

Guelphs and Ghibellines

Montaperti 1260, Benevento 1266, Campaldino 1289

Regolamento in Italiano

(Traduzione ufficiale. Nota: in caso di contrasto le regole in Inglese fanno fede)



INDEX

1.0 INTRODUZIONE

Guelphs and Ghibellines (G&G) è un wargame che permette di simulare tre importanti battaglie avvenute in Italia nella seconda metà del XIII secolo. Questo periodo vide la continuazione della lunga lotta per il predominio nella Penisola dalle due opposte fazioni comunemente chiamate Guelfi (in teoria seguaci del Papa) e Ghibellini (seguaci dell'imperatore).

Questa distinzione molto spesso risultò essere solo un pretesto per conflitti di natura politica, economica o familiare. Non era infrequente trovare una città o una casata schierarsi in un campo soltanto perché qualche avversario militava nel campo avverso.

2.0 COMPONENTI

2.1 Le Mappe di Gioco. Le due mappe di gioco ritraggono il territorio su quale furono combattute le tre battaglie. Il terreno sulla mappa è stato adattato ad una griglia esagonale utilizzata per regolare il movimento e il fuoco delle unità.

I vari tipi di terreno rappresentati sulla mappa sono spiegati nel regolamento.

2.2 Le pedine. Ci sono tre tipi di pedine in G&G: pedine di Unità di combattimento, pedine delle Personalità e segnalini informativi.

2.2.1 Personalità sono: Capitani, Eroi e Vessilliferi.

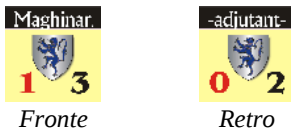
Capitani (singolare: Capitano) sono i comandanti di un esercito. Essi comandano le unità militari della propria formazione, chiamata *Battaglia*.

Un Capitano e le unità militari della sua *Battaglia* mostrano una striscia dello stesso colore sulla parte alta della pedina

Il fronte della pedina di Capitano riporta il **modificatore al combattimento** (in basso a sinistra) e il suo **Raggio di comando** (in basso a destra).

Il retro della pedina di Capitano mostra il suo Capitano Aiutante (un luogotenente), se questo è disponibile.

Esempio di pedina di Capitano :



Fronte

Retro

Ogni Capitano possiede anche una pedina di **Capacità di Comando** (CC); questa pedina è utilizzata sulla Capitano Activation Track (CAT). Il fronte della pedina di CC di un Capitano mostra uno scudo con il simbolo del Capitano e la Capacità di Comando iniziale di quel Capitano all'inizio della battaglia; il retro della pedina riporta il nome del Capitano e, per quei Capitani che possono incominciare in Riserva (vedi 16.00) la parola "Reserve".

Esempio di pedina CC di un Capitano:



Fronte

Retro

Gli **Eroi** sono Personalità che si sono distinti durante la battaglia, anche se non avevano responsabilità di comando all'interno del proprio esercito. Il fronte della pedina Eroe riporta il nome e il modificatore al combattimento dell'eroe.



Esempio di pedina Eroe



Esempio di pedina Vessillifero

Il **Vessillifero** era solitamente un cavaliere, membro di un'importante famiglia, che aveva l'onore di portare sul campo di battaglia lo stendardo del proprio esercito.

2.2.2 Unità di combattimento. In G&G si trovano unità di combattimento a cavallo o a piedi. Le unità di combattimento a piedi sono a loro volta divise in fanteria, balestrieri e arcieri. Il fronte delle unità di combattimento mostra la **Qualità** (la cifra in alto) e la **Classe d'armatura** (una lettera nel riquadro). Balestrieri e arcieri presentano una freccia sotto al loro valore di Qualità per indicare la capacità di tiro di questi tipi di unità di combattimento (una freccia viola per i balestrieri, nera per gli arcieri).

Esempio di pedina di Cavalleria (CR in rosso):



Fronte



Retro

Il retro della pedina delle unità di combattimento mostra il lato Disorganizzato dell'unità, indicato da una "D" nera in un esagono.

Esempio di pedine di combattimento a piedi (CR in nero):



Fanteria

Balestrieri



Arcieri

Il colore di sfondo delle pedine guelfe è sempre giallo, per le pedine ghibelline azzurro. Unità di Combattimento (con differenti gradazioni per le tre battaglie).

2.2.3 Segnalini informativi. Queste pedine sono utilizzate per varie funzioni del gioco. Il loro uso è spiegato nel regolamento.

2.2.4 Carte, Tabelle, Dadi. L'utilizzo di tutte le carte e le tabelle è spiegato nel regolamento. In G&G si utilizza due dadi a sei facce.

2.3 Scala di gioco. Le Regole dello scenario specificano la scala di tempo/spazio di ogni battaglia.

GLOSSARIO

Giocatore Attivo: Il giocatore che può attivare uno dei suoi Capitani, grazie ad una Attivazione Basica oppure ad un riuscito *Continuum* o *Interruptio*.

Classe d'armatura: il livello di corazzature delle unità di combattimento. Può essere: “-“ (nessuna armatura), “L” (leggera), “M” (media), “H” (pesante).

Attivazione basica: Un Capitano sta effettuando una Attivazione basica ogni volta che viene attivato senza dover tirare i dadi (*non* grazie ad un *Continuum* o un *Interruptio*).

Battaglia: durante questo periodo gli eserciti erano composti da diverse formazioni chiamate “*Battaglie*”, composte da raggruppamenti consistenti di combattenti dotati di una notevole autonomia sul campo di battaglia. Ogni esercito è composto da una o più di queste *Battaglie*. Il Capitano e le unità di combattimento della sua *Battaglia* presentano una striscia dello stesso colore sulla parte alta della pedina.

Cavalleria: Nel periodo preso in considerazione dal gioco le unità a cavallo rappresentavano il nucleo principale degli eserciti e avevano ancora un ruolo predominante sul campo di battaglia.

Perdita di Coesione: Le perdite (morti, feriti, fuggitivi etc.) che le unità di combattimento subiscono sono indicate con la perdita di coesione (CH) dell'unità. Tutti i CH sono cumulativi, dovete piazzare sull'unità una pedina con il valore di CH uguale al numero totale di CH che l'unità ha ricevuto.

Qualità (CR): Questo valore rappresenta la capacità di combattimento di una unità (include il livello di morale dell'unità, l'addestramento, la presenza di buoni ufficiali di grado inferiore, etc.). Ogni volta che è richiesto il CR di una unità di combattimento si deve considerare il CR attuale e non quello iniziale. **Il CR attuale è uguale al CR iniziale meno il numero di CH ricevuti.**

Capacità di Comando (CC): Questo valore misura l'abilità di comando del Capitano. Il valore corrente è indicato sulla Tabella di Attivazione del Capitano (CAT) dalla pedina di **Capacità di Comando** e questo valore può cambiare durante la battaglia a causa di vari eventi. Il CC di un Capitano non può mai essere inferiore ad 1 sulla CAT.

Continuum: In G&G questo è il meccanismo che consente ai Capitani di ripetere l'attivazione.

Disorganizzata: è detta Disorganizzata una unità di combattimento che ha perso la sua organizzazione iniziale di combattimento ed è quindi più debole in combattimento. Ciò viene indicato girando la pedina di combattimento sul retro.

Disorganizzazione: La Disorganizzazione rappresenta la perdita di efficienza che una unità di combattimento subisce in seguito a diversi eventi del gioco, la Disorganizzazione può causare all'unità CH.

Orientamento: I due esagoni verso cui è orientate la cima di una unità di combattimento sono detti i due esagoni “frontali”; quelli ai lati sono detti “di fianco” e quelli dietro “di retro” (vedi Fig.1).

Unità di combattimento a piedi: La fanteria degli eserciti comunali era prevalentemente difensiva, ma aveva comunque una discreta capacità di combattimento. Era composta solitamente di fanteria e unità da lancio (balestrieri e arcieri).

Interruptio: in G&G, questo è il meccanismo che permette di interrompere l'azione nemica, cambiando il giocatore attivo.

Unità con capacità di tiro: si tratta di arcieri e balestrieri. Queste unità hanno capacità di tiro.

Capacità di Movimento: La capacità di movimento delle unità non è indicate sulla pedina. Può essere trovata a seconda del tipo di unità sulla Movement Allowance Chart.

Ordini: in G&G le unità di combattimento non possono fare niente senza avere ricevuto un ordine appropriato. Ci sono 6 Ordini individuali e 2 Ordini Speciali.

Punti Ordine (OP): un valore che indica la capacità di un Capitano di dare Ordini quando attivato.

Personalità: le personalità rappresentano gli individui più importanti, spesso con ruolo di comando, negli eserciti.

Zone of Control (ZOC): La ZOC rappresenta la capacità di una unità di combattimento di influenzare il movimento e il combattimento di unità nemiche. Le unità di combattimento esercitano la ZOC nei loro due esagoni frontali.

3.0 LA MECCANICA DEL GIOCO

Non ci sono turni di gioco in G&G. La battaglia viene combattuta in una serie continuata di Attivazioni dei Capitani fino a quando una delle parti ottiene la vittoria (17.2.2) o la battaglia finisce in parità (17.3).

Durante la sua attivazione un Capitano riceve un numero di Punti Ordine pari alla sua Capacità di Comando. I Punti Ordine sono utilizzati dai Capitani per dare ordini alle unità di combattimento e alle Personalità della propria *Battaglia*.

Le Regole dello Scenario indicano quale Capitano deve essere attivato per primo in ogni battaglia. Ogni Capitano dispone di

una pedina di Capacità di Comando da utilizzare sulla Tabella di Attivazione del Capitano (CAT).

Il giocatore attivo conduce i seguenti segmenti:

1. Il giocatore attivo sceglie uno dei suoi Capitani, questo Capitano diviene Attivo (*Attivazione basica*) e conduce una Sequenza di Attivazione del Capitano (vedi par.4.0). Non è richiesto nessun tiro di dado per una *Attivazione basica*.
2. Attivazione da *Continuum*: Il giocatore attivo può tentare di attivare nuovamente il Capitano appena attivato, oppure un nuovo Capitano o Passare.

Se il tentativo di *Continuum* ha successo:

- 3.a Il giocatore inattivo può tentare un *Interruptio* contro il *Continuum* riuscito (Attivazione da *Interruptio*, 4.2)
- 3.b Se il tentativo di *Interruptio* ha successo il giocatore inattivo diventa quello attivo e *vice versa* e il giocatore che ha effettuato l'*Interruptio* conduce la sua attivazione. Quindi il gioco ritorna al punto 2.
- 3.c Se il tentativo di *Interruptio* non viene effettuato oppure non riesce, il giocatore attivo può condurre la sua attivazione da *Continuum*. Quindi il gioco ritorna al punto 2.

Se il tentativo di *Continuum* non ha successo oppure il giocatore attivo Passa:

- 4.a Il giocatore inattivo diventa quello attivo e la partita riprende dal punto 1.

4.0 SEQUENZA DI ATTIVAZIONE DEL CAPITANO

Quando un Capitano diviene Attivo in seguito ad una Attivazione Basica o grazie ad un tentativo riuscito di *Continuum* o *Interruptio*, il giocatore che controlla quel Capitano deve seguire i seguenti segmenti:

1. Un Capitano Attivo grazie ad una Attivazione Basica o ad un *Continuum* (4.1) riceve un numero di Punti Ordine uguale al valore che attualmente occupa il CC del Capitano sulla CAT. Segnate il numero di Punti Ordine sulla Order Points Track.

1.a Un Capitano Attivo grazie ad una Attivazione da *Interruptio* (4.2) riceve un numero di Punti Ordine uguale alla metà (arrotondata per eccesso) del valore che attualmente occupa il CC del Capitano sulla CAT.

2. Il CC del Capitano è mosso di uno spazio in basso sulla CAT.

3. Tutte le pedine "Fired" sulle unità di balestrieri della *Battaglia* attivata sono rimossi (le balestre vengono ricaricate). Piazzate una pedina "First Activation" o "Second Activation" (vedi regola 4.3) sulla pedina del Capitano attivato.

4. Il Capitano ora utilizza i suoi OP per dare gli ordini (5.1) alle unità della propria *Battaglia*. Ogni Ordine deve essere assegnato ad una unità di combattimento ed è eseguito immediatamente, tranne i combattimenti di mischia che sono risolti tutti al punto 5 (sotto). Gli OP sono sottratti dalla Order Points Track nel momento in cui sono spesi.

4.a Le unità che ricevono un Ordine che consente il movimento possono muovere della piena Capacità di Movimento e sono soggette ad eventuale Fuoco di reazione in uscita (10.4.2).

4.b Ogni unità non in ZOC (7.0) nemica può cambiare il suo orientamento di un vertice di esagono se una unità di combattimento nemica termina il movimento adiacente ad un suo esagono di fianco o retro (6.2).

4.c Ogni unità con una pedina "Attack" o "Carica!" deve indicare l'unità nemica che intende attaccare.

4.d Fanteria, balestrieri e arcieri che sono indicati come bersaglio di una "Carica!" devono fare un test di morale (12.1.4).

4.e Unità con capacità di tiro possono fare Fuoco di reazione in entrata (10.4.1).

4.f Unità di cavalleria che sono bersaglio di una "Carica!" possono Controcaricare (12.2).

5. Tutti i combattimenti di mischia indicati dalle pedine "Attack" or "Carica!" sono risolti, nell'ordine desiderato dal giocatore attivo:

5.a Fanteria, balestrieri e arcieri che attaccano un esagono frontale di una unità di cavalleria devono fare un test di morale (12.0.1)

5.b Per tutti i combattimenti di mischia seguite la Sequenza di risoluzione dei combattimenti di shock (10.6).

6. Dopo che tutti i combattimenti di mischia sono stati risolti rimuovete tutte le pedine "Fired" and "Reorganization" presenti sulle unità di combattimento della *Battaglia* del Capitano attivato.

7. Rimuovete tutte le pedine "Fired" presenti su unità di arcieri sulla mappa.

8. Se richiesto dal regolamento (vedi regola 17.2.1) il giocatore attivo tira sulla Victory Table.

4.1 Continuum

Quando un giocatore tenta *Continuum*, deve selezionare uno dei suoi Capitani e tirare due dadi:

- ◆ Se il risultato del tiro dei dadi è uguale o inferiore all'attuale valore che occupa il CC del Capitano sulla CAT il Capitano può essere attivato: seguire la Sequenza di Attivazione del Capitano (4.0)
- ◆ Se il risultato del tiro dei dadi è superiore il tentativo di *Continuum* è fallito.
- ◆ Sottrarre 1 dal CC sulla CAT del Capitano che ha fatto il tentativo, anche quando il tentativo non ha avuto successo.

4.2 Interruptio

Se e solo se il giocatore attivo riesce nel suo tentativo di *Continuum*, il giocatore avversario ha l'opzione di tentare un *Interruptio* con un proprio Capitano.

Quando un giocatore vuole tentare un *Interruptio*, deve selezionare uno dei suoi Capitani (con un valore di CC di due o più) e tirare due dadi:

- ◆ Se il risultato del tiro dei dadi è uguale o inferiore all'attuale valore di CC sulla CAT del Capitano selezionato questo può essere attivato: seguire la Sequenza di Attivazione del Capitano (4.0), ma vedi regola 5.1.2.
- ◆ Se il risultato del tiro dei dadi è superiore al valore di CC il tentativo di *Interruptio* è fallito (il giocatore attivo può procedere con il suo *Continuum*).
- ◆ Dopo ogni tentativo di *Interruptio*, Sottrarre 1 dal CC sulla CAT del Capitano che ha fatto il tentativo, anche quando il tentativo non ha avuto successo.

4.2.1 Se un Capitano ha successo nel suo tentativo di *Interruptio*, diventa il Capitano attivo e il Capitano che precedentemente aveva avuto successo con il *Continuum* diventa inattivo.

4.2.2 E' permesso tentare solo **UN** *Interruptio* per ogni *Continuum* riuscito.

4.2.3 Non è possibile tentare un *Interruptio* verso un Capitano divenuto attivo grazie ad un *Interruptio*.

4.3 Limiti di Attivazione dei Capitani

Un Capitano non può essere attivato più di due volte di seguito tra attivazione Basica, *Continuum* o *Interruptio*.

Dopo che un Capitano termina la sua prima sequenza di attivazione, piazzate la pedina “First Activation” su di lui, togliendola dal Capitano sul quale la pedina era precedentemente. Se un Capitano con la pedina “First Activation” riesce in un *Continuum*, girate la pedina sul lato “Second Act”. Un Capitano con sopra la pedina “Second Activation” non può tentare ulteriori *Continuum*.

Ricorda: Il giocatore attivo può sempre tentare un *Continuum* con un altro Capitano.

4.4 Capacità di Comando

La Capacità di Comando diminuisce progressivamente con il progredire della battaglia. Può aumentare di nuovo solo grazie ad un ordine speciale di Recupero (5.4) o quando una *Battaglia* in Riserva è rilasciata (16.1).

La posizione della pedina di Capacità di Comando di un Capitano non può mai andare più in basso della casella 1 sulla CAT.

4.4.1 Che facciamo qui? (Confusione in battaglia). Ogni volta che il risultato del tiro dei dadi in un tentativo di *Continuum* o *Interruptio* è 12, anche **tutti** gli altri CC (oltre quello del Capitano che ha fallito il tentativo) di **entrambi gli eserciti** sono abbassati di uno spazio sulla CAT.

5.0 ORDINI



Gli Ordini sono il cuore del sistema di gioco. Le unità di combattimento non possono muovere, attaccare o utilizzare armi da lancio se non ricevono un Ordine dal loro Capitano (eccezione: regole 10.4, Fuoco di reazione e 10.9, Avanzata dopo il combattimento).

In G&G ci sono sei tipi di ordini individuali (5.3) e due Ordini Speciali: Recupero (5.4) e Raccolta (vedi le Regole dello scenario).

5.1 Punti ordine

Ogni volta che un Capitano è attivato riceve un numero di Punti Ordine (OP) dipendente dalla posizione che la pedina di Capacità di Comando del Capitano occupa sulla CAT.

5.1.1 Un Capitano attivato grazie ad un Attivazione Basica o ad un *Continuum* (4.1) riceve un numero di OP **uguale** alla posizione attuale del suo CC sulla suo CAT. Segnate il numero di OP sulla Order Points Track..

5.1.2 Un Capitano attivato grazie ad un *Interruptio* (4.2) riceve un numero di OP **pari alla metà** (arrotondata per eccesso) del valore attuale del suo CC sulla suo CAT. Segnate il numero di OP sulla Order Points Track..

5.1.3 Un Capitano può dare Ordini solo ad unità della propria *Battaglia*; ogni unità può ricevere solo un Ordine per ogni attivazione del proprio Capitano.

5.1.4 Gli ordini sono assegnati uno alla volta. Selezionate l'unità a cui volete dare un Ordine, sottraete l'appropriato numero di OP sulla Order Points Track ed eseguite l'Ordine immediatamente.

5.2 Raggio di Comando

Ogni Capitano ha un Raggio di Comando che indica la distanza massima (in esagoni) che può esserci tra una unità di combattimento e il proprio Capitano perché questa sia ancora in comando. Considerate l'esagono su cui si trova l'unità, ma non quello del Capitano. Il Raggio di Comando non può essere tracciato attraverso esagoni occupati da unità di combattimento nemiche. La ZOC nemica (7.0) non ha effetto sul Raggio di Comando.

5.2.1 Il Raggio di Comando è calcolato nel momento in cui si vuole dare l'Ordine.

Nota: Un Capitano può assegnare degli Ordini, muovere e poi dare altri Ordini.

5.2.2 Estensione del Raggio di Comando. Una unità di combattimento oltre il Raggio di Comando del proprio Capitano, ma adiacente ad un'altra unità appartenente alla stessa *Battaglia* ed in comando è considerata in comando. Questo Raggio di Comando “esteso” può essere tracciato attraverso una serie di unità adiacenti e della stessa *Battaglia*.

5.2.3 Unità Fuori Comando. Una unità oltre il normale o esteso Raggio di Comando del suo Capitano si considera Fuori Comando. Una unità Fuori Comando è limitata nel numero di Ordini che può ricevere (vedi regola 5.5).

5.3 Tipi di Ordini

Ogni Ordine normalmente costa **un OP** tranne l'Ordine Scaglionato (vedi anche Unità Fuori Comando, regola 5.5). Un Ordine Speciale costa ad un Capitano tutti i suoi OP. Gli Ordini sono:

5.3.1 Movimento/Attacco. L'unità che riceve questo ordine può muovere fino alla sua massima capacità di movimento. Se l'unità termina il suo movimento con almeno una unità nemica in uno dei suoi due esagoni di fronte può decidere di attaccare, ma non è obbligata a farlo. Se decide di attaccare l'unità nemica riceve un segnalino “Attack” per indicare che nella successiva fase di combattimento dovrà attaccare. Unità già adiacenti ad unità nemiche possono cambiare orientamento(6.1) di un vertice (soltanto) e quindi attaccare, porre il segnalino di “Attack” su di esse.

5.3.2 Tiro. Quando riceve questo ordine una unità di combattimento con la capacità di tiro può effettuare un Tiro (10.1). Una unità che riceve questo ordine può cambiare il suo orientamento (6.1) di un vertice prima di fare fuoco, ma non può muovere in altro modo.

5.3.3 Riorganizzazione. Una unità Disorganizzata non adiacente ad unità nemiche con un Ordine di Riorganizzazione non può fare niente altro che tornare al suo status non disorganizzato (per indicarlo girate la pedina sul suo fronte).

Porre un segnalino di “Reorganization” sopra la pedina per ricordarsi.

5.3.4 Arretramento. Una unità che riceve l’ordine di Arretramento può indietreggiare di un esagono, anche se in ZOC nemica, verso uno dei suoi esagoni di Retro non occupati. L’unità mantiene il suo orientamento originale. Una unità può Arretrare fuori e dentro una ZOC.

5.3.5 Carica! Solo unità di cavalleria non Disorganizzata possono ricevere questo Ordine (vedi 12.1). L’unità che ha ricevuto questo Ordine deve muovere almeno un esagono e **deve** attaccare una unità nemica (piazzate un segnalino “Carica!” sull’unità).

5.3.6 Ordine Scaglionato. Solo unità di cavalleria possono ricevere questo Ordine (vedi 12.3). Il giocatore può scambiare la posizione di una unità di cavalleria con quella di un’altra della stessa *Battaglia* con lo stesso orientamento e in uno dei suoi esagoni di retro. Le due unità mantengono il loro orientamento originale. Questo Ordine costa 2 OP e permette di muovere le due unità, le quali non possono ricevere altri Ordini nella stessa fase di attivazione.

5.4 Ordini Speciali

In G&G sono presenti anche due Ordini Speciali: Recupero e Adunata. E’ possibile dare un Ordine Speciale solo durante una Attivazione Basica (non è mai possibile durante una attivazione dovuta a *Continuum* o un *Interruptio*). Un Capitano spende tutti i suoi OP per dare un Ordine Speciale.

L’Ordine di Raccolta è spiegato nelle regole degli Scenari.

5.4.1 Recupero. Solo un Capitano che non ha nessuna unità da combattimento della propria *Battaglia* adiacente ad unità nemiche può dare questo Ordine. Un Capitano può dare un Ordine di Recupero solo se la posizione del suo CC sulla CAT è **cinque o meno**. Un Capitano con un Ordine di Recupero muove la sua pedina di CC verso l’alto di un numero di spazi pari ad un tiro di dado diviso due (arrotondato per difetto, uno è zero), ma mai oltre il proprio valore iniziale (quello indicato sulla pedina).

5.5 Ordini a unità fuori comando

Una unità fuori comando può ricevere suoli Ordini di Movimento (ma non può Attaccare), Fuoco o Arretramento e questi Ordini gli costano **due** OP.

6.0 ORIENTAMENTO

Tutte le unità di combattimento devono sempre essere orientate nell’esagono in maniera da avere la parte superiore (quella con la striscia colorata e nome) rivolta verso il vertice degli esagoni (tra due esagoni). L’orientamento delle personalità non ha influenza nel gioco.

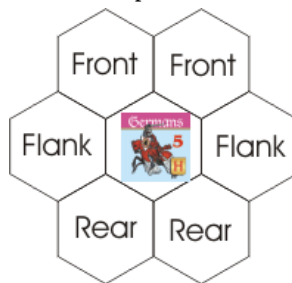


Fig.1

6.0.1 I due esagoni verso cui è orientate la pedina sono chiamati esagoni frontali, quelli ai lati sono esagoni di fianco e quelli posteriori sono esagoni di retro (vedi figura 1).

6.0.2 Una unità può Muovere, Attaccare o Caricare solo in uno dei suoi esagoni frontali.

6.1 Cambio di Orientamento

Per poter cambiare il proprio orientamento una unità di combattimento deve girare all’interno dell’esagono in cui si trova. La cavalleria paga un punto movimento per cambiare un qualsiasi numero di vertici di esagono, le unità di combattimento a piedi spendono 1 PM per ogni vertice di esagono cambiato. Unità di combattimento con capacità di fuoco che cambiano il proprio orientamento sono soggetti alle regole 10.3.3 e 10.4.3.

6.1.1 Unità non possono cambiare il proprio orientamento quando sono in ZOC nemica (Eccezioni: 10.7.1 e 10.9.1).

6.1.2 Unità non possono cambiare il proprio orientamento mentre sono in un esagono occupato da un’altra unità amica durante il movimento.

6.2 Cambio di Orientamento di Reazione

Le unità di combattimento possono cambiare il proprio orientamento di un vertice di esagono nel momento in cui una unità nemica si ferma in uno degli esagoni adiacenti di fianco o di retro dell’unità in questione (anche durante l’Avanzata dopo il combattimento, 10.9, e l’Ordine scaglionato, 12.3; mentre un cambio di orientamento non può causare un cambio di orientamento di reazione).

Non è possibile effettuare un cambio di orientamento di reazione se già in ZOC nemica (ricordatevi che la Cavalleria ignora la ZOC esercitata da unità di fanteria).

Dopo avere effettuato un cambio di orientamento di reazione l’unità deve tirare un dado:

- ◆ Se il risultato è uguale o inferiore al CR corrente non ci sono penalità.
- ◆ Se il risultato è superiore al CR corrente, l’unità subisce una Disorganizzazione (11.0).

6.2.1 Se l’unità che muove è una unità di combattimento a piedi e l’unità che reagisce è a cavallo non è necessario tirare il dado, il cambio di orientamento di reazione riesce automaticamente.

6.2.2 Se l’unità che muove è una unità di combattimento a cavallo (in Carica o meno) e l’unità che reagisce è a piedi, l’unità che reagisce deve aggiungere +2 al tiro di dado.

7.0 ZONA DI CONTROLLO

Le unità di combattimento esercitano una Zona di Controllo (ZOC) nei loro esagoni frontali (Eccezione: Palvesari, 14.0.6). Le Personalità non esercitano ZOC. Una ZOC non è impedita dalla presenza di altre unità o ZOC.

7.0.1 Una ZOC non si estende in esagoni dove è proibito il movimento (vedi la tabella degli effetti del terreno).

7.1 Effetti della ZOC

Tutte le unità da combattimento devono cessare il movimento quando entrano in ZOC nemica.

7.1.1 Le unità di Cavalleria non sono influenzate dalla ZOC esercitata da unità di combattimento a piedi.

Le unità di Cavalleria sono comunque soggette al Fuoco di Reazione (10.4).

7.1.2 Le Personalità non sono costrette a fermarsi quando entrano in una ZOC nemica (vedi anche regola 13.1.4).

7.2 Uscire da una ZOC nemica

Una unità da combattimento che inizia il suo movimento in ZOC nemica può volontariamente uscire da quella ZOC nemica solo se riceve un ordine di Withdraw (5.3.4) o di Scaglionamento (12.3).

7.2.1 Unità che escono volontariamente dagli esagoni frontali di una unità con capacità di tiro sono soggetti al fuoco di reazione (10.4.2).

8.0 MOVIMENTO

8.1 Capacità di Movimento

La capacità di movimento (MA) delle unità non è indicata sulle pedine; può essere trovato per i vari tipi di unità sulla Movement Allowance Chart. La Capacità di Movimento (MA) è la capacità basica per un singolo ordine di Move/attack o di Carica! (5.3.1). Una unità da combattimento che riceve un ordine di Movimento/Attacco o Carica! può muovere fino alla sua massima capacità di movimento.

8.1.1 Le Personalità e la Cavalleria hanno un MA di 5, tutte le altre unità di combattimento hanno un MA di 3 (vedi la Movement Allowance Chart).

8.1.2 Una unità muove da un esagono ad un altro contiguo pagando il costo del terreno di ogni esagono in cui entra (vedi 8.2). Il movimento di una unità deve essere completato prima di poter muovere un'altra unità.

8.1.3 Una unità può essere mossa in ogni direzione o combinazione di direzioni, però può entrare solo in uno dei suoi due esagoni frontali. Per poter cambiare la propria direzione una unità deve prima cambiare orientamento (6.1) ruotando all'interno dell'esagono che occupa.

8.2 Effetti del Terreno

Un'unità spende dei Punti Movimento (MP) della sua Movement Allowance per ogni esagono in cui entra.

La Terrain Effects Chart (TEC) indica i costi in MP per ogni tipo di terreno in cui una unità può entrare.

8.2.1 I tipi di terreno che impediscono alla Cavalleria una carica sono indicati sulla TEC.

8.2.2 Una unità non può mai entrare in un hex a meno che abbia sufficienti Punti Movimento per attraversare il lato di esagono e pagare il costo del terreno dell'esagono.

8.2.3 Il terreno può avere effetto anche sul combattimento e sul fuoco con degli spostamenti di colonna e/o delle modifiche ai tiri di dado sulla SCT, come indicato sulla TEC.

8.2.4 Il movimento attraverso o in certi tipi di terreno (indicati dalla TEC) causa a determinati tipi di unità di combattimento di

subire una Disorganizzazione (per Disorganizzazione vedi regola 11.0).

Questa Disorganizzazione avviene nel momento in cui l'unità entra nell'esagono (anche se a causa di una avanzata o ritirata dopo il combattimento).

8.2.5 Terreno chiaro. In G&G sono presenti tre livelli di terreno chiaro. Gli esagoni contenenti due differenti livelli sono considerati essere ad un livello di altitudine intermedio tra i due. Gli esagoni a livello intermedio influiscono sul combattimento (vedi TEC).

Esempio: l'es. 1206 sulla mappa di Campaldino si trova ad una altitudine maggiore dell'es. 1205 e ad una inferiore all'es. 1207.

8.2.6 Piccoli edifici, alberi e altre caratteristiche. Piccoli edifici ed alberi non hanno effetto sul gioco. Anche altre caratteristiche minori stampati sulla mappa (*Esempio: gli esagoni 0203 o 0803 sulla mappa di Campaldino*) non hanno alcun effetto sul gioco.

8.2.7 Fiumi, Ruscelli e Ponti. I fiumi occupano al centro dell'esagono, mentre i ruscelli scorrono lungo il bordo. Unità di combattimento e personalità non possono mai entrare in un esagono di fiume. I ponti sono ignorati, considerate l'altro terreno nell'esagono.

Nota del disegnatore: Nelle battaglie di Montaperti e Campaldino le aree oltre il fiume non sono giocabili perché storicamente risultarono esterne ai combattimenti; per quanto riguarda il ponte sulla mappa di Benevento probabilmente si trattava di una passerella in legno e non di un vero e proprio ponte.

8.2.8 Terreno collinoso. Il terreno collinoso rappresenta una zona accidentata e non molto alta, ma di difficile utilizzo per un esercito medievale.

Un esempio di terreno collinoso è l'es. 2706 sulla mappa di Benevento.

8.2.9 Bosco. Solo gli esagoni completamente di bosco sono considerati "Bosco". *Un esempio di Bosco è l'es. 2305 sulla mappa di Montaperti.*

8.2.10 Edifici, Villaggi. Non hanno effetto sul gioco. Le unità si considerano sempre fuori dagli edifici sulla mappa.

Nota del disegnatore: In nessuna delle battaglie simulate in G&G gli eserciti coinvolti utilizzarono qualche edificio come parte del proprio schieramento. Solo a Montaperti alcune unità Guelfe tentarono di organizzare una disperata resistenza in una costruzione, ma questo avvenne dopo la rotta del proprio esercito.

8.3 Movimento attraverso unità

8.3.1 Una unità di combattimento non può mai muovere in o attraverso un esagono contenente unità nemiche o attraverso un es. contenente unità amiche adiacenti ad unità nemiche.

8.3.2 Unità di combattimento possono muovere, ma non terminare il proprio movimento (Eccezione: vedi 14.1, Palvesari), in esagoni contenenti unità amiche non adiacenti ad unità nemiche, pagando un MP supplementare.

9.0 AMMASSAMENTO

L'ammassamento si riferisce alla possibilità di avere più di una unità nello stesso esagono.

9.0.1 Regola Basica di Ammassamento. Un esagono può contenere una sola unità di combattimento. (Eccezione: vedi 14.1, Palvesari).

9.0.2 Personalità e segnalini informativi non contano per i limiti di ammassamento. Un esagono può contenere un qualsiasi numero di Personalità e segnalini informativi.

10.0 COMBATTIMENTO

In G&G ci sono due tipi di combattimento: Tiro e Mischia. Il Tiro avviene durante lo Step 4 della Sequenza di Attivazione del Capitano (vedi 4.0). La Mischia avviene durante lo Step 5 della stessa sequenza di gioco.

10.1 Armi da Tiro

Ci sono due tipi di unità con capacità di tiro: Arcieri e Balestrieri.

10.1.1 Il Tiro può avvenire come:

1. Ordine di Tiro (5.3.2).
2. Tiro di reazione (10.4).

10.1.2 Una unità con capacità di tiro può tirare ad ogni singolo bersaglio che si trova entro la sua portata di tiro, se l'unità che tira può tracciare una Linea di Vista (10.2) fino al bersaglio. La portata è la distanza massima a cui una unità con capacità di tiro può tirare. La portata di tiro è tracciata dagli esagoni frontali dell'unità, secondo l'arco di fuoco descritto nella Fig.2.

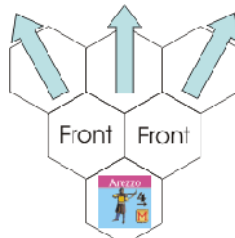


Fig.2

10.1.3 Tutte le unità che tirano grazie ad un ordine di Tiro o perché effettuano un Tiro di Reazione ricevono un segnalino "Fired" dopo avere tirato.

I segnalini "Fired" sugli arcieri di entrambi gli schieramenti sono rimossi al fine di ogni attivazione del Capitano, quelli sui balestrieri sono rimossi all'inizio e alla fine dell'attivazione della propria *Battaglia*.

10.1.4 Una unità con un segnalino "Fired" non può tirare.

10.2 Linea di vista

Una unità con capacità di tiro può tirare solo a unità nemiche con le quali ha una, non ostruita, Linea di Vista (LOS). Le unità controllano la LOS tracciando una linea dal centro dell'esagono dell'unità tirante al centro dell'esagono dell'unità bersaglio. Una LOS non può essere tracciata attraverso unità di combattimento amiche o nemiche.

10.2.1 La LOS non può essere tracciata attraverso esagoni di Terreno collinoso, Bosco, edifici, o di terreno più elevato rispetto al tiratore e al bersaglio. Una LOS che passa attraverso un lato di esagono è bloccata solo se entrambi gli esagoni che condividono quel lato bloccano la LOS.

10.2.2 Unità con capacità di tiro possono sempre tirare in un esagono adiacente, indipendentemente dalla LOS.

10.3 Effetti del Tiro

La Fire Table è utilizzata per determinare l'effetto delle Armi da Tiro. Ogni volta che si tira trovate l'esatta colonna sulla Fire Table in base alla distanza, incrociatela con il classe dell'armatura del bersaglio, tirate due dadi ed aggiungete al risultato il corrente CR dell'unità che tira ed eventuali modificatori al dado indicati sotto la Fire Table.

Se il risultato dei dadi, dopo tutte le eventuali modifiche, è uguale o superiore al numero indicato sulla tabella il bersaglio subisce una Disorganizzazione (11.0); altrimenti il tiro non ha avuto effetto. Se la tabella indica un "-", non è possibile tentare il tiro.

10.3.1 Tutti gli effetti del Tiro si applicano immediatamente.

10.3.2 Un tiro non modificato di 12 risulta sempre in una Disorganizzazione. Inoltre se nell'esagono bersaglio era presente anche un Capitano, questo è stato colpito (tirate sulla Capitano Wounded table per le conseguenze). Questo è il solo modo in cui un Capitano può essere soggetto al fuoco nemico.

10.3.3 Le unità con capacità di Tiro con un ordine di Tiro opposto possono cambiare orientamento di un vertice prima di far fuoco, ma ricevono una penalità di -1 sulla Fire Table.

Nota del disegnatore: Gli archi utilizzati in Italia nella seconda metà del XIII secolo non avevano certamente la potenza degli archi lunghi inglesi utilizzati durante la Guerra dei Cent'anni. Anche le balestre in questo periodo non avevano ancora raggiunto la capacità di penetrazione dei secoli successivi.

10.4 Tiro di Reazione

Unità con capacità di tiro possono tirare come reazione a movimenti nemici in (Tiro di Reazione in entrata) e dai (Tiro di Reazione in uscita) loro esagoni frontali. Il Tiro di Reazione non richiede la spesa di OP. Tutti gli effetti causati dal Tiro di Reazione si applicano immediatamente.

10.4.1 Tiro di Reazione in entrata. Quando una unità termina il proprio movimento in un esagono frontale di una unità con capacità di tiro (questo *non* si applica nell'avanzata dopo il combattimento, ma si applica all'Ordine scaglionato), questa unità con capacità di tiro può tirare contro l'unità avanzante. *Nota:* unità con capacità di tiro soggette ad una carica devono controllare il morale prima di effettuare un Tiro di Reazione (12.1.4).

10.4.2 Tiro di Reazione in uscita. Quando una unità volontariamente si allontana (p.e. con un ordine di Arretramento o Ordine scaglionato) da uno degli esagoni frontali di una unità con capacità di tiro, questa può tirare contro l'unità che muove ed il bersaglio è considerato ad una distanza di 1.

10.4.3 Limitazioni al Fuoco di Reazione. Unità con capacità di tiro che cambiano orientamento come reazione ad un movimento nemico (vedi 6.2) hanno una penalità di -1 al tiro dei dadi sulla Fire Table. Unità con capacità di tiro con un segnalino di "Fired" non possono fare Fuoco di Reazione.

10.5 Combattimento di Mischia

10.5.1 Dichiarazione d'attacco. Tutti gli attacchi sono dichiarati nel Passo 4 della sequenza di attivazione del Capitano, ponendo un segnalino di "Attack" o "Carica!" che punta verso l'unità nemica prescelta alla fine del movimento dell'unità amica. Un'unità amica può attaccare una e una sola unità nemica: se vi è più di una unità nella sua ZOC, deve selezionare quale attaccare.

10.5.2 Risoluzione dell'attacco. Durante il Passo 5 della sequenza di attivazione del Capitano, le unità con un segnalino "Attack" o "Carica" devono attaccare facendo una Mischia. Le unità con i segnalini indicati devono attaccare l'unità dichiarata al Passo 4 (non è possibile sostituire il bersaglio). Nessuna unità può attaccare a meno che non abbia uno di questi due segnalini sopra. L'attaccante determina l'ordine di risoluzione degli attacchi.

10.5.3 Due o più unità amiche possono condividere lo stesso bersaglio. In questo caso, l'attaccante deve indicare una delle sue unità come **unità guida**. Questa unità influenzerà la Mischia, la Ritirata (10.7) e l'Avanzata dopo il Combattimento (10.9).

10.5.4 Ogni unità può attaccare ed essere attaccata soltanto una volta per Segmento di Combattimento di Mischia.

10.6 Risoluzione del Combattimento di Mischia

La sequenza del Combattimento di Mischia:

- Calcolare gli aggiustamenti di colonna ed i modificatori al tiro del dado
- L'attaccante tira due dadi, aggiunge i modificatori al tiro dei dadi e legge il risultato nella colonna corretta dopo l'aggiustamento sulla Tabella della Mischia (SCT).
- Si applicano le Perdite di Coesione (CH) come richiesto.
- Se il difensore ha ricevuto più Perdite di Coesione dell'attaccante, deve ora Ritirarsi (risultati in **grassetto** sulla SCT). Se il difensore non può Ritirarsi (10.7.2), riceve un CH aggiuntivo.
- Si applicano i risultati di Disorganizzazione come richiesto (vedere 10.6.6)
- Tirare il dado di per danno alla Personalità, se richiesto (13.1.5).
- Se l'esagono attaccato è vuoto poiché il difensore si è ritirato o è andato in rotta, l'unità **guida** dell'attaccante **deve** entrare nell'esagono.
- Aggiustare il conteggio dei Punti Vittoria.

La colonna di base per tutti i combattimenti di Mischia è la colonna **0** della tabella di Mischia. L'attaccante tira due dadi sulla colonna appropriata (**0** se non ci sono aggiustamenti), aggiungendo gli eventuali modificatori applicabili al tiro di dado ed applicando il risultato fornito dalla tabella di Mischia.

Nota: Tutte le unità di combattimento hanno lo stesso valore di combattimento. Un combattimento di mischia inizia sempre sulla colonna 0 della SCT.

10.6.1 Aggiustamenti di colonna del combattimento di Mischia.

Indipendentemente dai modificatori totali, l'aggiustamento cumulativo di colonna non può mai essere minore di -5 (5L) né maggiore di +5 (5R). Gli aggiustamenti di colonna sono:

- ◆ **Vantaggio di posizione:** Se delle unità stanno attaccando il fianco del difensore, l'attaccante guadagna uno spostamento di due colonne alla destra. Se delle unità stanno attaccando il retro, l'attaccante guadagna tre colonne. Questi modificatori non sono cumulabili: se si applicano entrambi, usare l'aggiustamento più favorevole, indipendentemente dalla unità guida.
- ◆ **Vantaggio numerico:** *Per ogni* unità aggiuntiva che attacca oltre alla unità guida, l'attaccante guadagna uno spostamento di colonna alla destra.
- ◆ **Tipo di unità:** Vedere la Tabella dei Tipi di Unità ("Unit Type Table"). Confrontare il tipo di unità della **unità guida** con il tipo di unità che si difende. La tabella indica l'aggiustamento di colonna.
- ◆ **"Carica!":** *Per ogni* unità di Cavalleria con un segnalino di "Carica!", l'attaccante guadagna uno spostamento di colonna a destra. E' del tutto possibile che in un combattimento vi siano unità in "Carica!" e altre no.
- ◆ **Disorganizzazione:** *Ogni* unità Disorganizzata coinvolta in un combattimento dà un vantaggio di colonna all'avversario.
Esempio: Due unità disorganizzate stanno attaccando una unità Disorganizzata. L'aggiustamento netto è uno spostamento di colonna in favore a vantaggio del difensore.
- ◆ **Protezione:** Vedere la Tabella della Classe di Armatura ("Armour Class Table"). Confrontare l'armatura della **unità guida** attaccante con quella del difensore. La tabella indica l'aggiustamento di colonna.
- ◆ **Terreno:** Vedere la tabella degli Effetti del Terreno ("Terrain Effects Chart"). Una unità che attacca in un terreno che causa la Disorganizzazione viene Disorganizzata (11.0) prima dell'attacco. Per qualificarsi per il bonus di terreno più elevato sulla TEC, è sufficiente che un'unità attaccante (non necessariamente l'unità guida) sia ad un'altezza più elevata del difensore.

10.6.2 Modificatori al tiro di dado di Mischia.

Indipendentemente dal risultato cumulativo, il modificatore al tiro di dado non può essere maggiore di +/- 5.

Tiri di dado modificati più grandi di 12 sono considerati 12; minori di 2, sono considerati 2.

I modificatori al tiro di dado di Mischia:

- ◆ **Qualità dell'unità (CR):** Sottrarre la Qualità corrente del difensore dalla Qualità corrente dell' **unità guida** attaccante. Il risultato è un modificatore al tiro di dado di Mischia.
- ◆ **Personalità in combattimento:** aggiungere il valore di combattimento del Capitano o dell'eroe attaccante e sottrarre quello del capitano o dell'eroe con il difensore. Il risultato è un modificatore al tiro di dado di Mischia. Soltanto una Personalità per parte (un Capitano o un Eroe, ma non entrambi) può aggiungere il suo valore ad un combattimento.
- ◆ **Nemici adiacenti:** Se una qualsiasi unità attaccante è nella ZOC di unità nemiche **non Disorganizzate** e queste unità

unità nemiche non sono attaccate da altre unità amiche nello stesso Passo di combattimento, aggiungere - 2 al tiro di dado per ognuna di quelle unità nemiche non attaccate. Si ricordi che la Cavalleria non è influenzata dalla ZOC delle unità a piedi, neanche in questo in caso (7.1.1).

- ◆ **Palvesari:** vedere regola 14.0.2

10.6.3 La Tabella del Combattimento di Mischia

I numeri sulla SCT sono i risultati espressi in Perdite di Coesione (CH). Il numero alla sinistra della sbarra / indica il numero di CH per le unità attaccante, il numero a destra indica i CH per il difensore; un D indica che l'unità riceve una Disorganizzazione (11.0), un - indica nessun risultato.

10.6.4 Se ci sono più unità attaccanti coinvolte in un combattimento, la prima perdita di coesione è data all'unità guida, mentre le altre sono distribuite in modo paritetico alle altre unità attaccanti. Il risultato di D è dato solo alla unità guida.

10.6.5 Perdite di Coesione. Ogni volta che un'unità subisce una perdita, porre un segnalino di perdita corrispondente al totale di perdite prese.

10.6.6 Ogni volta che un'unità riceve un CH come risultato della mischia, subisce una Disorganizzazione.

L'unità segue la procedura scritta in 11.0 con l'importante eccezione che **non è soggetta alla regola della "perdita minima"**.

10.7 Ritirata

Se la tabella della Mischia (SCT) indica che il difensore ha subito un numero di CH maggiore dell'attaccante, il difensore deve ritirarsi (considerare solo i risultati in grassetto sulla SCT, non gli eventuali CH aggiuntivi causati dai risultati di Disorganizzazione). L'attaccante non si ritira mai.

10.7.1 Quando è richiesto di ritirarsi, l'unità deve ritirarsi di un esagono dalla parte opposta dell'unità **guida** attaccante, in una direzione opposta all'attacco (vedere la Fig.3).

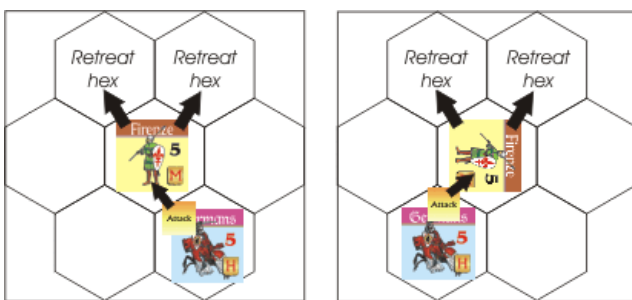


Fig.3

Dopo la ritirata, l'unità può cambiare orientamento liberamente di un vertice. Le Personalità ed i Palvesari ammassati con unità di combattimento in ritirata seguono la ritirata e se l'unità va in rotta, vedere le regole 13.1.7 e 14.0.4.

10.7.2 Se una unità non può ritirarsi a causa di terreno non transitabile o alla presenza di altre unità (ZOC nemiche non hanno effetto in questo caso), essa riceve un CH aggiuntivo.

10.8 Rotta

Quando una unità ha ricevuto un numero di perdite di coesione (CH) maggiori o uguali al valore di qualità (CR) stampato sulla pedina, va in rotta immediatamente, viene rimossa dal gioco e contata per i Punti Vittoria nemici (17.1).

10.8.1 Se, come risultato dei CH presi, tutte le unità in attacco ed in difesa vanno in Rotta, l'attaccante può tenere una delle sue unità sulla mappa con un numero di CH uguale alla sua qualità stampata meno uno.

10.9 Avanzata dopo il Combattimento

L'unità guida attaccante (10.5.3) deve SEMPRE avanzare se l'esagono attaccato è vuoto al termine del combattimento (perché il difensore si è ritirato o è andato in rotta). Questo movimento non richiede un Ordine.

10.9.1 Una unità che avanza dopo il combattimento può liberamente cambiare orientamento di un vertice.

10.9.2 Uno Stendardo o un Eroe impilato con una unità guida deve avanzare dopo il combattimento. I Capitani possono avanzare.

11.0 DISORGANIZZAZIONE

Quando una unità prende un risultato di Disorganizzazione:

- ◆ Se l'unità è in buon ordine, girare la pedina sul lato Disorganizzato.
- ◆ Se l'unità è già Disorganizzata e riceve un ulteriore risultato di Disorganizzazione, il giocatore tira un dado: l'unità prende un numero di CH uguale alla differenza tra il tiro di dado e la qualità corrente, se questa differenza è maggiore di 0 (*Nota: sottrarre la qualità corrente dell'unità dal tiro di dado*). Se questa differenza è minore o uguale a 0, l'unità prende comunque 1 CH (regola della "perdita minima"). Si noti che è possibile che una unità vada in Rotta a causa di ciò (vedere 10.8)..
- ◆ Si noti l'importante eccezione per il combattimento di mischia alla regola 10.6.6

11.1 Stendardo. Vedere 13.2.2

12.0 CAVALLERIA

La Cavalleria è l'unico tipo di unità che può ricevere un ordine di Carica! o un ordine Scaglionato e tentare una controcarica.

12.0.1 Una unità di Fanteria, Balestra o Arciere che attacca gli esagoni frontali di una Cavalleria deve lanciare un dado prima del combattimento di mischia (Passo 5.a della sequenza di attivazione del capitano). Se il risultato è maggiore della sua qualità corrente, l'unità prende una Disorganizzazione e deve rimuovere il segnalino di Attacco; altrimenti, nessun effetto.

12.1 Carica!

Una unità con questo Ordine deve muovere almeno un esagono ed attaccare unità nemiche (porre un segnalino di "Carica!" su di essa). Non può cambiare orientamento nell'hex adiacente all'unità caricata. La tabella degli effetti del terreno indica il tipo di terreno che proibisce la Carica!. Considerare sia il terreno del difensore, sia l'esagono in cui termina il movimento



dell'unità in carica. Se uno dei due è indicato come proibito, la Carica! non è possibile.

12.1.1 Una unità di cavalleria Disorganizzata non può ricevere un ordine di Carica! ed una cavalleria Disorganizzata a causa di Tiro di Reazione o per il terreno perde immediatamente il suo segnalino di "Carica!" (questo segnalino può essere sostituito da un segnalino di "Attack", se il giocatore lo vuole).

12.1.2 E' proibito dare un ordine di Carica! ad una cavalleria adiacente ad unità nemiche.

12.1.3 Una cavalleria con un segnalino di Carica! fornisce un spostamento a destra di una colonna sulla tabella della mischia.

12.1.4 Morale: unità di Fanteria, Balestre o Arcieri bersaglio di una unità con un ordine di Carica! devono tirare un dado, **prima del tiro di reazione** (Passo 4.c della sequenza di attivazione di un capitano). Se il risultato è maggiore della sua qualità corrente, l'unità prende una Disorganizzazione; altrimenti, nessun effetto. Se questo controllo mette in Rotta l'unità, l'unità in carica deve avanzare.

12.2 Controcarica

La controcarica è una reazione difensiva disponibile solo alle unità di cavalleria sotto attacco. Una unità di cavalleria che non sia Disorganizzata ed è bersaglio di una Carica! in uno dei suoi due esagoni frontali può tentare una controcarica. Non appena una Carica! è stata dichiarata contro una opportuna cavalleria nemica, quest'ultima può controcaricare. Una cavalleria può tentare una controcarica solo una volta per attivazione nemica.

12.2.1 Per tentare una Controcarica il difensore tira un dado prima che la Carica! sia risolto.

- ◆ Se il trio di dado è minore o uguale della qualità corrente della cavalleria in difesa, la controcarica è riuscita (rimuovere il segnalino di "Carica!" e porre un segnalino di "Attack" sull'unità in carica).
- ◆ Se il tiro di dado è più alto della qualità corrente dell'unità in difesa, quest'ultima prende una Disorganizzazione.

12.3 Ordine Scaglionato

Con questo ordine il giocatore può scambiare una unità di cavalleria (chiamata l'unità frontale) con un'altra unità della stessa *Battaglia* con lo stesso orientamento e posta in uno dei suoi esagoni di retro. Le due unità mantengono lo stesso orientamento.

12.3.1 Esecuzione: le due unità invertono la posizione, ignorando le ZOC nemiche. L'unità di cavalleria che arriva adiacente all'unità nemica può attaccare, se il giocatore lo vuole (ma non può fare una "Carica!").

12.3.2 Costo: l'ordine Scaglionato costa 2 Punti Ordine.

13.0 PERSONALITA'

Le Personalità sono Capitani, Eroi e Stendardo (in realtà Portastendardo). Esse non esercitano ZOC e non sono influenzati dalla ZOC, tranne che per la regola 13.1.4.

13.1 CAPITANI

Le regole base concernenti l'attivazione dei Capitani sono già descritte nelle sezioni 3.0, 4.0 e 5.0.

13.1.1 Movimento dei Capitani. Un Capitano attivo ha una capacità di movimento di 5 e può muovere in qualsiasi momento della sua Fase di Attivazione. Questo movimento non costa OP.

13.1.2 Un Capitano può muovere solo una volta durante la sua attivazione.

13.1.3 I Capitani possono liberamente attraverso unità amiche (non pagano come per 8.3.2) e possono ammassarsi con loro; un Capitano non può mai attraversare o ammassarsi con una unità nemica

13.1.4 Un Capitano può entrare in Zoc di cavalleria nemica solo se nell'esagono è già presente una unità amica.

13.1.5 Capitani in combattimento. Un Capitano ammassato con una unità della propria *Battaglia* da un modificatore positivo nello combattimento di mischia secondo la regola 10.6.2. Un capitano ammassato con una unità che riceve uno o più CH a causa di un combattimento di mischia deve tirare un dado. Aggiungete al risultato il numero totale di CH che l'unità ha dopo il combattimento. Se il risultato finale è 8 o più il Capitano è stato ferito. Vedi anche 10.3.2 per gli effetti del tiro sui Capitani.

13.1.6 Un Capitano ferito deve tirare un dado sulla Capitano Wounded Table e applicare immediatamente il risultato. Si noti che la riduzione della Capacità di Comando può essere ripristinata tramite un ordine di Recupero (5.4).

13.1.7 Se un Capitano è ammassato con una unità che va in rotta, il Capitano deve immediatamente tirare sulla Capitano Wounded Table. Se sopravvive riceve 5 punti movimento per scappare (vedi anche regola 13.1.4), se non riesce a lasciare l'esagono si considera catturato

13.1.8 Se una unità ammassata con un Capitano riceve dei CH e poi va in rotta il Capitano deve tirare solo una volta il dado direttamente sulla Capitano Wounded Table.

13.1.9 Se una unità entra in un esagono in cui si trova solo un Capitano nemico, il Capitano riceve 5 punti movimento per scappare, se non riesce a lasciare l'esagono si considera catturato.

13.1.10 Aiutante. Se un Capitano viene eliminato (o catturato) girate la pedina sul suo lato *Adjutant*. Piazzate l'*Aiutante* con una unità della propria *Battaglia* a vostra scelta. L'*Aiutante* funziona esattamente come un Capitano.

13.1.11 Ogni volta che un Capitano (o un *Aiutante*) è eliminato (o catturato) dimezzate l'attuale CC di questo Capitano sulla CAT arrotondando per eccesso eventuali frazioni.

13.1.12 La pedina del Capitano (o dell'*Aiutante*) ed il suo CC sulla CAT sono rimosse dal gioco se non rimangono più unità di combattimento della sua *Battaglia* sulla mappa.

Un Capitano eliminato in questo modo non vale per l'assegnazione di VP (17.1.1)

13.2 Standard

Lo stendardo di solito è la bandiera rappresentativa di un intero esercito anche se è assegnato ad una sola *Battaglia*. Solitamente era comandato direttamente dal comandante in capo dello schieramento.

13.2.1 Lo stendardo deve sempre finire il movimento ammassato con una unità della propria *Battaglia*.

13.2.2 Tutte le unità amiche ammassate o adiacenti allo stendardo (anche se non appartenenti alla stessa *Battaglia*) hanno l'attuale CR aumentato di uno quando tirano per la Disorganizzazione.

13.2.3 Se l'unità con cui è ammassato lo stendardo va in Rotta, lo stendardo viene catturato. Questo è l'unico caso in cui può subire un danno.

Se lo stendardo viene catturato, oltre ai PV guadagnati dal giocatore avversario (17.1.1) il giocatore che ha perso lo stendardo deve tirare un dado: tutte le unità amiche entro un raggio uguale al tiro di dado (in esagoni, non punti movimento) subiscono una Disorganizzazione.

13.2.4 Lo stendardo può essere mosso con un Ordine di Movimento (al costo di 1 OP) e ha 5 punti movimento (ricordate 13.2.1). Altrimenti può muovere senza spendere OP assieme all'unità con cui è ammassato.

13.2.5 Lo stendardo non è mai soggetto dal fuoco delle unità con capacità di tiro.

13.3 Eroi

13.3.1 Gli Eroi sono presenti solo in alcune battaglie di G&G, devono sempre essere ammassati con una unità della propria *Battaglia* e danno delle modifiche al combattimento come i Capitani. Nello stesso combattimento può essere usato solo il modificatore di una personalità, Eroe o Capitano.

13.3.2 Gli Eroi possono muoversi con un Ordine di Movimento (al costo di 1 OP) e hanno un MA di 5, altrimenti possono muovere senza spendere OP assieme all'unità con cui sono ammassati.

13.3.3 Gli Eroi seguono la regola 13.1.5 per vedere se sono stati feriti in combattimento, ma con differenti effetti. Se feriti, non utilizzano la Capitano Wounded table. Invece tirano un dado: 1-4 Nessun Effetto, 5-6 Morto.

Se la pedina con cui sono ammassati va in rotta, l'Eroe viene considerato morto o catturato ed è eliminato.

13.3.4 Gli eroi non sono mai soggetti al fuoco delle unità con capacità di tiro.

14.0 PALVESARI



I Palvesari (o Pavesari) erano fanti armati di un grande scudo (pavesese) che in battaglia formavano una linea per proteggere i tiratori.

14.0.1 Un esagono occupato da una unità con capacità di tiro può contenere anche un (e non più di uno) Palvesare della stessa *Battaglia*. Il Palvesare ha lo stesso orientamento dell'unità con cui è ammassato.

14.0.2 Una unità con capacità di tiro ammassata con un Palvesaro riceve un modificatore di -2 al tiro dei dadi se

attaccata attraverso i suoi esagoni frontali dal tiro nemico e di -1 quando si difende in shock combat

14.0.3 Un Palvesaro non ha CR né classe d'armatura. Da solo non può mai attaccare.

14.0.4 Un Palvesaro è eliminato se viene attaccato quando si trova da solo in un esagono oppure se l'unità con cui è ammassato va in rotta. Un Palvesaro non subisce mai CH o Disorganizzazione.

14.0.5 Un Palvesaro non è mai soggetto al fuoco delle unità con capacità di tiro.

14.0.6 Un Capitano spende un solo OP per assegnare un ordine ad una unità e al Palvesaro ammassato con essa. Un Palvesaro da solo può ricevere solo un Ordine di Movimento o Arretramento (al costo di 1 OP). I Palvesari non esercitano ZOC.

15.0 BALESTRIERI

L'uso delle balestre nella guerra in Europa risale ai tempi romani, ma lo sviluppo pieno di quest'arma giunse con le Crociate. La balestra quasi soppiantò l'arco in molti eserciti comunali italiani del XIII secolo, sebbene l'arco detenesse un maggiore rateo di tiro rispetto alla media delle balestre.

15.1 Limitazioni all'uso delle balestre. Per simulare il rateo di fuoco inferiore delle balestre, il segnalino "Fired" sulle unità con balestre è rimosso solo all'inizio ed alla fine della attivazione della *Battaglia* di appartenenza (durante i passi 3 e 6 della sequenza di attivazione dei Capitani). Questa azione non comporta costi in OP.

16.0 BATTAGLIA IN RISERVA

In ogni scenario possono esserci una o più *Battaglie* in riserva (vedere le regole di Scenario). Queste per poter essere attivate devono prima essere rilasciate.

Quando il Capitano di una *Battaglia* in riserva si attiva girate il suo CC corrispondente sulla AT.

16.1 Attivare una Riserva. Si può rilasciare ed attivare un Capitano di una *Battaglia* in riserva solo durante una attivazione basica. Tale capitano non può fare niente finché non è rilasciato.

16.2 Le regole di scenario indicano quando i Capitani in Riserva possono essere rilasciati. Una volta rilasciati, se non indicato altrimenti, agiscono come ogni altro Capitano.

16.3 I Capitani in Riserva non possono tentare *Interruptio* fino a quando non sono rilasciati.

I Capitani in Riserva sono soggetti alla regola 4.4.1 anche se non ancora attivati.

16.4 Se una unità nemica arriva adiacente, attacca o tira contro una unità di una *Battaglia* in riserva questa è automaticamente attivata (girate il CC corrispondente sulla CAT).

16.5 Ogni volta che una *Battaglia* in riserva viene attivata tutti i CC di Capitani dello stesso esercito non in riserva salgono di uno spazio sulla AT (ma non possono mai superare il valore iniziale).

17.0 VITTORIA

I giocatori guadagnano Punti Vittoria (VP) eliminando unità nemiche. I VP servono per aumentare il Livello di Vittoria (VL) necessario a vincere la battaglia.

17.1 Punti Vittoria



Ogni giocatore riceve VP per l'eliminazione di unità di combattimento nemiche e di Personalità.

17.1.1 I giocatori guadagnano i seguenti VP:

Cavalleria: 1 VP per CH inflitto ad una Cavalleria nemica; + 1 aggiuntivo se la pedina va in rotta.

Fanteria, Arcieri e Balestre: 2 VP quando la pedina va in rotta (0 altrimenti).

Palvesari: 0 VP

Capitano: se ucciso o catturati, l'avversario guadagna 1d6 VP moltiplicato per il bonus di combattimento del Capitano.

Eroe uccisi o catturati: 1d6

Stendardo: 1 **Livello di Vittoria**

17.1.2 I VP ottenuti vanno segnati sulla Victory Track (VT).

17.2 Livello di Vittoria. I segnalini Victory Level (VL) dei due giocatori incominciano sulla casella 0 della VT. Ogni volta che i VP del giocatore raggiungono il valore indicato nelle regole di scenario, il VL sale di 1 sulla VT e il segnalino VP ritorna sulla casella 0.

17.2.1 Accelerazione del Livello di Vittoria. Quando il VL dell'armata attiva è sulla casella 2 o più della VT, il giocatore attivo alla fine dell'attivazione di un proprio Capitano deve tirare 2 dadi: se il risultato è uguale o inferiore al VL attuale sulla VT questo sale di una casella.

17.2.2 Il primo giocatore il cui VL arriva a 12 sulla VT ha vinto la partita.

17.2 Livello di Vittoria



I segnalini di Livello di Vittoria (VL) dei due giocatori incominciano sulla casella 0 della VT. Ogni volta che i VP del giocatore raggiungono il valore indicato nelle regole di scenario, il VL sale di 1 sulla VT e il segnalino VP ritorna sulla

casella 0.

17.2.1 Accelerazione del Livello di Vittoria. Quando il VL dell'armata attiva è sulla casella 2 o più della VT, il giocatore attivo alla fine dell'attivazione di un proprio Capitano deve tirare 2 dadi: se il risultato è uguale o inferiore al VL attuale sulla VT questo sale di una casella.

17.2.2 Il primo giocatore il cui VL arriva a 12 sulla VT ha vinto la partita.

Each player receives VPs for eliminating enemy units and Personalities.

17.3 Termine improvviso

Se il tiro di dado per un tentativo di *Continuum* o *Interruptio* è maggiore della somma della Capacità di Comando dei due Capitani rilasciati (non "in Riserva") di entrambe le parti che

occupano la posizione più alta sulla CAT, la battaglia è finita con un pareggio.

Esempio: il più alto Capitano Guelfo rilasciato occupa la casella "5" sulla CAT, mentre il più alto Capitano Ghibellino occupa la casella "4". Con un tiro di dado di 10 o più, la battaglia è finita con un pareggio.

REGOLE DI SCENARIO

Queste sono le regole specifiche per giocare le tre battaglie contenute in G&G. Per ogni battaglia c'è uno scenario storico che consente di simulare fedelmente l'andamento della battaglia con tutte le variabili avvenute storicamente ed uno scenario "libero" che invece permette ai due schieramenti di sviluppare altre opzioni.

S.1 Scenari storici

S1.1 Piazzamento iniziale. Viene indicata la fila (o le file) nelle quali devono essere piazzate le unità di una ogni *Battaglia*. Se il numero di unità è inferiore a quello degli esagoni il giocatore può scegliere liberamente dove piazzarle.

S1.2 Prima attivazione. Indica la *Battaglia* (o le *Battaglie*) che devono essere attivate per prime nella partita.

S1.3 Riserve. Indica le *Battaglie* che iniziano lo scenario in riserva. Queste *Battaglie* devono essere rilasciate prima di poter essere attivate. Questo paragrafo descrive anche le condizioni in cui un Capitano in riserva può essere rilasciato (vedi anche 16.0 per la regola generale riguardante il rilascio di *Battaglie* in riserva).

S1.4 Vittoria. Indica le condizioni di vittoria per i due schieramenti.

S1.5 Regole speciali. Sono le regole speciali applicabili allo scenario

S.2 Scenario libero

Questo tipo di scenario permette ai giocatori di sperimentare maggiori opzioni sulle tattiche da adottare nella battaglia. Lo scenario libero incomincia con alcuni turni di movimento in cui i due eserciti manovrano sul campo di battaglia. Quindi inizia la battaglia.

Per ogni battaglia nel paragrafo "Piazzamento libero" sono indicati il piazzamento iniziale, l'ordine di movimento delle truppe e le differenze nel regolamento rispetto allo scenario storico.

S2.0.1 Nello scenario libero si applicano tutte le regole dello scenario storico, se non indicato specificatamente il contrario.

S2.1 Preparazione dello Scenario libero. Dopo avere scelto una delle tre battaglie presenti in G&G i giocatori piazzano tutti i CC dei loro Capitani (inclusi quelli che iniziano in riserva, vedi scenario storico, che sono piazzati dal lato "Reserve", faccia in giù) sulla CAT nella posizione corrispondente al numero indicato sul loro CC. Quindi tutte le *Battaglie* vengono piazzate sulla mappa nei loro esagoni di piazzamento iniziale come indicato nelle regole dello scenario libero.

S2.2 Fase di Movimento: la marcia verso il nemico. Il movimento dei due eserciti è diviso in turni di movimento.

Ogni turno di movimento comprende il movimento di entrambi i giocatori. Nelle regole dello scenario è indicato il giocatore che muove per primo durante un turno di movimento.

Esempio: il turno di movimento *n*-esimo a Montaperti comprende l'*n*-esimo turno di movimento Guelfo e l'*n*-esimo turno di movimento Ghibellino.

I movimenti si alternano tra i giocatori fino a quando la battaglia incomincia e durante la propria fase di movimento un giocatore può muovere il suo intero esercito.

Per ricordare in che turno di movimento si è dovete utilizzare la pedina *Movement Turn* sulla OP table.



S2.2.1 Prima di incominciare il proprio turno di movimento il giocatore deve tirare due dadi. Tutti i Capitani il cui CC sulla CAT è in una posizione inferiore al risultato del tiro dei dadi devono abbassare di una casella il proprio CC sulla CAT se vogliono muovere le unità della propria *Battaglia* (la cosa è opzionale: un giocatore può sempre decidere di non muovere quella *Battaglia* ed evitare che il CC del suo Capitano diminuisca). Tutti gli altri Capitani possono muovere le loro unità senza limitazioni.

Nel turno di movimento in cui devono entrare in gioco le *Battaglie* non sono soggette al tiro di dado (cioè muovono sempre senza penalità).

S2.2.2 Nello scenario libero alcune *Battaglie* possono incominciare lo scenario fuori mappa. Il turno in cui entrano sulla mappa è indicato nel Piazzamento iniziale dello scenario. Il costo in MP dell'esagono d'entrata è aumentato di +1 per ogni unità amica che è già entrata nell'esagono nello stesso turno di movimento. Se gli esagoni di ingresso di una *Battaglia* sono occupati il giocatore può rimandare il turno di entrata fino a quando questi sono liberi.

S2.2.3 Il giocatore nel proprio turno di movimento attiva tutti i Capitani che desidera muovere uno alla volta, nell'ordine che desidera. Una volta attivato, un Capitano può muovere tutte le unità della propria *Battaglia* utilizzando tutta la loro capacità di movimento, non sono richiesti OP per fare questo. Le unità durante questa fase possono soltanto muovere e non possono mai giungere adiacenti ad unità nemiche.

S2.2.4 I turni di movimento dello scenario libero **terminano** quando un giocatore nel suo turno dichiara di voler attivare una sua *Battaglia* (che non sia "in Riserva"). Il Capitano riceve un numero di OP secondo la regola 5.1.1 (questa è considerata una Attivazione Basica) e la partita prosegue con le normali regole di G&G (alla fine della sua attivazione si piazza sul Capitano la pedina "1st Activation" e il suo CC scende di uno sulla CAT). Almeno una unità di combattimento di questa *Battaglia* deve ricevere un Ordine di Attaccare, Tiro (con un bersaglio entro il raggio di tiro) o Carica!.

S2.2.5 Se la fase di movimento dello scenario libero termina quando alcune *Battaglie* non sono ancora entrate sulla mappa queste possono entrare dagli esagoni di entrata quando vengono attivate.

S2.3 Riserve. Le *Battaglie* in riserva possono muovere nei turni di movimento prima che la battaglia inizi, ma mantengono il loro status "in riserva" e seguono le regole di rilascio dello scenario storico se non indicato diversamente dalle regole dello scenario libero.

S2.4 Affaticamento. In ogni scenario è indicato il numero di turni di movimento oltre i quali è possibile l'affaticamento. Quando si raggiunge quel numero di turni di movimento (di entrambi i giocatori) se la battaglia non è ancora cominciata si rimette la pedina "Movement Turn" sulla casella 1 della OP table e si ricomincia a segnare normalmente i Turni di Movimento, però adesso i giocatori devono aggiungere al tiro di dadi prima del turno di movimento (S2.2.1) il numero della casella in cui si trova la pedina "Movement Turn" (per esempio: se il segnalino di Turno di Movimento va ancora sulla posizione 3, aggiungere +3 ai dadi).

L'ARBIA COLORATA IN ROSSO: MONTAPERTI, 1260

La battaglia di Montaperti, una delle più grosse del medioevo italiano, fu combattuta il 4 settembre 1260 nei pressi di Siena tra le truppe della coalizione ghibellina guidate dai senesi e quelle dell'alleanza guelfa sotto il comando dei fiorentini. Nelle prime ore del mattino l'esercito Senese-ghibellino, inferiore di numero, attraversò il fiume Arbia prendendo di sorpresa i guelfi che non si aspettavano di dover affrontare battaglia quel giorno. Lo scontro iniziò quando la cavalleria ghibellina, formata da cavalieri tedeschi, attaccò la cavalleria guelfa, schierata sul fianco destro, dando vita a una mischia feroce. Poco dopo anche la fanteria senese attaccò le truppe guelfe e il combattimento divenne generale. L'arrivo della divisione del conte d'Arras, che dopo avere attuato un movimento aggirante attaccò i fiorentini alle spalle fu decisivo. Il conte stesso uccise il comandante dei fiorentini Iacopino Rangoni da Modena e ciò segnò l'inizio della rotta dei guelfo-fiorentini. I ghibellini si lanciarono all'inseguimento e iniziarono "lo strazio e 'l grande scempio che fece l'Arbia colorata in rosso" (Dante, Divina Commedia, Inf. X, 84-85) durato fino a notte. Si dice che le perdite siano ammontate a diecimila morti e quindicimila prigionieri in campo guelfo, e 600 morti e 400 feriti in campo Ghibellino.

S.3 Montaperti scenario storico

S3.1 Piazzamento iniziale (vedere la set up table).

S3.1.1 Scala di gioco. Ogni esagono rappresenta circa 100m. Una unità di cavalleria rappresenta 100/150 cavalieri, una unità a piedi rappresenta 1000/1200 pedoni. Una pedina di Palvesari rappresenta circa 100 uomini dotati di Palvese.

S3.2 Prima attivazione: Il giocatore Ghibellino incomincia la partita con l'attivazione della *Battaglia* di Anglano e di seguito quella di Aldobrandino (questa seconda attivazione è automatica, non è necessario fare un tiro per il *Continuum*). Questi due Capitani sono obbligati a dare almeno 4 Ordini di Carica! o Attacco ognuno.

Dopo queste due attivazioni il giocatore Ghibellino può attivare una *Battaglia* di sua scelta (di nuovo senza dover tirare i dadi per il *Continuum*).

S3.2.1 Tutti gli attacchi condotti durante la prime due attivazioni (ma non la terza) hanno un +1 al dado sulla SCT.

S3.2.2 Dopo avere effettuato queste tre attivazioni il gioco prosegue normalmente (piazzate sul Capitano dell'ultima *Battaglia* attivata la pedina I Act.).

S3.3 Riserve: Le *Battaglie* di Arras, Niccolò da Bigozzi, Tornaquinci e Rangoni iniziano in riserva

S3.3.1 Rangoni e Bigozzi. Le *Battaglie* di Rangoni e Bigozzi possono essere attivate quando il VL nemico è 1 o più.

S3.3.2 Tornaquinci. La *Battaglia* di Tornaquinci può essere attivata solo se il VL Ghibellino è 7 o più.

S3.3.3 Conte d'Arras. L'attivazione della *Battaglia* di Arras segue delle regole particolari. Vedi S3.6.

S.3.4 Florentine Ghibellines in the Guelph army

Una parte dei Ghibellini di Firenze non aveva abbandonato la città dopo la presa di potere da parte dei guelfi. Questi Ghibellini a Montaperti si trovarono a combattere al fianco dei guelfi fiorentini, i quali probabilmente non si erano fidati di lasciarli in città. In seguito ad accordi presi in precedenza con i fuoriusciti, alla vista del contrattacco senese issarono le insegne ghibelline e attaccarono il centro guelfo. Un cavaliere (comunemente indicato come Bocca degli Abati) si avvicinò al portastendardo fiorentino Jacopo de' Pazzi e gli tranciò di netto la mano che reggeva l'insegna.

S3.4.1 I Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo sono nell'unità di cavalleria "Firenze" della *Battaglia* di Jacopo da Rangoni (quella con lo scudo ghibellino sulla pedina) impilata con lo stendardo. Il giocatore Guelfo può dare solo l'Ordine di Movimento a questa unità fino a che non avviene l'evento "Tradimento" (S3.5) (non può attaccare).

S3.4.2 Nessuna unità della *Battaglia* di Rangoni può muovere volontariamente fuori dal raggio di comando di Rangoni fino a che non avviene l'evento "Tradimento".

S3.5 Tradimento. Durante una attivazione basica il giocatore Ghibellino può tentare di attivare i Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo invece di attivare uno dei suoi Capitani. Per farlo il VL Ghibellino deve essere uguale o superiore a quello Guelfo e la *Battaglia* di Bigozzi essere già stata attivata (S3.3.1).

Il giocatore ghibellino tira un dado: da 1 a 5 i Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo tradiscono, avviene l'evento Tradimento e si applicano immediatamente le regole S3.5.2 e S3.5.3; con un risultato di 6 si considera che il Ghibellino abbia passato (il gioco passa al giocatore Guelfo e il Ghibellino può ritentare il Tradimento in seguito).

S3.5.1 Se l'unità della *Battaglia* di Rangoni "Firenze" contenente i Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo viene attaccata prima che avvenga l'evento Tradimento questo avviene immediatamente (prima che venga risolto l'attacco) e si applicano subito le regole S3.5.2 e S3.5.3.

Nel caso la *Battaglia* di Rangoni fosse ancora in Riserva quando avviene il Tradimento questa perde immediatamente il suo status in Riserva, ma il Guelfo non riceve i benefici della regola 16.5

S3.5.2 Attacco a tradimento dello stendardo guelfo. Una volta avvenuto il Tradimento dei Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo il giocatore Ghibellino tira un dado: da 2 a 6 lo Stendardo nemico è catturato e si applicano tutte le conseguenze (13.2.3), con un risultato di 1 l'attacco dei Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo si considera fallito.

S3.5.3 Indipendentemente dal risultato dell'attacco allo stendardo Guelfo i Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo sono considerati eliminati e non hanno ulteriore influenza nel gioco. La cavalleria Guelfa "Firenze" ammassata con lo Stendardo dove erano presenti la i Ghibellini fiorentini nell'esercito guelfo subisce 1d6 CH (che contano come VP Ghibellini).

S3.5.4 Dopo l'evento Tradimento il giocatore Ghibellino può tentare un Continuum per attivare una *Battaglia* del suo esercito oppure passare.

S3.6 Conte d'Arras: La *Battaglia* del Conte d'Arras può essere attivata dal giocatore Ghibellino solo dopo che si è verificato l'evento Tradimento (S3.5).

S3.6.1 Quando attivata, la *Battaglia* del Conte d'Arras appare entro 2 esagono dall'esagono 1502 (sul Borro Rigo).

S3.6.2 La prima volta che viene attivato, l'Arras può tentare un numero illimitato di *Continuum* (ignorare la regola 4.3) fino a quando non passa o non fallisce un *Continuum*. Il giocatore Guelfo non può tentare un *Interruptio* per fermare questa sequenza di attivazioni) e il giocatore Ghibellino non può tentare un *Continuum* con un altro Capitano.

Una volta esaurita questa prima attivazione la *Battaglia* del Conte d'Arras segue le normali regole di attivazione.

La Battaglia del conte d'Arras, forte di 200 cavalieri e altrettanti arcieri, compì una manovra aggirante sul fianco sud dell'esercito guelfo e attaccò i Fiorentini alle spalle.

S3.7 Carroccio. Il carroccio era un carro, trainato da buoi e dove si trovavano le insegne della città. Veniva utilizzato come simbolo e come punto di raccolta dell'esercito: una cattura da parte del nemico era considerata una umiliazione assoluta.

S3.7.1 Il Carroccio può ricevere solo un Ordine di Movimento o l'Ordine Speciale di Raccolta. Il Carroccio ha una MA di 1.

S3.7.2 La ZOC del Carroccio si estende attraverso tutti e sei gli esagoni adiacenti (si considera avere solo esagoni di Fronte) e la sua ZOC è considerata ZOC di fanteria.

S3.7.3 Una unità di combattimento (mai più di una) può ammassarsi con il Carroccio e questa unità è considerata avere solo esagoni di Fronte ai fini della ZOC e del combattimento. Questa è una eccezione a 6.0.2 e 9.0.1.

S3.7.4 Il Carroccio non può mai attaccare, ma l'unità ammassata con lui riceve i benefici indicati in 3.7.2 quando attaccata.

Il Carroccio è eliminato se viene attaccato quando si trova solo nell'esagono oppure se l'unità con cui è ammassato viene costretta a ritirarsi o messa in rotta.

S3.8 Raccolta. Un Capitano attivo può dare un Ordine di Raccolta per attivare il proprio Carroccio; questo è un Ordine Speciale (5.4). Il Carroccio non deve essere nel raggio di comando del Capitano per ricever questo Ordine.

S3.8.1 Un Ordine di Raccolta permette ad unità andate in rotta di tornare sul campo di battaglia.

Il giocatore tira un dado: il Capitano attivo riceve un numero di unità della propria *Battaglia* precedentemente andate in rotta uguale a metà (arrotondato per difetto) del risultato del tiro di dado (uno si arrotonda a zero).

I Palvesari non possono mai tornare in gioco.

S3.8.2 Il giocatore deve far tornare immediatamente in gioco le unità richieste, se non può o non vuole perde la possibilità. Non si può conservare l'opzione per utilizzarla in seguito.

S3.8.3 Per ogni unità recuperata il giocatore tira un dado. Il risultato è il numero di CH con cui l'unità torna in gioco (i VP persi in precedenza non sono recuperati); se i CH sono uguali o superiori al CR dell'unità questa viene di nuovo eliminata, ma non conta come una perdita per i VP.

S3.8.4 Le unità recuperate appaiono ammassate con il Carroccio o in esagoni adiacenti, anche in ZOC nemica.

S3.8.5 L'Ordine Speciale Raccolta consuma tutti gli OP del Capitano e può essere dato un numero illimitato di volte durante la partita.

S3.9 Vittoria. I punti vittoria vengono calcolati normalmente per i due schieramenti (vedi 17.1.1), ma la cattura del Carroccio nemico risulta in una vittoria automatica.

S3.9.1 Gioco lungo. Il VL Guelfo sale di 1 ogni 5 VP. Il VL Ghibellino ogni 10 VP.

S3.9.2 Gioco breve. Il VL Guelfo sale di 1 ogni 4 VP. Il VL Ghibellino ogni 8 VP.

S.4 Montaperti scenario libero

S4.1 Piazzamento iniziale (vedere la set up table).

Nota del disegnatore: per permettere uno schieramento più veloce la Battaglia di Adobrandino incomincia lo scenario dal bordo mappa invece che dal ponte (come avvenne storicamente).

S4.1.1 L'affaticamento inizia dopo il turno di movimento 6

S4.2 Riserve. Le *Battaglie* di Rangoni e Bigozzi possono volontariamente perdere il loro status di Riserva.

S4.2.1 I giocatori devono dichiararlo prima che inizi lo scenario e concedono al nemico 1d6 VP. Il giocatore Guelfo deve dichiarare per primo se intende utilizzare questa possibilità o meno.

S4.3 Arras. Prima che la battaglia inizi il giocatore Ghibellino deve scrivere segretamente su un foglio in quale esagono del bordo mappa tra 3901 e 0107 vuole far entrare la *Battaglia* di Arras. Per tutto il resto si continua ad applicare la regola S3.6

S4.3.1 Il giocatore Ghibellino prima che incominci lo scenario può rinunciare alla manovra di aggiramento dell'Arras. Unite le

due unità di cavalleria della *Battaglia* dell'Arras alla *Battaglia* di Anglano. La pedina di Arras e il suo CC sono rimossi dal gioco.

S4.4 Tradimento. Prima che la battaglia inizi i giocatori devono scrivere segretamente su un foglio se intendono spendere VL per prevenire (il Guelfo) o agevolare (il Ghibellino) l'evento "Tradimento".

Quando i turni di movimento terminano (S2.2.4) i giocatori devono rivelare se hanno scelto di spendere (in questo caso aggiungete i VL al nemico) o meno il VL. Se i Guelfi hanno speso più VL dei Ghibellini l'evento "Tradimento" non avviene (ignorare la regola S3.5), altrimenti la regola S3.5 si applica normalmente.

S4.4.1 Se il "Tradimento" non avviene la *Battaglia* di Arras può essere attivata solo dopo che la *Battaglia* di Bigozzi è attiva.

S4.5 Nello scenario libero di Montaperti la regola S3.2 non si applica, ma è sostituita da questa: Se la *Battaglia* attivata per la prima attivazione è Ghibellina tutti i suoi attacchi hanno un +1 al dado.

S.5 Montaperti regole opzionali

Le regole opzionali si possono applicare sia allo scenario storico che a quello libero.

S5.1 Contingente di Volterra.

Molti comuni erano stati costretti a fare parte della Lega Guelfa o le loro città erano state conquistate dai Fiorentini che gli avevano imposto un governo "amico", quindi i contingenti di queste città non erano particolarmente ansiosi di battersi per la causa fiorentina. Il comune di Volterra secondo le cronache schierò a Montaperti 2000 soldati e nell'elenco dei prigionieri riscattati da Volterra risultano 2000 uomini, ciò lascia presumere che la sua partecipazione alla battaglia sia stata poco più che formale.

S5.1.1 Le due pedine del contingente di Volterra (*Battaglia* di Rangoni) non possono ricevere un Ordine di Attacco.

S5.1.2 Nel caso vengano attaccate subiscono una Disorganizzazione automatica prima del combattimento.

S5.1.3 Una unità del contingente di Volterra che viene attaccata va in rotta direttamente se non ha altre unità Guelfe (non di Volterra) non Disorganizzate adiacenti.

S5.2 Religiosi armati (opzionale).

La pedina di "Religiosi" (Religiosi armati) è parte della *Battaglia* di Bigozzi e deve iniziare lo scenario ammassata con il Carroccio. Non conta per i limiti di ammassamento (9.0)

Il Ventura nella sua cronaca scrive "con questa brigata (Bigozzi) erano molti preti e frati, chi con arme e chi senza, per aiutare e confortare le brigate"

S5.2.1 I "Religiosi" utilizzano le stesse regole di movimento e ammassamento dei Palvesari.

S5.2.2 La pedina "Religiosi" non diviene mai Disorganizzata (eventuali Disorganizzazioni sono ignorate), non subisce CH e non può mai ritirarsi.

S5.2.3 Tutte le unità Ghibelline adiacenti alla pedina “Religiosi” hanno +1 al proprio CR.

S5.2.4 Se una unità nemica entra nell’esagono occupato dai “Religiosi” questa viene eliminata e entrambi i giocatori (*esatto entrambi!*) guadagnano 2 VP.

Nota del disegnatore: Il Guelfo perde VP per avere ucciso dei religiosi, il Ghibellino perché perde morale.

IL CREPUSCOLO DEGLI HOHENSTAUFEN: BENEVENTO, 1266

In seguito alla crociata dichiarata da papa Clemente IV contro Manfredi, re di Sicilia, un esercito francese comandato da Carlo d’Angiò scese in Italia. La battaglia decisiva avvenne a Benevento il 25 febbraio 1266. Iniziò la mattina con un attacco degli arcieri saraceni che respinsero la fanteria di Carlo, ma una carica decisa della cavalleria pesante francese, ricacciò la fanteria sveva. Il primo scaglione della cavalleria di Manfredi caricò a sua volta e lo scontro coinvolse i vari schieramenti di cavalleria: il corso della battaglia divenne rapidamente sfavorevole a Manfredi soprattutto per le maggiori difficoltà di manovra degli svevi (a causa dell’impedimento provocato dal fiume Calore). La vittoria di Carlo d’Angiò segna l’inizio della dinastia angioina in Italia. Con la sconfitta e la morte in battaglia di Manfredi crolla la potenza sveva e il partito ghibellino in Italia è definitivamente compromesso per diversi decenni

S.6 Benevento scenario storico

S6.1 Piazzamento iniziale (vedere la set up table).

S6.1.1 Scala di gioco. Ogni esagono rappresenta circa 100m. Una unità di cavalleria rappresenta 150/200 cavalieri, una unità a piedi rappresenta 1000/1500 pedoni.

S6.2 Prima Attivazione: Il giocatore Ghibellino incomincia la partita con l’attivazione della *Battaglia* Saraceni.

S6.2.1 In questa prima attivazione il Ghibellino deve muovere tutte le unità della *Battaglia* Saraceni (indipendentemente dagli OP) e alla fine del movimento, gli arcieri possono ricevere un Ordine di Fuoco (questa è una eccezione a 5.1.1)

Tutti gli arcieri Saraceni devono terminare il loro movimento con almeno una unità nemica nel loro raggio di tiro.

Gli arcieri Saraceni attaccarono la fanteria nemica senza aspettare gli ordini e prima che l’esercito di Manfredi fosse completamente schierato

S6.3 Riserve: In questo scenario tutte le *Battaglie* incominciano in Riserva tranne Saraceni e De Mirepoix.

S6.3.1 De Monfort: La *Battaglia* di De Monfort può essere attivata dopo che almeno una unità Guelfa è andata in rotta

S6.3.2 Carlo e Guerra: Le *Battaglie* di Carlo e di Guerra possono essere attivate dopo che la *Battaglia* di De Monfort è stata attivata. La prima volta che una delle due *Battaglie* viene attivata anche l’altra si considera attiva (girare il CC di entrambe sulla CAT sul lato non “in Reserve”) Questo conta

come se una sola *Battaglia* avesse perso lo status “in Reserve” per la regola 16.5.

S6.3.3 Robert: La *Battaglia* di Robert può essere attivata dopo che le *Battaglie* di Carlo e di Guerra sono state attivate.

S6.3.4 Giordano Lancia: La *Battaglia* di Giordano Lancia può essere attivata dopo che la *Battaglia* di De Monfort si è attivata.

S6.3.5 Galvano Lancia: La *Battaglia* di Galvano Lancia può essere attivata dopo che la *Battaglia* di Giordano Lancia si è attivata.

S6.3.6 Manfredi: La *Battaglia* di Manfredi può essere attivata dopo che la *Battaglia* di Giordano Lancia si è attivata.

S6.4 Confusione e mancata cooperazione Ghibellina

L’esito della battaglia fu deciso dallo scarso coordinamento dell’esercito ghibellino. Le schiere, infatti, si scontrarono contro gli angioini una alla volta, senza riuscire a darsi reciproco supporto in modo efficace e, alla fine, soccombendo alle successive ondate dei Francesi, meglio controllate. Gli storici del IX e inizio XX secolo hanno attribuito, interpretando le fonti, le difficoltà del comando imperiale al fatto che, avendo Manfredi posto il campo oltre l’ampio fiume Calore, le diverse schiere siano state disordinate dall’attraversamento del ponte romano. Studiosi contemporanei propongono una diversa identificazione del sito della battaglia, pur confermando l’attribuzione del disordine ghibellino agli ostacoli del terreno.

I capitani Ghibellini non possono tentare *Continuum* o *Interruptio* (eccezione Saracens, S6.6.1)

S6.5 Tattica Cavalleria Tedesca

Diverse fonti (soprattutto Andreas Ungarus) riportano che i Tedeschi avanzarono lentamente al trotto e mantenendo un ordine chiuso.

La cavalleria German della *Battaglia* di Giordano Lancia non può ricevere un Ordine di Carica!, può controcaricare normalmente (12.2) se soggetta ad una carica nemica.

S6.6 Saraceni: Si considerano Saraceni tutte le unità Ghibelline di arcieri o cavalleria con la denominazione “Saracen” sulla pedina.

S6.6.1 Il capitano Saracen non può tentare un *Continuum*, ma non un *Interruptio*.

S6.6.2 Gli arcieri Saraceni hanno un modificatore di +1 al dado quando sparano contro unità di fanteria e di -1 quando sparano contro unità di cavalleria.

S6.6.3 La cavalleria Saracena non può ricevere un ordine di Carica! né può controcaricare.

S6.6.4 Il Capitano Saracen ha un modificatore al combattimento di 0, quindi la sua morte non vale PV per il nemico.

S6.7 Feudatari del Regno

C’erano stati diversi contatti tra i fuoriusciti Guelfi dell’esercito angioino e le truppe feudali del Regno nelle

quali anche Manfredi aveva poca fiducia. Molti feudatari del Regno nel momento culminante della battaglia si allontanarono dallo scontro.

I Feudatari del Regno (le pedine Ghibelline della *Battaglia* di Manfredi con un ? al posto del CR) hanno un CR variabile. La prima volta che una unità deve utilizzare il CR il giocatore Ghibellino tira un dado: da 1 a 4 quello è il valore di CR di quella unità, con un 5 o 6 la pedina viene rimossa dal gioco.

S6.8 Re In questo scenario non sono presenti gli standardi dei due schieramenti, si considera che sono con i due re (Carlo e Manfredi),

S6.8.1 Le pedine dei due re hanno le stesse capacità degli standardi, indicate nella regola 13.2.2. Per il resto i re sono considerati normali Capitani.

S6.8.2 Manfredi deve essere sempre ammassato con una unità della sua *Battaglia* e non può mai allontanarsi dal nemico (non può muoversi in modo tale che alla fine del movimento gli esagoni di distanza tra lui e le unità nemiche aumentino)

S6.9 Raccolta. In questo scenario non sono presenti i Carrocci e l'Ordine Speciale Raccolta non può essere utilizzato.

S.6.10 Vittoria. I punti vittoria vengono calcolati normalmente per i due schieramenti.

S.6.10.1 Per entrambi i giocatori il VL sale di 1 ogni 7 VP.

S6.10.2 I Feudatari del Regno (S6.7) valgono 4 VP quando vengono eliminati, non danno VP per i CH.

S6.10.3 Il gioco termina immediatamente ed un giocatore vince se riesce ad eliminare il re nemico (Charles per i Ghibellini, Manfredi per i Guelfi).

S.7 Benevento scenario libero

S7.1 Piazzamento iniziale (guarda la set up table).

S7.1.1 L'affaticamento inizia dopo il turno di movimento 5.

S7.2 Riserve. I giocatori possono togliere lo status di in Riserva a tutte le *Battaglie* che incominciano lo scenario in Riserva, se decidono di farlo devono dichiararlo prima di incominciare la partita (il Guelfo per primo) e l'avversario riceve 2d6 VP per ogni *Battaglia* che perde lo status "in Riserva".

S7.3 Confusione e mancata cooperazione Ghibellina. Il giocatore Ghibellino può togliere le limitazioni indicate in S6.4 alle proprie *Battaglie*. Se decide di farlo deve dichiararlo prima di incominciare la partita e l'avversario riceve 2VL per ogni *Battaglia* che perde le limitazioni.

S7.4 Saraceni. La regola S6.2.1 si applica solo se la *Battaglia* Saraceni è la prima ad essere attivata (vedi regola S2.2.4), tutte le altre regole sui Saraceni restano in vigore.

S7.5 Vittoria. Nello scenario libero i punti vittoria vengono calcolati normalmente per entrambi gli schieramenti.

S7.5.1 Sia il Victory Level Guelfo che quello Ghibellino salgono ogni 8 VP.

S7.5.2 entrambi i giocatori vincono automaticamente uccidendo il Re avversario.

IL SABATO DI S. BARNABA: CAMPALDINO, 1289

Nella piana di Campaldino sabato 11 Giugno 1289 si affrontano l'armata Guelfa composta principalmente da Fiorentini e comandata dall'angioino Amerigo di Nerbona e l'armata composta da Aretini e diversi signori Ghibellini dell'Italia Centrale comandata dal Vescovo di Arezzo Guglielmino degli Ubertini. La carica iniziale dei feditori ghibellini, al grido di "San Donato Cavaliere", patrono di Arezzo, costrinse la formazione guelfa ad arretrare, ma gli Aretini, pur penetrando profondamente nelle file nemiche, non riuscirono a dividerle e rimasero bloccati tra le due ali di tiratori dello schieramento guelfo.

Nel frattempo il fiorentino Corso Donati, al comando della cavalleria di riserva guelfa di Lucca e di Pistoia, in contrasto con l'ordine ricevuto di mantenere la posizione, attaccò i nemici che combattevano nella mischia. I cavalieri ghibellini si trovarono dunque completamente accerchiati e furono mandati in rotta. Tra i tanti che persero la vita sulla piana di Campaldino vi furono il comandante guelfo Guillaume Bertrand de Durfort, balio del capitano e già veterano di Carlo I in Italia e due illustri comandanti ghibellini: Buonconte da Montefeltro ed il vescovo guerriero Guglielmino degli Ubertini che è sepolto nella vicina chiesa di Certomondo.

S.8 Campaldino scenario storico

S8.1 Piazzamento iniziale (guarda la set up table).

S8.1.1 Scala di gioco. Ogni esagono rappresenta circa 100m. Una unità di cavalleria rappresenta 100 cavalieri, una unità a piedi rappresenta 1000 pedoni. Una pedina di Palvesari rappresenta circa 100 uomini dotati di Palvese.

S8.2 Prima Attivazione: Il giocatore Ghibellino incomincia la partita con l'attivazione della *Battaglia* di Montefeltro. Tutte le sue unità devono avere un Ordine di Carica! e finire l'attivazione a contatto con il nemico.

S8.2.1 Tutti gli attacchi di questa prima attivazione hanno un +1 al dado sulla SCT.

S8.2.2 Alla fine dell'attivazione della *Battaglia* di Montefeltro il giocatore Ghibellino attiva automaticamente la *Battaglia* di Pazzo. Alla fine dell'attivazione di Pazzo il gioco continua normalmente (piazze la pedina 1st Act. su Pazzo).

S8.3 Riserve: Le battaglie di Maghinardo, Donati e Novello iniziano in riserva. Maghinardo può essere attivato in qualsiasi Attivazione Basica.

S8.3.1 Donati e Novello. Queste *Battaglie* seguono delle regole speciali per la loro attivazione (vedi S8.7 e S8.8).

S8.4 Tempo atmosferico.

L'aria, carica di nuvole fin dalla mattinata, si fece sempre più pesante nel pomeriggio e subito dopo la rotta ghibellina scoppiò un furioso temporale sulla piana impedendo l'inseguimento dei fuggitivi.

All'inizio della battaglia la pedina Weather viene posizionata nella casella "Fair" della Weather Table sulla mappa. Ogni volta che in un tentativo di *Continuum*, *Interruptio* o Victory Check il risultato del dado è tra quelli indicati nella tabella (es. con tempo "fair" con un risultato tra 10 e 12) il tempo peggiora (la pedina viene avanzata di una casella).

S8.4.1 Se si raggiunge lo "Storm" la partita termina immediatamente con una vittoria marginale Ghibellina.

S8.5 Compagnia Bianca e Compagnia Rossa. La Compagnia Bianca (unità Firenze con una striscia bianca) e Compagnia Rossa (unità Firenze con una striscia rossa) non hanno un loro Capitano.

S8.5.1 Tutti i Capitani Guelfi possono dare ordini alle unità delle due compagnie come se fossero unità della propria *Battaglia* purché queste siano nel raggio di comando del Capitano. Nella stessa fase di attivazione un Capitano può dare ordini solo alle unità di una delle due compagnie

S8.5.2 Ricarica: Questo è un ordine particolare che possono ricevere solo le unità di balestrieri delle due compagnie di tiratori quando hanno una pedina Fired sopra.

Quando ricevono questo Ordine la pedina Fired viene tolta, costa 1 OP ed è l'unico Ordine che l'unità può ricevere in quella fase di attivazione.

S8.6 Paladini

"Dei trecento feditori (Ghibellini) della prima schiera ne scelsero poi uno per ogni squadra di 25 e li chiamarono i dodici paladini, affinché assalissero con tutta la loro forza le bandiere principali del nemico"

I Paladini sono considerati eroi Ghibellini (13.3) della *Battaglia* di Montefeltro ed iniziano lo scenario sul lato +2.

S8.6.1 La prima volta che i Paladini vengono eliminati (13.3.3), la pedina non viene tolta dal gioco ma viene girata sul lato +1. La seconda volta i Paladini vengono rimossi dal gioco.

Se l'unità con cui sono ammassati è mandata in rotta i Paladini sono eliminati indipendentemente dalle perdite già subite.

S8.7 Corso Donati

Corso Donati aveva ricevuto disposizioni di non attaccare senza un ordine preciso, ma ordinò la carica alla Battaglia sotto il suo comando con queste parole: "Se noi perdiamo, io voglio morire nella battaglia coi miei cittadini; e se noi vinciamo, chi vuole venga a noi a Pistoia per la condannazione".

La *Battaglia* di Corso Donati inizia in riserva e per essere attivata deve esserci almeno una unità di cavalleria Guelfa in rotta.

S8.7.1 L'attivazione non è automatica: Corso Donati si attiva con un tiro di 6 o più; aggiungete al tiro di dado l'attuale VL Ghibellino. Un tiro di dado non modificato di 1 indica sempre un fallimento (se il giocatore Guelfo fallisce l'attivazione si considera che abbia passato ma può ritentare in seguito).

S8.7.2 La prima volta che la *Battaglia* di Donati viene attivata può tentare un numero illimitato di *Continuum* (ignorare la regola 4.3) fino a quando non fallisce un tentativo oppure

decide di passare (il giocatore Ghibellino non può interrompere questi *Continuum* con un *Interruptio*, mentre il giocatore Guelfo non può tentare di attivare un altro Capitano).

S8.8 Guido Novello

Il sessantenne conte Guido Novello considerò che la battaglia era persa (alcuni pensarono anche ad un accordo con il nemico) e decise di non attaccare il fianco guelfo, secondo il piano stabilito con i capitani ghibellini prima della battaglia. Raccolse così le sue forze intatte e corse a rifugiarsi nei suoi castelli

La *Battaglia* di Guido Novello può essere attivata solo dopo che la *Battaglia* di Corso Donati è stata attivata.

S8.8.1 Nella prima Attivazione Basica Ghibellina successiva all'attivazione di Donati il giocatore Ghibellino **deve** tentare di attivare la *Battaglia* di Guido Novello. L'attivazione non è automatica: Guido Novello si attiva con un tiro di dado di 3 o più; sottraete al tiro di dado l'attuale VL Guelfo. Un risultato non modificato di 6 indica sempre un successo

Se il giocatore Ghibellino fallisce l'attivazione la *Battaglia* di Guido Novello viene rimossa dal gioco e tutte le sue unità vengono considerate in rotta (non vengono assegnati VP, ma il Guelfo guadagna 3 VL). Inoltre si considera che il giocatore Ghibellino abbia passato.

S8.9 Campo Guelfo

I Guelfi crearono una barriera formata dai carri da trasporto e dalle bestie da soma in retroguardia con lo scopo di trattenere una eventuale fuga dell'esercito e di costruire un punto di raccolta

Il campo Guelfo è rappresentato dagli esagoni 1903, 2004 e 2104-07.

S8.9.1 Unità Guelfe che hanno negli esagoni di retro il Campo Guelfo non si ritirano dopo il combattimento; semplicemente rimangono sul posto senza alcun effetto aggiuntivo.

S8.9.2 Le unità Ghibelline che entrano in un esagono di Campo Guelfo subiscono una Disorganizzazione automatica e devono terminare il loro movimento.

S8.9.3 Ogni volta che una unità Ghibellina entra in un esagono del campo Guelfo il giocatore Ghibellino guadagna 1 VL (questo avviene una volta per esagono e i VL non vengono persi se l'esagono viene riconquistato).

S8.10 Durfort. La pedina Durfort ha Narbonne sul retro (vedi la descrizione della battaglia). Narbonne è considerato un Aiutante (13.1.10)

S8.11 Raccolta. In questa battaglia entrambi gli schieramenti avevano il proprio Carroccio (S3.7).

Il Carroccio Guelfo era nel Campo Guelfo mentre quello Ghibellino si trovava nell'abbazia di Certomondo (quindi non sono state inserite le rispettive pedine nel gioco).

S8.11.1 I giocatori possono dare un Ordine Speciale di Raccolta (S3.8).

Le unità recuperate appaiono nel Campo Guelfo per i Guelfi, nell'abbazia di Certomondo (es. 0210) per il Ghibellino.

S8.12 Vittoria: I punti vittoria vengono calcolati normalmente per i due schieramenti.

S8.12.1 Il VL Guelfo sale di un livello ogni 4 VP, quello Ghibellino ogni 8 VP.

S.9 Campaldino scenario libero

S9.1 Piazzamento iniziale (guarda la set up table).

S9.1.1 L'affaticamento inizia dopo il turno di movimento 5.

S9.2 Riserve. Il giocatore Guelfo può togliere lo status di in Riserva dalla *Battaglia* di Maghinardo e Donati, se decide di farlo deve dichiararlo prima di incominciare la partita e l'avversario riceve immediatamente 1d6 VP.

S9.3 Guido Novello. I due giocatori devono scrivere segretamente se intendono spendere 1 VL per impedire (il Ghibellino) o far accadere (il Guelfo) la possibile defezione della *Battaglia* di Guido Novello (S8.8.1).

Quando termina la fase di movimento dello scenario libero i due giocatori devono dichiarare se hanno speso o meno il VL (aggiungete 1 VL all'avversario).

S9.3.1 Se i VL spesi dal Ghibellino sono superiori a quelli spesi dal Guelfo la regola S8.8.1 non si applica, altrimenti si applica normalmente. Se la regola S8.8.1 non c'è la *Battaglia* di Guido Novello è considerata semplicemente "in riserva" e può essere attivata dal Ghibellino in qualsiasi Attivazione Basica.

S9.4 La regola S8.2.1 rimane in effetto, il resto della regola S8.2 non si applica.

S9.5 Vittoria: I punti vittoria vengono calcolati normalmente per i due schieramenti.

S9.5.1 Il VL Guelfo sale di un livello ogni 4 VP, quello Ghibellino ogni 8 VP.

S.10 Campaldino scenario rapido

Questo scenario permette di giocare più velocemente lo scenario storico di Campaldino.

S10.1 Il CC di tutti i Capitani sulla casella 6 o più della CAT vengono abbassati di due spazi (e non di uno) ogni volta che le regole lo richiedono. Quelli sulla 5 o più in basso utilizzano le regole normali.

S10.2 Il Livello di Vittoria Guelfo sale di un livello ogni 3 VP, quello Ghibellino ogni 5 VP.

ESEMPIO GENERALE DI GIOCO

Esempio tratto dalla Battaglia di Campaldino, cfr. Fig. 4

Il giocatore Ghibellino ha appena finito la sua seconda attivazione consecutiva di Montefeltro. Così può tentare un *Continuum* con Guglielmo o Pazzo, mentre non può scegliere ancora Montefeltro (regola 4.3), o Novello (16.1). Il giocatore Ghibellino decide di passare e così il Guelfo diventa il giocatore attivo (4.1). Questa è un'attivazione basica per il Guelfo, che quindi può attivare qualsiasi suo Capitano, anche in Riserva se volesse (16.1), senza alcun tiro di dado. Decide di attivare Vieri, che riceve 6 Punti Ordini (5.1) ed il suo CC viene mosso nella casella "5" della CAT (passo 1).

Quando Vieri ha finito la sua attivazione, il Guelfo può passare, tentare un *Continuum* con lo stesso Vieri, o con Mangiatori o con Durfort. Decide di attivare Durfort, tira due dadi e ottiene 5. Poiché Durfort è nella casella "7" della CTA, il *Continuum* ha successo. Il segnalino di Capacità di Comando di Durfort è spostato nella casella "6" sulla CAT (passo 2).

A questo punto il Ghibellino deve decidere se tentare un *Interruptio* (4.2) o lasciare che si attivi Durfort. Decide di tentare un *Interruptio* con Montefeltro. Deve tirare 9 o meno per riuscire: tira un 7. Montefeltro diventa il Capitano attivo, riceve 5 Punti Ordine (5.1.2) ed il suo segnalino della Capacità di Comando è spostato nella casella "8" della CAT (passo 3).

Montefeltro completa la sua attivazione. A questo punto il Ghibellino decide di tentare un *Continuum*, tentando la sua seconda attivazione consecutiva con Montefeltro. Deve tirare 8 o meno per riuscirci: tira un 9 e fallisce. Il segnalino di Capacità di Comando di Montefeltro è spostato sulla casella "7" della CAT (passo 4).

Il gioco torna al Guelfo. Questa è una Attivazione Basica, per cui il Guelfo rilascia una delle sue riserve, Maghinardo, e lo attiva: quest'ultimo riceve 8 Punti Ordini ed il suo segnalino CC è spostato nella casella "7" della CTA (passo 5).

Il segnalino CC di tutti gli altri Capitani Guelfi non in Riserva è spostato in su di una casella sulla CAT, ma non oltre il proprio valore iniziale (stampato sul segnalino) (passo 6).

Dopo che Maghinardo ha completato la sua attivazione, tenta un *Continuum* ma tira un 12, quindi si applica la regola 4.4.1 ("Confusione in Battaglia"). Il segnalino CC di tutti i Capitani (incluso Maghinardo) viene spostato in giù di una casella sulla CAT, quindi il Guelfo diventa il giocatore attivo con una Attivazione Basica (passo 7).

Alla fine della storia, i segnalini CC sulla CAT occupano le seguenti posizioni:

Guelfo: Donati 9, Mangiatori 7, Maghinardo 6, Durfort 6, Vieri 5

Ghibellino: Guglielmo 7, Pazzo 6, Montefeltro 6, Novello 5

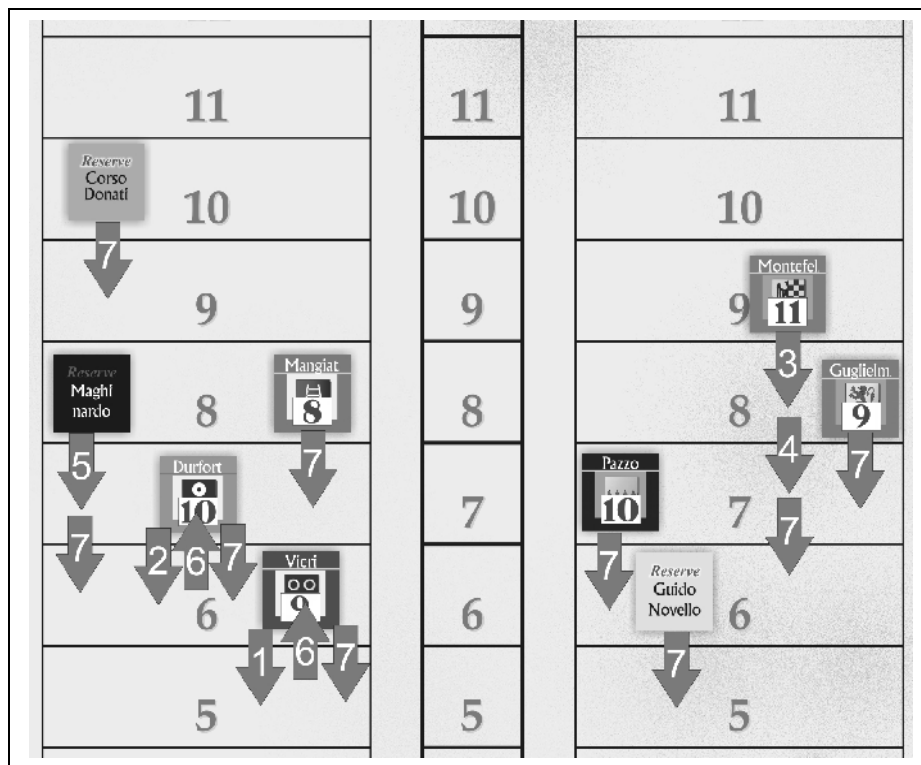


Fig.4

NOTE DI PROGETTO

by Piergennaro Federico

Lo scopo di Guelphs and Ghibellines è creare un sistema di gioco che permetta di simulare alcune delle battaglie avvenute in Italia nella seconda metà del '200. Queste battaglie, nonostante la loro importanza (a Montaperti, per esempio, Siena e Firenze riuscirono a mettere in campo più di 50.000 armati, mentre a Bouvines 50 anni prima con il re di Francia e l'Imperatore non erano presenti che 40.000 uomini) sono state ignorate dai disegnatori di wargame (se escludiamo l'inserimento di Benevento nel quadrigame *Au fil de l'èpee* pubblicato nel numero 45 della rivista francese *Vae Victis*)

L'obiettivo primario è simulare due delle principali caratteristiche delle battaglie del '200: la progressiva (e veloce) diminuzione dell'efficienza delle unità (raggruppate in *Battaglie*) durante lo scontro e la notevole indipendenza delle *Battaglie* all'interno dell'esercito, tenendo presente che non esisteva una vera struttura di comando; i vari Capitani (solitamente di nobile nascita) consideravano il comandante dell'esercito un *primus inter pares* e spesso agivano di propria iniziativa mentre la cooperazione tra varie *Battaglie* era sempre problematica.

La prima caratteristica viene simulata dalla limitata capacità dei comandanti di dare ordini alle proprie unità. Dopo ogni attivazione questa capacità decresce per cui i giocatori devono impostare la partita per vincere in un numero breve di turni, manovrando al meglio le proprie truppe.

La seconda caratteristica è stata simulata dalla attivazione di un singolo Capitano alla volta e non dell'intero esercito: questa regola costringe i giocatori a manovrare ogni *Battaglia* come se fosse una unità indipendente (cosa molto storica) all'interno però di un esercito più grande, in quanto il giocatore deve avere comunque una visione generale del proprio schieramento oppure rischia di ritrovarsi un fronte congestionato e caotico dove spesso le unità amiche appartenenti a *Battaglie* non attive, non potendosi spostare o partecipare al combattimento, fanno involontariamente da scudo alle unità nemiche.

Con le condizioni di vittoria ho cercato di evitare il classico "il primo che raggiunge X perdite ha perso". I due livelli di Victory Point e Victory Level permettono, secondo me, di simulare bene la lenta "presa di coscienza della sconfitta" da parte di un esercito, con i due eserciti che all'inizio si logorano lentamente, ma quando uno dei due riesce a prendere il sopravvento (diciamo quando il suo Victory Level arriva a 7) costringe l'altro giocatore a cercare di ribaltare velocemente la situazione prima di essere definitivamente sconfitto, ben sapendo che se non ci riesce in un numero limitato di attivazioni avrà perso.

Durante le battaglie prese in considerazione non risulta che delle unità di cavalleria abbiano abbandonato il campo per inseguire nemici in rotta o che siano smontate per combattere a piedi, e nessuna fonte sembra fare riferimento a problemi di munizionamento dei tiratori quindi non ho inserito regole sull'inseguimento da parte della cavalleria, sulle munizioni delle unità che tirano, sulla ritirata prima del combattimento da parte delle unità montate o sulla possibilità per le cavallerie di combattere smontate, non escludo che queste regole potranno essere inserite in altri giochi che utilizzino questo sistema, ma si occupino di altri zone o periodi.

Come in ogni battaglia campale del Medioevo i due eserciti sono schierati uno di fronte all'altro e negli scenari storici la

scarsa capacità di movimento delle unità, abbinata al sistema di attivazione dei leader che li rende progressivamente sempre meno efficaci, tende a scoraggiare i giocatori dal tentare tattiche di aggiramento o altri tipi di manovra di una certa complessità che impegnano una *Battaglia* per diverse attivazioni, il che spesso trasforma le partite in un continuo attacco frontale. Il tutto è molto storico (quello che ci si aspetta da una battaglia del '200 è un brutale cozzo di eserciti dove la cavalleria domina il campo e la fanteria, spesso, è solo una vittima), ma per aggiungere maggiore rigiocabilità ho voluto inserire per ogni battaglia anche uno scenario "libero" nel quale i due eserciti non sono ancora sul campo di battaglia e quindi devono manovrare nel tentativo di schierarsi in maniera vantaggiosa rispetto al nemico.

Buon divertimento!

BIBLIOGRAFIA

Fonti primarie:

Compagni Dino, *Cronica delle cose occorrenti ne' tempi suoi*.
Jasmilla Niccolò, *Historia de rebus gestis Federici li eiusque filiorum*.

Malaspina Saba, *Rerum sicularum Historia*.

Malispini Ricordano, *Storia fiorentina* (XIII secolo).

Niccolò di Giovanni Ventura, *La rotta di Montaperti*.

Ungarus Andreas (Andreas Nicolai de Ungaria), *Chronica*.

Villani Giovanni, *Nuova cronica*.

Il libro di Montaperti, a.c. Cesare Paoli.

Opere di carattere generale:

La Guerra nel Medioevo

P. Contamine, *La guerre au Moyen Age*, Paris 1980.

H. Delbrück, *History of the art of war, volume II. The Barbarian Invasion*, Lincoln and London 1990, (ed. or. *Geschichte der Kriegskunst im rahmen der politischen Geschichhte*, v. I-II, Berlin 1923).

J. France, *Western warfare in the age of the Crusades, 1000-1300*, London 1999.

I. Heath, *Armies of Feudal Europe 1066-1300*, St. Peter Port 1989.

D. Nicolle, *Medieval warfare source book. Warfare in Western Christendom*, London 1995.

C. Oman, *A history of the art of war in the middle ages*, London, 1924.

A. Santosuosso, *Barbari, predoni e infedeli: la guerra nel Medioevo*, Roma 2005.

J.F. Verbruggen, *The art of war in Western Europe during the Middle Ages*, Woodbridge 1997.

Cavalleria Medievale

R. Barber, *The Knight and Chivalry*, Ipswich 1970.

F. Cardini, *Alle radici della cavalleria medievale, nuova edizione*, Milano 2004.

J. Flori, *Chevaliers et Chevalerie au Moyen Age*, Paris 1998.

L'Italia nel XIII secolo

AA.VV., *Guerra e guerrieri nella Toscana medievale*, Firenze 1989.

G. Amatuccio, *Mirabiliter pugnauerunt. L'esercito del Regno di Sicilia al tempo di Federico II*, Napoli 2003.

F. Cardini, *L'acciar de' cavalieri. Studi sulla cavalleria nel mondo toscano e italico (secc. XII-XV)*, Firenze 1997.

A. Cenni, *L'arco e gli arcieri nell'Italia Medievale*, Bologna 1997.

R. Davidsohn, *Storia di Firenze*, Firenze 1973.

P. Grillo, *Cavalieri e popoli in armi*, Bari 2008.
 D. Nicolle, *Italian Medieval armies 1000-1300*, London 2002.
 D. Nicolle, *Italian militiaman 1260-1392*, London 1999.
 P. Pieri, *Federico II di Svevia e la guerra del suo tempo*, in *Scritti vari*, Torino 1966.
 P. Pieri, *I Saraceni di Lucera nella storia militare medievale*, in "ASP", VI (1953).
 P. Pieri, *L'evoluzione delle milizie comunali italiane*, in *Scritti vari*, Torino 1966.
 A. Settia, *Comuni in guerra. Armi ed eserciti nell'Italia delle città*, Bologna 1993.
 A. Settia, *Rapine, assedi, battaglie. La guerra nel Medioevo*, Roma-Bari 2002.
 D. P. Waley, *Papal Armies in Thirteenth Century*, "English Historical Review", LXXII, (1957).
 D. P. Waley, *The armies of the Florentine Republic*, in *Florentine studies: politics and society in renaissance Florence*, London 1968.

Opere sulla battaglia di Montaperti

F. Cardini - E. Salvini, *Montaperti 1260. Guerra società ed errori*, Castelnuovo 1984.
 R. Forzoni, *La battaglia di Montaperti: I misteri dei luoghi svelati dalla tradizione orali*, Asciano 1991
 M. L. Lenzi, *La Milizia dei Comuni e la battaglia di Montaperti*, Castelnuovo 1983.
 R. Marchionni, *Eserciti Toscani (1). Senesi e Fiorentini a Montaperti*, Siena 1996.
 R. Marchionni, *I Senesi a Montaperti*, Siena 1992.

Opere sulla battaglia di Benevento

AA. VV., *La battaglia di Benevento*. Benevento 1967.
 C. Gravett, *German Medieval armies 1000-1300*. London 1997.
 L. Maio, *La battaglia di re Manfredi e la fine del dominio svevo sul territorio beneventano*, "Rivista Storica del Sannio" II (1995).
 D. Nicolle, *French Medieval armies 1000-1300*, London 1991.
 D. Petrocchia, *La battaglia di Benevento nella tradizione dei cronisti*, Napoli 1957.

Opere sulla battaglia di Campaldino

AA.VV., *La battaglia di Campaldino a Poppi*, Firenze 1999.
 F. Canaccini, *Campaldino*, Terni 2006.
 F. Canaccini, *Gli eroi di Campaldino*, Firenze 2002.
 L.H. Orter, *Campaldino 1289*, "Speculum" XLIII (1968)..

LISTA DI ABBREVIAZIONI

Capitani (a)

Aldobran.: Aldobrandino Aldobrandeschi di Santa Flora
 Anglano: Giordano Lancia d'Agliano (d'Anglano). Nipote di Galvano Lancia (b)
 Arras: Count Arras, Anglano's Seneschal
 Charles: Charles Ier d'Anjou, fratello del Re di Francia Louis IX
 Durfort: Guillaume Bertrand de Durfort
 Giordano: Giordano Lancia d'Agliano (d'Anglano). Nipote di Galvano Lancia (b)
 Guerra: Guido VI dei conti Guidi, detto Guido Guerra
 Guglielm.: Guglielmino degli Umbertini, vescovo di Arezzo
 Maghinar.: Maghinardo Pagani da Susinana, detto il diavolo
 Manfredi: Manfredi, re di Sicilia. Figlio illegittimo di Frederic II
 Mirepoix: Hugues de Mirepoix, seigneur de Castres
 Montfort: Philippe II de Montfort-Castres

Novello: Guido Novello dei conti Guidi
 Narbonne: Aimeric de Narbonne
 Pazzo: Guglielmino dei Pazzi di Valdarno, detto Guglielmo Pazzo
 Pitigliano: Aldobrandino Rosso di Pitigliano
 Rangoni: Iacopone Rangoni da Modena, podestà di Florence
 Robert: Robert III comte de Flandres
 Tegghiaio: Tegghiaio Aldobrandi degli Adimari

Unità di Combattimento

Montaperti

Assoldati: Florentine Assoldati (truppe mercenarie)
 Aldobran.: Truppe dalla Contea Aldobrandesca (c)
 Contado: Siena Contado
 Fuoriusc.: Ghibellini esiliati da Firenze
 Guardia: Guardia del Carroccio di Firenze
 Lombar.: Lombardia (d)
 San Gim: San Gimignano
 San Min.: San Miniato

Benevento

Bourgog.: Bourgogne
 Campan.: Campania
 Fam. Regis: Familia Regis
 Firenze (Battaglia di Guerra): truppe Fiorentine Guelfe
 Langued.: Languedoc
 Lombar.: Lombardy
 R. Central: Regioni Centrali

Campaldino

Alleati: Città Guelfe alleate di Firenze (e)
 Feditori: Feditori fiorentini
 Fieschi: Truppe dei Fieschi (f)
 Fuoriusc.: Esiliati Ghibellini
 Guidi: Truppe di Guido Novello
 Maghinar.: Truppe di Maghinardo
 Montefel.: Truppe di Buonconte da Montefeltro
 Orvieto: Orvieto (g)

- (a) Il nome esteso degli stessi Capitani è scritto sul retro della pedina
- (b) Anglano e Giordano sono la stessa persona
- (c) Include i contingenti di Terni e di altre città Ghibelline
- (d) Questi sono i contingenti della città Guelfe della valle del Po
- (e) Tquesti sono i contingenti delle città di Prato, Volterra

CREDITI

Ideazione: Piernennaro Federico
 Sviluppo: Nicola Contardi, Marco Gnagnetti
 Grafica scatola e mappa: Edo Tugnolo
 Revisione regole: Luigi Parmigiani
 Playtesting: Alessandro Bray, Marco Ferrari, Loris Pagnotta, Lucio Pagnotta, Dino Siliprandi, Marco Villa, Luigi Parmigiani.
 Assistenza alla traduzione e revisione editoriale: Donald Katz
 Ringraziamenti speciali: dr. Enzo De Ianni, per la sua ricerca storica sulla Battaglia di Benevento.



GUELPHS & Ghibellines: ORDINE DI BATTAGLIA

"L'Arbia colorata in rosso": Montaperti 1260

Ghibellini

(sfondo: blu scuro)

Battaglia di Anglano

Cap. Anglano (1,4)

Hero: Gualtieri

6 C Germans 6 H

Battaglia di Salvani

Cap. Salvani (1,4)

Standard

1 C Siena 6 H

1 C Siena 6 M

1 C Fuoriusc. 7 M

2 C Pisa 6 M

1 C Aldobran. 5 M

Battaglia di Aldobrandino

Cap. Aldobran. (1,6)

3 I Siena 6 M

2 I Contado 5 M

2 I Pisa 5 M

1 I Cortona 5 M

1 I Aldobran. 5 L

2 X Siena 5 M

1 X Pisa 4 M

1 A Contado 5 L

1 A Siena 5 L

2 Palvesari Siena

1 Palvesari Pisa

Battaglia di Bigozzi

Cap. Bigozzi (1,3)

Carroccio

Religiosi (optional)

2 C Siena 6 M

Battaglia di Arras

Cap. Arras (2,3)

2 C Germans 6 H

Guelfi

(sfondo: giallo)

Battaglia di Pitigliano

Cap. Pitigliano (1,4)

4 C Firenze 6 M

2 C Assoldati 5 M

1 C Assoldati 4 M

1 C Arezzo 6 M

1 C Lucca 6 M

1 C Bologna 5 M

1 C Piacenza 5 M

1 C Orvieto 5 M

1 C Pistoia 5 M

1 C Pitigliano 5 M

1 C Prato 5 M

1 C San Gim. 4 M

Battaglia di Tegghiaio

Cap. Tegghiaio (1,5)

4 I Firenze 5 M

2 I Arezzo 4 M

2 I Valdelsa 4 L

1 I Lucca 4 M

1 I Bologna 4 M

1 I Piacenza 4 M

1 I Orvieto 4 M

1 I Pistoia 4 M

1 I Pitigliano 4 L

1 I Prato 3 M

2 X Firenze 4 M

1 X Lucca 4 M

1 X Lombard. 4 M

2 Palvesari Firenze

1 Palvesari Lucca

1 Palvesari Lombard.

Battaglia di Rangoni

Cap. Rangoni (1,3)

Standard

2 C Firenze 5 M

1 C Assoldati 4 M

1 I San Min. 4 L

2 I Volterra 3 M

1 A San Gim 3 L

1 A Campiglia 3 –

Battaglia di Tornaquinci

Cap. Tornaq. (1,3)

Carroccio

1 C Guardia 6 M

1 I Valdelsa 4 L

1 A Firenze 4 L

1 A Colle 3 –

Il crepuscolo degli Hohenstaufens: Benevento 1266

Ghibellini

(sfondo: azzurro)

Battaglia Saracens

Cap. Saracens (0,7)

7 A Saracens 4 –

Battaglia di Giordano Lancia

Cap. Giordano (2,5)

6 C Germans 5 H

Battaglia di Galvano Lancia

Cap. Galvano (1,5)

1 C Toscana 5 M

2 C Toscana 4 M

1 C Lombar. 5 M

1 C Lombar. 4 M

1 C Saracens 5 L

Battaglia di Manfredi

Cap. Manfredi (1,4)

1 C Fam. Regis 6 M

1 C Calabria ? M

1 C Puglia ? M

1 C Campania ? M

1 C Sicilia ? M

1 C Saracens 5 L

Battaglia di De Mirepoix

Cap. Mirepoix (1,6)

1 I Provence 3 M

1 I Flandres 3 M

1 I Piccardie 3 M

1 I Guelfi 4 M

1 X Bourgog. 3 L

1 X Langued 3 L

1 X Flandres 3 L

1 X Provence 3 L

Battaglia di De Montfort

Cap. Montfort (2,5)

3 C Provence 6 M

2 C Provence 5 M

Battaglia di Charles I

Cap. Charles (1,5)

2 C Anjou 6 M

1 C Langued. 6 M

1 C Langued. 5 M

1 C R. Central 5 M

Battaglia di Guerra

Cap. Guerra (1,3)

1 C Firenze 6 M

1 C Guelfi 5 M

Battaglia di Robert

Cap. Robert (2,4)

1 C Flandres 6 M

2 C Flandres 5 M

1 C Picardie 5 M

Battaglia di Montefeltro

Cap. Montefel. (2,4)

Hero: Paladini

1 C Montefel. 6 H

1 C Fuoriusc. 7 M

1 C Arezzo 6 M

Battaglia di Pazzo

Cap. Pazzo (1,5)

Standard

1 C Fieschi 6 M

1 C Orvieto 6 M

2 C Arezzo 6 M

Battaglia di Guglielmino

Cap. Guglielm. (1,5)

2 I Arezzo 5 M

1 I Fuoriusc. 5 M

1 I Fieschi 4 M

1 I Orvieto 4 M

1 X Arezzo 4 M

1 A Arezzo 4 L

1 Palvesari Arezzo

Battaglia di Novello

Cap. Novello (1,4)

2 C Guidi 5 M

1 I Guidi 4 L

Guelfi

(sfondo: giallo chiaro)

Battaglia di Vieri

Cap. Vieri (1,4)

3 C Feditori 6 M

Battaglia di Durfort

Cap. Durfort (1,4)/

Narbonne (2,2)

Standard

1 C Anjou 6 M

1 C Bologna 5 M

1 C Siena 5 M

1 C Alleati 5 M

2 C Assoldati 5 M

Battaglia di Mangiatori

Cap. Mangiat. (1,6)

2 I Firenze 5 M

1 I Bologna 4 M

1 I Siena 4 M

1 I Alleati 4 M

Battaglia di Maghinardo

Cap. Maghinar. (1,3)

1 C Maghinar. 5 M

1 C Firenze 5 M

Battaglia di Donati

Cap. Donati (2,4)

1 C Pistoia 5 M

2 C Lucca 5 M

1 I Pistoia 4 M

1 I Lucca 4 M

Compagnia Rossa

1 X Firenze 4 M

1 A Firenze 4 L

2 Palvesari Firenze

Compagnia Bianca

1 X Firenze 4 M

1 A Firenze 4 L

2 Palvesari Firenze

Legenda:

Tipo di unità		Classe Armatura	
C	Cavalleria	H	Pesante
X	Balestre	M	Media
I	Fanteria	L	Leggera
A	Arcieri	–	Nessuna

Ex: "3 I Siena 6 M" sta per:

3 Fanterie,

nome "Siena", CR = 6,

classe armat. = Media