non raggiungono Bergamo (3436), Brescia (2849) o Crema (2236) (se tali città sono in mano ai Veneziani) od una fonte di rifornimenti a bordo mappa (possibilmente attiva).

### 6) Rimozione delle truppe Veneziane

Se T. Trivulzio viene eliminato, tutte le forze Veneziane sono immediatamente rimosse dalla mappa.

### 7) Milano

*Milano la capitale del Ducato era in mani imperiali, ma all'interno del Castello Sforzesco si trovava ancora una guarnigione Francese sotto assedio. Era ragionevole pensare che tali truppe avrebbero ripreso il controllo della città se gli imperiali si fossero ritirati.*

Se il giocatore Imperiale abbandona Milano, la città ritorna immediatamente sotto controllo francese ed un segnalino appropriato vi è piazzato.

### Allineamento delle Regioni:

*Fate riferimento alla mini mappa per i codici delle varie regioni.*

### Sommario:

Il Ducato di Milano è composto dalle regioni M, G e R. Il Ducato di Milano è sempre allineato con gli Imperiali.

Regione	Allineamento
M	Imperiale
G	Imperiale
C	Non-Allineato
R	Imperiale
V	Non-Allineato

Regione	Allineamento
PP	Neutrale
F	Neutrale
A	Non-Allineato
S	Neutrale
E	Non-Allineato

### Nota importante:

Le seguenti Città sono Conquistate dai Francesi all'inizio dello scenario: Cremona (1444), Pizzighetone (1639), Soncino (2341), Trezzo (3032), Arona (3610).

*Nota Storica: Le regioni V e C erano di fatto territori della Repubblica di Venezia. Tuttavia, come già detto, Venezia era un alleato molto riluttante dei francesi e non si può dire che le popolazioni di queste regioni fossero ostili agli imperiali.*

## Primo Giocatore: Francesi

## Scenario 5: Lo scontro per il Ducato di Milano, 1524

*Francesco I°, re di Francia, non rinunciò mai alle sue pretese su Milano. Dopo la disastrosa campagna del 1523, radunò nuovamente un grande esercito e invase di nuovo la penisola. L'esercito imperiale, inferiore numericamente, dovette ritirarsi di fronte al rinnovato assalto francese. Comunque al suo interno vi erano parecchi buoni ufficiali, fra cui il vecchio De Leyva.*

*Dopo avere innalzato di nuovo il vessillo reale a Milano (in cui però non si fermò in quanto vi era una pestilenza in corso), Francesco assediò la città di Pavia strenuamente difesa da una guarnigione capitanata da De Leyva. Per tre mesi le truppe imperiali respinsero ogni tentativo francese di prendere la città fino a che un esercito imperiale raggiunse la città assediata.*

*Nelle prime quattro ore del 24 Febbraio 1525 gli imperiali crearono una breccia nelle mura che circondavano il parco ed attaccarono i Francesi.*

*Dopo ore di dura battaglia l'esercito francese fu sconfitto ed un gran numero di nobili fu ferito, ucciso o catturato sotto il fuoco dei micidiali archibugi spagnoli.*

*Francesco I fu catturato mentre combatteva con i suoi uomini. Fu la fine della "cavalleria" medievale e la fine delle ambizioni italiane di Francesco I.*

*Il sovrano francese fu temporaneamente imprigionato nella fortezza di Pizzighetone da dove scrisse parole leggendarie alla madre, Luisa di Savoia. "De toutes choses, ne m'est demeuré que l'honneur et la vie qui est sauve" (Da qui il titolo del gioco).*

*Non era però vero, come Carlo V scoprì a sue spese in pochi mesi.*

**Turno d'inizio:** Ottobre, 6 (1524)

**Turni:** 25 Turni

### Schieramenti

- **Francesi:** il Regno di Francia
- **Imperiali:** Il Sacro Romano Impero sotto Carlo V

### Condizioni di Vittoria:

- I Francesi ottengono una Vittoria Normale alla fine di **qualsiasi turno**, se Milano (2624) è occupata dai Francesi e non Assediata e non ci sono forze imperiali nelle seguenti città/borghi: Alessandria (0710), Novara (2611), Vigevano (2117), Pavia (1623), Como (3822), Lodi (2032), Cremona (1444), Derthona (0716), Soncino (2341), Trezzo (3032).
- Gli Imperiali ottengono una Vittoria Normale:
  - alla fine dello Scenario se nessuna delle città/borghi elencate sopra è in mano francese a meno che Assediata da forze imperiali.
  - alla fine di un **qualsiasi turno**, se François Ier viene ucciso o catturato
- Riferitevi agli Eventi e Regole speciali per la Vittoria Strategica francese.
- Qualsiasi altro risultato è un Pareggio

### Distribuzione di AP:

Turno	Francesi	Imperiali
All'Inizio	5	5
Novembre, 1	6	2
Novembre, 5	5	1
Dicembre, 3	5	4

Gennaio, 1 (1525)	5	5
Gennaio, 5	3	2
Febbraio, 3	3	2

### Fonti di Rifornimento:

- Francesi: tutte le strade primarie e secondarie che escono dal lato ovest della mappa (0401, 0801, 1801, 2301, 3201) e la strada per Genova (0114)
- Imperiali: tutte le strade primarie e secondarie che escono dal lato est della mappa (0252, 1152, 1552, 2552, 2752) e l'hex 4029 (a nord di Lecco).

### Cap. Generali:

- Francesi: François I
- Imperiali: Lannoy, Bourbon

### Schieramento iniziale, Capitani Minori ed Unità Sostitutive:

#### Armata Francese:

**Carte Capitano:** Suffolk (2), Montmorency (3), Minore Francese (4), Albany (5), Tremouille (6), La Palice (9), Lorraine (13), Bonnavet (16), Giovanni (30), Florange (31), François I (34)

A Novara (2611), Cap. Gen. François Ier, qualsiasi ordine con:

- Svizzeri: 22 PF (3 x 10)
- Fanteria Francese: 8 PF (1 x 8)
- Artiglieria Francese: 6 PF (3 x 2)
- Gendarmi Francesi: 10 PF (1 x 10)
- Genieri
- Ponti di barche
- Capitani Subordinati/Non Impiegati: Florange, Alençon, Suffolk, Lorraine, Bonnavet, Tremouille, Albany

A Novi (0213), Cap. Montmorency, Ordine: Attack con:

- Fanteria Francese: 2 PF (1 x 4)
- Lanzichenecchi ("Black Band"): 6 PF (1 x 8)
- Cavalleria Leggera Italiana (al soldo Francese): 2 PF (1 x 4)

Ad Asti (0801), Cap. La Palice, Ordine: Attack con:

- Gendarmi Francesi: 5 PF (1 x 5)
- Fanteria Francese: 2 PF (1 x 4)
- Lanzichenecchi (al soldo Francese): 10 PF (2 x 8)

**Capitani Minori:** 1 Francese, non schierato

#### Unità Sostitutive disponibili :

- Gendarmi Francesi: (2 x 5)
- Svizzeri: (2 x 5)
- Lanzichenecchi (al soldo Francese): (2 x 4)

#### Armata Imperiale:

**Carte Capitano:** Minori Imperiali (7 and 8), Pescara (19), Lannoy (20), De Leyva (21), Frundsberg (23), Bourbon (24), Del Vasto (26), Sittich (28)

Ad Alessandria (0710), Cap. Gen. Bourbon, Ordine: Manoeuvre.

In hex 0809, Cap. Pescara, Ordine: Manoeuvre.

Con Bourbon e/o Pescara (Il giocatore può ripartirli come preferisce fra le varie Forze):

- Fanteria Spagnola: 12 PF (2 x 8)
- Lanzichenecchi (al soldo Imperiale): 1 PF (1 x 4)

Ovunque nel ducato di Milano ad est del Ticino. Il giocatore può ripartirli come preferisce fra le varie forze:

- Capitani: Lannoy, De Leyva, Del Vasto (qualsiasi Ordine)
- Cavalleria Pesante Imperiale: 4 PF (1 x 4)
- Artiglieria Imperiale: 2 PF (1 x 2)
- Fanteria Italiana (al soldo Imperiale): 4 PF (1 x 4)

- Lanzichenecchi (al soldo Imperiale): 10 PF (1 x 8 ; 1 x 4)
- Ponte di barche
- Genieri

- **Capitani Minori:** 2 Imperiali (entrano come rinforzi)

#### Unità Sostitutive:

- Fanteria Spagnola: (2 x 4)
- Lanzichenecchi (al soldo Imperiale): (2 x 4)

#### Rinforzi:

*Turno Dicembre, 1:*

Hex 2752 (ad est di Brescia):

#### Imperiali:

Capitano Minore, Ordine: Manoeuvre con:

- Lanzichenecchi (al soldo Imperiale): 12 PF (1 x 8, 1 x 4)

*Turno Dicembre, 2:*

#### Francesi:

Nello stesso esagono del Capitano Generale Francese:

Cap. Giovanni dalle Bande Nere con:

- Cavalleria Leggera Italiana ("Bande Nere"): 4 PF (1 x 4)
- Fanteria Italiana ("Bande Nere"): 4 PF (1 x 4)

*Turno Gennaio, 2:*

#### Imperiali:

Nello stesso esagono del Capitano Generale Imperiale dentro il Ducato di Milano:

- Fanteria Italiana (al soldo Imperiale): 4 PF (1 x 4)
- Cavalleria Leggera Spagnola: 4 PF (1 x 4)

#### Affidabilità:

Gi Svizzeri sono considerati sensibili.

#### Regole speciali ed eventi:

**1) Spedizione Imperiale a Genova.** Nei turni in cui vengono ricevuti AP (escluso *Febbraio, 3*) si tira un dado alla fine della Fase del Tempo. Se il risultato è 5 o 6 una forza imperiale è sbarcata a Genova (fuori mappa). Se avviene tale sbarco, la strada per Genova smette di essere una Fonte di Rifornimento Francese (esagono 0114) e non si testa più per lo sbarco di tale spedizione. Inoltre nella successiva Fase di Attivazione vengono tirati due dadi sulla seguente tabella per determinare le dimensioni della forza di spedizione ed il momento del suo ingresso in mappa dall'esagono 0114.

Dadi	Risultato
2 - 9	Nessun rinforzo
10	3 turni dopo lo sbarco: Cap. Minore, Fanteria Spagnola 4 PF (1 x 4), Cavalleria Leggera Spagnola 2 PF (1 x 4)
11 - 12	2 turni dopo lo sbarco: Cap. Minore, Fanteria Spagnola 8 PF (1 x 8), Cavalleria Leggera Spagnola 4 PF (1 x 4)

**2) Rinforzi Speciali Imperiali.** Dal turno *Dicembre, 6* in poi un qualsiasi Capitano Generale Imperiale può essere inviato fuori mappa per reclutare nuove unità. Il Capitano Generale in questione deve uscire e rientrare da un qualsiasi esagono di strada sul lato orientale della mappa. Dopo essere uscito dalla mappa potrà rientrare 2 turni dopo (nella 3a fase di attivazione da quando ha lasciato la mappa). Ovviamente è libero di posporre il suo rientro.

Al momento del suo rientro il Capitano Generale porta con sé le unità indicate sotto. Inoltre se al momento di rientrare sulla mappa può tracciare una linea di comando valida verso un altro Capitano Generale amico, l'esercito imperiale riceve un numero di AP pari al lancio di un dado.

Le unità di rinforzo sono:

Cap. Frundsberg con:

- Lanzichenecchi ("Frundsberg"): 12 PF ( 2 x 8 )

Cap. Sittich con:

- Cavalleria Pesante Imperiale: 2 PF ( 1 x 4 )

Unità Sostitutive:

- Lanzichenecchi ("Frundsberg"): ( 2 x 4 )

**3) La Spedizione del Duca di Albany.** Prima del turno di gioco *Dicembre, 6* il giocatore francese può inviare una spedizione verso il regno di Napoli nella speranza di ottenere una vittoria di ampiezza ancora maggiore. Questa forza di spedizione deve essere composta da almeno un capitano, 12 PF di fanteria, 1 di artiglieria e 5 di cavalleria (pesante e/o leggera). Questa nuova forza viene creata durante la Fase di Comando o durante un'attivazione e deve uscire dalla mappa attraverso l'esagono 0252 (ad est di Parma). Questa forza di spedizione non potrà più tornare sulla mappa per il resto dello scenario. Se lo scenario termina in pareggio o con una vittoria francese tirate un dado, con un **5 o 6** il livello di vittoria salirà di uno a favore del giocatore francese (da pareggio a vittoria normale Francese; da vittoria normale a strategica).

**4) Pestilenza a Milano.** Se un forza inizia lo scenario a Milano, o quando una forza vi entra la prima volta tirate un dado. Con un risultato di 1, 2, 3 o 4 scoppia un'epidemia di peste in città. Utilizzato un segnalino in più per indicarlo. Fintanto che la pestilenza perdura, una forza nell'esagono di Milano deve controllare l'Attrito ogni turno con un modificatore di +2 (+1 se la forza è nei Acquartierata). La peste viene debellata se si ottiene un 1 naturale controllando l'attrito.

### Allineamento delle regioni:

*Fate riferimento alla mini mappa per i codici delle regioni...*

Il Ducato di Milano è composto dalle regioni M, G ed R. All'inizio della partita il Ducato è Allineato con il giocatore Imperiale. Se Milano viene occupata da truppe francesi, il Ducato diviene non allineato (questo implica che tutte le fortezze possono generare milizia per entrambi i contendenti. Il giocatore imperiale dovrebbe quindi piazzare un segnalino di Conquista in tutte le città e fortezze che controlla nel Ducato a scampo di equivoci) per il resto dello scenario.

Regione	Allineamento	Regione	Allineamento
M	Imperiale/Non-allineato	PP	Neutrale
G	Imperiale/ Non-allineato	F	Neutrale
C	Neutrale	A	Non-allineato
R	Imperiale/ Non-allineato	S	Neutrale
V	Neutrale	E	Non-allineato

*Nota Storica:* gli abitanti del Ducato erano stanchi del lungo periodo di guerra e (relativa) carestia. Questo spiega perché erano accondiscendenti con entrambi i pretendenti, nella speranza di prevenire ulteriori disastri.

**Primo giocatore:** Francesi

## 19 NOTE DI PROGETTO

di Nicola Contardi

### Riconoscimento

*“Gli storici hanno riconosciuto nelle Guerre d’Italia l’inizio delle guerre moderne. Europa Simulazioni ha chiarito questo concetto, creando una simulazione operativa delle campagne, usando il sistema dell’OSG “Le Campagne di Napoleone” come punto di partenza. Nei fatti, una gran parte dell’originale sistema di gioco è stato necessariamente rivisto, per riflettere il nuovo stato dell’arte della guerra nel XVI° secolo. Le guerre non erano così mobili, mentre gli assedi erano ancora preponderanti. E’ stato appreso molto in questo tentativo. Credo che questo progetto sarà davvero illuminante per tutti gli studiosi del periodo.”*

- Kevin Zucker

Questo gioco non sarebbe mai stato creato senza Kevin Zucker e la sua Operational Studies Group. Vogliamo esprimere la nostra gratitudine per tutti i suoi contributi, specialmente per avere creato il sistema di gioco “Le Campagne di Napoleone”, a cui questo gioco è stato così tanto ispirato (coloro che l’hanno giocato capiscono cosa intendo; spiace per gli altri).

La nostra prima intenzione, nel creare questo gioco, era di mostrare le contraddizioni ed il fascino di questo periodo. La nostra scelta è stata quindi quella di creare un gioco operativo sulle Guerre d’Italia perché, almeno all’inizio, queste guerre furono il motore di una serie di innovazioni più o meno drammatiche nel campo dell’arte militare come viene ampiamente ribadito nei resoconti di Machiavelli e Guicciardini.

### Fanteria

Uno dei punti chiave di questo periodo è il lento, ma inesorabile, invertirsi del rapporto di forza fra Fanteria e Cavalleria Pesante sul campo. Tale tendenza era già manifesta nel secolo precedente, ma con l’ingresso sul campo di battaglia di formazioni quali i picchieri Svizzeri nella seconda metà del XV secolo era ormai chiaro che una formazione ben organizzata ed addestrata a piedi equipaggiata con picche di sei metri poteva fermare anche la carica delle migliore cavalleria del mondo.

Nel gioco gli Svizzeri hanno molte capacità, la loro qualità è 3, il valore migliore, cosa che gli aiuta nella maggioranza dei casi a superare le difficoltà. Per mostrare le loro superiori capacità in combattimento campale e contro la cavalleria hanno anche un +1 nella tabella di combattimento. I loro difetti sono rappresentati dal -1 nel caso di attacco a fortificazioni dato che in questo caso le loro formazioni erano difficilmente adattabili e quindi tendevano a scompaginarsi. Le loro massicce formazioni sono un impedimento anche quando sono bersagliati dall’artiglieria (e la cosa è mostrata con alcuni modificatori nella tabella di bombardamento).

### Cavalleria Pesante

La Cavalleria Pesante (quel genere di cavalleria corazzata con un uomo che porta una lancia come sua arma principale) rimase in uso ancora per un secolo, ma il suo ruolo sul campo di battaglia sarà profondamente rivisto. La sua forza d’urto, il principale valore della Cavalleria Pesante, era seriamente limitato dal peso della coppia “uomo e cavallo”, e, in ultima analisi, non poteva competere con il fuoco diretto, specialmente se questo era portato da uomini a cavallo. Ma questo declino avvenne in un lungo periodo di tempo, specialmente a causa della ritrosia dei nobili cavalieri di abbandonare l’antico modo di guerreggiare. Nel gioco la cavalleria Pesante Francese ha la Qualità migliore, perché questi erano i cavalieri più formidabili del loro tempo. Con un addestramento che durava anni, essi non temevano in alcun modo di attaccare in linea,

ed esclusivamente in linea, e morire nel tentativo, magari per un colpo di moschetto di uno di quei fantaccini. Ciò nonostante persino la Cavalleria Pesante migliore ha i suoi limiti nella carica frontale delle armi da fuoco (cfr. i modificatori negativi sulla Tabella delle Cariche) o quando costretta a combattere in terreno sconnesso (cfr. la Tabella degli Effetti del Terreno). Per quel che concerne il suo uso nel gioco, non si potrà evitare di usarla, ma si deve sapere che si ha tra le mani uno strumento a due-facce: forte, ma molto debole in date situazioni.

### Armi da fuoco

E’ corretto vedere questo periodo come il primo che vide un uso estensivo delle armi da fuoco trasportabili (o quasi) dalla fanteria, all’inizio solo per tattiche difensive, e più tardi anche offensivamente. Le armi da fuoco dimostrarono ben presto la loro letalità ad un costo contenuto; con il tempo, ciò permise la loro progressiva diffusione nelle truppe di fanterie, e, alla fine, la sostituzione delle picche nel loro ruolo sul campo di battaglia.

Il giocatore che è in grado di concentrare le armi da fuoco al posto ed al momento giusto otterrà un notevole vantaggio. E’ buona norma mantenere fanteria armata da armi da fuoco (non c’era ancora cavalleria con le armi nelle Guerre d’Italia) in ogni forza che si suppone stia per subire un attacco o essere caricata, meglio se protetta dalle fortificazioni campali.

### Artiglieria

Le innovazioni nelle tecnologie delle armi da fuoco migliorarono altresì le tecniche di costruzione dell’artiglieria. I Francesi portarono per primi in Italia cannoni costruiti secondo tecniche più moderne. E nel giro di alcuni anni, diventò normale l’impiego di batteria di artiglieria piuttosto efficienti. I miglioramenti nelle tecniche di costruzione dei cannoni resero obsoleti gli antichi metodi medievali di costruzione delle fortificazioni cittadine, con mura alte e relativamente sottili. Le menti più brillanti del tempo si industriarono quindi per superare il problema della difesa da un bombardamento a mura cittadine portato dalla artiglieria del nuovo tipo. Questi studi si protrassero e diedero infine risultati tangibili con l’ideazione e la posa in opera del tipo di fortificazioni “a bastione” (la cosiddetta “traccia italiana”), in grado di resistere al bombardamento di artiglieria. Intorno al 1530, la maggioranza delle fortezze europee più importanti erano già state adattate al nuovo stile di mura cittadine e l’antico bilanciamento tra mezzi di aggressione e di difesa nell’assedio era stato di nuovo ripristinato.

### La possibilità di una strategia offensiva

In questo modo, dai primi anni del ’500 fino a circa la terza decade del secolo, si aprì un periodo dell’arte della guerra in cui si rese possibile una strategia offensiva grazie alle nuove tecnologie, ed in cui furono combattute un certo numero di importanti battaglie campali. Dopo questo periodo, anche per l’immenso numero di perdite che queste battaglie avevano causato, le battaglie campali divennero un evento raro, ed i comandanti degli eserciti tornarono di norma ad una strategia difensiva. Soltanto nel XVII° secolo la situazione mutò ancora, con la riforma rivoluzionaria di Gustavo Adolfo di Svezia.

Nel gioco l’artiglieria ha un ruolo limitato ma non irrilevante. In una Battaglia Maggiore può causare danno notevoli, specialmente nelle formazioni ammassate di picchieri. Durante gli assedi formali, è necessaria per aprire il varco nelle mura della fortezza, altrimenti l’armata assediante sarà costretta a cercare di prendere la città per fame (o altri mezzi).

### Comando

Il gioco distingue chiaramente tra il Comandante di Armata (il Capitano Generale) ed il comandante semplice (il capitano). In quei tempi il comando di un esercito era assegnato ad una personalità,

che aveva ottenuto una grande stima presso il re (o il principe), oppure era in grado di esercitare una forte influenza a corte. Questo è rispecchiato nel Rango del Capitano. La gelosia dei Capitani Generali nel loro personale comando dell'armata lasciava spesso i comandanti di rango inferiore fuori dalle decisioni strategiche. Ci furono eccezioni temporanee a questa regola, ma questa rigida struttura di comando era piuttosto diffusa nelle varie nazioni e contribuiva fortemente a ridurre l'efficienza complessiva dell'esercito

### **Manovra**

La sequenza di gioco e la limitata densità di pedine sulla mappa consentono ai giocatori di concentrarsi sulla manovra. Si noterà che non sempre le armate marciano alla velocità desiderata per compiere le azioni richieste. Re Francesco I°, rientrando in Italia nel 1524, nella campagna che lo avrebbe visto poi sconfitto a Pavia, si fermò più volte durante la marcia, per andare a caccia nelle sue tenute insieme agli amici. I generali avevano mappe della regione, ma la direzione corretta veniva sempre determinata da informazioni raccolte sul posto. Quindi spesso si perdeva la strada e la marcia rallentava. La durata del turno è di 5 giorni ed il gioco esclude i dettagli di quel che l'armata faceva in quei 5 giorni. Il risultato netto è che solo i capitani con più alta iniziativa saranno in grado di condurre l'armata con costanza ad una velocità desiderata. Può accadere frequentemente che i giocatori manovrino parecchio e quindi si dispongano uno di fronte all'altro, dietro fortificazioni campali. Se questo accade, i giocatori stanno seguendo le loro controparti storiche, in quanto i comandanti tendevano a far marciare per un po' i loro uomini, per poi stabilirsi in una posizione difensiva. Era tattica frequente trincerarsi con un'armata di fronte all'altra in campo aperto ed attendere l'esaurimento del nemico per mancanza di rifornimenti o attendere finché l'avversario tentava una fuga, volgendo il tergo al nemico ed esponendosi così ad un pericolo elevato. Pensiamo che il gioco riproduca bene i movimenti fluttuanti delle armate in manovra del tardo XV° e del XVI° secolo. Ciò che distingue i due periodi in Italia fu senz'altro la ricerca di una battaglia decisiva (e spesso sanguinosa) dopo il 1500.

### **Marcia**

Nel gioco le forze di fanteria hanno una capacità di movimento amministrativa (movimento in formazione di marcia) di 5 Punti Movimento, vale a dire, con turni di 5 giorni ed esagoni di Km 3,2 di estensione, circa Km 12 al giorno, marciando su strade principali (presumibilmente in buone condizioni). Per dirla tutta, il modello implica una sequenza di 4 giorni di marcia reale, ed un quinto giorno dedicato principalmente all'allestimento di un campo più organizzato (durante i giorni di marcia veniva allestito un accampamento provvisorio), per raccogliere e cucinare il cibo, per dedicarsi a faccende non militari. La marcia amministrativa è compiuta di norma in territori privi di pericoli imminenti di contatto con il nemico. Nelle vicinanze di un nemico, le armate marciavano con maggiore circospezione, tipicamente Km 5 al giorno in media o poco più. Questo era dovuto al fatto che l'armata assumeva una formazione più adatta ad esercitare un'azione militare in caso di bisogno. Forzando la marcia, la distanza cresceva, insieme con le perdite per attrito. Abbiamo un bell'esempio di marcia amministrativa (perché sufficientemente lunga) e parzialmente marcia forzata, nell'episodio della ritirata di Carlo VIII verso la Francia nel 1494. Furono circa Km 580-600 (da Napoli a Pisa) compiuti in circa 30 giorni. Questo è molto vicino alla velocità di un'armata che marcia su strada principale, con marcia amministrativa e talvolta forzando la marcia, come nel caso di Carlo VIII. Tali ratei di marcia così bassi, confrontati a tempi più recenti, non devono stupire. Le armate erano pesanti e vasti ammassamenti di persone e cose, rallentati da vagoni di rifornimenti molto grandi, personale non militare, scarsa disciplina. Abbiamo confrontato questi numeri con quelli dell'era napoleonica, tratti dalla sistema di gioco "Le Campagne di Napoleone". Dopo

avere letto i resoconti del Guicciardini, ci si può rendere conto della ragionevolezza di questi valori.

### **Battaglie**

Le battaglie sono sempre state un questione di casualità. Una tattica è un piano per fare accadere cose più o meno in un certo punto e momento. Ogni capitano sa che questo piano è soggetto ad eventi di varia natura, ma sa che deve avere un piano. Questa semplice affermazione non era diffusa nel Medio Evo. Quando gli eserciti appartenenti a diverse nazioni iniziarono a scontrarsi durante le Guerre d'Italia, vide la luce la prima applicazione pratica della strategia e della tattica. Nel gioco si sperimenteranno le difficoltà nel vedere applicato il proprio piano per la battaglia, specialmente in presenza di un Capitano generale scarso. Per questa ragione si sarà tentati di ridurre la battaglia ad un confronto lineare di forza grezza. Se questo accade, non si stanno applicando i nuovi principi dell'arte della guerra, ma l'antico concetto di "vittoria coi numeri" di medievale memoria. Speriamo che i giocatori si sforzino di sfruttare le molte sottigliezze nell'uso delle Opzioni Tattiche, e di fare fronte alle loro limitazioni. La battaglia è suddivisa in tre scontri (Avanguardia, Corpo Centrale, Retroguardia) che rappresentano tre situazioni differenti ed in qualche modo contemporanee. Lo scontro di avanguardia dovrebbe essere considerato un fronte secondario, laddove è il Centro il luogo dove l'armata vince o perde.

### **Rifornimento**

Contrariamente ad un'opinione diffusa, il saccheggio non era la fonte principale di rifornimento per le armate del XVI° secolo (almeno in Italia). Questi uomini, specialmente i loro comandanti, semplicemente non potevano prendersi la libertà di devastare una regione dove probabilmente dovevano risiedere per un lungo periodo di tempo (la durata della campagna) o dove volevano asserire la loro autorità come rispettati signori. Quindi il saccheggio era spesso un provvedimento punitivo, o una tattica di "terra bruciata" per indurre decisioni politiche, oppure una dimostrazione di autorità. I rifornimenti erano spesso ottenuti dal territorio stesso, ma, di norma, venivano acquistati, anche se a prezzi "convenienti" per i soldati. Alcuni rifornimenti, e specialmente i rifornimenti non deperibili (come vestiti, munizioni, etc.), venivano trasportati lungo linee di rifornimento. Ma, in misura più rilevante, queste linee servivano per il "denaro" con cui pagare le truppe ed acquistare cibo e materiali. La paga per un soldato di fanteria era tipicamente prossima al livello minimo di sussistenza ed i soldati andavano alla guerra confidando in una campagna vittoriosa, piuttosto che per loro basse paghe. Le operazioni offensive richiedevano un quantitativo di denaro superiore per le paghe e per l'assetto logistico, specialmente per gli assedi. Per far fronte a questi problemi di reperimento del cibo, le armate erano accompagnate da immensi e pesanti treni di rifornimenti (anche rifornimenti viventi, come mandrie di buoi, o greggi di pecore). Il campo era un villaggio mobile per se stesso, sempre ad una distanza ravvicinata dall'armata principale. Nel gioco, questa particolare modalità di rifornimento viene astratta nel concetto di AP (Administrative Point) che fluisce dalla fonte di rifornimento all'armata ricevente, in tal modo che, tanto più l'armata è lontana, tanto minore sarà la sua probabilità di ricevere qualcosa. La mancanza di AP significa che i soldati non possono essere pagati e che quindi qualsiasi strategia offensiva è segnata, nel lungo periodo. Abbiamo deciso di omettere il campo che si muove con l'armata, perché ciò avrebbe comportato un aumento non necessario della complessità di gioco. Invece i giocatori noteranno che tagliare le linee di rifornimento metterà il nemico alle strette.

### **Attrito**

Anche a quei tempi, la Pianura Padana era una delle zone più fertili e ricche d'Italia. Quindi era normale per le armate trovare cibo sul posto. La musica cambiava quando l'esercito rimaneva in una regione dove la popolazione era volontariamente, o forzatamente,

ostile; oppure in caso di avverse condizioni ambientali (cattivo tempo, zone insalubri, assedi prolungati, etc.). La tabella dell'Attrito cerca di riflettere tutti questi fattori ed i giocatori noteranno che le principali cause di attrito sono: marce forzate (una sorta di "attrito meccanico", principalmente dovuto alla dispersione di truppe poco disciplinate) e terre ostili.

### Valori di forza delle unità di combattimento

L'equivalenza di base per un Punto Forza è di 1 PF = 500 fanti o cavalleggeri (la cavalleria leggera è considerata equivalente per questo scopo). Il calcolo per la cavalleria pesante è più complesso. Le fonti spesso ci danno i numeri dei soldati in termini di "lance". Spesso, ma non sempre: talvolta sono citati solo gli Uomini d'arme. Questa è stata la principale difficoltà per determinare i numeri esatti e soltanto il confronto tra le fonti ci ha permesso di raggiungere l'obiettivo. Una lancia era la tipica formazione della cavalleria pesante, composta di un uomo d'arme a cavallo e generalmente da uno a sei altri soldati. Durante le Guerre d'Italia, per esempio, la lancia Francese era tipicamente composta di un uomo d'arme, tre cavalli leggeri, due servitori (non combattenti). I tre cavalli leggeri erano di solito equipaggiati con una corazza più leggera per se stessi ed il cavallo. La lancia spesso combatteva aggregata; la cavalleria leggera non era separata da quella pesante durante il combattimento. Abbiamo dovuto creare una formula per prendere in considerazione entrambi i tipi di cavalleria in una lancia, ottenendo valori confrontabili con quelli della fanteria. Abbiamo stabilito un'ipotesi per l'equivalenza numerica tra la forza degli uomini d'arme e quella della fanteria. Quindi abbiamo usato le informazioni storiche per la composizione delle lance. Seguendo l'esempio sopra, un PF di Cavalleria Pesante Francese risulta essere circa 80 lance. Truppe di differenti nazionalità possono avere dei rapporti differenti lancia/PF. Talvolta la cavalleria leggera agiva come forza indipendente rispetto a quella pesante (specialmente durante le campagne più tardive o nelle armate spagnole). In questi casi abbiamo estratto la cavalleria leggera dalla lancia e formato unità indipendenti; una lancia è ridotta ad uomini d'arme a cavallo solo in questi casi.

### Qualità e Affidabilità delle unità da combattimento

Le Qualità delle unità da combattimento è in sostanza una estrapolazione numerica della valutazione del Taylor delle truppe. Il suo libro esamina tutte le unità di combattimento presenti nel gioco, fornendoci indicazioni sui loro relativi punti di forza e di debolezza. Abbiamo assunto le sue considerazioni come veritiere. Le abbiamo confrontate con Pieri, Oman ed altri. Abbiamo raggiunto una ragionevole sicurezza sulle Qualità relative. Personalmente credo che il gioco avrebbe bisogno di Qualità variabili nel tempo storico. Per esempio i picchieri Svizzeri dovrebbero avere un Qualità inferiore dopo la Bicocca. Dopo di allora infatti non dimostrarono più la stessa attitudine agli attacchi su larga scala e l'indifferenza al numero di perdite. Questo è un problema aperto, dopo tutto la qualità è una materia di discussione: non c'è nessuna legge fisica che permette di assegnare valori numerici esatti a qualità umane. Ma il combattimento nel gioco è strutturato come uno "scontro di qualità" piuttosto che di numeri grezzi (anche se grandi numeri, alla fine, probabilmente prevarranno). L'Affidabilità è indipendente dalla Qualità e riflette la sensibilità delle truppe nel vedersi rispettato il proprio "contratto" di guerra. Per le truppe mercenarie, ciò è banale; i nobili cavalieri combattevano per altre ragioni, che il denaro: poteva essere per l'onore, per la gloria e per il loro credo profondo nella superiorità della Cavalleria su ogni altra arma. Queste guerre ci hanno mostrato validi guerrieri sia tra i mercenari (gli Svizzeri sopra tutti) sia tra i nobili cavalieri (gli uomini d'arme Francesi).

## 20 Note sul disegno della mappa

di Alessandro Gardini

La mappa del gioco mostra l'area principale del Ducato di Milano e parte delle nazioni vicine agli inizi del XVI° secolo. Essa rappresenta la pianura padana da Parma ad Asti nella direzione est-ovest e dalle Alpi agli Appennini nella direzione nord-sud. Abbiamo utilizzato due scale diverse orizzontalmente (1:200.000) e verticalmente (1:240.000) per conservare le distanze sulla griglia esagonale in queste direzioni. Il lato superiore della mappa devia dal nord di alcuni gradi.

Per definire le caratteristiche del territorio abbiamo confrontato le mappe militari attuali con carte dei secoli passati ed altre fonti bibliografiche. La cartografia militare era agli esordi al tempo delle Guerre d'Italia, ma abbiamo supposto che la maggior parte del territorio non fosse cambiata granché fino al periodo napoleonico. Pertanto abbiamo consultato alcune centinaia di mappe e piante di città dal XVI° al XVIII° secolo ed abbiamo utilizzato particolarmente una carta molto accurata della Lombardia austriaca prodotta dagli astronomi di Brera (Milano) alla fine del XVIII secolo.

Un'altra fonte estremamente interessante è un manoscritto scritto a scopi militari da un nobile di Lodi per re Francesco I di Francia al tempo delle Guerre d'Italia. E' ora conservato alla Biblioteca Nazionale di Brera: A. Vignati, Itinerario Militare, AG XI 42. In questo manoscritto, sono descritti città, paesi e quasi tutti i villaggi dell'Italia settentrionale, con le strade che li connettono e le distanze relative, ed il numero di cavalli che vi si sarebbe potuto dislocare. Dal manoscritto abbiamo scoperto inoltre che esistono tuttora la più parte dei piccoli villaggi e anche delle cascine (grandi case coloniche) che esistevano già nel XVI secolo, mentre solo alcuni sono stati fondati in seguito.

La demografia del periodo non è ben nota: era basata per lo più sulle famiglie o 'fuochi' e perseguita per scopi fiscali o ecclesiastici. L'imperatore Carlo V ordinò un censimento del ducato di Milano negli anni 1545-1546, ma i risultati non sono ritenuti molto attendibili dagli storici. Per farsi un'idea, riportiamo la popolazione di alcune delle maggiori città sulla mappa nell'anno 1500

Asti	8000
Bergamo	15000
Brescia	48000
Como	10000
Cremona	40000
Milano	100000
Parma	18000
Pavia	16000
Piacenza	25000

(C. Cipolla, Storia economica dell'Europa preindustriale).

Bisogna ricordare che la popolazione italiana venne colpita duramente dalla guerra e dalle sue conseguenze, come insufficienza di cibo e malattie, durante le Guerre d'Italia. Ad esempio, la città di Treviglio contava circa 13000 abitanti nel 1499 ma non raggiungeva le 4500 anime nel 1529, dopo un saccheggio e diversi cambi di mano.

In generale, le città erano circondate da mura e includevano uno o più castelli (cittadelle) di solito incorporati o connessi alle mura; castelli più piccoli e talvolta chiese fornivano protezione ai paesi e ai villaggi. In realtà, vi sono così tanti castelli sparpagliati per il territorio che quasi ogni esagono della mappa dovrebbe contenerne uno. D'altra parte la maggior parte di questi castelli era inefficace, per la poca manutenzione ed il recente sviluppo delle artiglierie. Fu

infatti durante le Guerre d'Italia che venne sviluppato un nuovo tipo di fortezza, con mura basse e spesse, armate di cannoni e difese da bastioni. Noto come "tracce italiane" diventerà comune in tutta Europa ed oltremare nei secoli successivi. Sulla mappa abbiamo definito città e paesi considerando la loro rilevanza, popolazione e livello di fortificazione.

La rete stradale sulla mappa e' stata definita confrontando le mappe attuali con quelle dell'epoca e con il manoscritto di cui sopra. Di nuovo, abbiamo osservato che quasi ogni esagono avrebbe dovuto contenere una strada di qualche tipo, mentre d'altra parte la manutenzione stradale era così cattiva che in talune occasioni, in inverno, non fu possibile muovere i cannoni lungo le strade. Pertanto, abbiamo rappresentato solo i maggiori assi di comunicazione e alcune rilevanti alternative.

Il fiume Po ha cambiato il suo corso diverse volte nei secoli passati fino a quando non e' stato recentemente arginato. Abbiamo descritto il suo corso a valle della confluenza col Ticino in accordo ad una mappa disegnata nel 1583 da un ingegnere piacentino, di nome Bolzoni, e conservata nell'Archivio di Stato di Parma. Abbiamo verificato inoltre la consistenza della mappa col manoscritto.

L'attraversamento dei fiumi avveniva per lo più a guado (se possibile) o mediante traghetti, mentre alcuni ponti di barche erano disponibili sulle strade maggiori e vicino alle città. I ponti in muratura erano rari e di solito fortificati. Ne abbiamo individuati solo alcuni: il ponte sul Ticino a Pavia ed il ponte sull'Adda a Trezzo. Un terzo ponte, a Bobbio, non e' molto rilevante nel gioco.

Gli esagoni indicati come acquitrini sono in effetti risaie. La coltivazione del riso venne introdotta in Lombardia nel XV° secolo e si diffuse rapidamente nel secolo successivo. Tuttavia, la distribuzione di risaie sulla mappa rappresenta lo stato della coltivazione verso la fine del XVIII° secolo. Esse comprendono pertanto non solo le risaie effettivamente esistenti ma anche qualche altro tipo di terreno che venne convertito a risaia in seguito. Pensiamo che ciò non introduca errori troppo rilevanti nei termini del gioco.

Gli autori desiderano ringraziare le molte persone che hanno fornito il loro aiuto in questo lavoro davvero interessante e divertente. Innanzitutto desideriamo ringraziare il Prof. Tucci dell'Osservatorio Astronomico di Brera per averci prestato la sua copia della mappa della Lombardia austriaca. Quindi ringraziamo Marco Galandra per i suoi suggerimenti e informazioni sul periodo storico ed una simpatica visita al campo di battaglia di Pavia. Infine vogliamo qui ringraziare alcuni amici che ci hanno fornito di mappe, libri, CD e suggerimenti: in rigoroso ordine alfabetico Alessandro Albanese, Alessandro Beretta, Chiara Marmo, Andrea Mazzolini, Giovanni Peroni e Livio Pinto. Ancora una volta, grazie a tutti voi.

## 21 BIBLIOGRAPHY SCELTA

Questa è una bibliografia molto concisa sull'argomento, vale a dire i libri che abbiamo letto per creare questo gioco.

### Fonti principali:

Francesco Guicciardini

#### **Storia d'Italia**

Firenze, 1561

*Questa è la principale fonte originale per le Guerre d'Italia e copre tutto il periodo dal 1492 al 1534, principalmente da un punto di vista politico e militare. Un lavoro immenso e affascinante.*

Marino Sanuto

#### **I Diarii 1496-1533**

Venezia 1879

*Un resoconto completo e molto dettagliato delle campagne. Una fonte difficile ma estremamente informativa.*

Paolo Giovio

#### **Le vite del Gran capitano e del Marchese di Pescara**

Bari, 1931

*Un'altra fonte primaria che descrive le vite di due dei più preminenti capitani dell'epoca.*

### Lavori di riferimento:

L. Taylor

#### **The Art of War in Italy 1494-1529,**

London, 1920

*Si deve leggerlo. Si dovrebbe iniziare da questo testo per apprendere sulle Guerre d'Italia e la guerra nel Rinascimento.*

Ferdinand Lot

#### **Recherches sur les effectifs des armées françaises. Des guerres d'Italie aux guerres de religion, 1494-1562**

*Un rapporto molto dettagliato e accurato sulle armate francesi, e quelle dei nemici, durante il XVI° secolo.*

Piero Pieri

#### **Il Rinascimento e la crisi militare italiana, Torino, 1952**

*Lo studio più completo, e ancora non superato, sulle guerre rinascimentali in Italia; una solida base per storici ed appassionati.*

Bert S. Hall

#### **Weapons and Warfare in Renaissance Europe; Gunpowder, Technology and Tactics**

Johns Hopkins University, 1997

*Libro davvero utile sugli aspetti tecnologici della guerra del XVI° secolo.*

Geoffrey Parker

#### **The Army of Flanders and the Spanish Road**

Cambridge, 1972

*Logistica nel XVI° secolo.*

John, F. Guilmartin

#### **Gunpowder and Galleys; Changing Technology and Mediterranean Warfare in the Sixteenth Century**

Cambridge, 1974

*Guerra navale nel Mediterraneo del XVI° secolo.*

David Eltis

#### **The Military Revolution in Sixteenth-Century Europe**

London-New York, 1995

*Una introduzione concisa sulle tattiche del periodo, incluso la guerra d'assedio.*

Simon Pepper e Nicholas Adams

#### **Firearms and Fortifications, Military Architecture and Siege Warfare in Sixteenth-Century Siena**

Chicago, 1986

*Libro molto interessante sulle fortificazioni e la guerra d'assedio.*

Sir John R. Hale

#### **L'organizzazione militare di Venezia nel '500**

Roma, 1990

*La lettura obbligata per chiunque voglia davvero capire il significato della guerra in uno stato del Rinascimento.*

### Altre opere:

L. Casali, M. Galandra

#### **La Battaglia di Pavia**

Pavia, 1984

*I personaggi, i fatti ed il contesto storico della più famosa campagna e battaglia delle Guerre d'Italia.*

Angous Konstam

#### **Pavia 1525**

Osprey Military Campaign Series n.44

*Una lettura molto piacevole per i lettori in lingua inglese.*

Mario Troso

#### **L'ultima battaglia del Medioevo**

Gorizia, 2002

*Un nuovo studio sulla campagna e la battaglia di Novara.*

Sir Charles Oman

#### **A History of the Art of War in the Sixteenth Century**

Oxford, 1937

*Studio parzialmente superato, ma necessario, su tutta la guerra del XVI° secolo, che abbraccia un vasto panorama di uomini, azioni e fatti.*

Mario Troso

#### **Italia! Italia!**

**1526-1530**

#### **La Prima Guerra d'Indipendenza Italiana**

Parma, 2001

*Un libro molto acuto, dettagliato e coreografico su quella che l'autore dice essere stata il primo tentativo degli italiani di liberarsi dei loro invasori stranieri. Una fonte di informazioni eccellente in lingua italiana.*

Maurizio Arfaioli

#### **The Black Bands of Giovanni**

Pisa, 2005

*Uno studio nuovo sulla organizzazione e la vita della compagnia di Giovanni, uno dei più grandi condottieri italiani.*

Christopher Duffy

#### **Siege Warfare; the Fortress in the early modern war 1494 – 1660**

London, 1979

*Lavoro onnicomprensivo sulla Guerra d'Assedio rinascimentale.*

Musica:

La Capella Reial de Catalunya HESPERION XXI, Dir.: J. Savall

#### **Mille Regretz: La Cancion del Emperador**

*Canzoni e musica divina esattamente dai tempi delle nostre campagne.*

## INDICE GENERALE

<b>1</b>	<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>4</b>	11.1	DEFINIZIONI.....	15
1.1	CONCETTI GENERALI.....	4	11.2	PROCEDURE DI COMBATTIMENTO.....	16
1.2	SCALA DI GIOCO.....	4	11.3	PRIMI PASSI.....	16
1.3	DOTAZIONE DEL GIOCO.....	4	11.4	BATTAGLIA MAGGIORE.....	17
1.4	“INTELLIGENCE”.....	6	11.5	SCARAMUCCIA.....	22
<b>2</b>	<b>SEQUENZA DI GIOCO</b> .....	<b>6</b>	11.6	ASSEDIO.....	23
2.1	PREPARAZIONE DEL GIOCO.....	6	11.7	SORTITA.....	23
2.2	LA SEQUENZA.....	6	<b>12</b>	<b>PROCEDURE COMUNI DI</b>	
<b>3</b>	<b>COMANDO</b> .....	<b>7</b>	<b>COMBATTIMENTO</b> .....	<b>23</b>	
3.1	RANGO.....	7	12.1	ESEGUIRE UN ATTACCO SULLA	
3.2	CAPITANI GENERALI.....	7	TABELLA DEGLI ASSALTI.....	23	
3.3	PRIMO CAPITANO.....	7	12.2	ESEGUIRE LA RITIRATA.....	24
3.4	CAPITANI NON-IMPIEGATI.....	7	<b>13</b>	<b>FASE DELLA VITTORIA</b> .....	<b>25</b>
3.5	CAPITANI MINORI.....	7	<b>14</b>	<b>ALLINEAMENTO REGIONALE</b> .....	<b>25</b>
3.6	ELIMINAZIONI DI CAPITANI.....	7	<b>15</b>	<b>UNITA' MILITARI SPECIALI</b> .....	<b>26</b>
3.7	BONUS DI COMANDO.....	8	15.1	UNITA' AUSILIARIE.....	26
3.8	CARATTERISTICA SPECIALE DEL		15.2	UNITA' CON NOME.....	26
COMANDO.....	8	15.3	BANDE NERE.....	26	
<b>4</b>	<b>RIFORNIMENTI</b> .....	<b>8</b>	15.4	FANTERIA CON ARMI DA FUOCO.....	27
4.1	FONDI DI RIFORNIMENTO.....	8	15.5	COMANDO DELLE FORZE SVIZZERE.....	27
4.2	LINEE OF COMUNICAZIONE.....	8	<b>16</b>	<b>FORTEZZE</b> .....	<b>27</b>
4.3	PUNTI AMMINISTRATIVI.....	9	<b>17</b>	<b>TEMPO</b> .....	<b>27</b>
<b>5</b>	<b>ORGANIZZAZIONE DELLE ARMATE E</b>		<b>18</b>	<b>REGOLE OPZIONALI</b> .....	<b>29</b>
<b>ORDINI</b> .....	<b>9</b>	18.1	ACQUARTIERAMENTI (“QUARTERS”).....	29	
5.1	RIORGANIZZARE LE ARMATE.....	9	18.2	CONSOLIDAMENTO DEGLI SVIZZERI.....	29
5.2	DARE O RIDARE GLI ORDINI.....	9	18.3	CATTURA DI ARTIGLIERIA.....	29
5.3	ORDINI.....	10	18.4	TURNI INTERFASE.....	29
<b>6</b>	<b>LA FORZA</b> .....	<b>10</b>	18.5	RECLUTAMENTO DI MERCENARI	
6.1	TIPI DI FORZA.....	10	ITALIANI.....	30	
6.2	HEX MULTI-FORZA.....	10	18.6	CONQUISTA DI FORTEZZE A	
6.3	CREAZIONE DI UNA FORZA DURANTE IL		TRADIMENTO.....	30	
MOVIMENTO.....	10	18.7	SACCHEGGIO & DEVASTAZIONE.....	30	
<b>7</b>	<b>ATTIVAZIONE</b> .....	<b>11</b>	18.8	IL FATO DEL CAPITANO.....	31
7.1	RINFORZI.....	11	18.9	REGOLE OPZIONALI DELLA BATTAGLIA	
7.2	ATTIVAZIONE DI CAPITANI.....	11	MAGGIORE (VERSIONE SEMPLIFICATA).....	31	
7.3	AZIONI.....	12	<b>SCENARIO 1: VENEZIA ALLE CORDE, 1509</b> .....	<b>32</b>	
7.4	MOVIMENTO.....	12	<b>SCENARIO 2: L'ULTIMO TRIONFO SVIZZERO,</b>		
7.5	FORTIFICAZIONI CAMPALI.....	12	<b>1513</b> .....	<b>34</b>	
7.6	TERRENO E MOVIMENTO.....	12	<b>SCENARIO 3: LA PRIMA VOLTA DI FRANCESCO,</b>		
7.7	MARCIA AMMINISTRATIVA.....	13	<b>1515</b> .....	<b>35</b>	
7.8	ZONE DI CONTROLLO.....	13	<b>SCENARIO 4: I FRANCESI PERDONO IL</b>		
7.9	ATTACCO IN MARCIA.....	14	<b>DUCATO, 1522</b> .....	<b>37</b>	
<b>8</b>	<b>ATTRITO</b> .....	<b>14</b>	<b>SCENARIO 5: LO SCONTRO PER IL DUCATO DI</b>		
<b>9</b>	<b>DISCIPLINA</b> .....	<b>14</b>	<b>MILANO, 1524</b> .....	<b>39</b>	
9.1	CONTROLLO DELLA DISCIPLINA.....	14	<b>19</b>	<b>NOTE DI PROGETTO</b> .....	<b>42</b>
9.2	CONTROLLO PER IL RECUPERO.....	15	<b>20</b>	<b>NOTE SUL DISEGNO DELLA MAPPA</b> .....	<b>44</b>
9.3	DISORGANIZZAZIONE.....	15	<b>21</b>	<b>BIBLIOGRAPHY SCELTA</b> .....	<b>46</b>
<b>10</b>	<b>RAGGRUPPAMENTO E</b>				
<b>CONSOLIDAMENTO</b> .....	<b>15</b>				
10.1	FORZE MINORI RAGGRUPPATE.....	15			
<b>11</b>	<b>COMBATTIMENTO</b> .....	<b>15</b>			

## All is lost save Honour

### Sequenza di Gioco

Il gioco si svolge in una serie di turni consecutivi detti Turni di Gioco. Il segnalino di Turno-di-Gioco (“Game Turn”) deve iniziare il gioco come indicato nelle Istruzioni di Scenario. Quando un Turno di Gioco finisce, avanzare il segnalino di uno spazio sulla scheda. Questo processo continua finché termina l’ultimo Turno di Gioco oppure un Giocatore non raggiunge prima una Condizione di Vittoria. Tutte le attività di gioco devono avere luogo nell’ordine descritto sotto. Durante la Fase di Attivazione hanno luogo le Attivazioni dei Capitani di entrambe le parti: il giocatore “Attivo” è quello il cui Capitano è stato attivato. L’altro è il giocatore “Inattivo”.

Il Primo Giocatore in ogni Scenario sarà designato nelle Istruzioni di Scenario. Ogni Turno è composto di 6 fasi.

#### A) FASE DEL TEMPO

In questa fase si determina il Tempo ed i suoi effetti sul Movimento, il Combattimento e l’Attrito, sempre con un tiro di dado del Primo Giocatore (vedi “Tempo”, par.17).

#### B) FASE DI COMANDO

Il Primo Giocatore conduce i seguenti due Segmenti; quindi l’avversario fa lo stesso:

##### 1. Segmento Amministrativo

a. Nei turni previsti (indicati nelle Istruzioni di Scenario e, in giallo, sulla Scheda Segna-Turno), il Capitano Generale riceve Punti Amministrativi e tutti gli Ordini sono rimossi.

b. Designare una Fonte di Rifornimento.

##### 2. Segmento Organizzativo

a. Attivare o Deattivare Capitani.Minori

b. Trasferire Unità di Combattimento tra Capitani che occupano lo stesso hex sulla mappa. Trasferire Capitani Subordinati o non-Impiegati sulla mappa.

c. Trasferire Punti Forza da una Unità di Combattimento ad un’altra se entrambe occupano lo stesso hex e sono della stessa Nazionalità, tipo di unità, Qualità e Affidabilità. Creare o Riasssemblare Unità Sostitutive.

d. Dare o Ri-dare Ordini ai Capitani sulla mappa.

#### C) FASE DI ATTIVAZIONE

##### 1. Piazzamento dei Rinforzi

Tutte le Forze di Rinforzo disponibili ad entrambi i Giocatori in questo Turno sono poste nei loro hex di ingresso indicati. Quindi entrambi i giocatori conducono insieme i seguenti due Segmenti:

##### 2. Attivazione dei Capitani

a. Entrambi i giocatori indicano il Capitano sulla mappa (inclusi i Capitani di Rinforzo) che vorrebbero attivare. Il Primo Giocatore indica per primo nella prima attivazione di ogni Turno.

b. Ogni giocatore tira un dado, sottraendo il risultato dal Valore di Iniziativa del Capitano da lui indicato. L’Iniziativa del Capitano può essere modificata dall’Ordine (del capitano) o dalla presenza di Forze nemiche adiacenti. Inoltre, se la Forza è già stata attivata in questo Turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa. Il giocatore che ottiene il risultato più alto determina chi dei due Capitani si Attiva (vedi “Determinare il Capitano che si Attiva”, par.7.2.2). Il Capitano Attivato compie le sue azioni (vedi “Cosa può fare un Capitano Attivato”, par.7.2.4). Un segnalino di attivazione è quindi posto sulla (o a fianco) della pedina del Capitano, di valore corrispondente al numero di Attivazioni che sono state intraprese dal Capitano finora. Se questa è una Seconda Attivazione, la Forza deve controllare ora l’Attrito.

c. Questo processo è ripetuto dal Passo a. e il giocatore che ha appena terminato la Attivazione del suo Capitano, indicherà per primo il suo prossimo Capitano. Questo processo termina quando: a) i Capitani di un giocatore sono tutti “Completati” (al massimo, due Attivazioni per ogni Capitano) oppure b) un Giocatore rinuncia ad attivare ulteriori Capitani.

d. L’altro Giocatore a questo punto può fare una ed una sola Attivazione per ogni capitano che non è stato precedentemente Attivato in questo Turno, nell’ordine in cui vuole. Per ogni Capitano si tira un dado e il Capitano Attivato compie le sue azioni (vedi “Cosa può fare un Capitano Attivato”, par.7.2.4).

##### 3. Consolidamento Congiunto

Ora entrambi i giocatori consolidano tutti gli hex sulla mappa che hanno due o più Capitani, in modo che una sola pedina di Capitano occupi ciascuno hex. I Capitani nello stesso hex del loro Capitano Generale sono tolti dalla mappa e posti sulla Carta del Capitano Generale, nello scomparto appropriato. I segnalini di Attivazione vengono rimossi dalla mappa.

#### D) FASE DEL COMBATTIMENTO E ATTRITO

##### 1. “Intelligence”

I Capitani adiacenti a Forze nemiche con il loro lato fronte scoperto (nome visibile) rivelano la composizione delle loro Forze. Quindi, i Capitani adiacenti alle Forze nemiche con il loro lato fronte in giù (nascosti) sono girati a faccia in su. *Nota: adiacenti è sufficienti (non ZOC).*

##### 2. Risoluzione delle Battaglie

Vengono risolte le Battaglie (vedi “Procedure di Combattimento”, par.11.2)

##### 3. Consolidamento Congiunto

Ora entrambi i giocatori consolidano tutti gli hex sulla mappa come nel Passo C.3, sopra.

##### 4. Rimuovere i segnalini di Disorganizzazione

##### 5. Segmento d’Attrito

Le Forze controllano l’Attrito se sono in una ZOC nemica, sotto Assedio, in una Regione Ostile, o in una Terra Insalubre o Inospitale (vedi la Tabella dell’Attrito).

#### E) FASE DELLA VITTORIA

Determinare se il gioco termina per le Condizioni di Vittoria indicate nelle Istruzioni di Scenario.

#### F) AVANZARE IL TURNO DI GIOCO

Muovere il segnalino Turn-di-Gioco di uno spazio in avanti nella Scheda Segna-Turno. Le Fasi da A) fino a F) sono ripetute nella stessa sequenza descritta sopra.