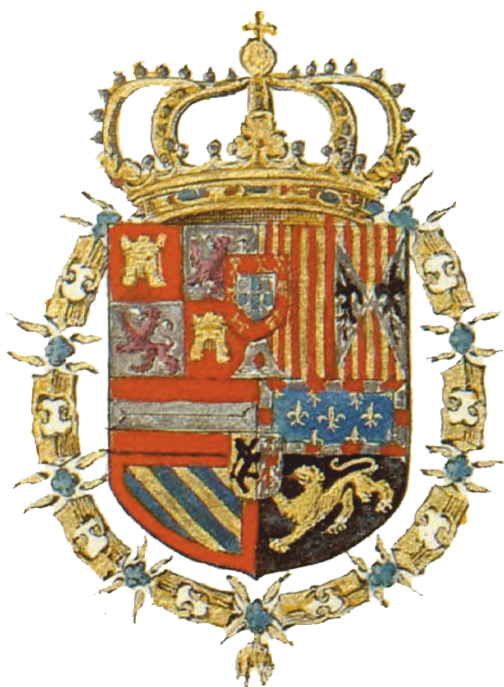


# el Gran Capitán

*CAMPAGNE DELLE GUERRE D'ITALIA  
1494-1530  
vol. II*

## REGOLAMENTO



## ***El Gran Capitán***

*Chi era Gonzalo Fernández de Córdoba e Enriquez de Aguilarà?*

*Fu uno dei più grandi leader nella storia della guerra, noto soprattutto ai seri studenti di storia militare. Uomo della media nobiltà della provincia di Cordoba, si guadagnò fama combattendo e vincendo in tutta Europa. Fu protagonista della "Reconquista" spagnola, divenendo esperto di assedi e guerriglia. Fernando e Isabella lo incaricarono della contesa in Italia meridionale contro la corona francese. Durante queste campagne ideò le sue principali innovazioni nell'arte della guerra, che hanno annunciato un drammatico cambiamento di strategia e tattica a tutta l'Europa.*

*Gonzalo credeva che una battaglia dovesse essere cercata solo quando lo vuole un comandante, non quando lo vuole il suo avversario. Sebbene tali concetti sembrino naturali, alla fine del XV secolo lo stile medievale di fare la guerra era ancora largamente in uso. Gonzalo fu crudelmente deriso dai suoi nemici per il suo rifiuto di accettare la battaglia durante il lungo periodo in cui fu assediato con il suo esercito a Barletta, finché decise che era il momento per lui di uscire dalla fortezza e sferrare un attacco sicuro ed una cocente sconfitta agli stessi nemici nella battaglia di Cerignola (28 aprile 1503).*

*Le sue innovazioni furono nel campo della tattica, con uso più efficace delle armi da fuoco, separazione tra cavalleria pesante e cavalleria leggera, con impiego limitato di cavalleria pesante e uso di cavalleria leggera per tagliare le linee nemiche, per l'inseguimento e per la guerriglia; per quanto riguarda l'organizzazione dell'esercito, riorganizzò le sue truppe in formazioni strutturate, chiamate "tercios", che avrebbero dominato i campi di battaglia d'Europa per più di un secolo e mezzo. Ma le innovazioni tattiche di Gonzalo non erano fini a se*

*stesse: secondo El Gran Capitán, le innovazioni tattiche erano il mezzo per introdurre una strategia completamente nuova in guerra, l'obiettivo finale di un comandante era infatti quello di preparare e sferrare il "colpo schiacciante finale" al nemico. Con Gonzalo l'esperienza militare del comando lascia definitivamente il Medioevo ed entra nell'età moderna. Nelle parole di Taylor, il grande, insuperato storico delle guerre italiane "Le sue campagne hanno un'unità di intenti, una progressione simile a una macchina, un attento adattamento dei mezzi ai fini, che lo elevano ad un posto di rilievo tra i comandanti della sua stessa epoca. La sua cura per gli uomini, l'attenzione che prestava all'economia interna del suo esercito e la sua pratica di effettuare ricognizioni approfondite del teatro delle operazioni dimostrano la sua caratteristica di pioniere nello sviluppo della moderna arte della guerra" (FLTaylor, "The Art di guerra in Italia", 1921)*

*Questo resoconto molto sintetico delle imprese di un uomo del XV secolo, la cui vita fu ricca, nobile e feconda come nessun altro, il cui unico nemico che non riuscì a battere fu l'invidia degli altri uomini, dovrebbe bastare a spiegare perché non solo è importante, ma anche arricchente ed edificante, ricordare lui ed i suoi uomini. Oggi, come secoli fa, abbiamo ancora bisogno di esempi di vita da seguire, non perché vogliamo la guerra, ma perché ognuno dovrebbe sforzarsi con tutte le sue forze per realizzare le proprie potenzialità, mantenendo allo stesso tempo i propri valori di amore per la pace, lealtà, temperanza e saggezza.*

*Come ha fatto El Gran Capitán nel corso di tutta la sua vita.*

**Nicola Contardi**

## ***Le guerre d'Italia***

*Sin dall'epoca normanna l'Italia meridionale è sempre stata un'unità a sé stante, rispetto al resto della penisola, che comprendeva il patrimonio temporale della Chiesa e una serie di Comuni e Repubbliche, e successivamente di Signorie. Il Mezzogiorno è sempre stato uno stato essenzialmente monarchico, bisognoso di un forte potere centrale e di una relativa autonomia periferica; importava poco se il re fosse straniero o locale.*

*Sebbene dopo i Vespri la parte insulare del regno (la Sicilia) non fosse sempre stata coerente con la parte peninsulare, il Regno di Napoli era stato "francese" (sotto gli Angioini) per 153 anni, dal 1290. Il piccolo stato mediterraneo, disperso tra Catalogna, Sicilia e Sardegna diventerà strategicamente determinante, con il matrimonio (1469) tra la regina Isabella di Castella e il re Ferdinando II d'Aragona. I due monarchi, entrambi Re Cattolici, non unirono immediatamente i due regni, ma*

*progettarono di completare l'unificazione dopo l'espulsione definitiva dei musulmani da Granada, avvenuta alla loro morte. Nacque così la nazione spagnola.*

*La nascita di un'altra forte nazione europea non poteva che alterare i precari equilibri di potere nella penisola italiana. La giovane nazione spagnola, desiderosa di diventare una potenza continentale (e presto mondiale), trovò, in un'Italia debole e divisa, terreno fertile per mettere alla prova la sua nuova potenza economica (che crescerà ancora di più con la scoperta dell'America) e terre ideali per espandere i propri territori. La storia le ha regalato il casus belli: è stata la crisi di Milano a scatenare la bufera sul Mezzogiorno. Il Ducato longobardo era guidato da Ludovico il Moro, zio del duca Gian Galeazzo II Sforza, ritenuto non idoneo al governo, ma sposato con una nipote del re di Napoli,*

*Ferrante o Ferdinando I d'Aragona. Preoccupato da una possibile offensiva aragonese, toccò a Ludovico il Moro (come aveva fatto il Papa con Carlo d'Angiò nel XIII secolo) soccorrere il re di Francia, Carlo VIII, invitandolo a far valere le pretese degli Angioini sul regno di Napoli, che era stato, come detto, cacciato cinquant'anni prima. Così, due anni dopo la spedizione di Colombo, nel settembre del 1494, Carlo VIII si recò in Italia. Arrivò a Napoli indisturbato, mentre l'infuriato Ferrante si rifugiava in Sicilia. La "passeggiata" di Carlo VIII aveva preoccupato l'Europa; Lo stesso Ludovico il Moro istituì una Lega antifrancesa alla quale aderirono Venezia, il Papa, Massimiliano I d'Asburgo e i sovrani spagnoli Ferdinando d'Aragona e Isabella di Castiglia. Il re di Francia fu sconfitto a Fornovo e tornò in patria, a quel punto tutto sembrò finire in uno "Status quo ante". L'esercito francese invase l'Italia con facilità e ciò alimentò le mire espansionistiche francesi e spagnole. Il successore di Carlo VIII, Luigi XII, prese Milano e fece un accordo con la Spagna nel 1500 con il trattato segreto di Granada; la Spagna avrebbe avuto Calabria e Puglia, la Francia avrebbe avuto Campania e Abruzzo. L'allora re di Napoli, Federico III, tradito dalla sua stessa casata, abdicò in favore del re di Francia, che gli concesse in cambio il Ducato d'Angiò. Questa scintilla creò il fuoco che mosse di nuovo gli spagnoli contro i francesi. È con Luigi XII che entra in gioco il nostro protagonista: Gonzalo Fernández de Córdoba, detto "il Gran Capitano"- "El Gran Capitán". Le sue vittorie costrinsero i francesi a firmare l'armistizio di Lione*

*(1504) che assegnava il Regno di Napoli alla Spagna e lasciava ai francesi il controllo del Ducato di Milano. Le guerre continuarono con il successore di Luigi XII, Francesco I, che tornò a Milano e sfidò Carlo V, erede al trono di Spagna, che regnava sull'impero "sul quale non tramontava mai il sole". Dopo alterne vicende e la prigionia di Francesco I (battaglia di Pavia), il re di Francia creò, nel 1526, la Lega del Cognac (Francia, Firenze, Venezia, Ducato di Milano, Inghilterra). Alla Lega aderì anche papa Clemente VII, uno dei maggiori sostenitori di Carlo V per la sua difesa del cattolicesimo in terra tedesca in epoca di Riforma. La mossa del papa provocò una dura reazione da parte degli Asburgo spagnoli, con l'adunata in Tirolo di 12.000 lanzichenecchi pronti a scendere in Italia. Tuttavia, esasperati dal mancato pagamento del loro salario, i mercenari tedeschi presero d'assalto Roma e la occuparono, spinti tra l'altro dal loro odio per la Chiesa. In quei paesi dove la Riforma aveva trionfato, il sacco di Roma da parte dei lanzichenecchi fu visto come un segno della liberazione della giustizia divina. Fu la pace di Cateau-Cambrésis del 1559 a porre fine a sessant'anni di guerre ininterrotte per il dominio sull'Italia e l'egemonia in Europa. L'equilibrio che esisteva dal XIII secolo fu effettivamente mantenuto: il Sud alla Spagna e il Nord all'Impero, invece che alla Francia, senza alcun tentativo di riunificare la penisola. Forse per questo è un po' fuorviante definire quei conflitti guerre "italiane".*

**Enrico Acerbi**

---

## Crediti

Progetto: Nicola Contardi & Luigi Parmigiani  
Ricerche sulle campagne e progettazione cartografica: Nicola Contardi  
Test di gioco e regolamento: Luigi Parmigiani, Piergennaro Federico,  
Bob Duckworth, Tom Cundiff  
Grafica della mappa: Sergio Schiavi  
Grafica scatola e pedine: Nicola Contardi  
Fonts della mappa (a mano) : Marino Salimbeni

Ringraziamenti speciali: Kevin Zucker, Carlo Caldarella

Se hai domande scrivi a [europa@italianwars.net](mailto:europa@italianwars.net)  
Vedi il sito web di Europa Simulazioni [italianwars.net](http://italianwars.net)  
per ulteriori e aggiornate informazioni.

*In memoria del mio amato amico Donald Katz, che amava la vita, gli amici, il vino e i giochi. Avevi tanto desiderato questo gioco: dovunque tu sia ora, Don, so che stai sorridendo. Mi manchi.*  
Nicola

# REGOLE STANDARD

## 1 INTRODUZIONE

*El Gran Capitán* è il secondo gioco della serie "Campagne delle Guerre d'Italia", questa volta dedicato alle guerre nel sud dell'Italia a cavallo tra il XV e il XVI secolo.

Ci sono molte differenze nel sistema di gioco rispetto al vol. I, *All is lost save Honor*, quindi tutti i giocatori sono incoraggiati a leggere attentamente questo opuscolo prima di iniziare a giocare.

Questo opuscolo inizia con le regole standard del gioco. Seguono regole opzionali, che aggiungono alcuni dettagli storici al gioco al costo di una crescente complessità di gioco. Istruzioni specifiche per lo scenario guideranno i giocatori su come giocare ciascuna delle campagne.

### 1.1 CONCETTI GENERALI

Il gioco è progettato per due giocatori o parti. La mappa di gioco rappresenta il Sud Italia dove sono state combattute le campagne coperte dal gioco. Le pedine rappresentano le forze militari che hanno operato in quel teatro, provenienti da Francia, Spagna, Italia, Svizzera, Napoli, ecc., e saranno controllate da una delle due parti. Il modo in cui le parti opposte interagiscono è dettato dalla sequenza di gioco.

Le forze sono schierate sulla mappa di gioco secondo le regole di Leadership. Ciascuna Forza è composta da Unità Militari, comandate da un "Capitano". (Nota storica: abbiamo preferito usare il termine italiano originale per capitano: "Capitano", plurale "Capitani", invece del termine neutro "capo", come un modo semplice per ricordare che la guerra moderna è nata qui in Italia durante questo periodo).

Le pedine dei Capitani sono schierate sulla mappa, mentre le forze che comandano sono poste sulle loro carte fuori mappa. Un Capitano può anche comandare altri Capitani nel proprio esagono. Ad ogni Capitano sono assegnati i seguenti valori: **Iniziativa** (importante nel movimento e nel combattimento) e **Rango** (che si riferisce alla capacità di comando del Capitano). I Capitani possono anche avere **caratteristiche speciali** che indicano abilità specifiche del comandante. Tutti i tipi di Combattimento avvengono sempre "in" esagoni e mai tra esagoni adiacenti.

### 1.2 SCALA DI GIOCO

Ogni esagono rappresenta un'area larga 10 chilometri (circa 6 miglia). Ogni Punto Forza rappresenta circa *cinquecento* fanti, da *settanta a novanta* lance di Cavalleria (ognuna comprendente un numero variabile di uomini di cavalleria pesante e leggera, a seconda della nazionalità e del periodo storico) o *1 camerata* di artiglieria (10 pezzi). La durata del turno di gioco è di *quindici* giorni.

### 1.3 DOTAZIONE DEL GIOCO

*El Gran Capitán* contiene i seguenti componenti:

Una mappa di gioco, 22" x 34"

Un foglio e mezzo di contatori fustellati

1 regolamento

7 tabelle retrostampate con tabelle e aiuti di gioco

24 carte Capitano retrostampate

2 dadi

**1.3.1 La mappa di gioco.** La Mappa di Gioco raffigura il territorio del Regno di Napoli alla fine del XV secolo e alcune parti del contiguo Stato Pontificio. Il territorio del Regno di Napoli è

suddiviso negli Stati che allora ne costituivano il regno. Lo Stato Pontificio e gli Stati del Regno di Napoli sono chiamati "Regioni" in termini di gioco. Il terreno è conforme a una griglia esagonale. Ciascuna casella esagonale, o "hex", rappresenta una posizione discreta in cui può entrare una Forza attraverso la spesa di Punti Movimento. Diverse caratteristiche del terreno richiedono un diverso costo in Punti Movimento per entrare.

**Nota** : la città di Benevento è un'enclave pontificia, facente parte della regione Lazio (Stato Pontificio), "fuori" dal territorio del Principato Ultra a tutti gli effetti del gioco.

#### 1.3.1.1 Particolarità della mappa.

**Fortezza.** Una Fortezza è una Città Fortificata o un Borgo Fortificato. Una Città non è una Fortezza.

**Porta.** Qualsiasi "località con nome" sulla mappa con un simbolo di ancoraggio è un Porto.

**Lato esagonale pieno di mare.** Un lato d'esagono pieno di mare è sempre impraticabile. Possono esistere eccezioni nelle regole speciali di alcuni scenari.

**Schede e riquadro di Stato.** Per ogni Stato del Regno di Napoli sulla mappa è stampato un riquadro Stato per contenere le unità Baroni; inoltre, al territorio di ogni Stato sono collegate caselle quadrate doppie e singole, da utilizzare solo in determinati Scenari.

**1.3.2 Le pedine.** Le pedine del gioco appartengono alle seguenti classi: unità militari, comprendenti *unità di combattimento* e *unità ausiliarie*; Capitani; Baroni; Indicatori informativi e tattici Chits (*facoltativi*). Le Unità Militari non sono piazzate sulla mappa di gioco; vengono posizionati sulla Carta del Capitano a cui sono assegnate. La forza di un'Unità Combattente è indicata dallo spazio che occupa sulla Carta. Le unità rimangono su questa Carta fintanto che hanno almeno un Punto Forza. Se in qualsiasi momento la loro forza scende a zero, vengono rimosse dal gioco. Un Capitano può trovarsi sulla mappa di gioco o sulla Carta del Capitano a cui è assegnato. L'uso delle pedine tattiche e dei segnalini informativi verrà spiegato più avanti in questo regolamento.

I Segnalini e i Chits sono solitamente su uno sfondo neutro. Il colore di sfondo delle Unità di Combattimento e dei Capitani (leader) rappresenta la loro Nazionalità.

Sfondo dell'unità di combattimento:

Blu: francese

Verde chiaro: italiano (qualsiasi servizio)

Rosso: svizzero

Arancione: spagnolo o imperiale

Marrone: Landsknecht (mercenari tedeschi) (qualsiasi servizio)

Viola: veneziano

Bianco: papale

Rosso/Giallo: aragonese

Sfondo dell'unità ausiliaria: giallo pallido

Sfondo dei Capitani:

Blu: francese

Beige: spagnolo

Bianco: papale

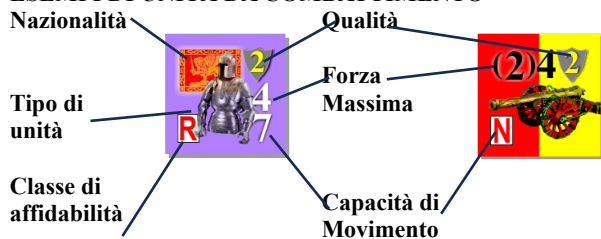
Viola: veneziano

Rosso/Giallo: aragonese

Le bandiere sullo sfondo delle pedine delle Unità di Combattimento sono fornite solo per "gusto storico".

## EL GRAN CAPITÁN

### ESEMPI DI UNITÀ DA COMBATTIMENTO



**1.3.3 Unità di Combattimento.** Il lato frontale di una pedina di Unità di Combattimento rappresenta il lato in buon ordine (o non demoralizzato) della pedina. L'icona rappresenta il Tipo di Unità di Combattimento che può essere: Fanteria, Lanzichenecchi, Cavalleria Pesante (corazzata) (o Gendarmi), Cavalleria Leggera, Stradioti, Artiglieria, Artiglieria d'Assedio, Genieri, Ponte di Barche (vedi la Tabella delle Unità).

Il lato frontale delle Unità di Combattimento mostra i seguenti valori numerici: **Forza Massima** (valore superiore) e **Capacità di Movimento** (valore inferiore). Un valore di Forza tra parentesi rappresenta i Punti Forza di Artiglieria.

Su ogni pedina è stampata la sua Forza Massima, poiché la forza effettiva dell'unità varierà a causa delle perdite o dell'incorporazione di altre Forze. Durante il gioco la forza attuale di un' Unità di Combattimento è indicata dallo spazio che occupa sulla Carta Capitano (es: se nello spazio "3" l'unità ha tre Punti Forza). Quando un'unità perde o riceve (cioè aggiunge) Punti Forza ("SP"), la pedina viene spostata a sinistra o a destra sul tracciato per riflettere questo nuovo valore. Nessuna unità può superare la sua Forza Massima. Una volta che un' Unità di Combattimento è stata eliminata, o ha zero Punti Forza, non può più essere riformata.



Alcune Unità di Combattimento hanno un valore Max rosso. Forza; questo indica che possono fare un uso efficace delle armi da fuoco. Queste unità sono indicate come " **Fanteria con armi da fuoco** ".

La **qualità delle truppe** è mostrata nell'angolo in alto a destra del segnalino come un numero giallo su uno scudo grigio. Questo rappresenta il livello di morale dell'unità, l'addestramento, la presenza di buoni ufficiali di grado inferiore ecc. Questo valore va da 0, il minimo, a 3, il massimo (unità d'élite)

Le Unità di Combattimento hanno anche una **Classe di Affidabilità**, che misura la disponibilità dell' Unità di Combattimento a rispettare il "contratto di guerra" in relazione al salario che ricevono (particolarmente importante per le unità mercenarie).

La **classe di affidabilità** è normalmente indicata nell'angolo in basso a sinistra dell'unità con una lettera rossa su sfondo bianco.

La Classe di Affidabilità può assumere i seguenti valori:

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

Le Unità Militari su sfondo giallo pallido sono chiamate " **Unità Ausiliarie**". La Fanteria con Armi da Fuoco e le Unità Ausiliarie sono descritte in dettaglio nella sezione 16, "Unità Militari Speciali".

Il retro di una pedina di una Unità di Combattimento è il lato **Demoralizzato** dell'Unità. Nota che la Capacità di Movimento è ridotta di 1 quando è Demoralizzata e che la Qualità delle Truppe non è presente.

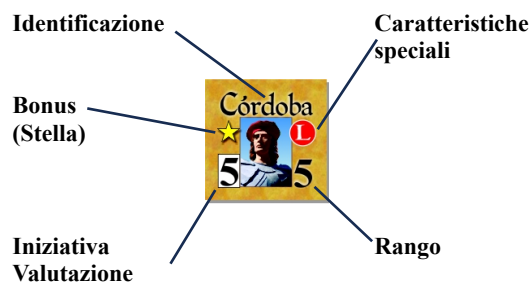
La **tabella delle unità** elenca tutti i tipi di unità, se usano armi da fuoco, la loro qualità e classe di affidabilità.

**1.3.4 Unità sostitutive** . Alcuni tipi di Unità di Combattimento hanno un numero di pedine controparte con Forza Massima inferiore (o superiore). Queste Unità di Combattimento addizionali sono " Unità Sostitutive " e possono essere usate per dividere (o raggruppare) un' Unità di Combattimento in componenti più piccole (o più grandi). Ogni Scenario specifica il numero esatto e il tipo di Unità Sostitutive disponibili per ciascuna parte. Le Unità Combattenti possono essere divise o riformate **solo** durante la Fase di Comando.

**1.3.4.1 Scomposizione delle Unità di Combattimento.** Un' Unità di Combattimento può essere sostituita da qualsiasi numero di Unità Sostitutive i cui SP totali siano uguali a quelli dell'unità originale, a condizione che queste unità sostitutive siano disponibili nello Scenario e siano dello stesso tipo, Nazionalità, Affidabilità e Qualità dell'unità original . Non possono essere create nuove unità sostitutive aggiuntive oltre a quelle elencate come disponibili nello Scenario. Le Unità sostituite ereditano lo Stato di Demoralizzazione dell'Unità originaria.

**1.3.4.2 Riorganizzare Unità di combattimento.** Le unità di combattimento possono essere riformate in un' unica unità di combattimento più grande dello stesso tipo, nazionalità, affidabilità, qualità e SP. Sostituire le unità più piccole con l'unità più grande, sommando tutti gli SP. L'unità riformata sarà Demoralizzata se una qualsiasi delle Unità più piccole era Demoralizzata.

### ESEMPIO DI UNITÀ CAPITANO



**1.3.5 Capitani.** Il lato anteriore delle pedine Capitano mostra il nome del Capitano, il suo **Valore di Iniziativa** (nella parte in basso a sinistra della pedina), il **Rango del Capitano** (in basso a destra); eventualmente un **Bonus** (indicato da una stella); eventualmente una o più **Caratteristica** del Capitano (indicate da un cerchio rosso con una lettera bianca). Il colore di sfondo del lato frontale di una pedina Capitano rappresenta la Nazionalità del Capitano. Il retro del segnalino mostrerà un simbolo dell'armata.

**1.3.6 Carte Capitano.** Prima che inizi il gioco, ogni giocatore deve selezionare le Carte dei Capitani appartenenti al proprio Esercito (invitiamo a tenere in ordine le Carte Capitano per una facile selezione). Una carta Capitano ha una casella Capitano, una casella Capitani subordinati e una casella Capitani non-impiegati. L'uso di queste caselle è spiegato nelle regole. Sotto le caselle c'è la traccia delle Unità Subordinate dove le Unità di Combattimento che appartengono alla Forza sono piazzate durante il gioco. Le Unità di Combattimento sono poste nello spazio corrispondente alla loro forza attuale.

# EL GRAN CAPITÁN

Le Carte Capitano devono essere disposte dai giocatori per una facile consultazione e secondo le regole dell' Intelligence (*vedi "Intelligence", par.1.4*).

**1.3.7 Unità Baroni.** Le unità Baroni rappresentano eserciti di potentati locali e possono operare sia come unità di combattimento che come singole Forze sulla mappa. Le loro caratteristiche e il loro utilizzo sono spiegati nella sezione 16.3.

**1.3.8 Tabelle di gioco.** La Tabella dei Turni e altre tabelle sono stampati su fogli separati per un facile accesso da parte dei giocatori.

## 1.4 "INTELLIGENCE"

Le informazioni sulle Carte Capitano dovrebbero rimanere nascoste al proprio avversario. Si considera che tutte le Unità Militari, Capitani Subordinati e non-impiegati su una Carta Capitano occupino lo stesso esagono del Capitano. I Capitani che iniziano lo Scenario sulla mappa possono essere schierati con il lato frontale rivolto verso il basso. I Capitani appena distaccati (*vedi 7.3*) sono schierati a faccia in giù, nascosti al giocatore avversario. I Capitani nascosti sono rivelati solo all'inizio della Fase di Combattimento e Attrito, se si trovano nello stesso esagono di una Forza nemica (*vedi Sequenza di Gioco, Passo D.1*). Dopo averli rilevati, i Capitani di entrambe le fazioni rimangono visibili per il resto dello Scenario, mentre rimangono sulla mappa. I risultati del tiro di dado sulla Tabella dell'Attrito, del Combattimento o della Disciplina e i loro effetti sono visibili alla fazione avversaria (i giocatori diranno quali unità specifiche sono influenzate e come).

## 2 SEQUENZA DI GIOCO

### 2.1 PREPARAZIONE DEL GIOCO

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

### 2.2 LA SEQUENZA



Il gioco si svolge in una serie di turni consecutivi chiamati Turni di Gioco. Il segnalino del Turno di Gioco e dell'Anno devono iniziare il gioco sulla Tabella dei Turni come indicato nelle Istruzioni dello Scenario. Al termine di un turno di gioco, avanzare il segnalino del turno di gioco e, se necessario, il segnalino dell'anno, allo spazio successivo sulla tabella dei turni. Questo processo continua fino alla fine dell'ultimo turno di gioco, o fino a quando un giocatore raggiunge una condizione di vittoria che termina prima la partita. Tutte le attività devono svolgersi nell'ordine indicato di seguito. Durante la Fase di Attivazione, hanno luogo le Attivazioni dei Capitani di entrambe le parti. Il "Giocatore Attivo" è il giocatore il cui Capitano è stato Attivato. L'altro è il "giocatore inattivo".

Il Primo Giocatore in ogni Scenario sarà designato nelle Istruzioni dello Scenario. Ogni Turno di Gioco è composto dalle seguenti Fasi.

#### A) FASE DEL TEMPO

Il Tempo e i suoi effetti su Movimento, Combattimento e Attrito sono determinati in questa fase da un dado tirato sempre dal Primo Giocatore. (Vedi "Tempo", par.3).

#### B) FASE DI COMANDO

##### 1. Segmento Amministrativo

**a.** Ai turni programmati (indicati in **giallo** sulla Tabella dei Turni), i Capitani Generali (*vedi par.4.2*) di **entrambe le parti** ricevono **Punti Amministrativi** (*par.6.3*) e tutti **gli Ordini vengono rimossi**

**b.** Ai turni programmati (indicati da una **pecora** sulla Traccia dei turni), si ricevono i Punti Amministrativi per "**la Regia Dogana della Mena delle Pecore**" (*vedi par.20*).

**c.** Ai turni programmati (indicati con una **corona** sulla Tabella dei Turni), le **unità Baron** di **entrambe le parti** sono sostituite (*vedi par.16.3.1*).

**d.** **Entrambi i giocatori** designano la loro **Fonte di Rifornimento attiva** (*vedi par.6.1*), a cominciare dal Primo giocatore.

Ora il Primo giocatore conduce il Segmento successivo; poi il giocatore avversario fa lo stesso:

##### 2. Segmento Organizzazione

**a.** Attivare o disattivare i Capitani Minori (*vedi par.4.5*)

**b.** Trasferite le Unità di Combattimento tra Capitani che occupano lo stesso esagono sulla mappa, incluse le unità Baroni. Trasferire Capitani Subordinati, non-impiegati o Forze Baronali (*vedi par.16.3.1*) sulla mappa (*vedi par.7.1*).

**c.** Trasferite i Punti Forza da un'Unità di Combattimento all'altra se entrambe le Unità di Combattimento occupano lo stesso esagono e sono della stessa Nazionalità, Tipo, Qualità e Affidabilità. Usare le Unità Sostitutive per scomporre o raggruppare le Unità Combattenti (*vedi par.7.1*).

**d.** **Dare** o ridare **Ordini ai Capitani** (*vedi par.7.2*) e **alle Forze Baronali** (*vedi par.16.3.1*) sulla mappa.

#### C) FASE DI ATTIVAZIONE

##### 1. Piazzamento dei rinforzi

Tutte le Forze di rinforzi disponibili per entrambi i giocatori in questo turno sono poste nell'esagono di entrata indicato (*vedi par.8.1*). Quindi entrambi i giocatori conducono insieme i seguenti Segmenti:

**2. Attivazione delle Forze Baronali** (*vedere 16.3.1 per la definizione*) (*solo Forze Baronali con Ordine*)

**a.** A partire dal Primo giocatore, entrambi i giocatori si alternano attivando **una Forza Baronale** amica alla volta sulla mappa. Il possessore tira un dado, sottraendo il risultato dal Valore di Iniziativa del Barone indicato. Il Valore di Iniziativa del Barone può essere modificato dal suo Ordine o da Unità nemiche nello stesso esagono. Inoltre, se la Forza Baronale è già stata attivata in questo turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa. La Forza Baronale attivata compie le sue azioni (*seguire le prescrizioni dal par.8.2.3 al par.8.2.7 compreso*). Un segnalino di Attivazione viene quindi posto sopra (o vicino) alla pedina del Barone, di valore corrispondente al numero di Attivazioni che il Barone ha effettuato. **Se questa è una seconda Attivazione, la Forza controllerà ora l'Attrito** (*si considera che la forza abbia marciato*).

**b.** Questo processo termina quando: a) tutte le Forza Baronale di un giocatore sono "terminate" (al massimo due Attivazioni per ciascuna Forza Baronale) o b) un giocatore decide di non attivare altre Forze Baronali.

**c.** L'altro giocatore può a questo punto effettuare **un'attivazione** (solamente) per ogni Forza Baronale che non è stata precedentemente attivata in questo Turno, nell'ordine che desidera.

##### 3. Attivazione dei Capitani

*Si noti che la procedura di attivazione è diversa tra Capitani e Baroni.*

**a.** Entrambi i giocatori indicano sulla mappa un Capitano amico (compresi i Capitani dei Rinforzi) che desiderano attivare. Il Primo Giocatore indica per primo nella prima attivazione di ogni turno.

## 3 TEMPO



Ci sono **quattro** diversi tipi di tempo atmosferico, uno dei quali deve essere attivo durante ogni turno di gioco. I tipi sono Bello, Pioggia, Fango e Caldo. All'inizio di ogni turno di gioco, il Primo Giocatore deve tirare il dado e consultare la Tabella del Tempo per determinare il tempo per il prossimo turno.

Piazzate il segnalino Tempo nello spazio appropriato sulla Traccia del Tempo atmosferico.

### 3.1 Effetti del Tempo su Movimento, Attrito e Rifornimento.

**Attrito.** La maggior parte delle condizioni meteorologiche aumenta la gravità dell'attrito. Aggiungere **uno** al tiro di dado per l'Attrito quando il Tempo è diverso da **Bello**.

**Pioggia.** Attraversare un Fiume durante la Pioggia costa **+1 MP su un Ponte** (o **+2 MP** se non su un ponte). Durante la Pioggia anche i terreni **Incolto, Collina, Palude e Montagna** sono considerati Terra Arida (vedi la Tabella del Logoramento).

**Fango.** *Sottraete 1 dalla Capacità di Movimento di ogni Unità di Combattimento*. Spostare di una colonna a destra il tiro sulla Tabella dei Punti Amministrativi.

### 3.2 Effetti meteorologici sul combattimento

**Bello, Caldo.** Nessun effetto.

**Pioggia.** Sottrarre **uno** dal tiro di dado per il fuoco dell'Artiglieria. Le unità di Fanteria non possono usare "Armi da Fuoco" (ignorate i modificatori sulla Tabella degli Assalti; l'Opzione Tattica Armi da Fuoco non può essere usata). Sottrarre **uno** da qualsiasi tiro di Combattimento sulla Tabella degli Assalti.

**Fango.** Sottrarre **uno** dal tiro di dado per il fuoco dell'Artiglieria e per la Carica di Cavalleria. Sottrarre **uno** da qualsiasi tiro di Combattimento sulla Tabella degli Assalti.

## 4 COMANDO

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

### 4.1 RANGO

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



### 4.2 CAPITANI GENERALI

Un **Capitano Generale** è un Capitano che può comandare altri Capitani (i quali, a loro volta, comandano Unità Militari). I Capitani che sono sotto il comando di un Capitano Generale sono detti Capitani Subordinati e sono posti nella "casella Capitani Subordinati" della Carta del Capitano Generale.

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

b. Ogni giocatore tira un dado, sottraendo il risultato dal Valore di Iniziativa del Capitano indicato. Il Valore di Iniziativa del Capitano può essere modificato dal suo Ordine o da Unità nemiche nello stesso esagono. Inoltre, se la Forza è già stata attivata in questo turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa. **Il giocatore che ottiene il risultato più alto determina quale dei due Capitani si attiva** (vedi "Determinazione del Capitano Attivato", par.8.2.2). Il Capitano Attivato esegue le sue azioni (vedi "Cosa può fare un Capitano Attivato", par.8.2.4). Viene quindi posto un segnalino di Attivazione sopra (o vicino) alla pedina del Capitano, di valore corrispondente al numero di Attivazioni che il Capitano ha effettuato. **Se questa è una seconda Attivazione, la Forza controllerà ora l'Attrito** (si considera che la forza abbia marciato).

c. Questo processo viene ripetuto dal passo a. e il giocatore che ha appena terminato l'attivazione del suo Capitano indicherà per primo il suo prossimo Capitano. Questo processo termina quando: a) i Capitani di un giocatore sono tutti "terminati" (al massimo due Attivazioni per ogni Capitano) o b) un giocatore rifiuta di attivare altri Capitani.

d. L'altro giocatore può ora effettuare **una (solo) attivazione** per ogni Capitano che non è stato precedentemente attivato in questo Turno, nell'ordine che preferisce.

### 4. Consolidamento congiunto

Entrambi i giocatori ora consolidano qualsiasi esagono **non-contestato** (vedi par.8.8) che ha due o più Capitani amici, o un Capitano con una o più unità Baroni (vedi par.16.3) sulla mappa, in modo che un solo Capitano occupi ogni esagono. I Capitani nello stesso esagono del loro Capitano Generale (vedi par.4.2) vengono rimossi dalla mappa e posti sulla Carta del Capitano Generale, nell'apposita casella.

I segnalini di attivazione vengono rimossi dalla mappa.

## D) FASE DI COMBATTIMENTO E ATTRITO

### 1. "Intelligence"

I Capitani negli **esagoni Contestati** (vedi par.8.8) (nome visibile) rivelano la composizione delle loro Forze.

### 2. Risoluzione della battaglia

Tutte le Battaglie sono risolte (vedi "Combattimento", par.12)

### 3. Consolidamento congiunto

Entrambi i giocatori ora consolidano tutti gli esagoni Multi-Forza secondo C.4, sopra. Se nell'esagono non è presente un Capitano Generale, le Forze in eccesso vengono spostate di un esagono, a scelta del possessore.

### 4. Rimuovete i segnalini di Disorganizzazione e di Attraversamento di Fiume Avversario

### 5. Segmento di logoramento

Le Forze controllano l'Attrito se si trovano in una regione Ostile, in una Terra Arida, in un esagono **Contestato** o **sotto Assedio** (vedi par.9).

## E) FASE DELLA VITTORIA

Determinare se il gioco termina a causa delle Condizioni di Vittoria indicate nelle Istruzioni dello Scenario.

## F) AVANZARE IL TURNO DI GIOCO

Spostate il segnalino del Turno di Gioco, e il segnalino dell'Anno se necessario, nella casella successiva della tabella dei turni e iniziare il Turno di Gioco successivo. Le fasi da A) a F) vengono ripetute nella stessa sequenza di cui sopra.

## EL GRAN CAPITÁN

I Capitani Generali iniziali saranno elencati nelle Istruzioni dello Scenario per ogni campagna; altri Capitani Generali possono essere creati durante il gioco a causa di effetti di combattimento, regole speciali, ecc.

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

**4.2.1 Capitani Generali Candidati.** Il Capitano in gioco il cui Rango è più alto di qualsiasi altro nella sua armata è sempre un Capitano Generale per quell'Armata.

**4.2.2 Limiti di rango.** Nessun Capitano può essere subordinato ad un altro Capitano (Generale) di Rango inferiore.

**4.2.3 Capitani Generali che si uniscono.** Durante un Segmento di Consolidamento, se due Capitani Generali della stessa Armata coesistono nello stesso esagono **non-contestato**, quello con Rango inferiore perde immediatamente e permanentemente il suo status di Capitano Generale. Se i Gradi sono uguali, selezionane uno a caso come nuovo Capitano Generale. Se i due Capitani Generali sono di Eserciti diversi appartenenti alla stessa coalizione, le Forze si consolideranno ma entrambi i Capitani Generali manterranno il loro status; Le Istruzioni di Scenario diranno quale Capitano può guidare la Forza in questi casi.

### 4.3 PRIMO CAPITANO

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

### 4.4 CAPITANI NON-IMPIEGATI

Un Capitano senza Capitani Subordinati o Unità di Combattimento all'inizio della Fase di Attivazione, è un Capitano non-Impiegato. Dopo l'attivazione di un Primo Capitano amico, fino a due Capitani non-Impiegati della stessa fazione già sulla mappa possono muovere automaticamente fino a 9 Punti Movimento. I Capitani non-Impiegati non hanno bisogno di Ordini (vedi "Ordini", par.7.3), possono *solo muovere una volta* in una Fase di Attivazione e pagare normalmente i costi del Terreno. Quando si muove un Capitano non-Impiegato, il Giocatore Attivo deve immediatamente informare il Giocatore Inattivo che lo sta facendo. I Capitani disoccupati non possono tagliare le Linee di Comunicazione (vedi "Linee di Comunicazione", par.4.2).

Un Capitano non-Impiegato non può prendere il comando di una Forza fino alla successiva Fase di Comando. **Eccezione:** dopo che un Capitano è stato eliminato, vedi par. 4.6.1.

I Capitani non-Impiegati possono muovere e ritirarsi come parte di una Forza con cui sono raggruppati.

**Nota:** i Capitani non-Impiegati non sono Subordinati e quindi possono accompagnare qualsiasi Primo Capitano (non solo un Capitano Generale); possono essere usati per sostituire un Primo Capitano eliminato o per distaccare una nuova Forza. Tuttavia un Capitano Generale non può essere presente in una Forza come Capitano non-Impiegato.

### 4.5 CAPITANI MINORI



I Capitani Minori sono Capitani generici con valori 1 - 2 (Iniziativa - Grado) che possono essere usati a tutti gli effetti come altri Capitani. Un Capitano Minore può essere volontariamente attivato o disattivato (quindi tornando disponibile per usi

futuri) durante la Fase di Comando. Può essere attivato anche quando un Capitano viene eliminato a seguito di un Combattimento. Un Capitano Minore: può essere attivato solo se disponibile nel Set-up Iniziale come indicato nelle Istruzioni dello Scenario; può essere attivato da qualsiasi tipo di Forza: Minore o Maggiore (vedi "Tipi di Forza", par. 5.1); se eliminato, viene definitivamente rimosso dal gioco.

### 4.6 ELIMINAZIONE DI CAPITANI

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

- Quando tutti gli SP di una Forza sono rimossi come risultato di Combattimento o Inseguimento (vedi par.7 "La Forza").
- Quando una Forza nemica che include la cavalleria entra nell'esagono di un Capitano non-Impiegato. Per evitare la cattura, il possessore deve tirare un dado inferiore o uguale al Valore di Iniziativa non modificato del Capitano. Se il Capitano evita la cattura può muovere come farebbe in ritirata. (Vedi "Eseguire la Ritirata", par.1 3.2).  
**Nota:** Una Forza che cattura non è obbligata a rivelare la sua Forza, sia che abbia successo o meno nel suo tentativo di cattura.
- Quando un risultato di combattimento richiede un controllo di eliminazione del Capitano (vedi par. 4.6.1)

**4.6.1 Controllo eliminazione Capitano.** Un controllo di eliminazione del Capitano può essere richiesto come risultato di varie forme di combattimento. Quando richiesto, si tira un dado per il Capitano interessato: viene eliminato con un tiro di dado **inferiore o uguale a 2**. Se un Capitano viene eliminato a seguito di un controllo, le sue Unità Subordinate diventano Subordinate ad altri Capitani idonei nell'Armata, seguendo queste priorità in questo ordine: 1) Capitani non-Impiegati nell'Armata; 2) Capitano Minore (creato per il compito e se disponibile nelle Istruzioni dello Scenario); 3) Altri Capitani Subordinati (*questa opzione non è disponibile durante una Battaglia Maggiore*).

Se non c'è nessun Capitano nella Forza idoneo a comandare un'unità subordinata al Capitano eliminato, anche l'unità subordinata viene eliminata.

**4.6.1.1 Vincoli per le Battaglie Maggiori.** Durante una Battaglia Maggiore se un Capitano viene eliminato a seguito di un controllo, le sue Unità Subordinate possono essere riassegnate solo in base alle priorità 1) o 2) della regola 4.6.1 ([Regola Opzionale Battaglia Maggiore *OI.1*] indipendentemente **dalla** posizione dell'unità e quella del Capitano ricevente, Avanguardia, Corpo Principale, Retroguardia). I Capitani non-Impiegati o Minori vengono spostati al posto del Capitano eliminato, disponendo le Unità Subordinate a formare un nuovo Corpo.

**4.6.2 Eliminazione Capitani Generali.** Quando un Capitano Generale viene eliminato come risultato di un Combattimento, il Capitano (mai Capitano Minore) con il Grado più alto **nella stessa Forza** viene promosso a Capitano Generale. Se più Capitani condividono il Rango più alto, sceglierne uno a caso, a meno che le Istruzioni dello Scenario non impongano diversamente (vedi anche "Controllo per l'Eliminazione del Capitano", par. 4.6.1).

**Nota:** questo Capitano Generale promosso può essere uno in aggiunta a quello con il Grado più alto in gioco per quell'Armata, vedi regola 4.2.1. Quindi, quando un Capitano Generale viene eliminato, per prima cosa promuovere un altro Capitano nella Forza come nuovo Capitano Generale; poi controllare tutti gli altri Capitani della stessa Armata per vedere se un altro Capitano deve essere promosso a Capitano Generale, secondo la regola 4.2.1 (Alla fine, potrebbero essere creati due nuovi Capitani Generali).

## EL GRAN CAPITÁN

Può esserci un solo Capitano che agisce come Capitano Generale per Forza, ma diversi per Armata.

Quando un Capitano Generale viene eliminato perché tutti gli SP della sua Forza sono stati rimossi come risultato di Combattimento o Inseguimento (regola 4.6 caso a), tutti i suoi AP sono persi e la metà di questo ammontare (arrotondata per eccesso) viene trasferita alla parte avversaria.

**4.6.3 Conseguenze dell'eliminazione di un Capitano.** Quando un Primo Capitano (Capitano Generale o meno) di una Forza viene eliminato, la Forza riceve immediatamente un Ordine di "Riposo" ["Stand"] o "Presidio" ["Garrison"] che sostituisce l'attuale Ordine di Forza (vedi "Ordini", par.7.3), la Forza non può attaccare fino alla successiva Fase di Combattimento e Attrito. Nota che la Forza può però essere attaccata.

### 4.7 BONUS DI COMANDO

Il Bonus di Comando è indicato da una stella gialla sul segnalino di Capitano.

#### Effetto del Bonus di Comando sul Combattimento

Il Bonus di Comando del Capitano (se presente) viene aggiunto (in attacco) o sottratto (se difende) quando si tira il dado sulla Tabella degli Assalti (AST) (vedi "Eseguire un Attacco sulla Tabella degli Assalti", par.13.1).

#### Effetto del Bonus di Comando sull'Inseguimento

Il Bonus di di Comando del Primo Capitano (se presente) viene aggiunto al tiro di dado per l'Inseguimento (vedi "Battaglia Maggiore", par.12.4, Passo 10-a).

#### Effetto del Bonus di Comando sulla disciplina e sul controllo del recupero

Il Bonus di Comando del Primo Capitano (se presente) viene sottratto quando si tira sulla Tabella della Disciplina (vedi "Controllo della Disciplina", par. 10.1).

#### Effetto del Bonus di Comando sull'Attrito

Il Bonus di Leadership del Primo Capitano (se presente) viene sottratto dal tiro di dado per l'Attrito (vedi "Attrito", par.9).

### 4.8 CARATTERISTICA SPECIALE DEL COMANDO

La Caratteristica Speciale del Comando è indicata da un cerchio rosso con una lettera bianca sulla pedina Capitano. La lettera indica il tipo di Special Feature assegnato al Capitano.

**Esempio:** Una "L" indica abilità strategica.

#### 4.8.1 Effetti delle caratteristiche speciali

##### Abilità strategica (L)

Non vengono spesi AP per impartire un Ordine ad una nuova Forza creata da una Forza il cui Primo Capitano ha l'Abilità Strategica (vedi par. 7.3.3). Successivamente, le Forze appena create dovranno pagare gli Ordini come le altre Forze (vedere 7.2).

Come eccezione alla regola standard del par.11, un Capitano Generale con l'Abilità Strategica può consolidarsi con altre Forze amiche anche in un esagono Contestato, ad eccezione delle Forze Assediate, appena prima della Risoluzione della battaglia. Inoltre un Capitano con l' **Abilità** Strategica usa sempre la linea **Non Influyente** ["Not Affecting"] sulla **Tabella degli Assalti** quando attacca e **non** pone un segnalino di Nessun Movimento ["No Move"] sulla sua forza, dopo aver vinto una Battaglia Maggiore.

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

Come Leader Subordinato o in una Forza abbandonata, se un Capitano ha la Caratteristica Speciale "Impetuosità", la sua Forza deve includere almeno un SP di unità di Cavalleria Pesante /Gendarme, se ce ne sono disponibili. Una Forza che contiene un comandante con la "I" deve effettuare almeno una Carica durante

una Battaglia Maggiore. Durante una Battaglia Maggiore, se nella Forza sono presenti Unità di Cavalleria, questo Capitano deve comandarne almeno una.

**[Regola Opzionale Battaglia Maggiore 01.1]** : Il leader deve selezionare ed usare l'opzione tattica Carica di Cavalleria come sua prima opzione durante una Battaglia Maggiore, quando possibile.

##### Abilità d'assedio (S)

Durante il Combattimento di Assedio, se un Capitano con l'abilità Assedio è nella Forza che spara quando esegue il Fuoco di Artiglieria, il giocatore che lo possiede **aggiunge uno** ai tiri di dado del Fuoco di Artiglieria sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria. Inoltre, se il Capitano con l'abilità Assedio è nella Forza Assediata, **sottrarre uno** dal tiro di dado dell'Artiglieria dell'avversario.

##### Abilità di artiglieria (A)

Come eccezione alle Regole Standard, gli SP di Artiglieria possono sempre essere inclusi nella determinazione delle probabilità nella tabella Assalto se il Capitano con l'Abilità Artiglieria è coinvolto in un Assalto. Questo vale anche per le Battaglie Maggiori: le unità di artiglieria sparano e poi vengono calcolate nella determinazione delle quote (Passo 7-a).

**[Regola Opzionale Battaglia Maggiore 01.1]** : Durante una Battaglia Maggiore, se un Capitano con l'abilità Artiglieria gioca un Chit di Artiglieria, può sparare un **numero illimitato di** colpi di fuoco, a condizione che non venga sparato più di un colpo di fuoco per round di battaglia.

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

Il Capitano è un eroe cavalleresco. Una volta per Battaglia, può convertire un risultato "F" (solo) sulla Tabella della Disciplina in un risultato "P", per una Unità Combattente. Non può mai attaccare alcuna Forza nemica con un Ordine di Ritirata.

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

Il Capitano è indeciso. Il costo in Punti Amministrativi (vedi par. 6.3) per impartirgli un Ordine di Attacco è aumentato di 1.

## 5 LA FORZA

Una Forza è composta da un Capitano in un esagono della mappa e da almeno un'Unità di Combattimento sulla Carta di quel Capitano. Più di un Capitano può essere in una Forza ma deve essere Subordinato al Capitano Generale (o essere non-Impegnato). Se più di un Capitano è in una Forza, le Unità di Combattimento possono essere trasferite tra le Carte Capitano durante la Fase di Comando.

### 5.1 TIPI DI FORZA

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

**Nota** (vedere la tabella degli ordini per i dettagli) : Le Forze Minori pagano 1 PA per gli Ordini di Manovra e Attacco. **Eccezione** : le Forze Minori composte esclusivamente da Unità da Combattimento di Cavalleria Leggera, **composte da 1 SP** (qualsiasi tipo) o le Forze Baronali pagano sempre **0 AP** per gli Ordini. Le Forze Baronali sono un tipo speciale di Forze Minori (vedi par.16.3).

### 5.2 ESAGONO MULTIFORZA

Più di una Forza amica può terminare il proprio movimento nello stesso esagono nelle seguenti circostanze:

**1)** Primi Capitani amici sono mossi nello stesso esagono allo scopo di unirli in un'unica Forza. In questo caso un Capitano Generale deve essere presente in qualsiasi Forza per comandare l'intera Forza.

## EL GRAN CAPITÁN

2) Forze vengono spostate in un esagono che contiene Forze nemiche. L'esagono diventa un esagono "Contestato" (vedi par.8.8) e il combattimento seguirà nella successiva Fase di Combattimento e Attrito.

3) Durante la Fase di Comando, i Capitani Subordinati possono essere rimossi dalla Carta del Capitano Generale e posizionati sulla mappa. Nel momento in cui questi Capitani sono sulla mappa costituiscono nuove Forze e non sono più Subordinati al Capitano Generale.

4) Durante la Fase di Comando (solamente), ai Capitani non-Impegnati che occupano lo stesso esagono di un Primo Capitano possono essere assegnate Unità di Combattimento. Questi nuovi Primi Capitani vengono posizionati sulla mappa e, da questo momento, costituiscono nuove Forze.

5) Una o più unità Baroni (vedi par.16.3) entrano in un esagono con un Capitano amico che non ha ancora esaurito la sua capacità di comando (o viceversa un Capitano entra in un esagono con una o più unità Baroni), come da par.4.1, che consoliderà la/e unità Barone/i nella propria Forza.

## 6 RIFORNIMENTO

### 6.1 FONTI DI RIFORNIMENTO



Le Fonti di Rifornimento Disponibili sono elencate in ogni Scenario e possono essere solo esagoni di Città o Porto **non Posseduti** (vedi par.15.1) della parte nemica. Ci sono generalmente diversi possibili esagoni di Fonte di Rifornimento per ogni armata. Il segnalino della Fonte di Rifornimento indica quale Fonte di Rifornimento è attiva in un dato momento per un'armata.

**6.1.1 Cambiare le Fonti di Rifornimento.** Le Fonti di Rifornimento Attive possono essere cambiate in un altro esagono di fonti di rifornimento idonee. Durante il Segmento Amministrativo di un turno, girate il segnalino della Fonte di Rifornimento (per indicare che il processo è iniziato). Durante il successivo Segmento Amministrativo, il segnalino di Fonte di Rifornimento può essere girato in qualsiasi esagono di Fonte di Rifornimento idoneo. Mentre il segnalino della Fonte di Rifornimento mostra il lato "che cambia" ["Changing"], **nessuna Forza dell'Armata corrispondente può tracciare una LOC valida a quella Fonte di Rifornimento** (vedi par.6.2) **né ricevere Punti Amministrativi da essa** (vedi par.6.3).

**6.1.2 Cattura di una Fonte di Rifornimento.** Se l'esagono della Fonte Attiva di Rifornimenti è occupato da una Forza nemica (a meno che l'esagono non sia **Contestato** (vedere par.8.8 e 6.2), il segnalino della Fonte Attiva di Rifornimenti viene rimosso dal gioco. Mentre il segnalino della Fonte di Rifornimento è fuori gioco, l'armata subisce gli stessi effetti provvisori di "Cambiare la Fonte di Rifornimento" sopra. Un segnalino di Fonte di Rifornimento può essere rimosso in gioco in qualsiasi esagono di Fonte di Rifornimento libero da unità nemiche durante il Segmento Amministrativo del **secondo turno** dopo il turno di rimozione (mettete il segnalino di Fonte di Rifornimento due turni avanti sulla Tabella dei Turni come promemoria).

### 6.2 LINEE DI COMUNICAZIONE

Una **linea di comunicazione** (LOC) è composta da due segmenti consecutivi. Il primo segmento va da un esagono di fonte di rifornimenti attiva lungo una linea di esagoni di strada (**primari o secondari**) collegati. Il secondo segmento va da un esagono di strada, attraversando il paese fino alla Forza ricevente. Il primo segmento può essere di lunghezza illimitata (sebbene più lungo è la LOC, minore sarà la probabilità di ricevere Punti Amministrativi). La lunghezza del secondo segmento non può eccedere 2 (due) esagoni (escluso l'esagono stradale e incluso l'esagono con la

Forza). A parte gli ultimi due esagoni, la LOC **non può** discostarsi dalle strade.

Una LOC non può essere tracciata attraverso Unità nemiche. Può essere tracciata in, ma non attraverso, un esagono Contestato, con limitazioni (vedere la Tabella dei Punti Amministrativi). Una LOC (o Percorso di Comando, vedi par.7.2) **non può** essere tracciata **attraverso Fortezze** possedute dal **nemico** (vedi par.15). Una LOC non può mai essere tracciata attraverso lati di esagono impraticabili. Non vi è alcun costo aggiuntivo in MP per una LOC per attraversare ponti (anche ponti di barche). Una Forza oltre, o tagliata fuori da, tale Linea di Comunicazione durante la Fase di Comando non può ricevere Punti Amministrativi (vedi par.6.3).

### 6.3 PUNTI AMMINISTRATIVI

*Le punti amministrativi in questo gioco funzionano principalmente come soldi per i salari delle truppe e qualsiasi forma di strumenti e strutture per le unità combattenti. Il cibo veniva normalmente acquistato (a volte rubato) dalla popolazione locale.*



I Punti Amministrativi (AP) sono usati principalmente per impartire Ordini, che il giocatore deve esercitare per ciascuna Forza se vuole che intraprenda un'operazione militare. Gli AP possono anche essere usati per svolgere compiti speciali, come indicato nelle Regole Opzionali e nelle Istruzioni dello Scenario. I Punti Amministrativi sono ricevuti dal **Capitano Generale** di ogni Armata e da lui utilizzati per impartire Ordini. Ad ogni Armata viene fornito un segnalino AP, messo sulla Tabella dei Punti Amministrativi, che indica l'attuale ammontare di AP accumulati dall'Armata. Quando viene dato un Ordine, il corrispondente costo in PA viene detratto dai Punti Amministrativi accumulati dell'Armata a cui appartiene il Capitano che riceve l'Ordine.

#### 6.3.1 Come vengono ricevuti gli AP.

Nuovi Punti Amministrativi vengono ricevuti nei turni programmati durante il Segmento Amministrativo del Turno del Giocatore. I turni in cui gli AP sono ricevuti da ciascun giocatore sono indicati nelle Istruzioni dello Scenario e in giallo sulla Tabella dei Turni. La quantità **nominale** di AP ricevuti da ciascuna Armata è indicata nelle specifiche istruzioni di Scenario, che designano una tabella dei Punti Amministrativi.

Il giocatore fa riferimento alla Tabella Punti Amministrativi per determinare la quantità **effettiva** di AP che riceve. Calcolare la distanza LOC dalla Fonte di Rifornimento attiva al Capitano Generale, contando **le regioni** attraversate dalla LOC, non gli esagoni (vedere la Tabella dei Punti Amministrativi per i dettagli); tirare due dadi e confrontare la distanza LOC con il risultato del dado. **Nota:** alcune condizioni meteorologiche influiranno sulla quantità di AP che possono essere ricevuti dal Capitano Generale (si veda la Tabella Punti Amministrativi per i dettagli). Il numero risultante dalla tabella modificherà la quantità nominale di AP da ricevere; il risultato finale (che non può mai essere negativo; se lo è, trattare come 0) verrà aggiunto al totale accumulato dell'Esercito.

**Esempio:** un Capitano Generale ha una LOC di 4 Regioni dalla sua Fonte di Rifornimenti attiva. Cinque AP sono la quantità nominale di AP programmati per arrivare in questo turno. Viene tirato un 3, quindi vengono effettivamente ricevuti 2 AP (5 - 3 = 2).

**6.3.2 Capitani Generali multipli o assenti.** Di solito c'è un Capitano Generale per Armata. Nel caso in cui sulla mappa sia presente più di un Capitano Generale per un'Armata, il possessore sceglie quello a cui tracciare la LOC. Un'Armata potrebbe non avere un Capitano Generale in gioco. In questo caso i Capitani possono tracciare il Percorso di Comando (7.2) fino alla sua Fonte di Rifornimento Attiva.

**6.3.3 Come segnare i Punti Amministrativi.** Ogni Armata accumula

## EL GRAN CAPITÁN

AP tramite il suo Capitano Generale. Usate un indicatore di Punti Amministrativi fornito per indicare il numero di Punti Amministrativi accumulati dall'Armata sulla Tabella dei Punti Amministrativi. Quando più di un Capitano Generale è sulla mappa per un esercito, solo uno riceverà gli AP. Se il Capitano Generale cambia, non ci sarà alcuna modifica ai Punti Amministrativi accumulati. Regolare il segnalino sulla traccia per registrare il livello mentre sale e scende. Capovolgere l'indicatore per indicare più di 10 AP accumulati. *Non possono essere accumulati più di 19 AP per ciascuna Armata.* Gli AP di un'Armata possono essere usati solo dal Capitano Generale di quell'Armata e mai da un'altra Armata, anche se appartenenti alla stessa coalizione (*le eccezioni sono riportate nelle Istruzioni dello Scenario*).

## 7 ORGANIZZAZIONE E ORDINI DELL'ESERCITO

### 7.1 RIORGANIZZAZIONE DEGLI ESERCITI

#### Trasferimento unità

Durante il Segmento Organizzativo amico un'unità può essere trasferita sulla tabella di un altro Capitano che si trova correntemente nello stesso esagono **non contestato**. Questo include le unità Baroni (*vedi par.16.3.1*) che possono essere consolidate in una Forza. Le unità di Capitani Subordinati, Capitani Disoccupati e Baroni possono essere rimosse dalla Carta del Capitano Generale e piazzate sulla mappa di gioco da sole o come nuove Forze. Deve essere impartito un Ordine alla nuova Forza sulla mappa alla fine del Segmento Organizzativo (*vedi "Emettere o Riemettere Ordini", par.7.2*).

#### Trasferimento punti forza

Gli SP di un'Unità di Combattimento possono essere trasferiti ad un'altra Unità di Combattimento nella stessa Forza o in un'altra Forza nello stesso esagono, se l'esagono non è **contestato**. **Non si può** aumentare la forza di un'unità oltre la sua Forza massima. Trasferire i Punti Forza da un'Unità di Combattimento all'altra se entrambe le Unità di Combattimento occupano lo stesso esagono e sono della stessa Classe di Nazionalità, Tipo, Qualità e Affidabilità. Qualsiasi unità la cui forza viene ridotta a zero in questo processo viene rimossa definitivamente dal gioco.

Un'Unità di Combattimento che riceve SP Demoralizzati diventa Demoralizzata. Un'Unità di Combattimento Demoralizzata che riceve SP non demoralizzati rimane Demoralizzata.

### 7.2 DARE O RIDARE ORDINI

*Gli Ordini sono utilizzati dalle Forze per compiere le varie azioni di gioco per una serie di turni, fino a quando non viene emesso un nuovo Ordine.*

Ad ogni turno, il Capitano Generale può distribuire Ordini a sé stesso e ad altri Primi Capitani (*vedi par. 4.3*) sulla Mappa. Durante i turni in cui si ricevono Punti Amministrativi, gli Ordini **devono** essere rimossi e poi riemessi ai Primi Capitani. Per emettere un Ordine, un **Percorso di Comando** deve essere tracciato dal **Capitano Generale al Capitano ricevente**. Un Percorso di Comando è un percorso contiguo di esagoni di *lunghezza illimitata*, privo di Forze nemiche e tracciato solo attraverso lati di esagono transitabili. Un Percorso di Comando può essere liberamente tracciato dentro e attraverso un esagono Conteso. Quando sulla mappa è presente più di un Capitano Generale, il possessore sceglie liberamente quello da cui impartire ogni Ordine in quel Turno.

Ogni ordine impartito ha un costo che dipende dal tipo di Forza (Minore o Maggiore, *vedi par. 5.1*) che riceve l'Ordine. La *tabella degli ordini* specifica il costo e le azioni consentite per ciascun ordine. Pagare il costo dell'Ordine appropriato, detraendo gli AP dai Punti Amministrativi accumulati dell'Armata e metti un segnalino

Ordine del tipo appropriato sulla casella del Capitano. **Eccezione** : l'Ordine di Ritirata è posto vicino al Capitano sulla mappa.

Solo un Primo Capitano o una Forza Baronale possono ricevere Ordini. I Capitani non-Impegnati o subordinati non possono ricevere Ordini (*vedi anche "Capitani non-Impegnati", par. 4.4*). Una Forza non può mai rimanere senza un Ordine. **Eccezione: Forze Baronali nei loro territori d'origine (vedi 16.3)**. Se un Ordine deve essere impartito ad una Forza e la Forza non ha un Percorso di Comando valido dal Capitano Generale, la Forza riceverà automaticamente un Ordine "**Forzato**" (*vedi "Ordini Forzati", par. 7.3.1*).

### 7.3 ORDINI



Gli ordini non hanno **effetto** sulla capacità di una Forza di condurre il combattimento. Per esempio, una Forza in un esagono contestato con un Ordine di Riposo potrebbe attaccare. **Eccezione** : un Assedio non può essere dichiarato a meno che la Forza non abbia un Ordine di Attacco.

Gli Ordini disponibili sono:

#### "Presidio" ["Garrison"]

Le forze che usano un ordine di "Presidio" devono trovarsi in un esagono di Fortezza Posseduta (*vedere 15.1*). La Forza deve rimanere nel suo esagono, dentro o fuori la Fortezza. La Forza può spendere Punti Movimento (*es.: per costruire Lavori in Terra, vedi par.8.5*), ma non può uscire dal suo esagono. Il Valore di Iniziativa base del Primo Capitano è temporaneamente ridotto a **0**. Questo Ordine può essere usato per Recuperare Unità di Combattimento Demoralizzate (*vedi "Recovery Check", par. 10.2*)

#### "Riposo" ["Stand"]

"Riposo" è uguale a "Presidio", tranne per il fatto che la Forza può trovarsi in qualsiasi tipo di esagono.

#### "Manovra" ["Maneuver"]

Le forze che usano un ordine di "Manovra" possono effettuare Marcia Regolare (*vedi "Azioni", par.8.3*) e Marcia su Strada (*vedi "Marcia su Strada", par.8.7*).

#### "Attacco" ["Attack"]

Le forze che usano un ordine di "Attacco" possono effettuare Marcia Regolare e Marcia verso la Battaglia (*vedi "Azioni", par.8.3*). L'Ordine di Attacco **non può essere scelto da una Forza con metà o più delle sue Unità di Combattimento Demoralizzate**. Per l'Assedio è richiesto un Ordine di Attacco.

#### "Ritiro" ["Retreat"]

Le forze che usano un ordine di "Ritirata" possono spendere la loro Capacità di Movimento solo per ritirarsi. Usa le regole e le priorità che regolano la Ritirata dopo il combattimento (*vedi "Eseguire la Ritirata", par.1 3.2*). Una Forza con un Ordine di "Ritirata" può terminare la sua Ritirata in un esagono di Città o Fortezza di sua proprietà. Una volta impartito, questo Ordine viene ereditato da qualsiasi Forza che si separi dalla Forza originaria. Il Valore di Iniziativa di base del Primo Capitano è temporaneamente aumentato di **1**.

**7.3.1 Ordini forzati.** Quando viene emesso un Ordine, se un giocatore **non vuole o non può pagare** la quantità necessaria di AP per l'Ordine selezionato, o se il Capitano ricevente non ha un Percorso di Comando valido dal suo Capitano Generale, l'Ordine viene comunque assegnato. Questo è definito un ordine "forzato". Se l'Ordine è "Forzato", la Forza deve effettuare immediatamente un Controllo Disciplina (*vedi par. 10.1*) : modificare il tiro di dado per il Controllo Disciplina di +1.

**7.3.2 Modifica degli ordini.** Un Ordine può essere cambiato durante qualsiasi Fase di Comando. Per modificare un Ordine consultare la Tabella Ordini. Leggere il costo in PA sotto la colonna "Cambia in",

nella riga corrispondente all'Ordine che il giocatore vuole selezionare.

**Esempio:** cambiare da *Manovra ad Attacco per una Forza Maggiore costa 4-2 = 2 PA.*

**7.3.3 Ordini a nuove Forze.** Quando una nuova Forza viene creata durante la Fase di Comando o di Attivazione, deve essere immediatamente impartito un Ordine alla Forza, pagando gli AP necessari dagli AP dell'Armata accumulati (o Forzare l'Ordine). Inoltre, durante la Fase di Attivazione, la nuova Forza eredita un segnalino di Attivazione dello stesso valore della Forza madre (vedi anche: "Rinforzi", par. 8.1)

**7.3.4 Rimozione degli ordini.** Durante il Segmento Amministrativo dei turni quando si ricevono nuovi Punti Amministrativi (*questi turni sono esplicitamente contrassegnati in giallo sulla Tabella dei Turni*), gli Ordini di tutte le Forze (incluso quello del Capitano Generale) **devono** essere rimossi. Nuovi Ordini saranno emessi nel successivo Segmento Organizzativo (vedi "Emissione o riemissione di Ordini", par. 7.2).

Procedura per rimuovere gli ordini:

- Per prima cosa, tutti i segnalini "Attacco precedente" ["Previous Attack"] vengono rimossi.

- Poi, tutti gli Ordini vengono rimossi, eccetto l'Ordine di Attacco; quest'ultimo viene girato a faccia in giù per mostrare il segnalino "Attacco precedente". Il segnalino "Attacco Precedente" rimane sulla Carta del Capitano fino al turno successivo quando si ricevono gli AP e si rimuovono gli Ordini. (Vedi anche: "Attacco continuativo", par. 7.3.5).

**7.3.5 Attacco continuativo.** Se sulla Carta di un Capitano è presente un segnalino di "Attacco Precedente" e quel Capitano riceve un Ordine di Attacco, quella Forza deve effettuare un Controllo Disciplina immediato. Questo Controllo Disciplinare è in aggiunta a quello eventualmente richiesto per un Ordine Forzato. (Nota: questo previene l'abuso non storico di una strategia offensiva).

**7.3.6 Ordine di Forze che si uniscono.** Quando una Forza entra in un esagono per unirsi a un'altra Forza, l'Ordine del Capitano di Grado più alto ha la precedenza; l'altro Ordine viene rimosso (durante il successivo segmento di Consolidamento).

## 7.4 CREAZIONE DI UNA FORZA DURANTE IL MOVIMENTO

Una Forza è normalmente definita durante la Fase di Comando, ma un Capitano Generale può distaccare un Capitano Subordinato in qualsiasi momento durante la Fase di Attivazione, in qualsiasi esagono attraversato dal Capitano Generale. Questo deve essere fatto, però, nell'istante in cui il Capitano Generale passa attraverso l'esagono. Per farlo, rimuovere semplicemente il Capitano Subordinato dalla Carta e posizionalo sulla mappa. Questa nuova Forza non può continuare a muovere e deve rimanere nell'esagono in cui è stata distaccata per il resto dell'Attivazione. La nuova Forza riceverà immediatamente un **Ordine** ed eredita il segnalino di Attivazione dello stesso valore della Forza madre.

Una Forza deve smettere di muovere quando qualsiasi unità in quella Forza esaurisce gli MP, a meno che non sia stata distaccata. Quindi un Capitano Generale può marciare con una Forza mista di Fanteria e Cavalleria, distaccare un Capitano Subordinato con la Fanteria (se c'è già un Capitano Subordinato sulla Carta del Capitano Generale), e continuare a muovere con la Cavalleria. Una Forza che viene sganciata determina ancora il suo attrito con il resto della Forza, e il numero di SP è il numero che ha iniziato il movimento con il Capitano Generale.

Le forze devono essere attivate per eseguire le varie azioni di gioco. Gli ordini limitano ciò che le Forze possono fare. La Forza potrebbe eventualmente subire Attrito durante la sua Attivazione.

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

## 8.1 RINFORZI

I rinforzi sono Capitani e Unità Combattenti che non iniziano il gioco sulla mappa. La composizione dei rinforzi, il loro esagono di entrata e la tempistica sono dettati dalle Istruzioni dello Scenario. I Rinforzi in Arrivo entrano durante la Fase di Attivazione e di solito ricevono un Ordine di Manovra gratuito, a meno che le Istruzioni dello Scenario non specifichino un Ordine diverso (non vengono spesi AP per questo Ordine). I rinforzi devono rispettare le regole sul raggruppamento (vedi par.11) e le disposizioni della *regola 5.2 (Esagono multi-forza)*.

Le Regole dello Scenario possono specificare rinforzi che appaiono direttamente in un'altra Forza. Per poter ricevere i rinforzi la Forza ricevente deve essere in grado di tracciare una LOC valida, altrimenti i rinforzi vengono persi.

**8.1.1 Ritardare i Rinforzi.** Se l'esagono di entrata è occupato da una Forza nemica, i Rinforzi non possono entrare sulla mappa (se non diversamente specificato nelle Istruzioni dello Scenario). Il possessore può ritardare indefinitamente l'entrata dei suoi Rinforzi, sia che l'esagono di entrata designato sia libero o meno da occupazione nemica.

## 8.2 ATTIVAZIONE DEI CAPITANI

Le Attivazioni dei Capitani vengono effettuate nella Fase di Attivazione di ogni turno di gioco, seguendo il processo descritto di seguito. Ulteriori dettagli sono forniti nei successivi paragrafi del regolamento.

1. Entrambi i giocatori **indicano** il (uno) Primo Capitano amico che ognuno vuole attivare (vedi par.8.2.1)
2. Ogni giocatore calcola ed applica i **modificatori ai** valori di Iniziativa del Capitano indicato dovuti a: **Ordine, Forze Nemiche** nello stesso esagono, **seconda Attivazione** (vedi par. 8.2.3 )
3. Ciascun giocatore tira un dado e sottrae il risultato del tiro di dado dal Valore di Iniziativa modificato del proprio Capitano (vedi par.8.2.2) Il risultato ...
  - a) determina chi si attiva, e
  - b) fornisce la Capacità di Movimento modificata
4. **Attivare/Muovere** (vedi par.8.2.4)
5. **Controllo dell'Attrito** (solo se si tratta di una Seconda Attivazione) (vedi par.9)

**8.2.1 Indicazione dei Capitani da attivare.** Entrambi i giocatori indicano sulla mappa un Primo Capitano amico (compresi i Capitani dei Rinforzi) che intendono attivare. Il Primo Giocatore indica il primo nella prima attivazione di ogni turno. Durante ogni turno, il giocatore che ha attivato un Capitano in una data attivazione, indica per primo nell'attivazione successiva.

Un giocatore può sempre rifiutarsi di indicare un Capitano, ma così facendo non potrà attivare altri Capitani per quel Turno di Gioco (*il processo di attivazione viene interrotto, vedi Sequenza di Gioco C.3.c caso b) e regola par. 8.2.7*).

**Nota:** i Capitani non-Impegnati non possono essere "indicati". Fino a due di essi possono essere spostati dopo l'attivazione di un Primo Capitano (vedi "Capitani non-Impegnati", par.4.4) .

**8.2.2 Determinare il Capitano che si attiva.** Ogni giocatore tira un dado, il risultato viene sottratto dal Valore di Iniziativa del Capitano



indicato e vengono applicati i modificatori all'Iniziativa (vedi sotto). Il giocatore che ottiene il risultato totale più alto può decidere quale dei due Capitani si Attiva: vale a dire, il giocatore vincente può decidere di attivare il proprio Capitano o lasciar attivare il Capitano avversario.

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

Se i due risultati sono uguali, decide il Capitano con il valore di Iniziativa stampato più alto. Se i due Capitani condividono lo stesso Valore di Iniziativa stampato e uno ha un Bonus di Comando, quest'ultimo decide. Se è ancora indecidibile, ritirare sugli stessi Capitani e ripetere il procedimento. I Capitani che non si attivano sono ancora selezionabili dopo nello stesso Turno di Gioco.

**8.2.3 Modifiche all'iniziativa.** L'Iniziativa utilizzata per attivare un Capitano può essere modificata dalle seguenti condizioni:

- **Ordini:** alcuni Ordini implicano una modifica al Valore di Iniziativa (vedi par. 8.2.5 e Tabella Ordini)

- **Forze Nemiche:** l'Iniziativa è influenzata da Forze nemiche nello stesso esagono (vedi tabella Modificatori di Iniziativa e par.8.8.2)

- **Seconda Attivazione:** Se la Forza è già stata attivata in questo turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa.

*Nota: l'Iniziativa modificata può essere inferiore a zero.*

**8.2.4 Cosa può fare un Capitano attivato.** Il Capitano Attivato può compiere qualsiasi azione consentita dal suo attuale Ordine (vedi la Tabella degli Ordini) . Il tiro di dado per l'attivazione viene sottratto dal valore di iniziativa modificato del Capitano. Se il risultato è uguale a 0, la Forza Attivata può muovere tutta la sua MA. Se il risultato è un numero negativo, quel numero è una penalità alla Capacità di Movimento della Forza (cioè, il numero viene sottratto dalla Capacità di Movimento della Forza), **fino ad un minimo di -3** .

**Se il risultato è maggiore di 0, 1 viene aggiunto alla Capacità di Movimento della Forza.**

**Esempio:** un giocatore tenta di muovere un Primo Capitano con un Valore di Iniziativa di 2 (supponendo che non vi siano modificatori di Iniziativa), comandando Unità di Fanteria con Capacità di Movimento di 5. Se il tiro di dado per l'Attivazione è pari a "2", la Forza può spendere fino a 5 Punti Movimento; Se, diciamo, un "4" è il risultato del tiro di dado, "4" viene sottratto dall'Iniziativa di 2 e ne risulta un -2. Se esce un "6",  $2-6 = -4$  , ma la penalità massima è -3. Questo -3 è una penalità alla capacità di movimento della Forza, che quindi può muovere solo di 2 Punti Movimento in quella marcia. Se si ottenesse un "1", la Forza potrebbe muoversi di 6 Punti Movimento.

**8.2.5 Influenza degli Ordini sull'Attivazione.** Un Capitano con un Ordine di Manovra, Attacco o Ritirata può essere Attivato **due volte** in un singolo Turno di Gioco.

Un Capitano con un Ordine di Presidio o Riposo può essere Attivato solo **una volta** in un Turno di Gioco e la sua Iniziativa è temporaneamente **ridotta a 0** .

Un Capitano con Ordine di Ritirata ha temporaneamente la sua Iniziativa aumentata di **+1** .

**8.2.6 Marcare le Attivazioni.** Quando un Capitano si attiva, viene posto un segnalino di Attivazione sopra (o vicino) alla pedina del Capitano, che indica se questa è la prima o la seconda delle sue Attivazioni.

Dopo che il Capitano ha completato le sue Attivazioni, ha Finito. Le forze con un Ordine di Presidio o Riposo non possono muovere, ma possono usare la loro attivazione per compiere altre azioni (es. Recuperare, vedere par.8.3) .

**8.2.7 Attivazioni Capitani rimanenti** . Quando i Capitani di un giocatore sono tutti Finiti (al massimo due Attivazioni per ogni Capitano) o dopo che un giocatore rifiuta di attivare altri Capitani, il giocatore avversario può effettuare una (sola) attivazione per ognuno dei suoi rimanenti Capitani che non sono stati attivati nell'attuale Turno di Gioco, nell'ordine che desidera.

## 8.3 AZIONI

Gli ordini consentono azioni di gioco specifiche (vedi la tabella degli ordini per i dettagli):

### Marcia regolare

Una Marcia Regolare consente a una Forza di muoversi normalmente lungo strade e altri terreni; tuttavia, la Forza **non può entrare in** nessun esagono con una Forza nemica. Questo è il modo usuale in cui le Forze si muovono e non viene fornito alcun segnalino specifico.

### Marcia su strada

Una Marcia su Strada raddoppia la capacità di Movimento della Forza sulle strade (vedi "Marcia su Strada", par.8.7 per i dettagli). Viene fornito un marcatore specifico.

### Marcia alla battaglia

Una Marcia verso la Battaglia consente a una Forza di muoversi normalmente; la Forza può entrare in qualsiasi esagono consentito, *anche in* un esagono con una Forza nemica. Non viene fornito alcun marcatore specifico.

### Recuperare

Questa azione consente a una Forza con un ordine di "Presidio" o "Riposo" di riprendersi dalla Demoralizzazione e può essere dichiarata da una Forza idonea come azione addizionale ad altre azioni eseguite con lo stesso Ordine (vedi "Controllo di Recupero", par.10.2 per i dettagli).

## 8.4 MOVIMENTO

Le Forze di entrambi gli schieramenti normalmente muovono durante la Fase di Attivazione (Nota: una Forza può anche avanzare o ritirarsi come risultato del Combattimento). Le Forze muovono una alla volta, da un hex ad un altro contiguo, in ogni direzione o combinazione di direzioni. Una Forza non può muovere più della sua Unità più lenta (Nota: Le Unità di Milizia sono escluse da questo computo), prendendo in considerazione i diversi costi del terreno. Si noti che la capacità di Movimento della Forza può essere ridotta a causa del tiro di dado per l'Attivazione (vedi par.8.2.4) e di certe condizioni del Tempo.

Non tutte le Forze devono muoversi. Il movimento è facoltativo e dipende dall'iniziativa del Primo Capitano. I Punti Movimento non utilizzati non possono essere risparmiati di turno in turno o dati ad altre Forze; sono persi. Una Forza non può essere attivata un numero di volte superiore a quanto consentito dal suo attuale Ordine, né può cambiare il suo movimento.

Una volta stabilito che una data Forza può muovere, quella Forza viene mossa immediatamente. Una Forza può continuare a muovere fino a quando qualsiasi unità nella Forza usa il suo ultimo Punto Movimento. L'intera Capacità di Movimento può essere spesa in ogni Attivazione di un Capitano nella Fase di Attivazione. Una Forza non può mai entrare in un esagono a meno che ogni Unità di

Combattimento nella Forza non abbia Punti Movimento sufficienti per attraversare il lato di esagono e paghi per il terreno nell'esagono (Nota per esperti: non c'è " *Movimento minimo di un esagono* "). Solo una Forza con un Ordine di Attacco può entrare in un esagono occupato da una Forza nemica.

## 8.5 FORTIFICAZIONI CAMPALI



**Nota: le Istruzioni dello Scenario possono specificare limitazioni a questa regola .**

*Cenni Storici: El Gran Capitán fu il primo condottiero delle Guerre d'Italia che riuscì ad utilizzare efficacemente in battaglia le opere in terra battuta abbinata alle armi da fuoco. L'occasione fu la battaglia di Cerignola, 28 aprile 1503, dove schiacciò un quadrato di truppe svizzere e la famosa cavalleria pesante francese (i più grandi soldati dell'epoca), difendendosi efficacemente a mezzo di armi da fuoco e poi contrattaccando da una posizione ben difesa protetta da terrapieni.*

Le Forze (**ma non le Forze Baronali**) con qualsiasi Ordine eccetto Ritirata, composte da almeno 2 SP di **Fanteria** possono spendere Punti Movimento per piazzare Lavori di Terra (fortificazioni campali) in qualsiasi esagono, anche **Contestato**. Una Forza con un segnalino di Lavori in Terra *non è obbligata* ad attaccare (vedere 12.2.4 punto 2). I Lavori di Terra consentono gli Assedi, in quanto la procedura di Assedio può essere iniziata solo da una Forza con un segnalino di Lavori di Terra.

Una Forza può piazzare un segnalino di Lavori di Terra su se stessa al costo di **1 MP**. Dopo un'attivazione, se non c'è Forza nell'esagono in grado di costruire Lavori di Terra, il segnalino di Lavori di Terra viene immediatamente rimosso dalla mappa.

Quando più forze amiche coesistono nello stesso esagono, ognuna mantiene (o non ha) il proprio segnalino di Lavori di Terra. Se su una qualsiasi di queste Forze è presente un segnalino di Lavori di Terra, se e quando si consolideranno, la Forza risultante avrà un segnalino di Lavori di Terra.

**Nota 1:** Le Forze composte solo da Cavalleria e/o Artiglieria non possono costruire Lavori di Terra. **Nota 2:** I Lavori di Terra possono essere costruiti in qualsiasi tipo di esagono di terreno (inclusa una Fortezza).

**8.5.1 Effetti in Combattimento dei Lavori in Terra.** Se una Forza sotto un segnalino di Lavori di Terra viene attaccata, **due** SP aggiuntivi del difensore vengono raddoppiati quando si calcola il rapporto di forze sulla Tabella degli Assalti; inoltre l'attacco sarà **Influente**. **Nota:** se i Lavori di Terra sono schierati in una Fortezza, questo è in aggiunta all'effetto di combattimento della Fortezza (per esempio: in una Città Fortificata con Lavori di Terra, *vengono raddoppiati fino a  $2 + 2 = 4$  SP. Quindi una Forza con, diciamo, 10 SP totalizzerebbero  $4 * 2 + 6 = 14$  SP in questo caso.*

Le Cariche di Cavalleria, il Fuoco di Artiglieria e alcuni Tipi di Unità (quando un attacco è risolto sulla Tabella degli Assalti), subiscono una penalità se la Forza **in difesa** ha un segnalino di Lavori di Terra (vedi la Tabella delle Cariche di Cavalleria, la Tabella del Fuoco di Artiglieria e la Tabella degli Assalti per i dettagli). Una Forza attaccante con un segnalino di Lavori di Terra non ne beneficia mai in combattimento.

## 8.6 TERRENO E MOVIMENTO

Esistono due categorie di tipi di terreno: quelli che si applicano all'area all'interno di un esagono e quelli che si applicano al lato di esagono condiviso da due esagoni. Il costo base in Punti Movimento per entrare in un esagono di Terreno Aperto ["Clear"] è di un (1) MP. Il costo in MP per entrare in terreno non Aperto e/o per attraversare lati di esagono non aperti varia come mostrato nella Tabella degli Effetti del Terreno.

**8.6.1 Strade.** Marciare da un esagono di strada ad un altro esagono di strada contiguo (della stessa strada) permette ad una Forza di pagare il costo della strada invece del costo del terreno per l'esagono. Le strade passano attraverso una Città Fortificata ma viene pagato il costo in esagoni per la Fortezza, invece del costo per la strada. **Esempio:** Una Forza che attraversa una Città Fortificata per mezzo di una strada paga 1 MP.

**8.6.2 Fiumi.** Se si attraversa un Fiume su una Strada (cioè attraverso un Ponte), il costo per entrare nell'esagono dall'altra parte del Fiume sarebbe lo stesso della strada (più il costo per lato esagono per il Ponte).

Si presume che sia presente un ponte (in termini di gioco) quando qualsiasi tipo di strada attraversa un fiume. I Fiumi possono anche essere attraversati lontano dagli esagoni di Strada, ma si paga un diverso costo del terreno. I Ponti di Barche (par.16.1.3) possono essere gettati sui fiumi. *I ponti non possono essere né costruiti (a meno del Ponte di Barche), né distrutti.*

Non vi è alcun effetto aggiuntivo a una LOC per l'attraversamento dei fiumi.

**8.6.2.1 Effetti dell'attraversamento dei fiumi.** Una Forza Maggiore che attraversa un Fiume con **qualsiasi** mezzo diventa Disorganizzata (vedi "Disorganizzazione", par.10.3) dopo aver attraversato il fiume, se ha speso **2** o più MP aggiuntivi per attraversare il fiume.

**Esempio :** Una Forza maggiore che attraversa un fiume su un ponte durante la pioggia paga +2 PM e diventa Disorganizzata.

**8.6.3 Fortezza.** Una **Fortezza** è un esagono contenente una Città o Città Fortificata. Un numero limitato di Punti Forza può ricevere il beneficio di un esagono di Fortezza (vedi par.17, "Fortezze"). Una Forza può entrare liberamente in un esagono di Fortezza libero da Unità nemiche.

**8.6.4 Bordo mappa.** Una Forza non può muovere volontariamente fuori dalla mappa .

**8.6.5 Entrare in esagoni occupati.** Una Forza che entra in un esagono occupato dal nemico deve fermarsi nell'esagono e non può muovere ulteriormente in quella Attivazione. Una Forza può passare attraverso qualsiasi Forza amica durante il Movimento o la Ritirata, senza alcun effetto.

## 8.7 MARCIA SU STRADA



Un Capitano attivato con un Ordine di Manovra può usare la Marcia su Strada. Questo aumenta la Capacità di Movimento della sua Forza su Strada (ma la rende più vulnerabile agli attacchi). La Forza può dichiarare Marcia su Strada in qualsiasi momento durante il suo movimento, pagando 1 MP aggiuntivo per iniziare l'azione (mettete un segnalino "Marcia su Strada" ["Road March"] sulla Forza per indicare che è in modalità Marcia su Strada). La Forza che effettua una Marcia su Strada raddoppia la sua Capacità di Movimento rimanente e può muovere solo su Strade. Tale Forza non può spendere MP se non per muovere lungo le strade. Se la Forza lascia volontariamente la Marcia su Strada, il segnalino "Marcia su Strada" viene rimosso e la Forza perde tutti i suoi MP rimanenti. Non vi è alcun costo in MP per rimuovere volontariamente il segnalino. La Forza non può entrare in nessun esagono che si trovi entro due (**2**) esagoni da una Forza nemica (indipendentemente dal terreno intransitabile o da altre unità). Una Forza in Marcia su Strada non può mai raggrupparsi con un'altra Forza amica in Marcia su Strada.

Se una Forza viene attaccata mentre è in Marcia su Strada, il punteggio di **Qualità** di tutte le sue Unità di Combattimento viene **ridotto di 1**, in aggiunta a qualsiasi altra possibile riduzione. Una Forza attaccata esce automaticamente dalla modalità Marcia su Strada.

**Nota** : Qualsiasi modifica alla Capacità di Movimento della Forza (vedi par. 8.2.3 e par. 8.2.4 ) avviene prima del raddoppio per Road March, non dopo.

### 8.8 ESAGONI CONTESTATI

Si dice che le forze di entrambe le parti in un singolo esagono contestino l'esagono, e l'esagono è detto "Contestato". Altrimenti l'esagono si dice "non contestato".

**8.8.1 Contestare un esagono.** Una Forza può entrare in un esagono con una o più Unità nemiche nelle seguenti condizioni:

1. **la metà o più delle Unità di Combattimento della Forza sono in "buono ordine" e**
2. **ha un Ordine di Attacco (vedi par.7.3) e**
3. **ha abbastanza Punti Movimento per entrare nell'esagono**

Una Forza deve fermarsi quando entra in un esagono con una Forza nemica e non può muovere ulteriormente in quell'Attivazione, sebbene possa **spendere Punti Movimento per costruire Lavori di Terra (vedere 8.5).**

Non ci sono costi aggiuntivi per entrare in un esagono con una Forza nemica. Le Unità di Artiglieria non possono mai entrare in tali esagoni, a meno che non facciano parte di una Forza mista, con cavalleria e/o fanteria. I Capitani vengono rivelati (fronte visibile) quando entrano in un esagono con una Forza nemica, ma non la composizione delle loro Forze, che viene rivelata solo all'inizio della Fase di Combattimento e Attrito (Segmento D.1 della Sequenza di Gioco).

**8.8.2 Uscire dagli esagoni contestati.** Una Forza può tentare di uscire da un esagono Contestato all'inizio di un'Attivazione. Uscire da un esagono Contestato costa un MP addizionale per.

Si segue la procedura standard per l'Attivazione delineata al par.8.2 e l'Iniziativa del Capitano indicato sarà modificata dall'Iniziativa del Primo Capitano nemico ai fini dell'Attivazione. Se ci sono più Capitani nemici nell'esagono Contestato, il Valore di Iniziativa nemico più alto viene usato per determinare il Modificatore di Iniziativa (e i conseguenti effetti di Inseguimento). Consultare la Tabella dei Modificatori di Iniziativa usando l'Iniziativa del/i Capitano/i nemico/i e applicate gli altri modificatori applicabili ivi indicati. Il numero risultante modificherà l'Iniziativa del Capitano indicato.

Nota che quando una Forza assediante cerca di uscire da un esagono Assediato, si deve considerare anche il Capitano/i nemico nella Fortezza Assediata. Le Forze che partono da un Assedio subiscono normalmente l'Inseguimento da parte della Forza Assediata (come per par.8.8.2.1). Una Forza Assediata può tentare di uscire da un esagono Contestato, ma c'è una penalità sotto forma di modificatore di Iniziativa (vedi la Tabella dei Modificatori di Iniziativa).

Una Forza **deve uscire** da un esagono Contestato alla prima occasione, se la condizioni 1) della regola 8.8.1 non è soddisfatta durante un Turno. La Forza subirà gli effetti dell'Inseguimento come da regola 8.8.2.1

**Esempio** : Un Capitano con Valore di Iniziativa "2" desidera uscire da un esagono con un Capitano nemico il cui Valore di Iniziativa è "3". La tabella dei modificatori di iniziativa riporta un "-3". Questo "-3" va poi sommato all'Iniziativa del Capitano indicato (2 - 3 = -1). Se ottiene un "3", "3" viene sottratto da "-1" e ne risulta un "-4". Sebbene la conseguente penalità in MP sia -3, vedere 8.2.4

**8.8.2.1 Inseguimento dopo l'uscita da esagoni contesi.** Se una Forza ottiene abbastanza Punti Movimento durante un'Attivazione, può uscire da un esagono Contestato. Questo movimento provoca l'inseguimento automatico da parte delle forze nemiche nell'esagono conteso. La Forza che muove può usare i Punti Movimento per ridurre gli effetti dell'Inseguimento.

Se una Forza non ottiene MP sufficienti per muovere, rimane nell'esagono Contestato senza ulteriori effetti.

Se una Forza ottiene MP sufficienti per muovere, prima di muovere la/e Forza/e nemica/e applica la procedura di Inseguimento usando la Tabella dell'Inseguimento (vedere "Inseguimento", par.12.4, Passo 10-a). Il tiro di dado per l'inseguimento è **modificato di -1 per ogni Punto Movimento pieno** volontariamente speso dalla Forza in movimento (se ce ne sono disponibili), in aggiunta a quelli usati per entrare nell'esagono. La Forza in movimento può riprendere il movimento dopo l'Inseguimento, se possibile.

Quando più di un'Unità nemica si trova nell'esagono Contestato, ognuna di esse tirerà sulla Tabella dell'Inseguimento, nell'ordine scelto dal possessore, usando lo stesso modificatore cumulativo al tiro di dado.

**Eccezione 1:** Una Forza che occupa una **Fortezza** non subirà questo tipo di Inseguimento, se, prima di partire, è in grado di lasciare indietro una Forza nell'esagono Contestato (Nota: la Forza distaccata funzionerà come retroguardia).

**Eccezione 2:** Una Forza che si ritira dopo il combattimento non è soggetta a questa regola.

**Eccezione 3:** Una Forza composta solo da unità di combattimento Demoralizzate non può Inseguire.

**Eccezione 4** : Una Forza in Imboscata (vedi par.16.4.2) può uscire da un esagono Contestato, ma non può usare i Punti Movimento per modificare il tiro di dado per l'Inseguimento

**8.8.2.2 Limitazione nell'uscita da esagoni contesi.** Una Forza non può mai muovere direttamente da un esagono Contestato ad un esagono con una Forza nemica.

### 8.9 ATTACCO IN MARCIA

Durante la Fase di Attivazione, una Forza con un **Ordine di Attacco** può tentare di attaccare una Forza nemica sul suo cammino. Questo si chiama "Attacco in Marcia" ed è un'eccezione alla regola standard secondo cui tutti i combattimenti hanno luogo durante la Fase di Combattimento e Attrito.

**8.9.1 Limitazioni. Una Forza in un esagono di Città Fortificata non può essere Attaccata dalla Marcia .**

PROCEDURA:

Un Attacco in Marcia richiede la spesa di **1** Punto Movimento da parte della Forza Attiva, oltre al costo per entrare nell'esagono della Forza attaccata.

**Nota**: non si può Attaccare in Marcia se non si hanno MP sufficienti per entrare nell'esagono nemico + 1.

La Forza entra nell'esagono con la Forza nemica da attaccare (deve rispettare le condizioni indicate in 8.8.1 per entrare nell'esagono occupato dal nemico). Il possessore dichiara "Attacco in marcia". I Capitani nascosti vengono rivelati e viene immediatamente applicata una procedura di Schermaglia (sempre, anche se dovessero esistere condizioni per altre procedure di Battaglia secondo il par.12.2.2), con la Forza attaccante che utilizza la riga **Influente** sulla Tabella dell'Assalto (vedi "Schermaglia", par.12.5). La Forza attaccata potrebbe Ritirarsi prima del Combattimento (vedere par.12.3.2).

## EL GRAN CAPITÁN

**Eccezione:** le Forze composte esclusivamente da Unità da Combattimento di **Cavalleria Leggera** usano la riga **Non Influyente** sulla Tabella degli Assalti.

Dopo aver risolto l'attacco sulla Tabella degli Assalti, le Forze vincenti e perdenti si comportano come in una Schermaglia. Poi, se l'Attacco in Marcia ha avuto successo, la Forza Attiva può continuare il suo movimento; altrimenti, la Forza Attiva deve terminare il suo movimento.

**8.9.2 Limiti all'Attacco in Marcia.** Un tentativo di Attacco in Marcia può essere effettuato solo se c'è una sola Forza nemica nell'esagono. L'esagono può anche essere già Contestado, eventuali Forze amiche presenti non prendono parte all'attacco e sono ignorate.

**8.9.3 Attacchi in Marcia ripetuti.** Il numero di Attacchi dalla Marcia riusciti che una Forza può iniziare è limitato solo dal numero di Punti Movimento che la Forza ha a disposizione (può tentare altri Attacchi in Marcia se si presenta la necessità durante il suo movimento).

## 9 ATTRITO

*Le perdite militari dovute a condizioni di non combattimento (cibo scarso o scadente, malattie, diserzioni, ecc.) sono state storicamente spesso la causa principale della riduzione dell'efficienza di un esercito. Le guerre italiane non fecero eccezione, anche se indubbiamente il clima più mite dell'Italia meridionale giocò un ruolo salutare.*

Una Forza verificherà l'Attrito nelle seguenti circostanze:

1. Alla fine di una "seconda" Attivazione, anche se la Forza non ha speso Punti Movimento durante la sua Attivazione
2. Durante il Segmento di Attrito della Fase di Combattimento e Attrito, se si applicano una o più delle seguenti condizioni:
  - la Forza si trova in una regione ostile (vedi "Allineamento regionale", par.1 5)
  - la Forza è in una Terra Arida (vedi la Tabella del Logoramento)
  - la Forza è in un esagono Contestado o è attualmente sotto Assedio (un segnalino di Livello di Assedio su di esso).

PROCEDURA:

Nel primo caso sopra indicato, dopo che una Forza ha completato il suo movimento e prima che qualsiasi altra Forza si attivi, deve essere determinato l'attrito per quel movimento. L'attrito è determinato separatamente per ciascuna Forza e si basa sulla dimensione della Forza all'inizio del suo movimento. Consultare la Tabella dell'Attrito e tirare un dado, tenendo conto di eventuali modificatori (vedi sotto); confrontare il tiro di dado modificato con la dimensione della Forza (il numero totale di Punti Forza (tutti i tipi, in buon ordine e Demoralizzati) nella Forza all'inizio del movimento. Il risultato è il numero di Punti Forza persi dal Forza. Aggiustare i segnalini delle Unità di Combattimento della Forza per riflettere questa perdita. Le perdite per Attrito devono essere distribuite il più equamente possibile tra le Unità di Combattimento di una Forza.

Nell'altro caso la procedura è simile, ma l'attrito non dipende dagli MP spesi.

In ogni caso, se una Forza ottiene un risultato modificato del tiro di dado di **9 o più**, viene posto un segnalino "Peste" nell'esagono. Se questo esagono è un Paese o una Città, il segnalino rimane fino alla fine dello Scenario. Altrimenti, il segnalino viene rimosso alla fine del Turno di Gioco corrente. Qualsiasi Forza in un esagono con un segnalino "Peste" che tira per l'Attrito nella Fase di Combattimento

e Attrito (solamente) riceve un modificatore di +4 al tiro di dado per l'Attrito .

**Modificatori del tiro di dado per l'attrito :**

1) Determinate condizioni meteorologiche (vedi la Tabella dell'attrito).

2) **-1** , se il **Primo Capitano ha una Bonus al Comando (stella)**

3) **+1** per ogni MP pieno speso in una seconda Attivazione (aggiungere fino a +4 al tiro di dado).

4) **+2** se la Forza è Assediata senza LOC (+0 con LOC).

5) **+4** se l'esagono è un segnalino "Peste".

## 10 DISCIPLINA

### 10.1 CONTROLLO DISCIPLINA

Durante la Fase di Comando o Combattimento e Attrito, le Forze attualmente in gioco possono essere sottoposte al Controllo della Disciplina, per verificare che siano in grado di sostenere la fatica del comando o del combattimento. Ogni Unità di Combattimento ha una Qualità delle Truppe predeterminata, indicata sulla pedina, che può variare da 1 a 3. Ogni Unità di Combattimento ha anche una Classe di Affidabilità che è indicata sulla pedina.

PROCEDURA:

Durante la Fase di Comando, questa procedura è richiesta quando una Forza viene impartito un Ordine Forzato e/o per Attacco Continuato (vedi "Ordini", par.7.3); durante la Fase di Combattimento e Attrito può essere richiesto come risultato del Combattimento (come indicato sulla Tabella degli Assalti e altre tabelle di combattimento). Un Controllo Disciplina viene sempre effettuato una volta per tutte le Unità in una Forza. Il possessore tira un singolo dado per l'intera Forza, tenendo conto di qualsiasi modificatore (vedi sotto). Il risultato è incrociato sulla Tabella della Disciplina con la Qualità delle Truppe (durante la Fase di Combattimento) o la Classe di Affidabilità (durante la Fase di Comando o la Fase di Attivazione) di ciascuna Unità di Combattimento della Forza. I risultati sono spiegati sotto la Tabella della Disciplina. Se un'Unità di Combattimento diventa Demoralizzata, viene girata sul retro per indicare questo fatto.

**Modificatori al tiro di dado per il controllo della disciplina**

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

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

**10.1.1 Effetti della demoralizzazione.** Le Unità di Combattimento Demoralizzate hanno la loro Capacità di Movimento **ridotta di 1** (come indicato sul retro delle pedine). Possono essere recuperate attraverso il Recupero (vedi par.9.2) .

**Le Unità di Combattimento Demoralizzate non possono essere usate in Combattimento.** Le Unità di Combattimento demoralizzate durante una Fase di Battaglia Maggiore o Assedio (es.: Combattimento di Avanguardia, Combattimento del Corpo Principale, Fuoco di Artiglieria) non possono essere utilizzate ulteriormente nel combattimento in corso, né possono essere selezionate per assorbire perdite o qualsiasi altro risultato durante il combattimento (dopo la Battaglia Maggiore, tuttavia, assorbiranno le perdite dell'Inseguimento) .

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

- non può selezionare un Ordine di Attacco (e deve cambiare l'Ordine di Attacco se lo ha già). Quindi non può Contestare un esagono.

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

## EL GRAN CAPITÁN

- riceve un immediato Ordine di “Ritirata” (indipendentemente dalla situazione di gioco), che sostituisce l'attuale Ordine
- dopo il suo ordine di Ritirata iniziale, può selezionare solo un ordine di Ritirata, Presidio o Riposo
- se attaccata, deve Ritirarsi prima del Combattimento dopo la Fase 2 della Sequenza di Combattimento (*vedi anche par.1 2. 3.2*)
- non può iniziare alcuna forma di Combattimento

### 10.2 CONTROLLO DI RECUPERO

Le Unità di Combattimento possono riprendersi dalla Demoralizzazione durante la Fase di Attivazione. Quando un'Unità si riprende, va girata sul lato anteriore sulla Carta del Capitano. Per recuperare un'Unità di Combattimento, la sua Forza deve avere un Ordine di “Presidio” o “Riposo” e **non può trovarsi in un esagono Contestato**. Quando la Forza si Attiva, può effettuare il Test di Recupero, dopo e in aggiunta ad altre azioni eseguite dalla Forza (es.: costruire Lavori in Terra): tirare un dado sulla Tabella della Disciplina per l'intera Forza, incrociare con la Classe di **Affidabilità** e determinare gli effetti su ogni Unità di Combattimento **Demoralizzata** della Forza (spiegato sotto la tabella).

#### Modificatori al tiro di dado per il controllo del recupero

- 1) -1 , se il Primo Capitano ha una Bonus al Comando (stella)
- 2) “**Paghe extra**”. Un giocatore può spendere 2 AP (e non di più) per modificare il tiro di dado per il Controllo Recupero di -1.
- 3) +1 , se la Forza ha speso MP durante la sua Attivazione.

### 10.3 INTERRUZIONE

Una Forza **Maggiore** può diventare **Disorganizzata** quando attraversa un Fiume (*vedi par. 8.6.2.1*); qualsiasi Forza diventa Disorganizzata quando Assalta una Fortezza (*vedi par.12.5*) o come effetto del **Saccheggio** (*vedi par.19*) . Durante il gioco, ogni volta che una Forza viene Disorganizzata, porre immediatamente un segnalino “Disorganizzata” sulla Forza. Mentre una Forza è Disorganizzata, il valore di Qualità di tutte le sue Unità di Combattimento è ridotto di 1, in aggiunta a qualsiasi altra possibile riduzione. I segnalini di Disorganizzata sono rimossi da tutte le unità di combattimento nel segmento D.4 della Sequenza di Gioco. Nessun effetto aggiuntivo se una Forza Disorganizzata diventa nuovamente Disorganizzata.



## 11 RAGGRUPPAMENTO E CONSOLIDAMENTO

Non c'è limite al numero di Punti Forza che possono occupare un singolo esagono alla fine di una Fase o Segmento e al numero di Forze amiche che possono passare attraverso un singolo esagono durante la Fase di Attivazione (Eccezione: “Marcia su Strada” ). Tuttavia, **non più di tre Unità** di qualsiasi tipo (includere le Forze dei Baroni, *vedere par.16.3* ) **per parte** possono mai occupare lo stesso esagono. I Capitani nello stesso esagono non contestato devono essere spostati nella casella Capitani Subordinati o non-Impegnati della Carta del Capitano Generale durante il Segmento di Consolidamento della Fase di Attivazione o della Fase di Combattimento e Attrito. (*Vedi anche “Raggruppamento delle Forze Minori”, par.11.1 e “Esagono Multi-Forza”, par.5.2*). Le Forze Baronali devono essere consolidate come unità combattenti. Il Consolidamento non è normalmente consentito negli esagoni contestati.

### 11.1 RAGGRUPPAMENTO DELLE FORZE MINORI

Durante un Segmento di Consolidamento, due o più Forze Minori amiche, comprese le Forze Baronali, che coesistono ancora nello stesso esagono non contestato (perché, ad esempio, non sono riuscite ad uscire dall'esagono durante la Fase di Attivazione) devono consolidare: il Capitano con Rango maggiore (se due o più hanno Rango uguale, sceglierne liberamente uno) diventa Primo Capitano (Attenzione: non Capitano Generale); tutti gli altri Capitani diventano non-Impegnati; tutte le Unità di Combattimento nell'esagono vengono trasferite al Primo Capitano, fino alla sua capacità di Rango. Tutte le Unità Combattenti in eccesso sono perse e rimosse dal gioco. Non è consentito raggruppare volontariamente solo Forze Baronali.

## 12 COMBATTIMENTO

### 12.1 DEFINIZIONI

#### La forza con iniziativa maggiore in un esagono contestato

Quando più di una Forza, amica e/o nemica, coesiste nello stesso esagono, la **forza con iniziativa maggiore** [Highest Initiative Force (HIF)] è la Forza il cui Primo Capitano ha l'Iniziativa stampata più alta tra tutti gli altri Capitani (amici o nemici). Se più di un Capitano condivide lo stesso Valore di Iniziativa massimo stampato, quello con una stella Bonus rappresenta l'HIF. Se è ancora indecidibile, si tira un dado e si determina l'HIF a caso.

### 12.2 PROCEDURA

#### 12.2.1 Generalità

Ciascuna Forza in un esagono Contestato all'inizio della Fase di Combattimento e di Attrito potrebbe prendere parte alla Battaglia in quell'esagono. Una Battaglia consiste in uno o due combattimenti in un esagono contestato, ogni combattimento è di quattro tipi: **Battaglia Maggiore**, **Schermaglia**, **Assedio** e **Sortita** (vedere 12.2.2) condotto solo da Unità nell'esagono di Battaglia. Il Segmento “Risoluzione della Battaglia” della Sequenza di Gioco si risolve come segue:

- a) **Selezionare un esagono contestato**. Il Primo Giocatore dello Scenario decide l'ordine con cui tutti gli esagoni Contestati sono considerati per la risoluzione dei combattimenti.
- b) **Ordinare le forze**. Contrassegnare l'esagono Contestato con il segnalino “**Battaglia**” e trasferire tutti i Capitani coinvolti in un grande esagono della Scheda Battaglia. Ordinare tutti i Capitani secondo la loro Iniziativa, poi...
- c) **Occupazione della Fortezza**. Se l'esagono di Battaglia contiene una Fortezza, il possessore può far occupare la Fortezza e difendere **una qualsiasi** delle sue Forze nell'esagono di Battaglia. **al suo interno**: questa Forza può essere attaccata (*vedi par.12.3 Fase 2*) e può effettuare una **Sortita** (*vedi par.12.7*). Altrimenti, tutte le sue Forze combatteranno **al di fuori** di essa.
- d) L' **HIF** (*vedi par.12.1*) **deve decidere se attaccare o essere attaccata** da una qualsiasi Forza nemica. **Se il possessore decide di essere attaccato**, deve selezionare una qualsiasi Forza nemica idonea nell'esagono di battaglia e quella Forza nemica è **obbligata** ad attaccare. **Eccezioni** : *vedi par.12.2.4*
- e) **Determinare il Tipo di combattimento** (*vedi par.12.2.2*) e **risolvere il Combattimento** (*vedi par.12.3*)
- f) **Contrattacco**. Se l'esagono di Battaglia è ancora Contestato, il Primo Capitano con l'Iniziativa più alta della parte **opposta all'HIF** (se indeciso selezionare questo come nel *par.12.1* ) ora esegue il passo esattamente come in d) sopra. Poi si risolve un altro Combattimento (passo e) (*vedi par.12.3*)

## EL GRAN CAPITÁN

g) **Ripetere il processo.** Considerare un altro esagono Contestato e ripetete l'intero processo dal punto a) fino a quando tutte le situazioni di battaglia non saranno risolte.

### 12.2.2 Tipi di combattimento .

A. **Battaglia maggiore** . Un Combattimento in cui il Primo Capitano è un Capitano Generale *sia per* l'attaccante che per il difensore. Tutte le unità di Combattimento di entrambe le Forze saranno coinvolte nel combattimento.

B. **Schermaglia** . Un Combattimento in cui una sola Forza, o nessuna Forza, ha coinvolto un Capitano Generale. Una schermaglia è limitata a un Capitano per parte coinvolta nel combattimento. L'artiglieria non è inclusa nella battaglia.

C. **Assedio**. Un Combattimento in cui il difensore si trova *all'interno* di una Fortezza. La Forza attaccante deve trovarsi in dietro Lavori di Terra con un Ordine di Attacco al momento della dichiarazione del combattimento. L'artiglieria è inclusa nella battaglia.

D. **Sortita**. Un Combattimento in cui l'attaccante sta *attaccando da* una Fortezza. L'artiglieria non è inclusa nella battaglia.

12.2.3 **Forze che DEVONO attaccare.** Generalmente, una Forza deve attaccare o costringere ad attaccare una Forza nemica nell'esagono di Battaglia. **Eccezioni** : vedi par.12.2.4

12.2.4 **Forze che NON sono obbligate ad attaccare.** Le Forze nelle seguenti condizioni non sono mai obbligate ad attaccare né possono essere costrette ad attaccare da una Forza nemica:

- 1) una Forza non è obbligata ad attaccare, né può essere costretta ad attaccare, una Forza nemica che difende *all'interno* della Fortezza (vedi Punto (c) sopra, *Occupazione della Fortezza*)
- 2) una Forza *all'interno* di una Fortezza (vedi 12.2.1 Fase (c) sopra) o protetta dietro **Lavori di Terra** (vedi par.8.5)
- 3) una Forza composta da metà o più Unità di Combattimento Demoralizzate non può attaccare.

**Importante:** Una Forza non può costringere ad attaccare una Forza nemica il cui Primo Capitano ha un **valore di Iniziativa uguale o superiore** .

## 12.3 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

Tutti i tipi di combattimento condividono gli stessi primi due passi (vedi sotto).

Ogni passo successivo dipende dal tipo di combattimento applicabile ed è spiegato più avanti nelle regole.

### DESIGNARE LA FORZA D'ATTACCO (Passaggio 1)

La Forza che decide di attaccare o che è stata costretta ad attaccare è la Forza d'Attacco. Se vi è più di una Forza nemica nell'esagono di battaglia che può essere costretta ad attaccare, la Forza amica può scegliere quale sia la Forza attaccante.

Una Forza può essere costretta ad attaccare e poi Contrattaccare nella stessa Battaglia.

### DESIGNARE LA FORZA IN DIFESA (Fase 2)

Se una Forza decide di attaccare e c'è più di una Forza nemica nell'esagono di battaglia, il giocatore attaccante può scegliere quale Forza nemica è la Forza in difesa.

Se una Forza amica costringe una Forza nemica ad attaccare, la Forza amica sarà la Forza in difesa.

Se la Forza difendente è **fuori dalla Fortezza** (vedi par.12.2.1 Punto c sopra), la procedura di combattimento continua con una Battaglia Maggiore, Schermaglia o Sortita, considerando gli effetti di combattimento dell'altro terreno nell'esagono.

Se la Forza in difesa è *all'interno della Fortezza*, l'attaccante può:

a) iniziare una procedura di **Assedio** (se è in grado di farlo, vedere "Dichiarare un Assedio", sotto) **O**

b) "Assaltare" la Fortezza, usando una procedura di Schermaglia (vedi "Schermaglia", par.12.5, "Determinazione della Forza Combattente", caso b) . La Forza in difesa beneficerà degli **effetti della Fortezza solo** se difende *all'interno* della Fortezza (vedi TEC).

**Nota:** trovarsi *all'interno* o *all'esterno* di una Fortezza è rilevante solo durante il Combattimento (dal Passo 2 della risoluzione del Combattimento) . In tutti gli altri momenti, si può pensare che la Forza occupi semplicemente l'hex nel suo insieme.



12.3.1 **Dichiarare un Assedio.** Una Forza che intende iniziare un Combattimento di Assedio deve trovarsi nei **Lavori di Terra** al momento della dichiarazione (vedi anche "Lavori di Terra", par.8.5) con un **Ordine di Attacco** . Se non è già presente un segnalino di Livello di Stato di Assedio, viene posto un segnalino di Livello di Stato di Assedio **0** sopra la Forza difendente ed un segnalino di Assedio sopra o accanto alla Forza dichiarante durante la Fase 2 della risoluzione del Combattimento . Da questo momento in poi, la Forza in difesa continuerà ad Occupare la Fortezza (in termini di par.12.2.1 Fase c) ed è **Assediata** . Il segnalino Livello di Stato d'Assedio rifletterà il livello attuale dello stato Assedio e sarà rimosso non appena la Forza assediante (quella con un segnalino Assedio) lascerà l'esagono Contestato o la Fortezza sarà Conquistata, vedere par.15.2 (il segnalino è non rimosso anche se la Forza Assediata attacca fuori dalla Fortezza o lascia l'esagono). **Un Ordine di Attacco è necessario per iniziare una procedura di Assedio.** Se una Forza Assediante cambia il suo Ordine da Attacco ad un altro Ordine, **non può** effettuare l'Assedio; tuttavia, la Forza Assediante mantiene il suo segnalino di Assedio, la Forza nemica rimane Assediata e il segnalino di Livello di Stato non viene rimosso.

12.3.2 **Ritirata prima del Combattimento.** Una Forza composta esclusivamente da Unità di Combattimento Demoralizzate se attaccata deve Ritirarsi prima del Combattimento, dopo la Fase 2 della Sequenza di Combattimento, usando tutta la sua Capacità di Movimento, a meno che non difenda *all'interno* di una Fortezza.

Questa Ritirata segue le regole e le priorità della Ritirata Dopo il Combattimento (vedi "Eseguire la Ritirata", par.13.2), eccetto che la Forza in Ritirata sarà inseguita dalla Forza attaccante, proprio come quando si esce dagli esagoni Contestati (vedi par. 8.8.2.1) . Il combattimento è terminato e il vincitore rimane nell'esagono.

12.3.3 **Effetti del Terreno in Combattimento.** Per tutti i tipi di Combattimento, il terreno dell'esagono di Battaglia viene preso in considerazione quando si risolve un Attacco sulla Tabella degli Assalti (vedi par.13.1 , "Eseguire un attacco sulla Tabella degli Assalti"), come dettato dalla Tabella degli Effetti del Terreno .

Gli effetti della Fortezza vengono attribuiti e si sommano a quelli dell'altro terreno nell'esagono, solo se la Forza difende *all'interno* della Fortezza.

**Eccezione per l'Assedio** : Durante l'Assedio, il fuoco di Artiglieria della Forza **Assediata** è influenzato solo dal terreno dell'esagono di Battaglia.

## EL GRAN CAPITÁN

**Lavori di Terra:** una Forza Attaccante (vedi Designare la Forza d'Attacco (Fase 1)) perde i vantaggi di essere dietro Lavori di Terra per tutta la durata della Battaglia. Nota: una tale Forza potrebbe essere "costretta ad attaccare" durante il Contrattacco.

**12.3.3.1 Attraversamento di fiume avversario.** se una Forza entra in un esagono occupato dal nemico attraversando un lato di esagono di Fiume direttamente adiacente, la Forza riceve un segnalino di Attraversamento di Fiume Opposto ["Opposing River Crossing"] e sarà soggetta agli effetti indicati nelle varie tabelle di gioco. Il segnalino viene rimosso alla fine della Fase di Combattimento.

[Quando si usa la "Regola Opzionale Battaglia Maggiore O1.1", il chit "Fiume" viene ricevuto dalla Forza in difesa, vedi "Opzioni Tattiche"].

### 12.4 BATTAGLIA MAGGIORE

#### RIORGANIZZAZIONE (Fase 3-a)

Entrambi i giocatori possono riorganizzare le proprie Forze, come in un Segmento di Organizzazione (*Segmento C.2 della Sequenza di Gioco*). Ciascuna Forza è riorganizzata in un numero di "Corpi", che è definito come un Capitano con le sue Unità di Combattimento subordinate dirette. Un Corpo è interamente residente su una Carta Capitano. Tutti i Capitani non-Impegnati sono collocati presso il Capitano Generale. Il corpo agirà in modo indipendente durante la battaglia. Nessun Capitano che comanda un Corpo può rimanere subordinato al Capitano Generale in questa Fase. Il Capitano Generale non può restare non-Impegnato, deve comandare alcune Unità di Combattimento.

Entrambi i giocatori dispongono le proprie Carte Capitano in modo che solo le Carte dei Capitani che comandano il Corpo siano visibili al proprio avversario. Ogni giocatore schiera i Capitani coinvolti in una delle due sezioni del riquadro "Battaglia Maggiore" della Scheda Battaglia ["Battle Roster"].

#### RISERVA (Fase 4-a)

Ciascun giocatore, a cominciare dall'Attaccante, può designare uno o più Corpi come Riserva, schierandoli nella propria sezione della Scheda Battaglia. Le Riserve designate non sono coinvolte nella battaglia e sono ignorate durante le fasi successive, fino alla Fase 8 -a inclusa. Non tutti i Corpi possono essere messi in Riserva, almeno un Corpo deve combattere.

#### FUOCO DI ARTIGLIERIA (Fase 5-a)

Ogni giocatore sceglie un Corpo con unità di Artiglieria, somma il numero di Punti Forza non demoralizzati di Artiglieria disponibili e risolve il fuoco di artiglieria usando la Tabella del Fuoco di Artiglieria (vedi par.13.3 per i dettagli). Il fuoco di artiglieria consiste in **due colpi di fuoco**. Il giocatore che spara decide quale Corpo nemico è il bersaglio del Fuoco di Artiglieria. Dopo che il primo round di fuoco è stato eseguito reciprocamente e i risultati sono stati applicati, entrambi i giocatori procedono con il secondo round di fuoco sullo stesso Corpo bersaglio.

#### CARICA DI CAVALLERIA (Fase 6-a)

Ogni giocatore, a cominciare dall'attaccante, sceglie un Corpo con unità di **Cavalleria non demoralizzate**, decide quali unità di Cavalleria vuole impegnare alla carica, quale Corpo nemico e quale specifica unità di combattimento nemica non demoralizzata è il bersaglio del suo Carica di Cavalleria, somma i Punti Forza attaccanti e risolve la Carica di Cavalleria utilizzando la **Tabella delle Cariche di Cavalleria**. Se entrambi i giocatori decidono di caricare, le cariche vengono eseguite simultaneamente e una contro l'altra. Contrassegnare le unità in carica con un segnalino "Carica!".

Per eseguire una Carica, contare tutti gli SP non demoralizzati delle unità di Cavalleria che caricano e consultate la Tabella delle Cariche di Cavalleria tenendo conto di: SP, Qualità della Cavalleria, Carica di Cavalleria Pesante, Terreno e qualsiasi altro modificatore al tiro di dado indicato. Il giocatore tira un dado; il risultato è implementato in questo ordine: SP persi; Demoralizzazione; controlli di disciplina; Controllo eliminazione Capitani. Applicare immediatamente i risultati della Carica.

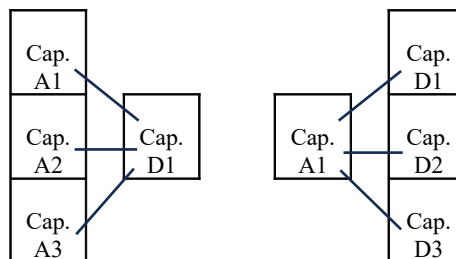
#### INGAGGIO DEL CORPO PRINCIPALE (Passaggio 7-a)

A partire dal Capitano con l'Iniziativa più alta nella sua Forza (il possessore decide i pareggi) e discendendo, l'attaccante dichiara un Ingaggio (vedi sotto) contro uno o più Capitani nemici. A turno ogni Capitano attaccante deve ingaggiare un Corpo nemico (o più) e ogni Capitano nemico deve essere ingaggiato da qualche Capitano attaccante.

I Corpi con metà o più unità Combattenti Demoralizzate non possono ingaggiare Corpi nemici, ma possono essere ingaggiati dalla parte nemica.

Una volta che due Corpi avversari vengono coinvolti in un Ingaggio, sono bloccati con il loro avversario, a meno che quest'ultimo non venga eliminato, nel qual caso il Corpo ora "libero" può unirsi ad un altro Ingaggio già esistente (vedi sotto).

**Regola generale dell'ingaggio.** Come regola generale, ogni Ingaggio è sempre composto da **un Corpo che ingaggia uno o più Corpi; o molti Corpi che ingaggiano un singolo Corpo**. Se si verifica una situazione in cui molti Corpi amici devono ingaggiare molti Corpi nemici, deve essere risolta immediatamente in una qualsiasi delle forme sopra descritte e rappresentate nella figura sottostante.



Al fine di soddisfare la Regola Generale di cui sopra, un Ingaggio deve essere suddiviso in Ingaggi più piccoli, se ci sono più Corpi in attacco contro più Corpi in difesa: il Corpo che si è unito allo Scontro e ha creato la situazione anomala, seleziona un Corpo nemico e forma un Corpo separato Fidanzamento.

#### RISOLUZIONE DEGLI INGAGGI (Passaggio 8-a)

Quando tutti gli ingaggi sono stati definiti, risolvete ogni singolo ingaggio come un assalto sulla **Tabella degli Assalti** (cfr. par.13.1), secondo quanto di seguito prescritto. Nessun assalto può essere omesso dopo che è stata dichiarato nel Passo 7-a.

Totalizzare la forza della Forza d'Attacco (possibilmente composta da più di un Corpo) sommando solo i Punti Forza di Fanteria e Cavalleria. I Punti Forza di Cavalleria che hanno preso parte ad una Carica di Cavalleria nello stesso round di combattimento sono inclusi nella somma, ma sono contati per metà (arrotondati per eccesso). Sommare la forza della Forza Difensiva allo stesso modo.

Il risultato in colore inverso sulla Tabella degli Assalti indica quale fazione perde. I risultati della Tabella degli Assalti sono applicati nel seguente ordine alla Forza interessata: perdite di SP, Demoralizzazione delle Unità Combattenti (questi due risultati non possono essere applicati alla stessa Unità Combattente); poi il perdente effettua un controllo di Disciplina (un tiro di dado

## EL GRAN CAPITÁN

applicato a tutti i Corpi). Gli SP di artiglieria **non** sono inclusi nella determinazione del rapporto di forze a meno che non difendano da soli.

Segnare il Corpo sconfitto con un segnalino "Sconfitto". Se un giocatore ha **perso tutti gli Ingaggi** alla fine di questa Fase, il combattimento può terminare, vedi Impegno della Riserva sotto.

### IMPEGNO DELLA RISERVA (Fase 9-a)

A cominciare dall'attaccante, ogni giocatore può impegnare in battaglia qualsiasi suo Corpo dalla Riserva. Il Corpo impegnato combatterà i Corpi nemici durante il prossimo round di battaglia.

Dopo che entrambi i giocatori hanno avuto l'opportunità di impegnare Corpi di Riserva, se un giocatore ha in battaglia solo Corpi che sono stati sconfitti nella fase di risoluzione dell'Ingaggio, **il combattimento è finito e lui è il perdente. Andare al passaggio 10-a, Inseguimento e recupero**.

Altrimenti la Battaglia Maggiore procede al round successivo con il **Passo 7-a, Ingaggio del Corpo Principale**: se una parte ha più Corpi in battaglia rispetto all'avversario, allora diventa il (nuovo) attaccante, mentre la parte nemica diventa il (nuovo) difensore.

### INSEGUIMENTO E RECUPERO (Passaggio 10-a)

La parte che ha avuto tutto i suoi Corpi Sconfitti nella Risoluzione degli Ingaggi è la parte perdente e tutte le sue Unità di Combattimento (incluse le Riserve) sono soggette all'Inseguimento. La parte vincente tira un dado e consulta la Tabella dell'Inseguimento per determinare le perdite inflitte alla parte perdente (vedi la Tabella dell'Inseguimento per i dettagli). Quindi la metà (arrotondata per eccesso) dei Punti Amministrativi accumulati dell'Armata del Capitano inseguito sono persi. Quindi metà di tale importo (di nuovo, arrotondato per eccesso) viene trasferita all'esercito del Capitano inseguitore (*Nota: questo simula il saccheggio del campo nemico da parte dell'esercito vincitore*).

Selezionare le Unità di Combattimento per assorbire le perdite dovute all'Inseguimento nel seguente ordine: Unità di Artiglieria prima di ogni altra unità; Unità di fanteria; e infine le unità di cavalleria come ultime. In ciascuna delle suddette categorie, le unità Demoralizzate vengono selezionate per prime. La Tabella dell'Inseguimento fornisce i risultati in Perdite nell'Inseguimento: SP Demoralizzati contano 1 Perdita nell'Inseguimento; Gli SP non demoralizzati contano 2 Perdite nell'Inseguimento.

### Modificatori al tiro di dado per l'inseguimento

Aggiungi uno al tiro di dado per l'Inseguimento per ciascuna delle seguenti condizioni:

- Inseguire il Capitano Generale con un simbolo Bonus (stella).
- La forza d'inseguimento ha cavalleria leggera degli Stradioti

### RITIRATA (Passaggio 11-a)

Rischierare entrambe le Forze sulla mappa e porre un segnalino di **Nessun Movimento** ["No Move"] sulla Forza **vincente** per ricordare ai giocatori che questa Forza non può muoversi durante il prossimo turno del giocatore (sebbene possa spendere MP). Durante la Fase di Comando del turno successivo, il segnalino di Nessun Movimento viene rimosso e sostituito con un Ordine di "Riposo" o di "Presidio".

La Forza perdente riceve un immediato **Ordine di "Ritirata"** e deve ritirarsi della sua piena Capacità di Movimento. Eseguire la ritirata secondo le regole che regolano i Percorsi e la Priorità di Ritirata. Vedi "Eseguire la ritirata", par.13.2.

## 12.5 SCHERMAGLIA

### DETERMINARE LA FORZA DI COMBATTIMENTO (Passaggio 3-b)

Solo la Forza Combattente prenderà parte al combattimento di Schermaglia. Possono verificarsi due diverse situazioni, a seconda della capacità dell'attaccante di localizzare la Forza in difesa:

#### Attaccare una Forza localizzata

Questa procedura è seguita in due casi:

**caso a)** se il giocatore attaccante **non è uscito** dal suo esagono di partenza durante la Fase di Attivazione o per risolvere un Attacco **In Breccia** (vedi "Assedio", par.12.6)

Nel caso a), entrambi i giocatori scelgono un Capitano (che comandi qualche unità) le cui Unità di Combattimento non sono tutte Demoralizzate o tutte Artiglierie

*(Eccezione* : il difensore può scegliere un Capitano con sole Unità di Combattimento di Artiglieria, se questo è l'unico Capitano idoneo). Può essere scelto anche un Capitano Generale, se dispone di Unità di Combattimento Subordinate dirette. Il Capitano selezionato e tutte le sue Unità di Combattimento non demoralizzate costituiranno la Forza di Combattimento (per ogni parte).

**caso b)** se viene dichiarata una Schermaglia contro una Forza in un esagono di Fortezza e il giocatore in difesa dichiara la sua intenzione di difendersi **all'interno**, beneficiando così dei vantaggi difensivi della Fortezza (la Fortezza viene "Assaltata").

Il caso b) è lo stesso, eccetto che l'intera Forza difendente è sempre la Forza Combattente. Inoltre, tutte le unità combattenti della Forza Combattente vengono **Disorganizzate** quando dichiarano il tentativo di assaltare la Fortezza, prima di risolvere l'Attacco (vedi "Disorganizzazione", par.10.3). Una Forza in difesa è automaticamente eliminata, se è composta da sole unità combattenti Demoralizzate.

#### Attacco d'incontro

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

**Nota** : in entrambe le situazioni di cui sopra (Attacco di una Forza localizzata, Attacco d'Incontro) una Forza composta solo da Unità di Combattimento Demoralizzate o di Artiglieria non può attaccare usando una Battaglia di Schermaglia.

#### COMBATTIMENTO DI SCHERMAGLIA (Fase 4-b)

Le Unità di Combattimento non demoralizzate della Forza Combattente di ciascuna parte, come determinato nel precedente Passo 3-b, possono ora combattere. Eseguire un attacco usando la *Tabella degli Assalti* (vedi "Eseguire un attacco contro l'AST", par.13.1).

Tirare il dado. Il risultato inverso sulla Tabella degli Assalti indica quale parte perde. I risultati della Tabella degli Assalti vengono applicati alle Forze da Combattimento nel seguente ordine: perdite di SP, Demoralizzazione delle Unità da Combattimento (questi due risultati non possono essere applicati alla stessa Unità da Combattimento); poi il perdente effettua un controllo di Disciplina (su tutta la Forza, non solo sulla Forza Combattente). Gli SP di Artiglieria **non** sono inclusi in questa determinazione del rapporto di forze a meno che non difendano da soli.

## EL GRAN CAPITÁN

### RITIRATA IN COMBATTIMENTO DI SCHERMAGLIA (Fase 5-b)

La Forza (l'intera Forza originaria, non la Forza Combattente) le cui Unità di Combattimento all'inizio del Combattimento totalizzano il maggior numero di SP non modificati (in buon ordine e demoralizzate; Artiglieria inclusa; effetti del terreno non considerati) rappresenta la Forza Più Grande. L'altra parte è chiamata la forza più piccola. In caso di pareggio, la Forza d'Attacco è considerata la Forza Più Grande.

Se la parte perdente era la Forza Più Piccola, questa Forza deve ritirarsi fuori dall'esagono di Battaglia **usando tutta la sua Capacità di Movimento**. Se la parte perdente era la Forza Più Grande, questa Forza deve **ritirarsi di almeno 1 esagono dall'esagono di Battaglia** e fino alla sua Capacità di Movimento massima; successivamente, anche la Forza Più Piccola può **ritirarsi fino alla sua piena Capacità di Movimento**.

Tutte le Unità di Combattimento appartenenti alla Forza attaccante o difendente seguiranno il percorso delle Forze combattenti (avanzando o ritirandosi), anche se non facevano parte delle Forze Combattenti e quindi non hanno preso parte al combattimento.

Se una Forza è stata attaccata *all'interno* di una Fortezza e ha perso la battaglia, non può ritirarsi. Se invece tutte le Unità di Combattimento sono Demoralizzate, la Forza si arrende (altrimenti non accade nulla).

Eseguire le ritirate secondo le regole che regolano i Percorsi e la Priorità di Ritirata (vedi "Eseguire la ritirata", par.12.2)

### 12.6 ASSEDIO

#### FUOCO DI ARTIGLIERIA (Fase 3-c)

Entrambi i giocatori risolvono il proprio Fuoco di Artiglieria. Il fuoco di artiglieria è diretto contro la Forza avversaria nel suo insieme. Le Unità di Artiglieria sommano i loro SP non demoralizzati e li usano per sparare **una sola** volta sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria.

Dopo che entrambi i giocatori hanno sparato con la loro Artiglieria, l'attaccante potrebbe voler interrompere l'Assedio, nel qual caso l'Assedio è terminato (la procedura dell'Assedio è interrotta e non ci sono perdenti).

#### Incrementi del livello di stato dell'assedio

Se si ottiene una Breccia come risultato del Fuoco di Artiglieria, il livello dello Stato di Assedio viene aumentato di 1. Porre un segnalino di Stato di Assedio appropriato sulla Forza assediata per indicare il livello attuale. Il livello dello Stato dell'Assedio non può essere aumentato oltre il 3. Il giocatore attaccante sposta un numero di colonne a destra per ogni livello dello Stato dell'Assedio quando tira sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria durante il Fuoco di Artiglieria.

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

**Attacco in Breccia.** Se il Fuoco di Artiglieria attaccante ha prodotto un risultato di Breccia ("b") sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria, le Unità Combattenti non di Artiglieria, non demoralizzate, assediati possono ora lanciare un attacco. Effettuate l'attacco come nel Combattimento di Schermaglia quando Attaccate una Forza Localizzata (vedi par.12.5, "Determinare la Forza Combattente", caso a). Un risultato di Breccia ("b") dura per la durata della Battaglia.

Eseguire l'attacco usando la *Tabella degli Assalti* (vedi "Eseguire un attacco all'AST", par.13.1). Tirare il dado e risolvere sempre come nel Combattimento di Schermaglia (Passo 4-b), anche se entrambe le Forze contengono un Capitano Generale (una Battaglia Maggiore non è mai applicabile).

#### CONSEGUENZE ALL'ASSEDIO (Passaggio 5-c)

Se il perdente dell'attacco nella Breccia era la Forza d'Assedio, Le forze di entrambe le parti rimangono al loro posto. La procedura di Assedio è terminata e la Forza vincente non può Inseguire.

Se il perdente dell'attacco in breccia è stata la Forza Assediata (o tutte le Unità di Combattimento sono state eliminate o Demoralizzate dal Fuoco di Artiglieria) allora la Forza in difesa è eliminata. L'Attaccante può ora conquistare e, facoltativamente, Saccheggiare la Fortezza (vedi par.19); i benefici della Fortezza possono essere usati dalla nuova Forza occupante in un Combattimento successivo. Una Fortezza non può essere distrutta.

### 12.7 SORTITA

Una forza **che occupa una fortezza** (vedi par.12.2.1 Punto c) può dichiarare un attacco fuori dalla Fortezza (indipendentemente dal suo attuale Ordine o dall'essere in Terrapieno) contro una Forza nemica (anche non Assediante) nello stesso esagono. Il giocatore che effettua la Sortita sceglie il suo Capitano Combattente, mentre l'altro giocatore sceglie a caso il suo Capitano Combattente (vedi "Determinare la Forza Combattente", par.1 2.5).

Tirare il dado e risolvere sempre come nel Combattimento di Schermaglia (Passo 4-b), anche se entrambe le Forze contengono un Capitano Generale (una Battaglia Maggiore non è mai applicabile). Alla fine del combattimento, Le Forze di entrambe le parti rimangono sul posto (nessuna ritirata).

*Nota: in effetti, l'unico risultato che una Sortita può causare è l'attrito o la demoralizzazione delle Forze nemiche. Nota, tuttavia, che un assediante Demoralizzato probabilmente interromperà il Combattimento.*

## 13 PROCEDURE COMUNI DI COMBATTIMENTO

### 13.1 ESEGUIRE UN ATTACCO SULLA TABELLA DEGLI ASSALTI

Questa procedura è usata nelle Battaglie Maggiori, Schermaglie, Breccia d'Assedio e Sortite.

**Le Unità di Combattimento Demoralizzate non sono mai considerate né per l'attaccante né per il difensore per risolvere un attacco sulla Tabella degli Assalti (AST).**

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

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

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

**Armi da fuoco :** Ridurre la Qualità della Forza attaccante di **1** se il maggior numero di SP in difesa è Fanteria con Armi da Fuoco [*Regola Opzionale Battaglia Maggiore 01.1* : se la Forza in difesa ha giocato "Armi da Fuoco"].

**Disorganizzazione:** ridurre di 1 la qualità della forza disorganizzata

**Marcia su Strada:** Ridurre di 1 la qualità delle forze attaccate in Marcia su Strada.

Sottrarre la Qualità della Forza in difesa dalla Qualità della Forza in attacco e individuare il risultato sull'instestazione delle colonne della *Tabella degli Assalti* (AST).

**2) Tabella degli effetti del terreno (TEC).** Controllate gli Effetti del Terreno sulla TEC, secondo il tipo di esagono in cui avviene il Combattimento (*vedi par.12.3.3 per i dettagli*). Gli effetti risultanti possono essere: moltiplicatori per gli SP in attacco o in difesa, instestazione **Influente/Non Influente** sulla Tabella degli Assalti (*vedi "Terreno Influente", par 13.1.2*) (*Nota: se alcuni SP devono essere dimezzati e raddoppiati, prima dimezzare e poi raddoppiare*) **[Regola Opzionale Battaglia Maggiore O1.1** : Gli effetti dei Chits "Armi Combinate", "Lavori di Terra" e "Fiume" devono ora essere presi in considerazione. ]

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

**Rapporto SP.** Determinare il rapporto di SP; questo è espresso come un rapporto tra i totali di SP modificati delle Forze (il valore in SP della Forza più grande diviso il valore in SP della forza della Forza più piccola) ed è arrotondato per difetto a uno dei rapporti di probabilità mostrati sotto l'AST. Non si può mai ridurre volontariamente il rapporto di combattimento. **Esempio** : tre SP che attaccano sette SP sarebbero da 1 a 2,3, arrotondati per difetto a 2 a 1 contro l'attaccante.

**Bonus Leadership.** *Vedi par.13.1.5*

**Tempo:** *Vedere descrizione sotto la Tabella degli Assalti e par.3*

**Tipo di unità:** *Vedere descrizione sotto la Tabella degli Assalti e par.13.1.6*

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

**13.1.1 SP di Artiglieria in Combattimento.** L'Artiglieria non è mai inclusa nel determinare il rapporto di forze, a meno che la Forza difendente non sia composta completamente da SP di Artiglieria; può quindi sparare come una Forza di artiglieria (negli Assedi o nelle Battaglie Maggiori) ma deve difendere come un SP di fanteria nel suo insieme. Non può mai Inseguire. Durante le Battaglie Maggiori, le Unità di Artiglieria non subiscono perdite di SP dal Fuoco di Artiglieria a meno che non ci sia nessun altro tipo di unità tra le Unità di Combattimento bombardate.

Le Unità di Artiglieria non possono assorbire perdite o risultati di Demoralizzazione da attacchi sulla Tabella degli Assalti (a meno che non ci sia nessun altro tipo di unità tra le Unità di Combattimento attaccate); tuttavia devono superare ogni Controllo Disciplinare richiesto, come dettato dalla Tabella degli Assalti.

**13.1.2 Terreno Influente.** Alcuni tipi di terreno influenzano la colonna del differenziale di qualità sull'AST. Questo terreno è noto come terreno **Influente**. Quando si attacca in un esagono di Terreno Influente, o attraverso un lato di esagono Influente, il differenziale di Qualità si trova sulla linea del Terreno Influente in cima alla *Tabella degli Assalti*.

La Tabella degli Effetti del Terreno indica quale terreno influenza il Combattimento. In generale, si considera Influente quanto segue: Unità che difendono attraverso i *lati di esagono di Ponte, Fiume;*

*Esagoni di bosco, palude, montagna, città fortificata, lavori di terra.*

**13.1.3 Effetti della Fortezza.** Una Fortezza consente a un numero limitato di SP di raddoppiare la propria forza quando si difende *all'interno*. Si veda il par.17, "Fortezze" per i dettagli.

**13.1.4 Altri Effetti del Terreno.** Altri tipi di terreno influenzano il Combattimento nel modo descritto nella Tabella degli Effetti del Terreno.

**13.1.5 Bonus Leadership.** Aggiungere uno al tiro di dado del risultato del combattimento se il Capitano attaccante ha una stella Bonus sulla pedina (il Capitano Combattente nelle Schermaglie, Assedi e Sortite; il Capitano che comanda un Corpo nelle Battaglie Maggiori). Sottrarre uno se il Capitano in difesa ha una stella Bonus.

**13.1.6 Tipo di unità.** Alcuni tipi di unità da Combattimento hanno abilità o deficienze speciali che possono influenzare il Combattimento. Questi effetti sono descritti nella Tabella degli Assalti e nella Tabella degli Effetti del Tipo di Unità. Tutte le Abilità Speciali vengono sempre perse se l'Unità di Combattimento proprietaria è demoralizzata.

**13.1.7 Come applicare i Risultati del Combattimento.**

**Punti di forza**

Almeno la metà degli SP persi deve essere assorbita dalle Unità di Combattimento appartenenti al gruppo Qualità utilizzato per determinare la Qualità della Forza (incluse le Unità di Combattimento "declassate"). Distribuire le perdite in Punti Forza subite da una Forza tra le Unità di Combattimento nella Forza il più equamente possibile.

Nelle Battaglie Maggiori le perdite in combattimento sono assorbite dalle unità del Corpo coinvolte negli Ingaggi, come dettato dalle regole di questo paragrafo (*par.13.1.7*) **[Regola Opzionale Battaglie Maggiori O1.1** : e da quelle che regolano il gioco delle Battaglie Tattiche Opzioni].

**Demoralizzazione**

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

## 13.2 ESEGUIRE LA RITIRATA

Quando un risultato di combattimento richiede che la Forza si Ritiri, deve normalmente muoversi usando **la sua Capacità di Movimento**, pagando il costo del Terreno come nel movimento normale. Tuttavia, la Ritirata **non** è Movimento, e la Forza che si ritira non considera gli effetti della Regola 8.8.2 ("Uscita da esagoni contestati") per la ritirata fuori da un esagono di Battaglia. Una Forza in ritirata non può spendere MP se non per ritirarsi. Può interrompere la sua ritirata se entra in un esagono di Fortezza posseduto.

Il Percorso di Ritirata è il percorso di esagoni attraversato da una Forza in Ritirata. Questo percorso deve essere conforme alle Priorità di Ritiro (*vedi par.13.2.1*). Le Forze in Ritirata non possono attraversare lati di esagono intransitabili o entrare in esagoni occupati dal nemico. Se il Percorso di Ritirata è bloccato da lati di esagono impraticabili o Forze Nemiche, che a loro volta impediscono alla Forza di ritirarsi per l'intera distanza, la Forza in Ritirata si ritira il più lontano possibile. Se una Forza amica non può ritirarsi e una Forza nemica rimane nell'esagono di battaglia, la Forza amica si arrende ed è eliminata. Le Forze in Ritirata non possono tentare di Attaccare in Marcia durante la loro ritirata.

## 13.2.1 *Priorità di Ritirata.*

Le seguenti priorità del percorso di ritirata sono date in ordine decrescente. Questa lista regola tutte le ritirate dovute al Combattimento e all'Attacco a partire da marzo. "Priorità decrescente" significa che gli elementi con un numero inferiore devono essere osservati per primi e mai interrotti per accogliere elementi con un numero più alto. Generalmente, dopo aver osservato tutte le seguenti priorità, ci saranno solo poche possibili destinazioni di ritiro.

- 1) **Quando** la Forza in Ritirata deve ritirarsi **della sua piena Capacità di Movimento**, deve terminare il suo movimento il massimo numero possibile di esagoni lontano dall'esagono in cui ha iniziato la ritirata.
- 2) Nessun esagono del Percorso di Ritirata può essere adiacente a più di un esagono già attraversato dalla Forza in ritirata.
- 3) Il percorso può avvenire attraverso Forze amiche senza alcun effetto per entrambe le Forze.
- 4) Questo percorso può includere esagoni adiacenti a Forze nemiche senza limitazioni.
- 5) Le ritirate devono essere effettuate verso la Fonte di Rifornimento amica attiva o una Fortezza posseduta, e devono accorciare il più possibile la distanza tra la Forza in Ritirata e la Fonte di Rifornimento o Fortezza amica.
- 6) Se due o più percorsi sono aperti alla Forza in Ritirata, allora deve muovere lungo quello che costerebbe meno MP durante il normale movimento.

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

**13.2.3 *Ritirata fuori dalla mappa.*** Una Forza può ritirarsi fuori dalla mappa se non c'è altra Via di Ritirata alternativa. Le forze che si ritirano fuori dalla mappa vengono rimosse dal gioco come se fossero state catturate (eliminate).

**13.2.4 *Ritirata fuori dai lavori in terra.*** Se una Forza in un esagono di Lavori di Terra è costretta a ritirarsi e lascia l'esagono, il segnalino di Lavori di Terra viene immediatamente rimosso dal gioco. Le Forze Nemiche non possono conquistare i Lavori di Terra amici.

**13.2.5 *Ritirata attraverso i Fiumi.*** Una Forza non può Ritirarsi attraverso un lato di esagono di Fiume, se dovesse spendere 2 o più MP addizionali per attraversare il Fiume .

**13.2.6 *Ritirata e Presidio.*** Una Forza con un Ordine di Presidio che termina la sua ritirata fuori da un esagono di Borgo o Città riceve un Ordine di Ritirata se ha perso una Battaglia Maggiore (*vedi "Battaglia Maggiore, RITIRATA", par.1 2.4* ) o un Ordine di Riposo negli altri casi.

**13.2.7 *Ritirarsi in una Fortezza.*** Le ritirate possono essere effettuate anche verso una Fortezza posseduta (*vedi "Priorità di Ritirata", Regola Standard 1 3 .2.1, priorità 5*). Le forze possono terminare la ritirata in una Fortezza posseduta. Possono farlo indipendentemente dalla distanza di ritirata rimanente (questo si applica anche alle Forze che perdono una Battaglia fuori da una Fortezza: queste Forze possono ritirarsi *all'interno* della Fortezza; così facendo, subiscono un **Controllo Disciplina immediato** ).

**13.2.8 *Ordine di ritirata.*** Le Forze attivate con un Ordine di Ritirata seguono le stesse limitazioni al movimento delle Forze che si ritirano dopo il combattimento (*vedi paragrafi precedenti*) con le seguenti eccezioni:

- a) la Forza attivata **considera** gli effetti della Regola 8.8.2 (" Uscita da esagoni contesi ") per la ritirata fuori da un esagono di battaglia

- b) una Forza attivata non può mai essere attaccata da una Forza nemica (quindi non può mai essere eliminata in questo modo)

## 13.3 ESEGUIRE IL FUOCO D'ARTIGLIERIA

Questa procedura viene utilizzata nel combattimento d'assedio e nel fuoco di artiglieria da battaglia maggiore.

**Le Unità di Combattimento Demoralizzate non sono mai considerate né per l'attaccante né per il difensore per il fuoco di Artiglieria .**

Le unità di artiglieria sommano i loro SP non demoralizzati e li usano per sparare uno (per l'assedio) o due (per le battaglie maggiori) colpi di fuoco usando la Tabella del Fuoco di Artiglieria.

A partire dall'attaccante, ogni giocatore tira un dado; il risultato è implementato in questo ordine: SP persi; controlli di disciplina; controllo eliminazione Capitani. Il fuoco di artiglieria è considerato simultaneo. Applicare il risultato immediatamente, dopo aver sparato ogni round di fuoco sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria.

Il possessore sceglie sempre le Unità di Combattimento specifiche per assorbire i risultati del fuoco. Tuttavia, durante **le Battaglie Maggiori**, il giocatore che spara decide quale Corpo nemico è il bersaglio del Fuoco di Artiglieria nemico. Le Unità di Artiglieria possono subire perdite di SP dal bombardamento di Artiglieria.

## 14 FASE DELLA VITTORIA

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

## 15 ALLINEAMENTO REGIONALE

La mappa è suddivisa nei dodici antichi Stati del Regno di Napoli e dello Stato Pontificio intorno a Roma. Si noti che lo Stato Pontificio, qui rappresentato solo dalla regione "Lazio" e dalla città di Benevento, non fanno parte del Regno di Napoli, sono sempre Non Allineati e i giocatori non possono mai Conquistare (vedi par.15.2 e 15.3) né *Saccheggiare* (*par.19*) la loro Città o Città. Ciascuno di questi Stati è chiamato "Regione" in termini di gioco.

Una Regione può trovarsi in uno dei seguenti stati di allineamento: **Allineato o Non allineato** . Inoltre, se una Regione è Allineata con una fazione, si dice che è **Ostile** alla/fazione/i avversaria/e.

*Nota di progettazione: In poche parole, Allineato significa alleato da una parte e quindi ostile all'altra(e). Non allineato è associato a una regione che non ha un chiaro stato di fedeltà a nessuna delle due parti.*

Le Regioni non allineate non sono né Allineate né Ostili da nessuna parte. Le Istruzioni dello Scenario specificano l'Allineamento della Regione all'inizio e, quando applicabile, gli eventi che attivano l'alterazione dell'Allineamento durante il gioco. L'Allineamento delle Regioni è identificato ponendo un segnalino di controllo corretto sulla casella quadrata collegata a ciascuno Stato.

Quando l'allineamento della regione passa da una parte all'altra (da Non allineato a una parte o da una parte all'altra), quella parte ottiene immediatamente la **proprietà** (*vedi 15.1*) di tutte le Fortezze, eccetto quelle che sono occupate in quel momento da una Forza nemica, che rimangono di Proprietà del nemico. Notate che un segnalino di Fonte di Rifornimento da solo nell'esagono non "occupa" l'esagono nei termini precedenti, quindi non impedisce il cambio di Allineamento Regione, anche

## EL GRAN CAPITÁN

se può continuare a funzionare come Fonte di Rifornimento nemica.

**Le forze nelle regioni ostili subiscono l'attrito** (vedi "Attrito", par.9). Le Forze possono liberamente entrare e il Combattimento può avvenire in Regioni con qualsiasi tipo di stato di allineamento.

Una LOC amica o un Percorso di Comando possono essere tracciati attraverso una Regione con qualsiasi stato di allineamento, eccetto che **non possono** essere tracciati attraverso Fortezze possedute dalla parte nemica (in termini di par.15.1)

**15.1 Proprietà di Borghi e Città** . Ciascuna parte possiede tutti i Paesi e le Città nelle Regioni Allineate, eccetto quelle Conquistate (vedi par.15.2 e par.15.3) dalla parte nemica. Ogni parte possiede anche tutti i Paesi e le Città in Regioni Non Allineate o Ostili che sono Conquistate dalla sua parte. I Paesi e le Città cambiano proprietà se non occupati quando la Regione di appartenenza cambia Allineamento o quando vengono Conquistati. I Paesi e le Città nelle Regioni Non Allineate non sono possedute da nessuna delle parti, fino a quando non vengono Conquistate da una delle due parti.

**15.2 Conquistare una Fortezza** . Un esagono di Fortezza che non contiene Unità nemiche è Conquistato quando: una Unità amica entra nell'esagono e spende 1 MP addizionale (il passaggio non è sufficiente), termina il suo movimento nell'esagono o dopo un Combattimento di successo. Tutte le Fortezze possono essere Conquistate. Ponete un segnalino "Conquistato" sulla Fortezza dello stesso "colore" del Primo Capitano che comanda la Forza che conquista la Fortezza. Di default, una Fortezza senza segnalino "Conquistato" è di proprietà della parte a cui è Allineata la Regione di appartenenza.

Le Istruzioni dello Scenario possono specificare le città Conquistate all'inizio.

**15.3 Conquistare un Borgo**. Conquistare un Borgo (rilevante solo in alcuni Scenari) è simile alla conquista di una Fortezza, tranne per il fatto che non vengono spesi MP aggiuntivi per conquistare la Città durante il movimento.

## 16 UNITÀ MILITARI SPECIALI

### 16.1 UNITÀ AUSILIARIE



O genieri, l'artiglieria d'assedio e i ponti di barche sono unità ausiliarie. Queste unità sono poste sulla Carta del Capitano al quale sono Subordinate. Non sono conteggiati per il numero limite di Unità Combattenti (stabilito dal Rango) che possono essere Subordinati ad un Capitano (vedi "Rango", par. 4.1). Rimangono sempre nella casella Capitani Subordinati. Possono essere trasferite ad un altro Capitano durante una Fase di Comando, solo se la Forza risultante ha almeno 1 SP, e sono trattate come Unità di Combattimento quando il Capitano che le comanda viene eliminato. L'Artiglieria d'Assedio e i Genieri possono influenzare solo il Combattimento d'Assedio (vedi

Tabella del Combattimento); non possono prendere parte in alcun modo ad altri tipi di Combattimento. L'Artiglieria d'Assedio, i Genieri da Campo e i Ponti di Barche non possono essere usati per assorbire perdite o altri risultati di Combattimento o perdite per Attrito.

**16.1.1 Ingegneri sul campo. In difesa:** se una forza assediata ha Genieri sul campo, può tentare di abbassare il livello dello stato di assedio. La Forza può avere qualsiasi Ordine. Al termine della sua Attivazione, in aggiunta a qualsiasi altra azione intrapresa, il giocatore Assediato tira un dado. Se il risultato è **5 o 6**, abbassare il Livello di Stato dell'Assedio di 1 livello (fino a un minimo di 0). Se il risultato è 1, eliminare dal gioco la pedina Genieri.

**In Attacco:** Se l'Assediante ha Genieri, può usarli per migliorare il fuoco di Artiglieria della Forza. Tirare un dado, prima del Fuoco di Artiglieria. Se il risultato è **5 o 6**, aggiungete 2 SP di Artiglieria quando determinate la colonna sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria. Se il risultato è 1, eliminare dal gioco la pedina Field Engineers.

**16.1.2 Artiglieria d'assedio.** L'artiglieria d'assedio è rappresentata da un segnalino. Rimane con la Forza fino a quando quest'ultima ha almeno 1 SP di Artiglieria. L'Artiglieria d'Assedio non può essere trasferita ad una Forza senza SP di Artiglieria. L'Artiglieria d'Assedio aiuta negli Assedi e i suoi effetti sono dettagliati nella Tabella del Fuoco d'Artiglieria.

**16.1.3 Ponti di barche.** Dispiegare un ponte di barche costa **1 MP**. Ponete il segnalino Pontoon Bridge sull'esagono occupato dalla Forza schierante, puntando verso il lato d'esagono desiderato. I ponti di barche possono essere solo schierati, ma non smantellati, distrutti o catturati dal giocatore avversario. Un ponte di barche può essere schierato solo se disponibile nel piazzamento iniziale e non può essere schierato se una Forza nemica occupa l'esagono opposto adiacente al lato di esagono del ponte. Una volta schierato un pontone, può essere utilizzato da entrambi i giocatori.

### 16.2 UNITÀ DI FANTERIA CON ARMI DA FUOCO

Queste Unità di Combattimento sono indicate con Punti Forza rossi e sono di nazionalità Spagnola, Francese o Italiana.

I vantaggi delle armi da fuoco sono descritti nei grafici e nelle tabelle del gioco.

### 16.3 BARONI

*Negli antichi stati del Regno di Napoli il vero potere era nelle mani dei potentati locali con una forte influenza sulle popolazioni vicine. Molti di loro erano Baroni, ma erano coinvolti anche altri titoli nobiliari. Abbiamo usato il termine "Baroni" per identificarli tutti. Anche le grandi potenze europee dell'epoca avevano bisogno dell'appoggio dei baroni locali per vincere la guerra.*



I Baroni sono rappresentati dalle unità Baronali. Quando sono controllati da entrambe le parti, i giocatori devono usare unità Baroni a doppia faccia, ciascuna parte corrispondente alla parte del giocatore che la controlla. Un'unità Baronale controllata può essere usata come **Forza** o come **unità combattente**.

Quando non è consolidato in un'altra Forza, un Barone è una Speciale Forza Militare autonoma, con l'Iniziativa stampata sulla

## EL GRAN CAPITÁN

pedina, niente Rango e n valore di combattimento implicito pari 1 SP di Fanteria (se non diversamente specificato sulla pedina, 2x significa 2 SP) senza armi da fuoco. Anche la Qualità di questo SP è stampata sulla pedina. La Classe di Affidabilità non è stampata sulla pedina, è sempre "N" (Normale). La capacità di movimento delle unità Baronali è di 5 MP. Quando vengono attivate come Forze autonome, le unità Baronali devono ricevere Ordini proprio come le altre Forze sulla mappa. Posizionare l'Ordine sotto il segnalino di Barone sulla mappa.

**Durante qualsiasi Fase di Comando, ogni giocatore può impartire Ordini a un numero di Forze Baronali alleate fino al numero di Capitani amici (esclusi Capitani non-Impegnati, Minori e ovviamente Forze Baronali) già presenti sulla mappa, con un minimo di 2 Forze Baronali.**

Quando agiscono come una forza autonoma, **i Baroni pagano sempre 0 AP** per gli Ordini (indipendentemente da quanti SP siano composti) e, mentre rimangono nel territorio del proprio Stato, sono sempre considerati in Rifornimento e, nella fase di Combattimento, non controllano l'Attrito, né possono subire perdite per Attrito. Al di fuori del loro territorio di origine, le Forze Baronali sono Forze normali, devono ricevere un Ordine (comunque non lo pagano) con un Percorso di Comando valido fino al Capitano Generale della loro fazione e sono soggette ad Attrito. *Forze Baronali fuori dai loro territori d'origine, in eccesso rispetto al numero massimo di Baroni sulla mappa che possono ricevere un Ordine, vengono eliminate.*

Quando vengono consolidate in una Forza (è consentita una Forza Minore o Maggiore), le unità Baronali sono trattate a tutti gli effetti come altre unità di combattimento, non possono mai essere Forze Subordinate (il Valore di Iniziativa è ignorato in questo caso). Un'unità Baronale che subisce perdite di SP o un risultato di Demoralizzazione per qualsiasi motivo viene eliminata, indipendentemente dalla sua forza effettiva (ma può essere riportata in gioco, vedere *par.16.3.1*).

Un'unità Baronale può essere sganciata da una Forza durante il Movimento o la Fase di Comando, e da quel momento viene trattata come una Forza autonoma.

Le Istruzioni dello Scenario specificano l'Allineamento degli Stati all'inizio dello Scenario, quanti Baroni ciascuno Stato produce in totale e quali Baroni su questo totale, se ce ne sono, sono controllati da ciascuna parte e dove devono essere schierati sulla mappa all'inizio. La differenza tra il numero totale di Baroni prodotti da uno Stato e il numero totale di Baroni attualmente sulla mappa all'inizio in quello Stato è il numero di **unità Baronali disponibili** per essere messe in gioco nello stesso Stato e devono essere inizialmente piazzate sulla carta Stato stampata sulla mappa.

Le Regole Speciali delle Istruzioni per lo Scenario descrivono le condizioni specifiche con cui ogni giocatore può ottenere un'unità Baronale disponibile durante lo Scenario .

**16.3.1 Sostituzione dei Baroni.** Nei turni programmati indicati sulla Tabella dei Turni, **una delle unità Baronali disponibili in ogni Stato** può essere messa in gioco nello stesso Stato. Saranno controllate dal giocatore al quale lo Stato è attualmente Allineato. Le unità Baronali eliminate sono poste come Disponibili sulla carta Stato corrispondente sulla mappa.

**16.3.2 Distribuzione e utilizzo dei Baroni.** Le unità Baronali ottenute possono essere immediatamente poste nello Stato di appartenenza, in esagoni di Città o Borgo idonei, una sola unità per esagono. Se non ci sono abbastanza esagoni idonei, i Baroni

in eccesso non possono essere schierati. Per essere idoneo, un esagono deve essere **di Proprietà (vedi par.15.1); inoltre deve essere vuoto o occupato da una Forza amica che possa assorbire l'unità Baronale (vedi par.5.2 punto 5)**



Le unità Baronale degli Stati Allineati possono agire come Forze autonome dal giocatore che le controlla (quando sono sulla mappa), oppure possono essere consolidate in una Forza amica, che le utilizzerà come unità di combattimento.

I Baroni negli Stati Non Allineati sono piazzati casualmente in qualsiasi esagono idoneo, ma rispettando queste priorità: Città Fortificata, Borgo Fortificata, Borgo. I Baroni Non Allineati non possono essere spostati o consolidati in Forze amiche da nessuno dei due giocatori, né possono attaccare, anche se difendono (sempre *all'interno* della Fortezza quando possibile) se attaccati. Sono sempre considerati in Rifornimento e, se eliminati, non possono essere rimpiazzati. Se la loro Regione di appartenenza diventa Allineata, vengono rimosse dal gioco. Vengono forniti specifici segnalini generici di unità Baronali Non Allineati.

### 16.4 UNITA' TATTICHE SPECIALI

*Le unità di combattimento spagnole non erano i migliori combattenti ai tempi di questo gioco, ma erano maestri della "guerriglia", che impararono dalle campagne contro i Mori nel sud della Spagna ("La Reconquista") alla fine del XV secolo.*

#### 16.4.1 Tattiche di evasione della cavalleria leggera spagnola.

Una Forza composta esclusivamente da unità spagnole di Cavalleria Leggera ha sempre l'opzione di Ritirarsi prima del Combattimento, dopo la Fase 2 della Sequenza di Combattimento, usando fino **alla sua piena Capacità di Movimento**. La parte avversaria non può Inseguire in questo caso.

**16.4.2 Tattiche di imboscata.** Qualsiasi Forza il cui Primo Capitano è un Capitano spagnolo e qualsiasi Forza Baronale, a condizione che queste forze abbiano un **Ordine di "Attacco"**, è una Forza con capacità di Imboscata.

Ogni volta che una Forza si sposta da un esagono adiacente ad una Forza con capacità di Imboscata ad un altro esagono adiacente della stessa Forza, la Forza con capacità di Imboscata può dichiarare un Attacco nel secondo esagono. La Forza attaccante viene spostata automaticamente (indipendentemente dalle altre Forze o da qualsiasi esagono di terreno o lato di esagono, a meno che il lato di esagono attraversato non sia impraticabile) nell'esagono nemico e viene immediatamente eseguito un Combattimento di Schermaglia, dove la Forza in Imboscata è l'attaccante. Risolvere il Combattimento di Imboscata sempre come una Schermaglia, anche se dovessero esistere le condizioni per altre procedure di Battaglia secondo il *par.13.2.2*.

Una Forza in Imboscata può lasciare un esagono Contestato, ma così facendo subirà l'Inseguimento e non può usare i Punti Movimento per modificare il tiro di dado per l'Inseguimento (*vedere 8.8.2.1 Eccezione 4*).

Questo particolare tipo di Combattimento beneficerà di un modificatore +4 (quattro) al tiro di dado sulla Tabella degli Assalti, in aggiunta a qualsiasi modificatore standard. **Eccezione:** ignorare la presenza di altre Forze o Fortezze nell'esagono, ma considerare l'altro terreno nell'esagono.

## 17 FORTEZZE

Le uniche Città e Borghi sulla mappa che hanno effetto sul gioco sono gli esagoni Fortezza (ci sono anche Borghi con nome sulla mappa, ma, poiché non erano Fortificati, hanno un effetto minimo sul gioco). Le cittadelle e i castelli rilevanti sulla mappa sono trattati come Borghi Fortificati.

**Vantaggi difensivi**

Un numero limitato di Punti Forza (2 per una Città Fortificata; 5 per un Borgo Fortificato) viene raddoppiato quando una Forza difende all'interno di un esagono di Fortezza. Per esempio, in un esagono di Borgo Fortificato una Forza da 3 SP difenderebbe a 5 SP, mentre una Forza da 6 SP difenderebbe a 8 (2\*2+4). Durante gli attacchi In Breccia, le Forze all'interno di una Fortezza beneficeranno sia degli effetti della Fortezza che dell'altro terreno nell'esagono, mentre le Forze che conducono attacchi di Sortita usano solo l'altro terreno nell'esagono.

**Forze assediate**

Una Forza è considerata Assediata se ha un segnalino di Stato di Assedio (di qualsiasi livello) su di essa. Le Forze Assediate possono ricevere AP e/o Ordini se possono tracciare una LOC/Percorso di Comando valida. Mentre una Forza è Assediata, rimane all'interno della Fortezza e nessun'altra Forza può entrare nella Fortezza. Una Forza Assediata può tentare di uscire dall'esagono con la procedura standard della Regola 8.8.2, ma non può combattere fuori dalla Fortezza (durante la Sortita, la Forza rimane all'interno della Fortezza). Notate che, come per la Regola 12.3.1 "Dichiarare un Assedio", la Forza rimane Assediata anche se attacca fuori dalla Fortezza.

**Logoramento per le forze assediate**

Ogni turno alla fine della Fase di Combattimento e Attrito ogni Forza Assediata deve tirare sulla Tabella dell'Attrito. Una Forza Assediata **senza LOC** (vedi LOC, par.6.2) subisce un +2 quando tira per l'Attrito.

**Resa**

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

## 18 QUARTIERI INVERNALI



Ognuna delle Forze di un giocatore può essere "In Campagna" o "In Quartieri". Una Forza è normalmente considerata in Campagna a meno che non sia specificato diversamente dal giocatore che la possiede.

**Come entrare nei Quartieri**

Durante la Fase di Comando ogni giocatore può dichiarare che qualsiasi Forza del suo esercito con un ordine di "Riposo" o "Presidio" entri in Quartieri. Non ci sono costi per farlo. La Forza entra immediatamente in Quartieri. Ponete un segnalino "Quartieri" ["Quarters"] sulla Forza. Una volta dichiarata in Quartieri, una Forza rimane in Quartieri fino a quando non va di nuovo "in Campagna".

**Requisiti**

Per entrare in Quartieri, una Forza deve trovarsi in un esagono di Fortezza o di Fortificazione Campale. Nota: ad una Forza senza LOC o Percorso di Comando non viene impedito automaticamente di entrare nei Quartieri. Una Forza Assediata **non può** entrare in Quartieri. Una Forza Assediante può entrare

in Quartieri, ma, così facendo, l'Assedio viene interrotto e il livello di Stato dell'Assedio viene rimosso dalla Forza assediata.

**Effetti dei Quartieri**

**SUL MOVIMENTO:** Le Forze in Quartieri **non possono muovere volontariamente**. Possono Recuperare e/o spendere MP per costruire Lavori di Terra (vedi Regole Standard).

**IN COMBATTIMENTO:** Le Forze in Quartieri non possono attaccare; se attaccata, la **Qualità della Forza è ridotta di 1** (in aggiunta a qualsiasi altro modificatore); e alla fine di quel combattimento entrano in Campagna.

**SULL' ATTRITO:** Le forze trarranno **vantaggio** dall'essere in Quartieri quando si calcolano le perdite per attrito. C'è un modificatore di -1 al tiro di dado per l'Attrito se una Forza si trova in Quartieri in un Borgo Fortificato o in Fortificazione Campale; il modificatore è -2 quando la Forza si trova in una Città Fortificata (con o senza Lavori di Terra).

**SULLA DISCIPLINA:** La Demoralizzazione non impedisce ad una Forza di entrare in Quartieri. I controlli di Disciplina/Recupero e i risultati di questi vengono effettuati come in Campagna.

**SUL COMANDO:** Le Forze in Campagna non possono consolidarsi con le Forze in Quartieri.

**Come lasciare i quartieri**

Un giocatore può cambiare lo stato della sua Forza in "In Campagna" durante qualsiasi Fase di Comando. Non ci sono costi per apportare questa modifica. Dichiarare semplicemente che la Forza specifica è in Campagna.

Se una Forza viene attaccata o non è in grado di soddisfare i requisiti per entrare in Quartieri, viene immediatamente posta "In Campagna" (per esempio: una Forza viene Assediata mentre si trova in Quartieri). Il suo segnalino Quartieri viene rimosso.

## 19 SACCHEGGIO



Durante la Fase di Attivazione, una Forza composta da **almeno 2 SP** di unità di Fanteria e/o Cavalleria (ma non una Forza Baronale) può entrare (o se è già dentro) un esagono di Fortezza, privo di Forze Nemiche, per Saccheggiarlo. Il saccheggio di un esagono costa **2 MP extra** e garantisce alcuni vantaggi (e conseguenze) alla Forza del saccheggio. Dopo aver speso gli MP extra, la Forza saccheggiatrice tira un dado. Il risultato del tiro di dado viene diviso per 2 (arrotondato per difetto) se l'esagono è un Borgo Fortificato. Il risultato è la quantità di AP che vengono aggiunti ai Punti Amministrativi accumulati dall'Esercito della Forza di saccheggio. Mettete un segnalino "Saccheggiato" sull'esagono saccheggiato come promemoria. Successivamente, la Forza può effettuare un Test di Recupero per ripristinare alcune unità dalla Demoralizzazione. Quindi la Forza diventa **Disorganizzata** (vedi Regole Standard par.10.3).

Notate che è possibile Saccheggiare anche una Fortezza in uno Stato amico Allineato o Non Allineato. **Se la Fortezza saccheggiata appartiene ad uno Stato amico Allineato o Non Allineato, l'Allineamento dello Stato passa immediatamente dalla parte opposta a quella della Forza del Saccheggio.**

Un esagono può essere Saccheggiato come risultato di una Battaglia o dopo un Assedio riuscito. La Forza non deve spendere i 2 MP extra in questi casi.

Durante il gioco, a causa dei risultati del Controllo della Disciplina, una Forza può essere obbligata a Saccheggiare

(risultato D\* sulla Tabella della Disciplina). Una Forza Minore non assediata contenente un'unità di combattimento colpita da un D\*, indipendentemente da Ordini o ZOC, viene immediatamente spostata ("vola") verso l'esagono di Fortezza non occupato più vicino e lo saccheggia (la Forza non può volare attraverso lati di esagono intransitabili o altre unità ; se non può raggiungere un esagono idoneo, rimane dov'è senza ulteriori effetti. Se due o più Fortezze sono equidistanti, sceglierne una a caso). Un'unità combattente appartenente ad una Forza Maggiore, o a qualsiasi tipo di forza assediata, colpita da un D\* viene invece eliminata.

Un esagono può essere Saccheggiato solo una volta durante una partita. Una volta piazzato, un segnalino "Saccheggiato" non può più essere rimosso.

### Saccheggio delle città

di Città possono anche essere Saccheggiati . La procedura e le conseguenze sono simili al saccheggio di una Fortezza, l'unica differenza è che viene assegnato solo **1 PA** .

## 20 REGIA DOGANA DELLA MENA DELLE PECORE

*Le principali fonti di benessere nel medioevo italiano erano la pastorizia e l'agricoltura. L'antica pratica della transumanza dai verdi pascoli abruzzesi alle pianure pugliesi risale all'epoca romana.*

Alcuni esagoni della mappa (indicati da una pecora) rappresentano la "Regia Dogana della Mena delle Pecore", RDMP (Regia Dogana per la Transumanza delle Pecore): Foggia, Lucera, Troia (nella regione della "Capitanata") .

**Durante i Turni di Gioco di Ottobre e Maggio** (soltanto), la parte che possiede almeno due di questi esagoni, mentre la parte nemica non ne possiede nessuno, controlla la RDMP e, durante il Segmento Amministrativo dei Turni di Gioco indicato nel Registro dei Turni Traccia, riceve **+1 AP addizionali per Turno di Gioco, per ogni regione adiacente alla Capitanata** che è **Allineata** al giocatore che controlla il RDMP. Questi AP sono effettivi e non nominali (*vedi par.6.3.1*)

*Esempio: il giocatore francese controlla il RDMP e Molise, Principato e Basilicata sono Allineati alla Francia. Il giocatore francese riceve +3 PA per Turno di Gioco idoneo.*

Le Istruzioni dello Scenario indicano se questa regola è in vigore.

Copyright © 2023  
Europa Simulazioni  
v.1.0P

## REGOLE FACOLTATIVE

### 01.1 BATTAGLIA MAGGIORE

**Importante nota di gioco** : questo paragrafo presenta le regole della Battaglia Maggiore nella loro versione completa e sono dedicate a coloro che vogliono avere una visione gran-tattica di una battaglia del XVI secolo.

#### RIORGANIZZAZIONE (Fase 3-a)



*(autoritratto di Raffaello, 1506 ca., Palazzo Pitti - Firenze)*

"Ille hic est Raffael, timuit quo sospite vinci, rerum magna  
parens et moriente mori."

"Qui giace quel famoso Raffaello da cui la Natura temeva di  
essere vinta mentre lui viveva, e quando stava morendo, temette  
se stessa di morire."

*Iscrizione di Pietro Bembo sulla tomba di Raffaello Sanzio da  
Urbino*

*Nato a Urbino il 28 marzo 1483*

*Morto a Roma il 6 aprile 1520*

Entrambi i giocatori possono riorganizzare le proprie Forze, come in un Segmento di Organizzazione (*Segmento C.2 della Sequenza di Gioco*). Ciascuna Forza è riorganizzata in un numero di "Corpi", che è definito come un Capitano con le sue Unità di Combattimento subordinate dirette. Un Corpo è interamente residente su una Carta Capitano. La pedina di ogni Capitano che comanda un Corpo viene posta sulla propria Carta. Tutti i Capitani Non-Impiegati sono collocati presso il Capitano Generale. Un Corpo agirà in modo indipendente

## EL GRAN CAPITÁN

durante la battaglia. Nessun Capitano che comanda un Corpo può rimanere subordinato al Capitano Generale in questa Fase. Il Capitano Generale non può restare Non-Impiegato, deve comandare qualche Unità di Combattimento.

Entrambi i giocatori dispongono le proprie Carte Capitano in modo che solo le Carte dei Capitani che comandano Corpi siano visibili al proprio avversario.

### INIZIATIVA DI BATTAGLIA (Fase 4-a)

Prima dell'inizio della battaglia, a entrambi i giocatori viene assegnato un set completo e identico di segnalini di opzioni tattiche (TOC). Il numero e il tipo di TOC in questo set è indicato nella tabella delle opzioni tattiche ed è un limite di progettazione rigoroso.

Ogni giocatore tira un dado, dividendo il risultato per 2 (arrotondando per eccesso), e somma il risultato al valore di Iniziativa del proprio Capitano Generale. Il risultato è il numero di TOC che possono essere selezionati dal giocatore per la battaglia in corso.

#### Lavori di terra e segnalini fluviali

Le pedine “Lavori di Terra” [“Earthworks”] e “Fiume” [“River”] sono un'eccezione in quanto **due di ogni tipo** sono assegnate a una Forza in difesa che viene attaccata mentre si trova in un esgono con **Fortificazioni campali** [“Earthworks”] o che viene attaccata da una Forza con un segnalino di **Attraversamento di Fiume Avversario** [“Opposing River Crossing”] (vedi par.12.3.3.1) . Le pedine Lavori di terra/Fiume sono in aggiunta a quelle ottenute tramite il tiro di dado dell'Iniziativa di Battaglia.

I TOC vengono segretamente selezionati e distribuiti dal possessore tra i suoi Capitani (Nota: le pedine “Lavori di terra/Fiume” non possono essere selezionata, perché sono liberamente assegnate dalle disposizioni delle regole precedenti), posizionandole sulla corrispondente Carta Capitano. **Non si possono posizionare più di 2 TOC su un singolo Capitano.** I TOC eccedenti tale limite non possono essere utilizzati e vengono accantonati. La tabella Opzioni Tattiche riassume gli effetti e le caratteristiche di tutte le Opzioni Tattiche. Vedi “Opzioni tattiche”, par. 1.1 .1 per una spiegazione dettagliata delle loro funzioni.

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

Il Battle Roster è diviso in due parti, una per ogni giocatore. Ogni parte è composta da una sezione Avanguardia [“Vanguard”], Corpo Principale [“Main Body”] e Retroguardia [“Rearguard”] che un giocatore usa per schierare il proprio Corpo e dare battaglia al nemico.

Entrambi i giocatori, a cominciare dall'attaccante, si alternano mettendo i propri segnalini Capitani sul Battle Roster, nella sezione desiderata (Avanguardia, Corpo Principale, Retroguardia) della propria fazione. Ogni Capitano rappresenta il proprio Corpo (ovvero se stesso, tutte le sue unità Subordinate e i suoi TOC). Le Unità Combattenti Subordinate rimangono sulla Carta del Capitano che le comanda. I segnalini “Formazione” devono essere giocati durante questa Fase (o non giocarli affatto) e permettono ad un giocatore di piazzare Corpi nelle sezioni dell'Avanguardia o della Retroguardia. I Corpi amici possono essere messi nella propria Retroguardia, ma, a meno che non abbiano un TOC di “Riserva”, non potranno prendere parte al combattimento (vedi “ Impegno della Retroguardia (Fase 9-a)” per i dettagli). Il numero di

Corpi che possono essere piazzati nella Retroguardia è limitato a non più del valore di Iniziativa del Capitano Generale.

### COMBATTIMENTO DELL'AVANGUARDIA (Passaggio 6-a)

Durante il Combattimento dell'Avanguardia sono attivi solo i Corpi posti nelle due sezioni dell'Avanguardia. Possono usare il fuoco di artiglieria, eseguire cariche di cavalleria o impegnarsi in combattimenti corpo a corpo, giocando i TOC richiesti. I Corpi amici nell'Avanguardia devono combattere contro i Corpi nemici nell'Avanguardia. Se il giocatore nemico non ha Corpi nella sua Avanguardia, i Corpi amici nell'Avanguardia possono combattere contro i Corpi nemici nel Corpo Principale. I Corpi nel Corpo Principale sono inattivi, ma possono essere soggetti a Fuoco di Artiglieria, Cariche o essere ingaggiati in Mischia dal Corpo in Avanguardia. I Corpi nella Retroguardia sono inattivi e non possono attaccare o essere attaccati in alcun modo.

- **Risolvere il fuoco di artiglieria** . I Corpi con un TOC “Artiglieria” possono giocarla in questo momento. I TOC “Artiglieria” sono dichiarati uno alla volta, a partire dal giocatore attaccante. Il TOC Artiglieria viene rimosso dalla Carta Capitano e messo accanto alla pedina Capitano sulla scheda Battaglia, a significare che il primo round di fuoco di Artiglieria è in corso di esecuzione (dopo il secondo round, il Fuoco di Artiglieria è terminato e il TOC viene rimossa) . Dopo che il Corpo bersaglio del Fuoco di Artiglieria è stato dichiarato, una pedina “lavori di Terra” o “Fiume” può essere giocata dal Corpo bersaglio per contrastare il Fuoco. Dopo la dichiarazione dei TOC “Artiglieria”, viene eseguito il Fuoco di Artiglieria e i risultati vengono applicati immediatamente (Vedi “Artiglieria” in “Opzioni Tattiche”, par. 1.1.1 , per i dettagli) .

- **Risolvere le cariche di cavalleria** . I Corpi con un TOC di “Carica di Cavalleria” possono giocarlo in questo momento. I TOC “Carica di Cavalleria” sono dichiarati uno alla volta, iniziando dall'attaccante, e poi alternandosi tra le parti opposte (se una parte passa, non gli sarà permesso di dichiarare altre Cariche in questa Fase). Se il difensore gioca un TOC di Carica dopo che l'attaccante ne ha giocato uno, risolvere le due cariche una contro l'altra (vedi “Controcarica” per i dettagli). Il TOC Carica di Cavalleria viene rimosso dalla Carta Capitano e posto sulla Scheda di battaglia (“Battle roster”), accanto al Capitano che gioca il TOC. Viene rimosso dopo l'esecuzione della Carica. Dopo che il Corpo bersaglio della Carica è stato dichiarato, possono essere giocati i TOC “Armi da Fuoco” [“Firearms”], “Lavori di Terra” o “Fiume” dal Corpo caricato per contrastare la Carica. Dopo la dichiarazione dei TOC “Carica di Cavalleria”, le Cariche vengono eseguite e i loro risultati applicati immediatamente. (Vedi “Carica di cavalleria”, “Armi da fuoco” e “Lavori di terra/fiumi” in “Opzioni tattiche”, par. 1.1 .1, per i dettagli) .

- **Scontri d'avanguardia** . I Corpi dell'Avanguardia dichiarano gli Ingaggi in Corpo a Corpo, secondo quanto previsto dalle regole in “Dichiarazione di Ingaggio”, par. 1.1.2 .

### COMBATTIMENTO DEL CORPO PRINCIPALE (Passaggio 7-a)

Durante il Combattimento del Corpo Principale, solo i Corpi posizionati nelle due sezioni Corpo Principale sono attivi e

possono usare il Fuoco di Artiglieria, eseguire Cariche di Cavalleria o ingaggiare Combattimento Corpo a Corpo, giocando i TOC richiesti. I Corpi amici nel Corpo Principale devono combattere contro i Corpi nemici nel Corpo Principale. Se il giocatore nemico ha Corpi non ingaggiati nella sua Avanguardia, i Corpi amici nel Corpo Principale possono combattere contro i Corpi nemici nell'Avanguardia (e quindi i Corpi nell'Avanguardia possono essere soggetti al Fuoco di Artiglieria, alle Cariche o essere ingaggiati in combattimento corpo a corpo dal Corpo in Avanguardia il Corpo Principale). I Corpi nella Retroguardia sono inattivi e non possono attaccare o essere attaccati in alcun modo.

### -Risolvere il fuoco di artiglieria .

Proprio come in "*Combattimento dell'Avanguardia (Step 6-a)*"

### -Risolvere le cariche di cavalleria .

Proprio come in "*Combattimento dell'Avanguardia (Step 6-a)*"

**-Ingaggi del corpo principale .** I Corpi nel Corpo Principale dichiarano gli Ingaggi di Corpo a Corpo, secondo quanto previsto dalle regole in "*Dichiarazione di Ingaggio*", par. O1.1.2 .

Se nessun Corpo è ingaggiato nel Corpo Principale alla fine di questa Fase, la battaglia è un pareggio. Procedi con il Passo 11-a, Ritiro.

### **RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO (Passaggio 8-a)**

Gli scontri dell'Avanguardia e del Corpo Principale vengono risolti uno alla volta, a scelta dell'attaccante. Per risolvere uno scontro, eseguire un attacco usando la *Tabella degli Assalti (vedi "Risoluzione dell'Ingaggio", par. 1.1.3)*. Entrambe le parti applicano immediatamente i risultati del combattimento, prima di procedere ad un altro combattimento di ingaggio.

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

A cominciare dall'attaccante, ogni giocatore può impegnare il proprio Corpo dalla Retroguardia nel Corpo Principale, spendendo un TOC "Riserva" dalla fornitura del Capitano del Corpo impegnato. Da lì, il Corpo impegnato combatterà il Corpo nemico durante il prossimo round di battaglia. Dopo che entrambi i giocatori hanno avuto l'opportunità di impegnare un proprio Corpo di Retroguardia, se un giocatore non ha Corpi nel Corpo Principale (perché tutti eliminati o Demoralizzati) o ha giocato la pedina "Adunata" (*vedi "Opzioni Tattiche", par. 1.1.1*), perde la battaglia, andate al Passo 10-a, Inseguimento e Recupero. Alla fine di questo Passo 9 -a, se entrambi i giocatori non hanno Corpi nel Corpo Principale (o entrambi hanno giocato "Adunata"), la battaglia è un pareggio, andate al Passo 11-a, Ritirata.

Se nessuno dei due casi precedenti è applicabile, la Battaglia Maggiore procede al round successivo con il Passo 6-a, Combattimento di Avanguardia (seguirà una serie di sequenze 6a-9a, fino a quando, nel Passo 7-a nessun Corpo è impegnato nel Corpo Principale o nel Passo 9-a, un giocatore non ha più Corpi nel Corpo Principale o ha giocato "Adunata").

*Nota :* non avere Corpi ingaggiati alla fine di un Combattimento del Corpo Principale Fase 7-a (vedi sopra), non avere Corpi nel Corpo Principale o giocare la pedina "Adunata" in un Impegno della Retroguardia Fase 9-a sono gli unici modi per "uscire" da una Battaglia Maggiore.

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

La parte vincente tira un dado e consulta la Tabella dell'Inseguimento per determinare le perdite inflitte alla parte perdente (*vedi la Tabella dell'Inseguimento per i dettagli*) . Poi la metà (arrotondata per eccesso) dei Punti Amministrativi accumulati dell'Armata del Capitano inseguito sono persi. Quindi metà di tale importo (di nuovo, arrotondato per eccesso) viene trasferita all'esercito del Capitano inseguitore (*Nota: questo simula il saccheggio del campo nemico da parte dell'esercito vincitore*).

Selezionare le Unità di Combattimento per assorbire le perdite dovute all'Inseguimento nel seguente ordine: Unità di Artiglieria prima di ogni altra unità; Unità di fanteria; e infine le unità di Cavalleria come ultime. In ciascuna delle suddette categorie, le unità Demoralizzate vengono selezionate per prime. La Tabella dell'Inseguimento fornisce i risultati in Perdite nell'Inseguimento: SP Demoralizzati contano 1 Perdita di Inseguimento; Gli SP non demoralizzati contano 2 Perdite di Inseguimento.

Rischierate entrambe le Forze sulla mappa e ponete un segnalino di **Non Movimento** ["No Move"] sulla Forza **vincente** per ricordare ai giocatori che questa Forza non può muoversi durante il prossimo turno del giocatore (sebbene possa spendere MP). Durante la Fase di Comando del turno successivo, il segnalino di Non Movimento viene rimosso e sostituito con un Ordine di "Riposo" o di "Presidio".

### **Modificatori al tiro di dado per l'Inseguimento**

Aggiungi uno al tiro di dado per l'Inseguimento per ciascuna delle seguenti condizioni:

- Il Capitano Generale che insegue ha un Bonus (stella).
- La forza d'inseguimento ha Cavalleria leggera degli Stradioti non-demoralizzata

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

Il giocatore senza Corpi nel Corpo Principale o che ha giocato "Adunata" è il perdente e deve ritirarsi. Se ciò accade a entrambi i giocatori nello stesso round (o se nessun Corpo è impegnato nel Corpo Principale alla fine di una Fase di Combattimento del Corpo Principale), entrambi sono perdenti e l'attaccante può scegliere di ritirarsi per primo. Se non lo hanno già fatto, entrambe le Forze vengono ridispiegate sulla mappa; la Forza perdente riceve un immediato Ordine di "Ritirata" e si ritira della sua piena Capacità di Movimento. Eseguire la ritirata secondo le regole che regolano i Percorsi e la Priorità di Ritirata. Vedi "Eseguire la Ritirata", par.13.2. Se la parte vincente è l'attaccante, può avanzare nell'esagono difeso.

### **01.1.1 Opzioni tattiche.**

Le opzioni tattiche sono capacità usate dai Capitani durante una battaglia e sono rappresentate da segnalini opzioni tattiche (TOC). La Tabella Opzioni Tattiche riassume, per ogni opzione, le caratteristiche, la durata (espressa in turni di battaglia) e il numero di pedine disponibili nel countermix per ogni giocatore. Il numero totale di pedine assegnate a ciascuna parte è determinato durante la Fase di Iniziativa di Battaglia della sequenza di gioco della Battaglia Maggiore. Non possono essere assegnati più di 2 TOC a ciascun Capitano in una battaglia. Entro queste limitazioni, ogni giocatore è libero di selezionare e assegnare i TOC ai propri Capitani come desidera. *Nota storica :* i lettori attenti noteranno che le opzioni tattiche sono diverse rispetto all'illustre gioco precedente "Tutto è perduto salvo l'onore", a causa di miglioramenti nelle tattiche sperimentate "dopo" le prime guerre d'Italia.

## EL GRAN CAPITÁN

Le opzioni tattiche disponibili sono:

### "FORMAZIONE"



Questa opzione consente a un giocatore di posizionare il proprio Corpo nell'Avanguardia o nella sezione Retroguardia (una pedina "apre" sia l'Avanguardia che la Retroguardia). Nessun Capitano può essere piazzato nella propria sezione Avanguardia o Retroguardia, se il possessore non ha giocato anche "Formazione". Questa opzione può essere giocata da qualsiasi Capitano coinvolto nella Battaglia e deve essere giocata durante la Fase 5-a "Dispiegamento dei Capitani" (solo).

### "ARTIGLIERIA"



Questa opzione consente a un Corpo di sparare con le sue Unità di Artiglieria e può essere giocata sia nell'Avanguardia che nel Combattimento del Corpo Principale. Quando vengono giocate nell'Avanguardia, le Unità di Artiglieria devono sparare contro i Corpi nemici nell'Avanguardia; se non ci sono Corpi nemici nell'Avanguardia, le Unità di Artiglieria possono sparare contro il Corpo Principale. Quando vengono giocate nel Combattimento del Corpo Principale, le Unità di Artiglieria devono sparare contro altri Corpi nel Corpo Principale (o contro Corpi nemici non ingaggiati nell'Avanguardia).

Il segnalino "Artiglieria" viene tolto da quelli sulla Carta Capitano e posto sulla Scheda di Battaglia, a fianco del Capitano che gioca il segnalino, per indicare il primo round di Fuoco di Artiglieria. Il secondo round di fuoco può essere eseguito dal possessore in un successivo round di battaglia. Dopo che il Corpo ha completato il secondo round, la pedina viene rimossa dal gioco. Durante un singolo round di battaglia, una **sola** pedina di Artiglieria per ogni Combattimento (Avanguardia, Corpo Principale) può essere giocata da ciascuna parte (e solo se quel Corpo non ha già un'altra pedina di Artiglieria nella Scheda di Battaglia). Il segnalino consente a tutte le Unità di Artiglieria del Corpo di sparare un round di fuoco in un singolo round di battaglia. In una Battaglia Maggiore, un round di fuoco consiste nel sparare **due volte** sul Tavolo del Fuoco di Artiglieria. Il giocatore che spara può selezionare ogni volta un singolo Corpo nemico diverso come suo bersaglio. Le Unità di Artiglieria non possono sparare a meno che non giochino questa opzione.

#### Eseguire il fuoco di artiglieria

Per eseguire il Fuoco di Artiglieria, selezionare prima il Corpo nemico bersaglio del fuoco e determinare la quantità totale di SP di Artiglieria sparanti nel Corpo che spara; quindi consultare la Tabella del Fuoco di Artiglieria. Nota che la Tabella del Fuoco di Artiglieria si basa esclusivamente sul numero di SP di Artiglieria che sparano e non si basa su un rapporto di probabilità.

Se entrambi i giocatori usano le opzioni di Artiglieria nello stesso Combattimento (Combattimento dell'Avanguardia o Combattimento del Corpo Principale), i giocatori si alterneranno tirando sulla Tabella del Fuoco di Artiglieria fino a quando non avranno sparato **due volte** per ogni Corpo con un'opzione di Artiglieria giocata.

A partire dall'attaccante, ogni giocatore lancia alternativamente un dado; il risultato della Tabella del Fuoco di Artiglieria è implementato in questo ordine: SP persi; controlli disciplinari; Controllo eliminazione Capitani. Applicare immediatamente il

risultato. I risultati del Fuoco di Artiglieria sono applicati al Corpo scelto dal giocatore che spara, mentre il giocatore bersaglio seleziona le Unità di Combattimento specifiche per assorbire i risultati del fuoco. Le Unità di Artiglieria non subiscono mai perdite di SP dal fuoco di Artiglieria nelle Battaglie Maggiori, a meno che non ci sia nessun altro tipo di unità tra le Unità di Combattimento bersaglio (in quel Corpo). Tuttavia, le Unità di Artiglieria devono superare ogni Controllo Disciplinare richiesto, come dettato dalla Tabella del Fuoco di Artiglieria.

I Corpi di Retroguardia non possono mai essere presi di mira dal Fuoco di Artiglieria. Le Unità di Artiglieria Demoralizzate non possono sparare.

#### Carica di reazione

Un Corpo che contiene Unità di Cavalleria bersagliate da un Fuoco di Artiglieria nemico che ha successo riceve una pedina automatica "Carica di Cavalleria", se attualmente disponibile nella contromiscela del giocatore preso di mira. Questa pedina è in aggiunta al numero totale di pedine che il giocatore può ricevere e può eccedere il numero massimo (2) di pedine di un Capitano. Non è necessario che le Unità di Cavalleria assorbano tutte o alcune perdite dal Fuoco di Artiglieria; è sufficiente che il fuoco di Artiglieria produca delle perdite o dei Controlli di Disciplina su alcune Unità. Questa pedina Carica di Cavalleria di "reazione" forza l'uso della Cavalleria nel Combattimento e deve essere eseguita dopo che gli effetti del fuoco di Artiglieria sono stati applicati. Questa Carica di Reazione potrebbe non essere necessariamente contro il Corpo che l'ha attivata.

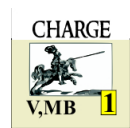
#### Terreno difensivo

Alcune caratteristiche del terreno possono ostacolare il fuoco dell'artiglieria (vedi la Tabella degli Effetti del Terreno).

#### Combattimenti e artiglieria

I corpi che possiedono un'opzione di "Artiglieria" possono impegnarsi in mischia, ma, così facendo, perdono immediatamente la loro pedina "Artiglieria", anche se non giocata. Nulla accade invece se questi Corpi sono ingaggiati dalla parte nemica, e le Unità di Artiglieria sono obbligate a sparare contro il Corpo nemico che le ha ingaggiate in questo caso.

### "CARICA DI CAVALLERIA"



Questa opzione può essere giocata sia nell'Avanguardia che nel Combattimento del Corpo Principale e consente a un Corpo di avere le sue Unità di Cavalleria Pesante o Leggera che caricano un Corpo nemico avversario. Quando viene giocata nel Combattimento dell'Avanguardia, la Carica di Cavalleria deve essere contro un Corpo nemico nell'Avanguardia; se non ci sono Corpi nemici nell'Avanguardia, la Carica di Cavalleria può essere contro un Corpo Principale. Quando viene giocata nel Combattimento del Corpo Principale, la Carica di Cavalleria deve essere contro un altro Corpo nel Corpo Principale (o contro un Corpo nemico non ingaggiato nell'Avanguardia).

Il segnalino "Carica di Cavalleria" viene rimosso da quelli sulla Carta Capitano e posto sulla Scheda di battaglia, a fianco del Capitano che gioca l'opzione. Viene rimosso dopo l'esecuzione della Carica. **Più di un segnalino** "Carica di Cavalleria" può essere giocato da ciascuna parte per Combattimento, per round di battaglia, ma sempre da Capitani diversi, ed un singolo

## EL GRAN CAPITÁN

segnalino permette alle Unità di cavalleria del Corpo di caricare.

### Esegui una carica di cavalleria

Le unità di cavalleria di un Corpo che gioca "Carica di Cavalleria" possono essere raggruppate liberamente in un certo numero di "ondate". Un'ondata è un gruppo di unità combattenti di cavalleria di tipo simile: ogni ondata può essere composta da Cavalleria Pesante o Leggera, ma mai entrambe. Per eseguire un'opzione "Carica di cavalleria", il giocatore che carica seleziona un singolo Corpo nemico idoneo e designa una specifica singola Unità di combattimento come bersaglio della carica di **ogni onda**. Spostare il Corpo che Carica vicino al Corpo caricato, non in contatto; quindi contare tutti gli SP delle unità di cavalleria che caricano nell'ondata e consultare la tabella delle cariche di cavalleria tenendo conto di: SP, qualità della cavalleria (*vedere le disposizioni della regola 1 3.1, "1) Qualità" per determinare la qualità dell'ondata di carica, se quest'ultima dovesse avere Unità di Combattimento con truppe di Qualità differenti*), Carica Pesante o Leggera, Terreno e Capitani. Il giocatore lancia un dado; il risultato è implementato in questo ordine: SP persi; Demoralizzazione; controlli di Disciplina; Controllo eliminazione Capitani. Applicare immediatamente i risultati per ogni ondata.

Un Corpo nemico può essere il bersaglio di molte diverse Cariche amiche, con ogni carica risolta separatamente. Ogni volta che è possibile, ondate diverse devono caricare diverse Unità nemiche.

Le Unità di Artiglieria possono essere bersaglio di una Carica (e quindi diventare Demoralizzate, se la Carica ha successo); inoltre, devono superare ogni controllo di disciplina richiesto, come dettato dalla tabella delle cariche di cavalleria.

Un Corpo di Retroguardia non può mai essere bersaglio di una Carica di Cavalleria. Le unità di cavalleria demoralizzate non possono caricare.

### Controcarica

Se il difensore gioca un'opzione di Carica dopo che l'attaccante ne ha giocata una, si risolve come una Controcarica. Le due cariche si risolvono l'una contro l'altra (ovvero, il Corpo bersaglio di ciascuna Carica deve essere il Corpo avversario che carica). Per prima cosa, il Capitano con il valore di Iniziativa più alto esegue la sua Carica e ne applica i risultati (se i due Capitani condividono la stessa Iniziativa, carica il Capitano con il Bonus. Se ancora indeciso, si tira un dado). Quindi, se il Corpo bersaglio sopravvive, può eseguire la sua Carica contro il primo Corpo. Un Corpo in carica che non è controcaricato può caricare liberamente qualsiasi Corpo nemico.

### Effetti del terreno sulla carica

Alcune caratteristiche del terreno possono ostacolare la Carica di Cavalleria (*vedi la Tabella degli Effetti del Terreno, colonna "Effetti sulla Battaglia Maggiore"*). Gli SP della cavalleria durante la carica non sono mai modificati per il terreno.

### Ricarica da Earthworks/River

I corpi che possiedono un'opzione di "Lavori di Terra" o "Fiume" possono Caricare ma, così facendo, perdono immediatamente la loro pedina "Lavori di Terra/Fiume" anche se l'opzione non è stata giocata.

### Ingaggio dopo la Carica

Un Corpo che ha lanciato una Carica può essere obbligato ad ingaggiare il Corpo caricato, immediatamente dopo che la Carica è stata risolta, a discrezione del giocatore del Corpo

caricato. Se il giocatore del Corpo caricato si rifiuta di farlo, non succede nulla e il Corpo che carica viene riposizionato nella sua sezione della Scheda di Battaglia. Se il giocatore del Corpo caricato lo richiede, il Corpo caricato viene posto in contatto con il Corpo caricato, per indicare l'Ingaggio. Un Corpo Ingaggiato può giocare una pedina di Cavalleria solo contro il Corpo con il quale è ingaggiato.

Dopo una Controcarica, il primo giocatore che ha eseguito la Carica ha l'obbligo di Ingaggiare il Corpo avversario (*vedi par. 01.1.2 "Dichiarazioni di Ingaggio"*).

### Carica sul fianco

Una Carica di Cavalleria dichiarata da un Corpo che non è Ingaggiato (*vedi par. 01.1.2 "Dichiarazione di Ingaggio"*) contro un Corpo nemico che è già Ingaggiato, è detta Carica sul Fianco.

Una Carica sul Fianco dà un vantaggio a chi Carica (*vedi la Tabella delle Cariche di Cavalleria per i dettagli*).

### Unità di cavalleria "Perse in saccheggi"



Alcune Unità di cavalleria possono essere perse nel Saccheggio ("Lost in Plunder") come effetto di una Carica. Queste Unità sono contrassegnate da un apposito segnalino che indica che non possono prendere parte ad alcuna attività di combattimento (fuoco, carica, assalti) per il resto della battaglia. Non possono prendere parte al Combattimento o all'Inseguimento e sono considerati Demoralizzati quando si determina se un Corpo è Demoralizzato. Queste unità torneranno nella Forza dopo la battaglia, se la Forza esiste ancora. Altrimenti vengono eliminate dal gioco.

### "ARMI DA FUOCO"



Questa opzione può essere giocata nel Combattimento dell'Avanguardia o del Corpo Principale e consente a un Corpo di "schermare" il grosso del corpo con truppe equipaggiate con Armi da Fuoco, proteggendolo dalle Cariche di Cavalleria o dai combattimenti di mischia. Questa opzione può essere giocata solo se il Corpo contiene un'Unità di Fanteria non demoralizzata con Armi da Fuoco (*vedi par.16.2*); deve essere giocato in qualsiasi istante **prima** del tiro di dado per la Carica o del tiro di dado per l'attacco sulla Tabella degli Assalti. L'opzione "Armi da Fuoco" viene rimossa da quelle sulla Carta Capitano e posta sulla Scheda di Battaglia, a fianco del Capitano che la gioca, per indicare il primo utilizzo delle Armi da Fuoco. Il secondo utilizzo può essere eseguito dal giocatore proprietario in un successivo round di battaglia. Dopo che il Corpo ha usato le Armi per la seconda volta, la pedina viene rimossa dal gioco. Possono essere giocate **più di una opzione** di Armi da Fuoco da ogni parte per Combattimento (Avanguardia o Corpo Principale), per round di battaglia. Una singola pedina permette al Corpo di ricevere benefici dalle Armi da Fuoco. Le Unità di Fanteria con Armi da Fuoco sono semplici unità di Fanteria a meno che non giochino questa opzione.

L'opzione "Armi da Fuoco" modifica il tiro di dado per la risoluzione della Carica di Cavalleria e fa raddoppiare le perdite della parte in Carica (*vedi la Tabella delle Cariche di Cavalleria*). L'opzione Armi da Fuoco riduce di 1 la Qualità del Corpo attaccante in un attacco sulla Tabella degli Assalti.

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

### Effetto del tempo sulle armi da fuoco

## EL GRAN CAPITÁN

L'opzione Armi da fuoco non è disponibile durante i turni di pioggia.

### “ARMI COMBIMATE”



Questa opzione può essere giocata nell'Avanguardia o nel Combattimento principale e consente a un Corpo di impiegare il formidabile potere dell'assalto combinato di cavalleria e fanteria.

“Armi Combinate” può essere giocato da un Corpo Ingaggiato che ha Unità di Fanteria e Cavalleria Pesante o Leggera non demoralizzate tra le sue unità e che sta per attaccare un Corpo Ingaggiato (non serve in difesa). Deve essere giocato **prima** di un tiro di dado per l'attacco nella Tabella degli Assalti.

L'opzione “Armi Combinate” viene rimossa da quelle sulla Carta Capitano e posta sulla Scheda di Battaglia, accanto al Capitano che la gioca. Viene rimossa dopo che l'attacco è stato eseguito. Possono essere giocate **più di una opzione** “Armi Combinate” da ciascuna parte per combattimento, per round di battaglia e una singola pedina consente a tutta la cavalleria pesante o leggera con le unità di fanteria del Corpo di beneficiare della pedina.

L'effetto di “Armi Combinate” è di aumentare gli SP nel conseguente attacco all'AST: SP Cavalleria x 1,5; SP di fanteria x 2.

**Esempio** : 2 SP di Cavalleria Pesante e 3 SP di Fanteria renderanno 9 SP nella determinazione delle Probabilità.

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

### “RISERVA”



Questa opzione può essere giocata solo durante l'Ingaggio della Retroguardia e permette al giocatore di impegnare un Corpo dalla Retroguardia al Corpo Principale. Può essere giocato solo se è stata giocata anche l'opzione

“Formazione” durante lo Schieramento dei Capitani. I Corpi della Retroguardia non vengono presi in considerazione per nessun motivo in combattimento.

I Corpi sono impegnati durante l'Impegno della Retroguardia. Ogni Corpo impegnato deve spendere una pedina “Riserva” dalla propria assegnazione e il Corpo viene posto nella sezione Corpo Principale del giocatore che lo possiede. Da lì, il Corpo Ingaggerà (o sarà Ingaggiato da) un Corpo nemico nel round successivo della battaglia. Se un Corpo è ingaggiato, tutte le sue Unità di Combattimento lo sono; nessuno può essere ritirato. **Solo un numero di Corpi al massimo pari al Valore di Iniziativa del Capitano Generale può essere collocato nella Retroguardia.** Le unità di artiglieria possono essere poste nella retroguardia, ma non possono sparare finché il loro corpo non è ingaggiato. I Corpi con Unità di Combattimento Demoralizzate possono essere messi in Riserva, ma se il Corpo è ingaggiato, quelle unità non possono in alcun modo prendere parte al Combattimento.

### “ADUNATA”



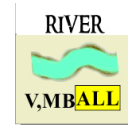
Questa opzione può essere giocata **solo dal Capitano Generale** nel Combattimento dell'Avanguardia o del Corpo Principale e solo dopo il completamento del primo round di battaglia. La pedina può essere giocata dopo la risoluzione di qualsiasi Ingaggio. Permette al giocatore di terminare e, di conseguenza, perdere la battaglia. Dovrebbe

essere usato quando una parte vede più vantaggi nel rinunciare al combattimento che nel continuare.

La parte che gioca “Adunata” deve tirare un dado per ogni Capitano di un Corpo appartenente alla sua parte. Il Corpo può essere Ingaggiante, Ingaggiato, Libero o Demoralizzato (*vedi “Dichiarazione di Ingaggio”, par. 01.1.2*). Il Valore di Iniziativa del Capitano di Corpo e il Valore di Iniziativa del Capitano Generale vengono aggiunti al tiro di dado. Un Corpo Demoralizzato aggiunge -1. Un Corpo Libero aggiunge +1. Se il risultato finale è maggiore o uguale a **10**, il Corpo si disimpegna (se sta partecipando ad uno Scontro) e si ritira in buon ordine. Ciò significa che il Corpo non subirà alcun effetto di Inseguimento nella successiva Fase di Inseguimento e Recupero. Se il risultato finale è inferiore a 10, il Corpo sarà soggetto ad Inseguimento.

La parte che gioca “Adunata” perde sempre la Battaglia, anche se tutti i Corpi riescono a ritirarsi in buon ordine. Se entrambi i giocatori giocano ad Adunata allo stesso tempo, entrambi sono perdenti e non c'è Inseguimento.

### “LAVORI DI TERRA/FIUME”



Queste opzioni possono essere giocate nel Combattimento dell'Avanguardia o del Corpo Principale. Ogni pedina consente a un Corpo di usare la protezione

dai Lavori di Terra in cui si trova la sua Forza, o di sfruttare i vantaggi derivanti dall'essere attaccati dietro un Fiume.

La pedina Lavori di Terra si riceve solo se una Forza in difesa si trova in un esagono di Lavori di Terra. Il segnalino Fiume viene ricevuto solo se una Forza in difesa viene attaccata da una Forza con un segnalino di Attraversamento di Fiume Avversario (*vedi par.12.3.3.1*)

La pedina deve essere giocata l'istante **prima** del tiro di dado dell'Artiglieria o della Carica o del tiro di dado per l'Assalto.

La pedina Opzione Tattica “Lavori di Terra” o “Fiume” deve essere piazzata sulla Scheda di battaglia, accanto al Capitano che gioca la pedina, per indicare la protezione da Earthworks/Fiume. La pedina non viene mai rimossa a meno che il Corpo non Ingaggi (*vedi “Ingaggi da Lavori di Terra/Fiume”, sotto*).

L'opzione “Terra” o “Fiume” protegge dal fuoco di artiglieria e dalle cariche di cavalleria (*vedi Tabella del fuoco di artiglieria e Tabella delle cariche di cavalleria*), garantendo i benefici dovuti al lato d'esagono di Fiume o ai Lavori in Terra indicati sulla TEC (*nelle Battaglie Maggiori, non considerare altri effetti descritti sulla TEC*). Inoltre, il Corpo avversario che Ingaggia deve usare la linea **Sfavorevole** sulla Tabella degli Assalti.

### Ingaggi da Fortificazioni/Fiume

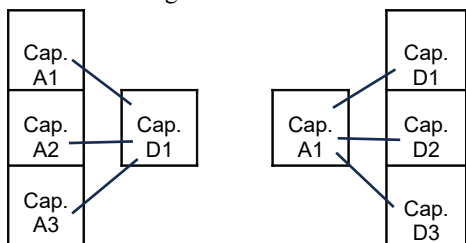
I corpi che possiedono una pedina “Lavori di Terra” o “Fiume” possono impegnarsi in mischia, ma, così facendo, perdono immediatamente le opzioni “Lavori di Terra” o “Fiume”, anche se non giocate.

**01.1.2 Dichiarazione di Ingaggio.** Un Ingaggio è una contesa tra Corpi avversari, in cui si può distinguere tra Corpo in attacco (“Ingaggiante”) e Corpo in difesa (“Ingaggiato”). Il modo più semplice per mostrare questa differenza è far avanzare il Corpo ingaggiante faccia a faccia e in contatto con il Corpo ingaggiato nella sezione della Scheda battaglia dove si trova il Corpo ingaggiato. In ogni Ingaggio i Corpi di una parte sono Ingaggianti o Ingaggiati, ma mai entrambi. Un Corpo in

## EL GRAN CAPITÁN

battaglia può essere Ingaggiante, Ingaggiato o Libero (non in Ingaggio). I corpi in battaglia sono rappresentati dai Capitani che li comandano, schierati nel Battle Roster.

**01.1.2.1 Regola generale dell'ingaggio** . Come regola generale, ogni Ingaggio è sempre composto da **un Corpo che ingaggia uno o più Corpi; o molti Corpi che ingaggiano un singolo Corpo** . Se si verifica una situazione in cui molti Corpi amici devono ingaggiare molti Corpi nemici, deve essere risolta immediatamente in una qualsiasi delle forme sopra descritte e rappresentate nella figura sottostante.



(più Corpi che ingaggiano un Corpo e viceversa)

### 01.1.2.2 Modalità di dichiarazione degli ingaggi.

Cominciando dal Capitano con il valore di Iniziativa più alto e poi discendendo da lui, i Capitani che comandano i Corpi Liberi decidono se ingaggiare qualsiasi Corpo nemico. Se più Capitani condividono la stessa Iniziativa, decide il Capitano con una stella Bonus. Se ancora indeciso, si lancia un dado. Un Corpo Ingaggiato non può Ingaggiare altri Corpi. Se un Capitano non può o non vuole Ingaggiare, passa e viene considerato il successivo Corpo idoneo. Nel Combattimento Principale, il Corpo con l'Iniziativa più bassa deve Ingaggiare, se può e ci sono Corpi nemici Liberi. Un Corpo amico può Ingaggiare uno o più Corpi nemici: tuttavia l'ammontare totale di SP non demoralizzati del Corpo Ingaggiato non deve essere maggiore di **due volte** l'ammontare di SP non demoralizzati del Corpo Ingaggiante.

I Corpi Liberi possono unirsi ad altri Scontri in attacco, ma il Corpo non può attaccare insieme (a meno che un Corpo non giochi l'opzione "Coordinamento Combattimento", vedi sopra). I Corpi Liberi possono unirsi ad altri Ingaggi in difesa di un Corpo amico.

Per soddisfare la Regola Generale 01.1.2.1, un Ingaggio deve essere suddiviso in Ingaggi più piccoli, se ci sono più Corpi in attacco contro più Corpi in difesa: il Corpo che si è unito allo Scontro e ha creato la situazione anormale, seleziona un Corpo nemico e forma un Impegno separato.

Un Corpo non può disimpegnarsi volontariamente. Deve rimanere nell'Ingaggio finché esso (o il suo Corpo avversario) non diventa Demoralizzato (o completamente eliminato) o fa Adunata (vedi "Adunata", par. 1.1.1).

Un Corpo che possiede una pedina "Terra", "Fiume" o "Artiglieria" può Ingaggiare, ma, così facendo, perde tutti questi tipi di pedine, anche se non giocate.

**01.1.3 Risoluzione dell'Ingaggio.** Gli Ingaggi vengono risolti uno alla volta, a scelta del giocatore che ha attaccato nella Fase 1 della Sequenza di Battaglia. In ogni Ingaggio, i Corpi Ingaggianti attaccheranno i Corpi Ingaggiati utilizzando la Tabella degli Assalti (**Nota Importante** : durante una Battaglia Maggiore, ogni riferimento alla Forza Attaccante/Difensiva nella Tabella degli Assalti è da intendersi rispettivamente al Corpo Ingaggiante/Ingaggiato) . Quando sono presenti più Corpi Ingaggiati, il Corpo Ingaggiato attacca ciascun Corpo

Ingaggiato uno alla volta, nell'ordine scelto dal giocatore che sta ingaggiando, applicando i risultati in sequenza. Il Corpo Ingaggiato deve utilizzare opzioni tattiche diverse (un Corpo non può beneficiare delle opzioni tattiche giocate dall'altro). Se un attacco Demoralizza completamente il Corpo Ingaggiante, gli attacchi rimanenti non vengono eseguiti.

Lo stesso Corpo Ingaggiato può essere attaccato da più Corpi Ingaggianti, ma il Corpo non può attaccare insieme, a meno che un Corpo non giochi l'opzione "Coordinamento Combattimento" (vedi "Coordinamento Combattimento", "Opzioni Tattiche", par. 01.1.1). Pertanto, quando sono presenti più di un Corpo Ingaggianti, un singolo Ingaggio di solito implicherà l'esecuzione di molti attacchi sulla Tabella degli Assalti.

Prima di risolvere l'attacco sulla Tabella degli Assalti, ogni giocatore può giocare qualsiasi opzione tattica consentita (vedi la tabella delle opzioni tattiche) per assistere il suo attacco o la sua difesa, con la dichiarazione del giocatore ingaggiante per primo. Quindi il giocatore che ha ingaggiato tira un dado, applica tutti i modificatori appropriati e incrocia il risultato sulla Tabella degli Assalti (vedi "Eseguire un Attacco all'AST", par. 13.1). I risultati della Tabella degli Assalti sono applicati nel seguente ordine: perdite di SP, Demoralizzazione delle Unità di Combattimento (questi due risultati non devono necessariamente essere applicati alla stessa Unità di Combattimento), Controllo della Disciplina del Corpo, Demoralizzazione del Corpo.

Le Unità di Combattimento Demoralizzate dopo un attacco vengono girate sul retro e non possono partecipare al combattimento per il resto della battaglia. Queste Unità non sono usate per scopi di combattimento in nessuna situazione per il resto della battaglia, fino alla fase di Inseguimento (vedi "Effetti della Demoralizzazione", par. 10.1.1).

**01.1.4 Demoralizzazione del Corpo.** Un Corpo diventa Demoralizzato quando tutte le sue Unità di Combattimento sono Demoralizzate. Un Corpo diventa Demoralizzato anche quando più della metà delle sue Unità di Combattimento sono Demoralizzate e le sue Unità di Combattimento in buon ordine hanno tutte il livello di Morale uguale o inferiore a 1. Un Corpo Demoralizzato viene immediatamente disimpegnato e collocato nell'apposita sezione del Battle Roster. La demoralizzazione del corpo nel corpo principale influisce sull'esito della battaglia. I Corpi il cui Corpo avversario è Demoralizzato diventano Liberi e possono entrare in nuovi Ingaggi nel prossimo Round di Battaglia.

## 01.2 CONQUISTA DELLE FORTEZZE A TRADIMENTO

Le Fortezze occupate dal nemico possono essere prese per **Tradimento** (invece che per Assedio o Assalto), se un Capitano Generale amico con qualsiasi Ordine è adiacente ad un esagono di Fortezza occupato da una Forza nemica (la Forza nemica non deve essere Assediata).

Un tentativo di Tradimento **non** può essere effettuato contro una Forza nemica contenente un Capitano Generale.

Durante il Segmento di Attivazione dei Capitani (C.2), se viene attivato il Capitano Generale amico, il possessore può dichiarare un tentativo di Tradimento, prima di compiere qualsiasi altra azione. Mettete un segnalino **di Non Movimento** sul Capitano Generale per ricordare che non può muovere durante l'attuale Segmento di Attivazione. Quindi il giocatore

## EL GRAN CAPITÁN

Attivo paga **2 AP** (*Eccezione* : 0 AP sono pagati per le Forze Baronali), sottraendoli dal totale dei punti amministrativi del Capitano Generale che tenta il Tradimento e decide come effettuare il tentativo:

- contro il Capitano inattivo che occupa la Fortezza
- mediante il sostegno della popolazione
- cercando di sovvertire le truppe facendo affidamento sulla loro (scarsa) affidabilità

Si lancia un dado e si determina il risultato del tentativo a seconda del caso scelto sopra. Se il tentativo ha successo la Fortezza nemica viene presa e si Arrende (in termini di gioco; vedi "Fortezze", par.17). Altrimenti il gioco riprende normalmente.

**1.2.1 Tradimento contro il Capitano inattivo.** Questo caso è applicabile solo se il Capitano inattivo ha un Rango 2 o inferiore. Il Rango del Capitano inattivo viene sottratto dal tiro di dado. Il tentativo ha successo se il risultato finale del tiro di dado è **4 o più** .

**1.2.2 Tradimento mediante il sostegno della popolazione.** Questo caso è applicabile solo se l'esagono di Fortezza si trova in uno Stato allineato al giocatore che effettua il tentativo di Tradimento. Nessun modificatore al tiro di dado. Il tentativo ha successo se il risultato del tiro di dado è **5 o 6** .

**1.2.3 Tradimento cercando di sovvertire le truppe.** Questo caso è sempre applicabile. Il giocatore inattivo effettua un Controllo della Disciplina, controllando la Classe di Affidabilità e usando i modificatori indicati nella Tabella della Disciplina; inoltre, viene applicato un modificatore standard -1 e viene aggiunto un modificatore +1 se il giocatore attivo decide di spendere **1 PA** in più. Le Unità Combattenti che ottengono un risultato **D** o **D\*** sono immediatamente rimosse dal gioco. Se tutte le Unità di Combattimento volano via, il tentativo di Tradimento ha successo.

### 01.3 MERCENARI ITALIANI

Durante il Segmento di Piazzamento dei Rinforzi (C.1), entrambi i giocatori, a cominciare dal Primo giocatore, hanno l'opportunità di reclutare unità combattenti mercenarie italiane.

Per reclutare, un Capitano deve avere un Rango maggiore o uguale a 3, avere un Percorso di Comando verso il suo Capitano Generale (*vedi par.7.2*), appartenere ad un'Armata con almeno 1 AP ed essere in un esagono di Fortezza. Quindi si lancia un dado e si legge il risultato nella tabella sottostante; Gli AP vengono sottratti dagli AP sulla traccia dell'esercito a cui appartiene il Capitano reclutante e, quando richiesto, le unità mercenarie italiane vengono selezionate casualmente dal countermix. Qualunque sia il risultato della tabella, ponete un segnalino Immobile ("No Move") sul Capitano per ricordare che non può muovere durante il prossimo Segmento di Attivazione dei Capitani (C.2) (il segnalino No Move sarà rimosso durante la successiva Fase di Comando). Ciascuna parte può fare molti tentativi ma può reclutare al massimo un'unità per Segmento di Rinforzi.

Il numero di unità mercenarie italiane nel countermix è un limite di progettazione e nessuna nuova unità può essere reclutata dopo che ogni unità è stata reclutata. Se un'unità mercenaria italiana viene ridotta a 0 SP, viene definitivamente eliminata dal gioco e non può più essere reclutata. Una volta che un'unità è stata reclutata, viene posta sulla Tabella dei turni, un turno avanti. Apparirà sulla carta del Capitano reclutante alla sua massima forza durante il successivo Segmento Rinforzi e, da quel momento, sarà trattata come qualsiasi altra unità combattente amica per qualsiasi scopo.

#### Tabella reclute mercenarie italiane

Dott.	Risultato
1	Nessun reclutamento, paga 1 AP
2	Nessun reclutamento, nessun AP speso
3	Paga 1 PA e scegli casualmente un'unità mercenaria
4	Seleziona a caso un'unità mercenaria: se ti piace, paga 1 AP, altrimenti rimettilo a posto (e non pagare)
5	Paga 1 AP e scegli casualmente due unità mercenarie: tieni quello che preferisci
6	Come risultato 3; mantieni l'unità selezionata, se hai già altre unità mercenarie italiane, una di loro ritorna al posto

**Nota** : ai fini di questa regola, le Unità mercenarie italiane sono solo quelle unità combattenti con sfondo verde, senza bandiera nella parte in alto a sinistra della pedina.

# ISTRUZIONI DI SCENARIO

Nei paragrafi seguenti vengono fornite le informazioni per giocare i singoli Scenari Campagna. Per ogni Scenario sono elencate le seguenti informazioni:

- Date di inizio e fine
  - o Le date sono fornite nella forma <Mese>, # seguendo la notazione usata nella Tabella dei Turni.
- Fazioni: le Fazioni avversarie, con i relativi Eserciti
- Condizioni di vittoria
- Programmazione AP (per ogni Armata: gli AP “all’inizio” sono Effettivi; mentre quelli ricevuti nei turni indicati sono Nominali)
- Fonti di rifornimento: elenco di tutte le Fonti di rifornimento disponibili
- Iniziale Capitani Generali
- Disposizione Iniziale, Capitani Minori e Unità Sostitutive
  - o Carte Capitano utilizzate nello Scenario (il numero tra parentesi è il numero che identifica il Capitano sopra la Carta)
  - o Le Unità di Combattimento sono elencate nella seguente forma: <Nazionalità e tipo>: <Numero di SP> (<Segnalini>) [<Qualità>] [<Classe di Affidabilità>] [ Note aggiuntive, se presenti ]
  - o I giocatori devono selezionare il <Numero di SP> indicato di quella <Nazionalità e tipo> utilizzando i <Segnalini> indicati. <Segnalini> è indicato nella forma <numero di unità> x <forza massima>. Entro questi limiti i giocatori sono liberi di distribuire gli SP tra le Unità di Combattimento come desiderano.
  - o La Qualità è facoltativamente indicata nella forma Q = <numero>, solo se il grado di Qualità differisce dallo standard (vedi Legenda Unità di Combattimento) o se esistono tipologie di unità diverse.
  - o La Classe di Affidabilità è facoltativamente indicata nella forma R = <classe>, solo se la Classe di Affidabilità è diversa da quella standard (vedi Legenda Unità da Combattimento) o esistono tipologie di unità diverse.
  - o Cap. significa “Capitano”; quando sottolineato è un Capitano Generale
  - o Es.: Fanteria italiana (servizio francese): 12 SP ( 2 x 8 ) [Q = 2] significa 12 SP di fanteria italiana in servizio francese (Q = 2), utilizzando 2 unità combattenti con 8 Max. Valore di forza.
- Rinforzi
- Regole ed eventi speciali
- Allineamento regioni
  - o Ogni riga della tabella indica :
    - Nome dello Stato nel Regno di Napoli
    - Allineamento dello Stato all'avvio (vedi par.15)
    - Baroni: tre numeri: numero totale di unità Baron disponibili in quello Stato, numero e allineamento (francese o spagnolo) delle unità Baroni schierate sulla mappa all'inizio, numero di unità Baroni disponibili che vanno sulle rispettive Carte Stato sulla mappa .
- Primo Giocatore, che schiera sempre per primo

## Scenario 1: Otranto, 1481

*Con una manovra ardita e del tutto inaspettata, le truppe turche del sultano Maometto II sbarcarono nei pressi di Otranto alla fine di luglio del 1480 e prepararono l'assedio della città di Otranto. La flotta del sultano e il suo esercito erano imponenti, circa 18.000 uomini ben addestrati e dotati di tutti i mezzi necessari per prendere il controllo della città, presidiate da non più di 800 milizie aragonesi. Otranto si arrese dopo 15 giorni di duro assedio e quello che seguì fu uno dei saccheggi più atroci che il suolo italiano ricordi, con migliaia di morti. Ottocento persone che rifiutarono di convertirsi alla fede islamica furono decapitati a pochi passi dal paese, per dare l'esempio.*

*Il Regno di Napoli non rimase inerme di fronte alla strage e, dopo un'iniziale inerzia dovuta al timore di fronteggiare un esercito di tali dimensioni e qualità, nonché agli intrighi dei restanti stati italiani, tra cui Papa Sisto IV, più interessati a rivaleggiare tra loro, che ad affrontare la minaccia turca, riuscì a formare una flotta ed un esercito per contrastare il nemico. Ciò che salvò il Regno di Napoli, e forse l'Italia intera, dalla dominazione turca, non fu tanto il coraggio dei bellicosi alleati, quanto il fatto che nel maggio del 1481 morì il sultano Mehmed II, già gravemente malato.*

*La guarnigione turca di Otranto, esausta da mesi senza rinforzi e rifornimenti, subì un violentissimo attacco da parte dell'esercito cristiano, con ingenti perdite da entrambe le parti. I Turchi si ritirarono ad Otranto e nel settembre 1481 furono costretti ad accettare un'onorevole tregua: sarebbero potuti tornare a Valona in Albania, ma si salvarono.*

*Nota: questo è uno scenario introduttivo, che punta a spiegare le basi del gioco.*

**Data di inizio :** giugno , I ( 1481 )

**Data di fine :** ottobre , II (1481)

**Lati :**

- **Alleati :** Regno di Napoli (Aragonese), Stato Pontificio
- **Turchi :** la Sublime Porta

*E' giocabile solo la porzione di mappa che comprende **Terra d'Otranto***

**Condizioni di vittoria :**

- La parte turca vince immediatamente se occupa **Taranto** alla fine di qualsiasi **turno**
- La parte Alleata vince se nessuna forza turca occupa una Fortezza in **Terra d'Otranto** entro la **fine** dello Scenario
- Qualsiasi altro risultato è un **pareggio formale** (ma un pareggio molto pericoloso per le nazioni cristiane in Italia)

**Programmazione AP :**

	Esercito Alleato	Esercito Turco
All'inizio	4	1
Ogni turno idoneo	3	*

## EL GRAN CAPITÁN

Nota: \* : Se il turco occupa il suo esagono di Fonte di Rifornimento, tira un dado. Se risulta 1 o 2, viene ricevuto 1 AP effettivo; altrimenti, 0 AP.

Nota storica: l'esercito turco rimase solo in Puglia, dopo la morte del sultano Maometto II, senza rifornimenti o rinforzi in grado di sostenere la campagna. Nello scenario c'è una minima possibilità che l'esercito di rinforzo preparato da Mehmed in Albania sia comunque preparato per arrivare in Puglia per rinforzare la guarnigione turca.

### Fonti di approvvigionamento disponibili :

- Alleato: **Taranto**
- Turco: **Otranto, Brindisi**

### Cap. Generali iniziali:

- Alleato: **Alfonso**
- Turco : جيدك احمد باشا (Gedik Ahmed Pascià) (\*)

Nota (\*): il turco può non avere in gioco un Capitano Generale. In questo caso le Forze turche possono tracciare un Percorso di Comando dall'esagono della Fonte di Rifornimento Attiva (come da regola 6.3.2), altrimenti le forze turche non possono ricevere Ordini (vedi par.7.2).

### Allestimento iniziale, Capitani minori e unità sostitutive :

#### Esercito Alleato:

Carte Capitano: **Alfonso (24), Aragonese Minore (8) e (15)**

Ovunque in "Terra d'Otranto" **escluso Otranto**, **Cap. Gen. Alfonso**, Ordine: <qualsiasi> con :

- Fanteria Aragonese: 16 SP ( 2 x 8 )
- Cavalleria Leggera Aragonese: 4 SP ( 2 x 2 )
- Artiglieria Aragonese: 3 SP ( 1 x 3 )
- Artiglieria d'assedio
- Ingegneri di campo

Baroni Alleati: 4, ciascuno schierato in qualsiasi Fortezza in Terra d'Otranto

**Capitani Minori** : 2 Aragonesi, non schierati

#### sostitutive disponibili :

- Fanteria Aragonese: ( 2 x 3 )

#### Esercito turco:

Carte Capitano: **Gedik Ahmed Pasha (22), Sabech (23), Turco Minore (7)**

Ad Otranto ["Terra d'Otranto"], cap. **Sabech** , Ordine : Presidio con:

- Giannizzeri: 3 SP ( 1 x 3 )
- Fanteria turca: 4 SP ( 1 x 4 )
- Cavalleria leggera turca: 2 SP (1 x 2)
- Cavalleria pesante turca: 1 SP ( 1 x 1 )
- Artiglieria turca: 2 SP ( 1 x 2 )

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

#### Unità sostitutive disponibili:

- nessuno

#### Rinforzi :

Non ci sono rinforzi programmati, anche se vedi Regole Speciali.

### Regole ed eventi speciali :

**1) Primo turno.** Il segmento Amministrativo della Sequenza di Gioco è omesso per entrambi i giocatori nel Turno di Gioco 1.

### 2) Rinforzi speciali turchi.

A partire dalla Fase dei Rinforzi del Turno di Gioco del Luglio I, ogni Turno di Gioco il giocatore turco può cercare di convincere il nuovo Sultano Bayezid a mandare il suo esercito di soccorso in Albania per aiutare la guarnigione turca ad Otranto.

Tirare un dado, con un risultato di 1 il giocatore turco può schierare la seguente forza. Con un risultato di 2, 3 non succede nulla. Con un risultato di 4, 5 o 6, la forza di soccorso non arriverà mai e la presente regola è annullata. Il giocatore turco non è mai obbligato a tirare il dado.

#### Turchi:

In qualsiasi esagono di Porto di Proprietà in "Terra d'Otranto", Cap. **Gedik Ahmed Pasha**, Ordine : Attacco con:

- Giannizzeri: 3 SP ( 1 x 3 )
- Fanteria turca: 8 SP ( 1 x 8 )
- Cavalleria leggera turca: 4 SP (1 x 4)
- Cavalleria pesante turca: 4 SP (1 x 4)

Nota: il giocatore turco inoltre riceve immediatamente una fornitura una tantum di **6 AP effettivi**

Se e quando arriva la forza di soccorso turca, schierate immediatamente la forza seguente in qualsiasi Fortezza in Terra d'Otranto posseduta dal giocatore alleato. Il Capitano Minore dello Stato Pontificio può essere subordinato a un Capitano Generale aragonese. Le Unità di Combattimento dello Stato Pontificio possono essere subordinate solo ai Capitani dello Stato Pontificio:

#### Stato pontificio:

Capitano Minore, Ordine : <qualsiasi> con:

- Cavalleria Leggera Papale: 2 SP ( 1 x 2 )
- Fanteria italiana: 6 SP ( 1 x 6 ) [usare una pedina Mercenari italiani, R="V", Q=1]

### 3) La regola 20 (RDMP) non è in vigore.

**4) Allineamento delle Regioni:** Terra d'Otranto è e rimane sempre Aragonese durante lo Scenario. I Baroni **non possono** essere Rimpiazzati.

**5) Saccheggio Turco:** Durante il Saccheggio, una Forza Turca paga solo 1 MP addizionale e non viene Disorganizzata.

### 6) **Lavori di Terra.** E' in uso la Regola 7) dello Scenario 2.

**Primo Giocatore** : Aragonese, schiera per primo

## Scenario 2: La Guerra de Ferrandino, 1495-96

*Nel 1494 Carlo VIII, Re di Francia, invase l'Italia con l'obiettivo di riconquistare il Regno di Napoli, di cui rivendicava i diritti dinastia Angiò. Alfonso II d'Aragona cercò di assicurare maggiore stabilità al trono e alla discendenza decidendo di abdicare in favore del figlio primogenito, Ferdinando II di Napoli-Aragona detto il Ferrandino (Napoli,*

## EL GRAN CAPITÁN

26 agosto 1469 – Somma Vesuviana, 7 settembre 1496). Quest'ultimo fu incoronato nel gennaio 1495, ma la mossa di Alfonso non ebbe gli effetti sperati. La casata aragonese era ormai pericolosamente vacillante e l'imminente arrivo del re francese spinse molti nobili napoletani a schierarsi dalla parte dell'invasore, favorendo l'imminente caduta della famiglia reale. I comandanti aragonesi cominciarono a disertare, la difesa di Napoli divenne impossibile e il nuovo re non ebbe altra scelta che rifugiarsi nell'isola di Ischia. I francesi entrarono a Napoli il 22 febbraio 1495 e Carlo prende la sua residenza a Castel Capuano, l'antico palazzo fortificato dei sovrani normanni. Pur avendo molti sostenitori tra i nobili napoletani, in gran parte nostalgici del periodo angioino, e il controllo quasi totale del regno, Carlo non seppe sfruttare queste condizioni a suo favore e impose funzionari francesi ai vertici di tutte le amministrazioni.

La debolezza delle sue scelte, dettate forse dalla convinzione di essere il padrone indiscusso del regno e forse dell'intera Penisola, diede tempo e forza agli altri stati italiani per allearsi contro di lui e a Ferrandino per riorganizzare gli eserciti napoletani. A maggio il re di Francia, accortosi del sentimento filoaragonese del popolo, e temendo di rimanere intrappolato nel meridione d'Italia con tutto il suo esercito, decise di rientrare in Francia, lasciando nel regno metà del suo esercito a difendere quelli che considerava i suoi averi. Ferrandino, ormai fuggito a Messina in temporaneo esilio, si unì al cugino Re di Sicilia e di Spagna, che gli offrì assistenza per riconquistare il Regno. Il generale spagnolo Gonzalo Fernández de Córdoba, El Gran Capitán, giunse dalla Spagna con un piccolo esercito composto da 600 lancieri di cavalleria spagnola e 1.500 fanti: era stato scelto dalla regina Isabella per guidare il contingente spagnolo sia perché era una corte favorito e anche perché soldato di notevole fama nonostante la giovane età. El Gran Capitán giunse al porto di Messina il 24 maggio 1495, solo per scoprire che Ferdinando II di Napoli era già sbarcato in Calabria con l'esercito, portando con sé la flotta dell'ammiraglio Requesens, e si era impadronito di Reggio. Così anche Córdoba andò in Calabria due giorni dopo.

Ferrandino era il Capitano Generale dell'esercito alleato e portò tutto l'esercito nella piana di Seminara il 28 giugno e prese posizione lungo un torrente. Inizialmente la lotta volse a favore degli alleati con i "jinetes" spagnoli che impedirono ai gendarmi franco-svizzeri di guardare, lanciando i loro giavellotti e ritirandosi, gli stessi metodi usati in Spagna contro i Mori. A questo punto della battaglia, però, i miliziani calabresi, presi dal panico, tornarono indietro; sebbene Ferrandino tentasse di bloccare la loro fuga, la ritirata calabrese fu inseguita dai gendarmi che erano riusciti ad attraversare l'acqua. La situazione divenne ben presto disperata per le forze alleate: il re, facilmente riconoscibile dal suo lussuoso abbigliamento, fu gravemente ferito, ma riuscì a fuggire. Nonostante la vittoria che le forze francesi e svizzere raccolsero sul campo di battaglia, Ferrandino, grazie alla lealtà del popolo, riuscì ben presto a riprendere Napoli. Córdoba, usando tattiche di guerriglia ed evitando accuratamente ogni scontro con i temibili battaglioni svizzeri, riconquistò lentamente il resto della Calabria. Molti dei mercenari al servizio dei francesi si ammutinarono perché non pagati e tornarono in patria. Le restanti forze francesi

furono intrappolate ad Atella dalle forze combinate di Ferrandino e Córdoba e costrette alla resa. A luglio Ferrandino poté rientrare a Napoli, sconfiggere le ultime guarnigioni francesi e ripristinare la sua autorità, accolto con entusiasmo dai napoletani.

**Data di inizio** : giugno I (1495)

**Data di fine** : agosto II (1496)

**Lati** :

- **Francese** : Regno di Francia
- **Alleati** : Regno di Napoli (Aragonese), Spagna, Stato Pontificio, Repubblica di Venezia

**Condizioni di vittoria** :

- La parte Alleata ottiene una Vittoria Standard alla fine dello Scenario se soddisfa TUTTE le seguenti condizioni:
  1. possiede le seguenti Fortezze: **Gaeta** e **Napoli** [Terra di Lavoro], **Salerno** [Principato Citra]
  2. ci sono **Forze controllate dalla Francia** (comprese le Forze Baronali) nei seguenti Stati del Regno di Napoli: **Calabria Citra**, **Calabria Ultra**, **Basilicata**
  3. ci sono **Forze controllate dai Francesi** (escluse le Forze Baronali) in **Terra di Bari**
- La parte Alleata ottiene una Vittoria Strategica alla fine dello Scenario se soddisfa le condizioni per una Vittoria Standard E:
  1. possiede le seguenti Fortezze: **Solmona** e/o **Lanciano** [Abruzzo Citra], **Campobasso** e/o **Isernia** [Molise] (Nota: risultato storico)
- La parte francese ottiene una Vittoria Standard alla fine dello Scenario se la parte Alleata non vince
- La parte francese vince automaticamente una Vittoria standard immediata se **Ferrandino** viene catturato o ucciso **OPPURE** alla fine di qualsiasi turno quando **Riggio** viene **conquistato** dalla parte francese
- Il pareggio non è possibile

**Programmazione AP :**

	Esercito francese	Esercito Aragonese	Esercito spagnolo	Esercito Pontificio (*)	Esercito Veneziano
All'inizio	4	4	3	1	3
Ogni turno idoneo	3	2	3	1	1 (**)

Note:

Gli AP papali sono sempre ricevuti per intero (nessun tiro di dado per LOC) e, una volta ricevuti, possono essere accumulati dall'esercito spagnolo o aragonese  
 (\*\*): A parte gli AP iniziali, gli AP Veneziani si ricevono solo se e quando l'Armata Veneziana è in gioco (vedi Regole Speciali).

**Fonti di approvvigionamento disponibili :**

- Francese: qualsiasi tra Napoli [Terra di Lavoro], **Salerno** [Principato Citra], **Bari** [Terra di Bari]
- Spagnolo: **Riggio** [Calabria Ultra]
- Aragonese: qualsiasi **Città** Fortificata in uno Stato Alleato

## EL GRAN CAPITÁN

- Stato Pontificio: **Roma** [Lazio]
- Veneziano: uno qualsiasi **dei** seguenti luoghi in Terra di Bari, Terra d'Otranto: **Trani, Brindisi o Otranto** usato per sbarcare unità veneziane (vedi Regola Speciale 4); qualsiasi esagono di **Porto** in “Terra di Bari” o “Terra d'Otranto” Conquistato dalla parte Alleata

### Cap.Generali iniziali:

- Francese: **Montpensier**
- Alleati : **Ferrandino, Gonzaga**

*Nota: gli eserciti spagnolo e dello Stato Pontificio non hanno in gioco un Capitano Generale. I Capitani di queste nazioni possono tracciare un Percorso di Comando dall'esagono della Fonte di Rifornimenti attiva (come da regola 6.3.2), altrimenti non possono ricevere Ordini (vedi par.7.2).*

### Schieramento iniziale, Capitani minori e unità sostitutive :

#### Esercito francese:

Carte Capitano: **Montpensier (1)** , **Aubigny (2)** , **Precy (3)** , **Guerra (4)** , **Alviano (5)**, **Orsini (6)**, **French Minor (7)** e **(8)**

*Nota: il giocatore francese ha la possibilità di creare una o più Forze e dispiegarle nel territorio degli Stati sotto indicati.*

Ovunque in “Terra di Lavoro” , Cap. Gen. **Montpensier** , Ordine: <qualsiasi> con:

- Fanteria francese: 3 SP ( 1 x 3 )
- Gendarmi francesi: 5 SP ( 1 x 5 )
- Capitani subordinati/non-impiegati: **Alviano**

Dovunque in “Basilicata” , Cap. **Precy** , Ordina: <qualsiasi> con :

- Gendarmi francesi: 5 SP ( 1 x 5 )
- Cavalleria leggera italiana (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 )
- Cavalleria pesante italiana (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 )

A Nicastro [Calabria Ultra] , Cap. **Aubigny** , Ordina: <qualsiasi> con:

- Fanteria Svizzera: 4 SP ( 1 x 4 )
- Cavalleria leggera italiana (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 )
- Cavalleria pesante italiana (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 )
- Guardie scozzesi: 1 SP ( 1 x 1 )

Dovunque in “Abruzzo Ultra” , Cap. **Guerra** , Ordine: <qualsiasi> con:

- Fanteria italiana (servizio francese): 4 SP ( 2 x 2 )

#### Baroni Francesi:

- “Abruzzo Ultra” (1): a Avezzano
- “Terra di Lavoro” (1): a Fondi
- “Principato Citra” (1): a Salerno
- “Terra di Bari” (2): a Bari e Altamura
- “Terra d’Otranto” (2): a Castellaneta e Francavilla
- “Basilicata” (2): a Tursi e Potenza
- “Calabria Citra” (2): a Bisignano e Rossano
- “Calabria Ultra” (2): a Catanzaro e Stilo

**Capitani Minori:** 2 Francesi: 1 non schierato, 1 entra come Rinforzo

### Unità sostitutive disponibili:

- French Gendarmes: ( 1 x 10 )
- Fanteria svizzera: ( 2 x 2 )
- Cavalleria leggera italiana (servizio francese): ( 1 x 4 )
- Cavalleria pesante italiana (servizio francese): ( 1 x 4 )

### Esercito Alleato:

Carte Capitano: **Ferrandino (9)**, **Córdoba (10)**, Francesco II **Gonzaga (11)** (Marchese di Mantova), **Fabrizio Colonna (12)**, **Spanish Minor (13)** and **(14)**, **Aragonese Minor (15)**, **Papal Minor (16)**, **Venetian Minor (17)**

### Aragonese:

A Riggio o Tropea, Cap.Gen. **Ferrandino**, Ordine: <Qualsiasi> con:

- Fanteria Aragonese: 3 SP ( 1 x 3 )
- Cavalleria leggera Aragonese: 2 SP ( 1 x 2 )
- Artiglieria Aragonese: 2 SP ( 1 x 2 )

Entro 1 esagono da Riggio, Cap. **Córdoba**, Ordine: <Qualsiasi> con:

- Fanteria Spagnola (Rodoleros): 3 SP ( 1 x 10 )
- Cavalleria leggera Spagnola: 2 SP ( 1 x 2 ) [R = N]
- Ingegneri da campo

### Baroni Alleati:

- “Abruzzo Citra” (2): a Solmona e Lanciano
- “Molise” (2): a Campobasso e Isernia
- “Terra d’Otranto” (2): a Ostuni e Gallipoli
- “Calabria Citra” (1): a Amantea
- “Calabria Ultra” (3): a Riggio, Tropea e Squillace

**Capitani minori** : 2 spagnoli, non schierati; 1 aragonese, non schierato; 1 Papale, entra come Rinforzo; 1 Veneziano, entra come Rinforzo facoltativo

### Unità sostitutive disponibili :

- Fanteria spagnola (Rodoleros) : ( 2 x 2 ) , ( 1 x 5 )
- Fanteria veneziana: ( 1 x 4 )
- Fanteria Aragonese: ( 1 x 8 ) ( 1 x 3 )
- Cavalleria Leggera Aragonese: ( 1 x 2 )
- Artiglieria Aragonese: ( 1 x 3 )

### Rinforzi :

**Un Turno di Gioco dopo che una Forza Alleata occupa Napoli per la prima volta, schierare i seguenti Rinforzi Alleati :**

#### Stato Pontificio :

A Terracina o Sermoneta:

Capitano **Minore Pontificio** , Ordine: Manovra con:

- Cavalleria Leggera Papale: 2 SP ( 1 x 2 )

*Lo stesso Turno di Gioco in cui una forza Alleata (non una forza Baronale) entra in “Terra di Lavoro” per la prima volta, schiera immediatamente le seguenti unità in qualsiasi Forza Maggiore idonea alleata (o come Forza autonoma in Terra di Lavoro se non c’è una Forza Maggiore sulla mappa):*

#### Spagnoli:

Cap.: **Fabrizio Colonna** , Ordine: <qualsiasi> con:

- Cavalleria pesante italiana (servizio spagnolo): 2 SP ( 1 x 2 )

## EL GRAN CAPITÁN

Per ogni turno di gioco in cui si ricevono AP, se Cap. Córdoba ha una LOC valida, riceve anche i seguenti Rinforzi :

### Spagnoli:

- Fanteria spagnola (Rodoleros) : + 1 SP
- Nota: i rinforzi non possono essere ricevuti oltre la Forza Massima delle unità riceventi o se le unità vengono eliminate.

Maggio, II (1496):

### Francesi:

- In qualsiasi esagono della mappa del confine nord-ovest tra Roma e Teramo in Abruzzo Ultra ,  
Cap. **Orsini** , Ordine: Manovra, con:
- Cavalleria leggera italiana (servizio francese): 4 SP (1 x 4)
  - Cavalleria pesante italiana (servizio francese): 4 SP (1 x 4)

In qualsiasi esagono di Porto in “Terra di Lavoro” o “Principato Citra” , Capitano Minore Francese , Ordine: Manovra, con:

- Lanzichenecchi (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 )
- Fanteria francese: 2 SP ( 1 x 2 )

### Regole ed eventi speciali :

**1) Primo turno.** Il segmento Amministrativo della Sequenza di Gioco è omissso per entrambi i giocatori nel Turno di Gioco 1.

**2) Limitazioni di attivazione.** Le Forze Baronali non possono ricevere Ordini nel primo Turno di Gioco.

### 3) Movimento via mare.

*Dopo la sconfitta di Seminara, nel 1495 Ferrandino sbarcò a Salerno per ottenere il sostegno dalla popolazione . E ci riuscì abbastanza bene. Il Cap.Gen. Montpensier fu costretto a fuggire dall'assedio di Napoli a Salerno per evitare la cattura.*

Una Forza (non una Forza Baronale), o un Capitano non imprgnato, attivato in un esagono di Porto in “Terra di Lavoro”, “Principato Citra”, “Calabria Citra” o “Calabria Ultra” può muovere via mare in un altro esagono di Porto, la cui Fortezza non sia occupata da unità nemiche, negli stessi Stati di cui sopra. La dimensione della forza è limitata: 8 SP per una Forza Alleata; 4 SP per una forza francese. Inoltre il Movimento Francese per Mare è limitato ad un altro Porto nello stesso Stato o in uno Stato adiacente allo Stato di partenza. È consentito sbarcare in un esagono di Porto amico conteso, a condizione che la Fortezza sia di proprietà del giocatore che muove. Il movimento via mare di una Forza dipende dal risultato del tiro di dado per l'attivazione, nella forma in cui un numero limitato di SP può essere trasportato via mare, in relazione al numero di MP ottenuti dalla Forza: 1 SP richiede 2 MP | 2 o 3 SP: 3 MP | 4 o 6 SP : 4 MP | 7+ SP: 5 MP. Il Movimento per Mare è l'unico movimento che un Capitano può fare per quel Turno di Gioco (cioè una sola Attivazione).

### 4) Rinforzi Speciali Veneziani.

A partire dalla Fase Rinforzi del Turno di Gioco 1, ogni Turno di Gioco l'Alleato può pagare un qualsiasi numero di AP per convincere Venezia ad entrare in guerra. Solo gli AP aragonesi e

spagnoli possono essere utilizzati per questo motivo. Dopo aver speso gli AP, l'Alleato tira un dado, sommando il numero totale di AP spesi. Se il risultato è **5 o 6** , l'Alleato riceve i seguenti Rinforzi, **due Turni di Gioco dopo** il Turno corrente :

### Veneziani:

In **uno qualsiasi** dei seguenti esagoni di Porto: **Trani** , **Brindisi** o **Otranto** (Nota: se la località di “sbarco” è occupata dal nemico, l'Unità Veneziana sbarca comunque, l'esagono diventerà Conteso e seguirà il Combattimento. Se l'Unità Veneziana perde il combattimento, può ritirarsi sulla terra, ma non può schierare la sua Fonte di Rifornimenti nell'esagono di sbarco):

Cap. Gen. Gonzaga , Ordine: Attacco con:

- Cavalleria pesante veneziana: 8 SP (2 x 4)
- Cavalleria leggere Strtadioti (servizio veneziano): 2 SP (1 x 2)
- Fanteria veneziana: 6 SP ( 1 x 6 )

*Notate che la locazione di “sbarco” sopra diviene una Fonte di Rifornimento Veneziana Attiva, se libera da occupazione nemica.*

**5) Stack multinazionali.** I Capitani Veneziani non possono essere subordinati ad un Capitano Generale Alleato. Le Unità Combattenti Veneziane possono essere subordinate solo ai Capitani Veneziani. Fatte salve le limitazioni di cui sopra, tutte le unità combattenti possono essere subordinate ad un Capitano di diversa nazionalità nella stessa coalizione.

**6) Guerra.** Quando si Forza un Ordine (vedere 7.3.1) il Capitano **Guerra** ha un modificatore standard al tiro di dado di -1 invece di +1.

**7) Lavori in terra .** In questo scenario i lavori di sterro non **interessano** ( vedi TEC) . Inoltre, ignorate qualsiasi effetto dei Lavori di Terra quando risolvete qualsiasi tipo di Combattimento sulla Tabella degli Assalti.

### 8) Baroni.

**Riallineamento degli Stati allineati alla Francia.** Durante lo Scenario, la prima volta che (solo) un Capitano **Alleato** (non un'unità Barone) entra in un esagono di Borgo o Città in uno Stato Allineato Francese del Regno di Napoli, viene tirato un dado nella successiva Fase della Vittoria. Sottraete 1 (-1) se nel territorio dello Stato è presente una Forza Francese (non una Forza Baronale). Ferrandino aggiunge sempre +2 al tiro di dado. Il risultato è il numero di Alleati Unità Baroni che riceve l' Alleato , che non può essere superiore al numero di unità Baronali disponibili per quello Stato (vedi Regole Standard). L'allineamento dello Stato passa alla parte Alleata se il **tiro di dado modificato è superiore** al numero di Baroni francesi presenti nel territorio dello Stato al momento del lancio del dado ( **come Forze autonome o unità combattenti di altre Forze** ). Altrimenti l'allineamento rimane francese.

Gli Stati Allineati Francesi possono cambiare Allineamento una volta per partita. Quando sono allineati con gli Alleati, non possono più tornare indietro, se non con una conquista completa (vedi sotto).

*Questa regola viene attivata anche quando il giocatore francese Saccheggia un esagono di uno Stato non allineato al lato francese. In questo caso, tirate il dado senza modifiche per la presenza di*

## EL GRAN CAPITÁN

forze francesi e cambiare automaticamente l'Allineamento alla parte Spagnola.

*Esempio: Terra di Lavoro (produce un totale di 5 unità Baronali) è Allineata Francese e vi sono due Unità Francesi. Un'unità Baronale (francese) viene schierata sulla mappa all'inizio. Quindi sono disponibili 4 unità Baronali. Il Cap. Gen. Ferrandino si muove per la prima volta a Napoli e quindi tira un dado, risultando, diciamo, un 4. Uno viene sottratto perché ci sono Forze Francesi in Terra di Lavoro, quindi risulta 3. Si somma due per Ferrandino, quindi 5 è il risultato finale. Tutti e quattro i Baroni disponibili vengono assegnati alla parte Alleata e, poiché 5 è maggiore di 1 (l'unica unità di Baroni francesi), l'Allineamento di Terra di Lavoro è ora Alleato.*

**Ferrandino raduna i Baroni.** L'Alleato ha la possibilità di schierare i Baroni come da Regole Standard 16.3.2 o di schierarli direttamente con il Capitano Generale **Ferrandino**, se questo è presente nello Stato dove avviene il rimpiazzo. In questo caso, le unità Baronali possono essere immediatamente convertite in un numero di SP pari ai Punti Forza regolari aragonesi, aggiungendosi alle Unità di Combattimento esistenti o formando nuove unità utilizzando qualsiasi tipo di unità sostitutiva aragonesa disponibile nello Scenario. Ferrandino non può radunare Baroni sull'isola/porto di Ischia.

**Baroni negli Stati non allineati.** Durante lo scenario, la prima volta (solamente) che un Capitano di una delle due parti entra in un esagono di uno Stato Non Allineato del Regno di Napoli, si tira un dado e il risultato è il numero di unità Baronali amiche ottenute dal Giocatore che è entrato nello Stato (anche in questo caso, questo numero non può essere superiore al numero totale di Baroni disponibili). L'Allineamento di Stato è automaticamente ed immediatamente conformato a quello del giocatore entrante.

*Esempio: la Capitanata non è allineata all'inizio, vi entra per primo il giocatore francese che può così sistemare l'allineamento francese e, diciamo, ottiene un'unità Barone. L'Alleato quindi entra nella Capitanata ora allineata con la Francia e può provare a cambiare allineamento. Tira un tiro di dado modificato di 2 e la Capitanata diventa allineata con gli Alleati.*

**Riallineamento di uno Stato per la piena conquista.** Uno Stato del Regno di Napoli può tornare amico se, durante la Fase della Vittoria, nessuna Forza nemica di alcun tipo (incluse le forze Baronali) occupa alcun esagono nello Stato, e tutte le Fortezze nello Stato sono Conquistate dalla propria parte.

### Allineamento regioni

#### Baroni

Regione	Allineamento iniziale	Totale	All'inizio	Disponibile
Abruzzo Ultra	Francese	2	1 p.	1
Abruzzo Citra	Alleato	2	2 Al.	0
Molise	Alleato	2	2 Al.	0

Terra di Lavoro	Francese	5	1 Fr.	4
Capitanata	Non Allineato	3	0	3
Principato Ultra	Francese	3	0	3
Principato Citra	Francese	4	1 Fr.	3
Terra di Bari	Francese	4	2 Fr.	2
Terra D'Otranto	Francese	4	2 Fr. 2 Al.	0
Basilicata	Francese	2	2 Fr.	0
Calabria Citra	Francese	5	2 Fr. 1 Al.	2
Calabria Ultra	Alleato	6	3 Al. 2 Fr.	1

**Nota Storica :** L'allineamento degli Stati del Regno di Napoli all'inizio della guerra segnò il percorso di discesa di Carlo VIII nel meridione d'Italia.

**Primo Giocatore :** Francese, si schiera per primo

## Scenario 3: Lotta per il Regno di Napoli, 1502-1504

*Dopo la guerra di Ferrandino, la Spagna, guidata da El Gran Capitán, riorganizzò il suo esercito dopo i problemi rilevati nella prima campagna delle Guerre d'Italia, basando questi cambiamenti su quelli interni all'esercito del suo principale avversario, la Francia. La forza principale sul campo di battaglia di questa nazione ricca e potente era la cavalleria pesante, che si era evoluta in un moderno strumento armato, terrificante, disciplinato e ben organizzato nelle mani dei francesi, in grado di vincere la guerra più lunga di tutte, la Guerra dei Cent'anni.*

*Gli elementi più importanti della rivoluzione militare spagnola, per lo più basata sulla fanteria, furono: la riorganizzazione delle truppe di fanteria in compagnie specializzate; l'introduzione della picca come arma principale della fanteria; l'impiego di diversi tipi di armi da fuoco. Un altro elemento cruciale sul campo di battaglia fu l'adozione di attacchi di fanteria in massa, una tattica appresa dagli svizzeri, che ne furono maestri e (re)inventori.*

*Queste innovazioni portarono alla creazione del "tercio", che di fatto finì per dominare la scena militare europea per i successivi 150 anni.*

*Il trattato di Granada del 1500 doveva sancire la spartizione del Regno di Napoli tra Francia e Spagna. I termini dell'accordo prevedevano che l'Abruzzo e la Terra di Lavoro diventassero possesso francese, mentre la Puglia (composta da Terra di Bari e Terra d'Otranto) e la Calabria finissero in mano spagnola. Il trattato non parlava di Basilicata e Capitanata, due delle regioni più ricche tra le due zone di influenza. Ciò era voluto, perché le due maggiori potenze,*

## EL GRAN CAPITÁN

sfruttando la vaghezza del trattato firmato, intendevano rivendicare quelle regioni. Ciò non portò all'immediato stato di guerra, per ragioni diplomatiche nessuna delle due potenze volle essere indicata come "causa della guerra".

Ma alla fine, lo scontro militare tra le due più potenti nazioni europee era inevitabile. Nessuna delle due nazioni cercò di nascondere le sue mire sull'Italia, ricca e politicamente importante e, inoltre, il possesso dell'Italia meridionale era essenziale per preservare le rotte marittime commerciali spagnole.

I due principali teatri di questa guerra furono quindi la Puglia, dove Gonzalo si ritirò dapprima con il suo esercito e si difese dagli attacchi francesi guidati da Luigi D' Armagnac, duca di Nemours. E la Calabria, dove entrambe le parti portarono sempre più rinforzi. Gonzalo adottò dapprima una strategia attendista, proprio perché pensava che il suo esercito non fosse abbastanza forte per competere con il nemico. Anche se non fu del tutto inattivo, perché continuò azioni di disturbo delle linee nemiche e impiegò tutte le sue energie per tenere alto il morale delle sue truppe. Questo periodo vide molti episodi di guerra, che sembrano provenire dall'epoca medievale, il più famoso di tutti fu la Disfida di Barletta del 1503.

Fu solo quando Gonzalo ricevette rinforzi e rifornimenti sufficienti che decise di entrare in guerra, dopo aver rifiutato molte sfide a una grande battaglia da parte francese. Disse: "Vado in guerra quando è il momento giusto per noi, non per il nemico". Questo fu un drammatico cambiamento di visione per un capo di un esercito europeo in quei tempi, che disse un definitivo addio all'anacronistico modo cavalleresco di fare la guerra.

Le grandi migliorie studiate e attuate da Gonzalo si rivelarono decisive nella prima battaglia dell'era moderna, Cerignola (1503), dove la nuova Fanteria spagnola sconfisse sonoramente le maggiori armi dell'epoca, la cavalleria pesante francese e quella svizzera.

Fu questa una campagna alquanto articolata che portò a due grandi vittorie di Gonzalo Fernández de Córdoba, Cerignola e Garigliano, e decise infine il destino del Regno di Napoli alla Spagna per i secoli a venire.

**Data di inizio** : giugno, II ( 1502 )

**Data di fine** : gennaio, II ( 1504 )

### Lati

- **Francese** : Regno di Francia
- **Spagnolo** : Regno di Spagna

### Condizioni di vittoria :

- Ciascuna parte ottiene una **Vittoria Strategica** e lo Scenario termina alla fine di qualsiasi Turno, se nessuno Stato nel Regno di Napoli è Allineato alla parte nemica
- Se non si ottiene una Vittoria Strategica, alla fine dello Scenario ogni parte fa una somma di: il numero di Stati Allineati e il numero di Stati non Allineati in cui è presente almeno una Forza amica senza alcuna Forza nemica (le Forze del Barone contano) nel Regno di Napoli. Il totale francese viene sottratto dal totale spagnolo per determinare il livello di vittoria. Se il risultato è:

5 o più: vittoria **spagnola standard**  
tra 2 e 4: vittoria **marginale spagnola**  
tra -2 e 0: vittoria **marginale francese**

-3 o meno: Vittoria **Standard Francese**

Se il risultato è "1", la parte che possiede **Napoli** ottiene una Vittoria **Standard**

- Il pareggio non è possibile

### Programmazione AP :

	Esercito francese	Esercito spagnolo
All'inizio	7	3
Ogni turno idoneo fino a ottobre I compreso (1502)	4	*
Dal I febbraio (1503) al I luglio (1503)	3	3
Dal I agosto (1503) alla fine	4	2

Nota: AP aggiuntivi possono essere concessi tramite la "Disfida", vedi Regole Speciali

\* : Tirare un dado. Se risulta 1,2,3, viene ricevuto 1 AP nominale; altrimenti, 0 AP.

### Fonti di approvvigionamento :

- Francese: **qualsiasi** tra **Roma** e **qualsiasi esagono di Porto in "Terra di Lavoro"** o **"Principato Citra"**  
[Nota Storica: i porti del Tirreno sono considerati Fonti di Rifornimento per via degli approvvigionamenti via mare della Flotta Francese]
- Spagnola: **qualsiasi esagono di Porto sul Mare Adriatico, Taranto or Riggio**

### Cap. Generali iniziali:

- French: **Nemours, Saluzzo**
- Spanish: **Córdoba**

### Schieramento iniziale, Capitani minori e unità sostitutive:

#### Esercito francese:

**Carte Capitano: Nemours (1), Aubigny (2), La Palice (3), Alegre (4), Bayard (6), Marchese di Saluzzo (9), Francesco II Gonzaga (11)** (Marchese di Mantova), **French Minor (7) and (8)**

Nota: il giocatore francese ha la possibilità di creare una o più Forze e dispiegarle nel territorio degli Stati sotto indicati:

Ovunque in una delle seguenti regioni: "Terra di Lavoro", "Abruzzo Citra", "Abruzzo Ultra", "Principato Citra", "Principato Ultra":

Cap. Gen. **Nemours**, Ordine: <qualsiasi> con:

- Gendarmi francesi: 10 SP (2 x 5)
- Fanteria francese: 8 SP (2 x 4)
- Fanteria svizzera: 4 SP (1 x 4)
- Artiglieria francese: 4 SP (2 x 2)
- Artiglieria d'assedio
- Capitani subordinati/non-impiegati: **Aubigny, Bayard, La Palice, Alegre**

In qualsiasi Fortezza o Porto nei rispettivi Stati, salvo diversa indicazione :

Baroni Francesi:

- "Terra di Lavoro" (2)
- "Principato Citra" (1): a Salerno
- "Terra di Bari" (1)

## EL GRAN CAPITÁN

- “Terra d’Otranto” (1)
- “Calabria Citra” (2): a Corigliano e Rocca Imperiale
- “Calabria Ultra” (2): a Catanzaro e Opido

**Capitani Minori:** 2 Francesi, entrano come Rinforzi

### Unità sostitutive:

- Fanteria svizzera: ( 1 x 12 )

### Esercito Spagnolo:

Carte Capitano: **Córdoba (10), Navarro (16), Moncada (18), Benavides (19), De Andrade (20), De Leyva (21), Paredes (22), Fabrizio Colonna (12), Prospero Colonna (23), Pineiro (24), Alviano (5), Spanish Minor (13) and (14)**

Ovunque in “Terra di Bari” e/o “Terra d’Otranto”:

Cap. **Córdoba**, Ordine: <Qualsiasi> con:

- Cavalleria pesante italiana (servizio spagnolo): 3 SP ( 1 x 3 )
- Fanteria spagnola : 10 SP ( 2 x 5 ) [FA]
- Cavalleria leggera spagnola: 2 SP ( 1 x 2 )
- Cavalleria leggera Stradioti (servizio spagnolo): 1 SP ( 1 x 1 )
- Artiglieria spagnola: 3 SP ( 1 x 3 )
- Artiglieria d'assedio
- Ingegneri da campo
- Ponte di barche
- Capitani subordinati/non impegnati: **Navarro, F.Colonna, P.Colonna, Paredes**

*Nota: il giocatore spagnolo ha la possibilità di creare una o più Forze e schierarle nel territorio degli Stati sopra indicati.*

Ovunque in “Calabria Citra” o “Calabria Ultra”:

Cap. **Pineiro** , Ordine: <qualsiasi> con:

- Fanteria spagnola : 3 SP ( 1 x 3 ) [FA]
- Stradioti Cavalleria leggera (servizio spagnolo) : 1 SP ( 1 x 1 )

In qualsiasi Fortezza o Porto nei rispettivi Stati :

### Spagnoli:

- “Terra di Bari” (3)
- “Terra d’Otranto” (3)
- “Calabria Citra” (1): a Cosenza o Amantea
- “Calabria Ultra” (1): a Riggio o Tropea o Monte Leone

**Capitani minori** : 2 Spagnolo , non schierato

### Unità sostitutive disponibili :

- Cavalleria leggera spagnola : ( 1 x 6 )
- Fanteria spagnola: ( 1 x 10 ) [FA]
- Cavalleria leggera Stradioti (servizio spagnolo):( 1 x 3 )

### Rinforzi :

*Agosto, II (1502) :*

#### Spagnoli:

Entrano sulla mappa in qualsiasi esagono di Porto in “Calabria Citra” o “Calabria Ultra”, Cap. **Moncada** , Ordine: <Qualsiasi>, con :

- Fanteria spagnola: 2 SP ( 1 x 2 ) [FA] [Q = 3]

*Ottobre, I (1502) :*

#### Spagnoli:

A Riggio (“Calabria Ultra”), Cap. **Benavides** , Ordine: Manoeuvre, opzionalmente Road March, con ::

- Cavalleria pesante spagnola : 2 SP (1 x 2 )
- Cavalleria leggera spagnola: 2 SP ( 1 x 2 )
- Fanteria spagnola (Rodoleros): 4 SP ( 1 x 5 )
- Capitani subordinati/non-impiegati: **De Leyva**

*Nota che Calabria Citra e Ultra passano all'allineamento francese in questo turno (vedi Allineamento regionale, sotto)*

*Ottobre, II (1502) :*

#### Francesi:

In qualsiasi forza francese con un Capitano Generale o all'interno di una città di uno Stato allineato francese occupato da una forza francese :

Capitano Minore Francese, Ordine: <qualsiasi> con:

- Gendarmi francesi: 4 SP ( 1 x 5 )
- Fanteria svizzera : 3 SP (1 x 4 )

*Febbraio, II (1503) :*

#### Francesi:

In qualsiasi forza francese con un Capitano Generale o all'interno di una città di uno Stato allineato francese occupato da una forza francese:

- Fanteria svizzera : 3 SP (1 x 4 )

*Marzo, II (1503) :*

#### Spagnoli:

Entrando sulla mappa in qualsiasi Porto in "Terra di Bari" o "Terra d'Otranto" occupato da una forza spagnola :

- Lanzichenecchi (servizio spagnolo): 4 SP ( 1 x 4 )

*Aprile, I (1503) :*

#### Spagnoli:

A Riggio (“Calabria Ultra”), Cap. **De Andrade** , Ordine: Manovra, facoltativamente Road March, con :

- Fanteria spagnola: 4 SP (1 x 6) [FA]
- Fanteria spagnola (Rodoleros): 2 SP ( 1 x 2 )
- Cavalleria pesante spagnola : 2 SP (1 x 2 )
- Cavalleria leggera spagnola: 2 SP ( 1 x 2 )

*Giugno, I (1503) :*

#### Francesi:

In qualsiasi esagono di Porto in “Lazio”, “Terra di Lavoro”, “Principato Citra” :

Capitano Minore Francese, Ordine: <qualsiasi> con:

- Archibugieri francesi : 6 SP (1 x 6 )

*Agosto, I (1503) :*

#### Francesi:

In qualsiasi Porto in “Lazio”, “Terra di Lavoro”, “Principato Citra”:

Cap. Gen. **Marchese di Saluzzo**, Ordine: <Qualsiasi> con:

- Archibugieri francesi: 8 SP ( 1 x 9 )
- Artiglieria francese: 2 SP ( 1 x 2 )

*Settembre, II (1503) :*

#### Francesi:

A Roma:

Cap. **Gonzaga** , Ordine: Manovra, Marcia Stradale, con:

## EL GRAN CAPITÁN

- Gendarmi francesi: 10 SP ( 1 x 10 )
- Archibugieri francesi: 6 SP ( 1 x 6 )
- Fanteria svizzera : 4 SP (1 x 4 )
- Cavalleria leggera italiana (servizio francese): 3 SP ( 1 x 4 )

*Ottobre, II (1503) :*

### Spagnoli:

Con un Capitano Generale spagnolo:

Cap. **Alviano** , Ordine <qualsiasi> con:

- Fanteria italiana (servizio spagnolo): 8 SP ( 1 x 8 )
- Cavalleria pesante italiana (servizio spagnolo): 3 SP ( 1 x 3 )

### Regole ed eventi speciali :

**1) Primo turno.** Il segmento Amministrativo della Sequenza di Gioco è omesso per entrambi i giocatori nel Turno di Gioco 1.

### 2) Movimento dei Capitani via Mare .

Durante un'Attivazione, se una Forza composta al massimo da un'unità combattente si trova in un esagono di Porto, può essere attivata (anche un Capitano non-impiegato, ma non un'unità Barone) per muovere via mare in un altro esagono di Porto libero da unità nemiche. Le forze francesi possono muoversi liberamente da e verso qualsiasi porto nel Mar Tirreno. Le forze spagnole possono muovere liberamente da e verso qualsiasi porto nel Mar Ionio e/o Adriatico.

Questo movimento per mare non dipende dal risultato del tiro di dado per l'attivazione e può sempre essere effettuato una volta che il Capitano è attivato, sebbene sia l'unico movimento che può fare per quel Turno di Gioco (cioè, una sola Attivazione).

**3) Lavori in terra.** Tutte le forze francesi usano la Regola Speciale 6) dello Scenario 2 per la durata dello Scenario. Le forze spagnole usano la regola standard 8.5 senza limitazioni.

### 4) Riallineamento degli Stati del Regno di Napoli

Ogni Stato del Regno di Napoli ha un **Fattore di Dominanza** (un numero stampato sulla mappa nel doppio riquadro quadrato di ogni Stato) e un allineamento iniziale di assetto (Francese/Spagnolo/Non Allineato). L'allineamento di uno Stato passa a favore di una parte del gioco, durante la Fase della Vittoria quando la parte **possiede** (vedi 15.1) un numero di Fortezze (Città Fortificate e Borghi Fortificati) che permette di **eguagliare o superare** il Fattore di Dominanza dello Stato. Contare due per ogni Città Fortificata e uno per ogni Borgo Fortificato. L'allineamento dello Stato viene cambiato a favore del giocatore che controlla (aggiustare di conseguenza il segnalino "Conquistato" nella casella Stato), che potrà schierare le unità Baronali "disponibili" nello Stato durante i turni di gioco idonei. Le unità Baronali già sulla mappa rimangono controllate dal giocatore originale (non cambiare o capovolgere le loro pedine) o rimangono Non Allineate se lo erano. Le nuove unità Baronali saranno controllate dal giocatore al quale lo Stato è attualmente Allineato (come da Regola Standard 16.3.1)

### 5) "Disfida" (Sfida)

Quando una Forza che include unità di **Cavalleria Pesante** sta occupando una **Fortezza** e si trova entro due esagoni da un'unità di **Cavalleria Pesante** nemica, **entrambe le parti** possono dichiarare una "Disfida" contro l'unità avversaria

(prima il giocatore attivo). Una Disfida può essere dichiarata solo **al termine dell'Attivazione di una Forza. Nessuna Forza può avere un ordine di Attacco.** I giocatori devono rivelare se una qualsiasi delle loro Unità entro due esagoni da una Forza dichiarante è idonea; se più di un'unità è idonea, la Forza dichiarante sceglie l'unità nemica.

Se la parte nemica rifiuta la Disfida, il dichiarante guadagna immediatamente **1 AP** e la Forza sfidata deve effettuare un immediato **Controllo di Disciplina**. Altrimenti entrambi i giocatori tirano un dado, con un modificatore di +1 per il dichiarante. Entrambi i giocatori aggiungono anche la **Qualità** della loro unità al risultato del tiro di dado. Se i risultati del dado modificati sono uguali, la Disfida termina senza risultato. Il giocatore con il risultato più alto è il vincitore, che guadagna **3 AP**, mentre l'Esercito perdente deve effettuare un **Controllo Disciplina immediato con un modificatore di +1**. Inoltre, assegna permanentemente un +1 al vincitore e un -1 al perdente di una Disfida rispetto al numero totale di Fortezze Possedute nello Stato in cui si svolge la Disfida, con riferimento alla Regola Speciale 4 di questo Scenario.

Si può dichiarare più di **una Disfida per Turno** (per entrambe le parti).

Dopo che nel gioco è stata combattuta la prima Battaglia Maggiore, questa regola non è più in vigore per il resto del gioco.

*Motivazione storica: si suppone che lo spirito cavalleresco della guerra medievale venga spazzato via dal primo vero massacro sul campo di battaglia.*

### 6) Porti Veneziani

**Trani, Brindisi** [Terra di Bari] e **Otranto** [Terra d'Otranto] sono porti controllati dai Veneziani. Ponete lì un segnalino di controllo veneziano. Le forze di entrambe le parti possono entrare, ma non fermarsi mai, o cambiare il Controllo di tali esagoni di Porto. La parte spagnola può usare qualsiasi di questi porti come Fonte di Rifornimento.

**7) Terra di Bari** ha un Fattore di Dominanza di 7 in questo scenario.

### Allineamento regioni

#### Baroni

Regione	Allineamento iniziale	Total e	All'inzio	Disponibili
Abruzzo Ultra	Francese	2	0	2
Abruzzo Citra	Francese	1	0	1
Molise	Non allineato	1	1	(*)
Terra di Lavoro	Francese	5	2 Fr.	3
Capitanata	Non Allineato	3	1	(*)
Principato Ultra	Francese	1	0	1
Principato Citra	Francese	4	1 Fr.	3
Terra di	Spagnolo	4	1 Fr.	0

## EL GRAN CAPITÁN

Bari			3 Sp.	
Terra D'Otranto	Spagnolo	4	1 Fr. 3 Sp.	<b>0</b>
Basilicata	Spagnolo	2	0	<b>2</b>
Calabria Citra	(**)	5	2 franchi 1 sp.	<b>2</b>
Calabria Ultra	(**)	6	2 franchi 1 sp.	<b>3</b>

(\*): Se e quando uno Stato Non Allineato diventa Allineato con una delle parti, il numero Totale indicato di unità Baroni di quella parte diventa disponibile per il giocatore che lo controlla.

(\*\*): Sia Calabria Citra che Ultra sono allineate con la Spagna all'inizio. Diventano immediatamente **allineati alla Francia** ogni volta che i rinforzi spagnoli Cap. **Benavides** e le sue truppe entrano in gioco (normalmente al turno **Ottobre I, 1502**).

**Primo Giocatore** : Francese

### Scenario 4 : L'ultima "chance" del Lautrec, 1528

*Dopo la sua disastrosa sconfitta a Pavia nel 1525, Francesco I fu costretto a firmare il Trattato di Madrid e a rimanere prigioniero in Spagna. Dopo essere stato liberato nel 1526 dall'imperatore Carlo V, dimenticò presto le sue pretese di preservare eternamente la pace con la Spagna, non vedendo l'ora di rinnovare la sua guerra personale contro la dinastia degli Asburgo. L'occasione fu offerta da papa Clemente VII, che propose un'alleanza tra la Repubblica di Venezia, il Regno d'Inghilterra, il Ducato di Milano e la Repubblica di Firenze. Lo scopo della Lega di Cognac, dal nome del luogo in cui fu firmato l'accordo, era il tentativo di mettere insieme i potenti nemici dell'Impero per una lotta che intendesse contenere le mire espansionistiche di Carlo V. Questo sforzo sfociò nella guerra della Lega del Cognac (1526-1530), combattuta in tutta Italia. Le due parti si affrontarono in una lunga guerra di logoramento sul territorio italiano, senza grandi battaglie, forse ricordando il massacro di Pavia. Nel 1527, Roma, lasciata senza protezione dalle principali forze della Lega, fu brutalmente saccheggiata dai lanzichenecchi tedeschi al servizio imperiale comandati da Frundsberg. Il Papa dovette scappare, rifugiarsi a Castel Sant'Angelo e pagare 400.000 ducati, una cifra incredibile per quel tempo. L'imperatore cattolico Carlo V permise che ciò accadesse come rappresaglia per il ruolo di sostegno del Papa nella Lega. Questo avvenimento sconvolse i cuori e le menti di tutto il mondo cattolico. La Francia, che fino ad allora aveva mostrato una strategia incerta, creò un unico grande esercito con l'intento di riprendere l'iniziativa nel teatro italiano. Questo esercito entrò in Italia il 23 luglio 1527 dalla Val di*

*Susa. Ma Odet de Foix (1485 - Napoli, 16 agosto 1528), visconte di Lautrec, a cui fu assegnato il comando dell'esercito francese, adottò una strategia ancora una volta incerta e attese cinque mesi prima di decidere di dirigersi a sud attaccando il Regno di Napoli. Questo apparentemente aveva due obiettivi: primo riconquistare il Regno di Napoli, che i francesi consideravano loro ma era saldamente in mano spagnola, e secondo liberare Roma dai Lanzichenecchi, che ancora occupavano la città dopo il sacco. Il secondo obiettivo fu in effetti raggiunto, ma nel complesso la spedizione di Lautrec fu un completo disastro e pose fine per sempre alle mire francesi sulla Penisola Italiana. Lo stesso Lautrec morì di peste che irruppe nell'esercito francese mentre assediava Napoli, capitale del regno.*

*Al momento della campagna, El Gran Capitan era già morto da molti anni, ma abbiamo deciso di includere questa campagna perché segna la fine delle Guerre d'Italia nel sud Italia.*

**Data di inizio** : Febbraio, I ( 1528 )

**Data di fine** : Ottobre, II ( 1528 )

**Lati**

- **Alleato** : Regno di Francia, Repubblica di Venezia
- **Impero** : Sacro Romano Impero

**Condizioni di vittoria** :

- La fazione Imperiale ottiene una vittoria automatica e immediata nel momento in cui sulla mappa non è presente alcun Capitano Generale francese con Grado 4 o 5
- Alla fine dello Scenario ciascuna parte fa una somma del numero di Stati Alleati amici. Il lato con la somma più alta è il vincitore
- Se non si ottiene una Vittoria Standard, la parte che possiede Napoli alla fine dello Scenario è la vincitrice

**Programmazione AP :**

	Alleato Esercito	Imperiale Esercito
All'inizio	<b>8</b>	<b>4</b>
Ogni turno idoneo	<b>5</b>	<b>4</b>

**Fonti di approvvigionamento** :

- Alleato: Teramo
- Imperiali : Roma, Napoli, Riggio

**Cap.Generali iniziali:**

- Alleato: **Lautrec**
- Imperiale: **arancione**

**Allestimento iniziale, Capitani minori e unità di soccorso :**

**Esercito Alleato:**

Carte capitano: **Lautrec (2)**, **Navarro (16)**, **Vaudemont (5)**, **Saluzzo (9)**, **Baglioni (15)**, **Minor francese (7)**, **Minor veneziano (17)**

A Teramo ("Abruzzo Ultra"):

Cap. gen. **Lautrec**, Ordine: Manovra, Marcia su strada con:

- Gendarmi francesi: 6 SP ( 1 x 10 )
- Archibugieri francesi: 12 SP ( 2 x 6 ) [FA]

## EL GRAN CAPITÁN

- Fanteria Svizzera: 3 SP ( 1 x 4 )
- Lanzichenecchi (servizio francese): 11 SP ( 2 x 6 )
- Artiglieria francese: 4 SP ( 2 x 2 )
- Ingegneri sul campo
- Artiglieria d'assedio
- Capitani subordinati/non-impiegati: **Navarro, Vaudemont**

A L'Aquila (“Abruzzo Ultra”):

- Cap. **Saluzzo**, Ordine: Manovra, Marcia Stradale con:
- Cavalleria pesante italiana (servizio francese): 4 SP (1 x 4)
  - Fanteria italiana (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 ) [FA]

A Teramo (“Abruzzo Ultra”):

- Capitano Minore Veneziano , Ordine: Manovra con:
- Cavalleria leggera Stradioti (servizio veneziano): 1 SP ( 1 x 2 )
  - Fanteria veneziana: 2 SP ( 1 x 4 )

A Sora (“Terra di Lavoro”):

- Cap. **Baglioni**, Ordine: Manovra, Marcia su strada con:
- Fanteria Italiana (Bande Nere): 8 SP ( 2 x 4 ) [FA]

**Capitani minori** : 1 francese , 1 veneziano (già sulla mappa)

**Unità sostitutive disponibili** :

- Lanzichenecchi (servizio francese): ( 1 x 12 )

**Imperiale :**

Capitano cards: **Orange (10), Del Vasto (20), Ferrante I (11)** (Gonzaga), **Moncada (18), Maramaldo (19), Imperial Minor (13)**

A Roma (segnalino di Pillaged):

- Cap. Gen. **Orange**, Ordine: Manovra con:
- Lanzichenecchi (servizio Imperiale): 20 SP ( 2 x 10 )
  - Fanteria spagnola: 2 SP ( 1 x 2 ) [FA] [Q = 3]
  - Capitani subordinati/non-impiegati: **Del Vasto, Ferrante, Moncada**

A Napoli (“Terra di Lavoro”):

- Minor Capitano Imperiale [usare un Minore Spagnolo], Ordine: Presidio con:
- Cavalleria leggera spagnola: 2 SP ( 1 x 2 )

Baroni spagnoli:

- “Terra di Lavoro” (2): a Naples e Gaeta
- “Capitanata” (1): a San Severo
- “Principato Ultra” (1): a Ariano
- “Principato Citra”, “Terra di Bari”, “Terra d’Otranto” , “Basilicata” (1) per ogni Regione
- “Calabria Citra”, Calabria Ultra”: (2) per ogni Regione

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

**Unità sostitutive disponibili**:

- Lanzichenecchi (servizio Imperiale): ( 2 x 5 )

**Rinforzi**:

*Qualsiasi turno dopo il maggio II (1528) :*

**Spagnoli**:

Entrano sulla mappa in qualsiasi esagono del “Principato Ultra” occupato da una Forza maggiore spagnola :

Cap. **Maramaldo** , Ordine: <Qualsiasi>, con:

- Cavalleria leggera italiana [senza bandiera] : 2 SP (1 x 2 )
- Fanteria italiana (servizio spagnolo): 4 SP ( 1 x 8 )

**Regole ed eventi speciali :**

**1) Primo turno.** Il segmento Amministrativo della Sequenza di Gioco è omesso per entrambi i giocatori nel Turno di Gioco 1 .

**2) Lavori in terra.** La regola base del gioco 8.5 è in vigore per entrambe le parti.

**3) Riallineamento degli Stati del Regno di Napoli**

La Regola 4) dello Scenario 3. è in vigore.

**4) Peste**

La peste scoppia con un tiro di dado modificato di **8** (non 9).

*Nota storica: era un'estate molto calda, grandi eserciti marciavano per lunghi periodi sul territorio, le scorte di cibo erano scarse. La peste decimò l'esercito francese.*

**5) Armi da fuoco.** Ad ogni assalto sulla Tabella degli Assalti, aggiungete la seguente condizione: aumentate di 1 la Qualità della Forza Attaccante se il maggior numero di SP attaccanti è Fanteria con Armi da Fuoco o se la Forza attaccante ha giocato “Armi da Fuoco” (regola Opz. Battaglia Maggiore).

*Nota storica: questa regola tiene conto dell'evoluzione nello sviluppo delle armi da fuoco portatili durante gli ultimi anni delle guerre italiane.*

**6) Stack multinazionali.** Il Capitano minore veneziano può essere subordinato a un Capitano generale francese. Le Unità Combattenti Veneziane possono essere subordinate solo ai Capitani Veneziani.

**7) Terra di Bari** ha un Fattore di Dominanza di **8** in questo scenario.

**Allineamento regioni**

*Baroni*

Regione	Allineamento iniziale	Totale	All'inizio	Disponibile
Abruzzo Ultra	Imperiale	2	0	2
Abruzzo Citra	Imperiale	2	0	2
Molise	Imperiale	2	0	2
Terra di Lavoro	Imperiale	5	2 Imp.	3
Capitanata	Imperiale	3	1 Imp.	2
Principato Ultra	Imperiale	3	1 Imp.	2

## EL GRAN CAPITÁN

Principato Citra	Imperiale	3	1 Imp.	2
Terra di Bari	Imperiale	3	1 Imp.	2
Terra D'Otranto	Imperiale	3	1 Imp.	2
Basilicata	Imperiale	2	1 Imp.	1
Calabria Citra	Imperiale	5	2 Imp.	3
Calabria Ultra	Imperiale	5	2 Imp.	3

**Primo giocatore: Francese**

### Scenario 5 : La crociata di Carlo VIII (uno scenario ipotetico), 1495-96

Storicamente Carlo VIII, Re di Francia, lasciò Napoli il 20 maggio 1495 dopo aver regnato solo pochi mesi sul Regno di Napoli. Molte furono le ragioni per cui decise di andarsene: la prima fra tutte era che il re francese aveva il suo centro di affari e preoccupazioni a Parigi, e non poteva permettersi di lasciare il suo trono per un periodo di tempo più lungo. La sua decisione fu indubbiamente accelerata dalla formazione di una lega antifrancesa composta da Venezia, l'Impero, il Papa, Milano e la Spagna.

Carlo reagì con grande disappunto ricevendo la notizia della nuova lega creata, create solo formalmente per combattere contro i turchi. In effetti, temeva che tutti i suoi nemici stessero per allearsi contro di lui. E aveva ragione, sulla via del ritorno in Francia, il suo esercito fu intercettato nella valle del Taro e ne seguì la grande battaglia di Fornovo (6 luglio 1495). A causa dell'incompetenza della parte alleata, riuscì a ottenere una vittoria.

Gli storici dibattono da tempo sulla decisione di Carlo VIII di dividere in due parti tutte le sue forze e tornare in Francia con una di esse. Ciò è particolarmente strano se si pensa alla vastità del Regno di Napoli e alla dimensione relativamente scarsa della forza lasciata per presidiare un tale territorio. Ma lo ha fatto ed ora ci troviamo di fronte ai risultati della sua scelta.

Questo scenario esplora la possibilità che Carlo abbia deciso di non lasciare il Regno di Napoli, ma abbia invece deciso di rimanere e combattere contro la Spagna per il dominio del regno. Il presupposto qui è che l'esercito della lega non avrebbe tentato di scendere nell'Italia meridionale, per il timore che, in caso di probabile sconfitta, avrebbe perso tutti i suoi preziosi e vitali territori settentrionali in Italia. Un'altra conseguenza sarebbe che l'esercito francese avrebbe presto consumato tutte le sue risorse accumulate per rifornirsi. Ciò significa che le condizioni di vittoria dovrebbero essere raggiunte nel più breve periodo di tempo.

Questo scenario viene giocato come lo scenario 2, con le seguenti differenze:

**Data di Fine :** Vedi la Regola Speciale 2) di questo Scenario.

**Cap. Generali iniziali:**

- Francese: Carlo VIII

*Nota: Montpensier non è un Capitano Generale mentre Carlo VIII è in gioco*

**Condizioni di vittoria :**

- La parte francese ottiene una vittoria automatica alla fine di ogni turno, se nessuna forza spagnola o veneziana non assediata (sono escluse le forze Baronali) occupa il Regno di Napoli (il porto di Ischia non conta) **OPPURE** ogni Stato del Regno di Napoli è allineato con i francesi **OPPURE Ferrandino** viene catturato o ucciso.
- La parte Alleata ottiene una Vittoria automatica **immediata** se **Carlo VIII** viene catturato o ucciso
- Lo Scenario può terminare e la parte Alleata vince automaticamente in virtù della Regola Speciale 2)
- Il pareggio non è possibile

**Programmazione AP :**

Modificare la programmazione AP francese come segue:

	francese Esercito
All'inizio	10
Ogni turno idoneo	6

**Esercito francese:**

Aggiungere la seguente forza alla configurazione francese:

Carte Capitano: **Carlo VIII (18)**, Gian Giacomo **Trivulzio (21)**

Ovunque in "Terra di Lavoro", **Cap. Gen. Carlo VIII**, Ordine: < qualsiasi > con:

- Fanteria Svizzera : 4 SP ( 1 x 4 )
- Cavalleria leggera italiana (servizio francese): 2 SP ( 1 x 2 )
- Artiglieria francese: 8 SP ( 4 x 2 )
- Archibugieri francesi : 9 SP ( 1 x 9 ) [FA]
- Gendarmi francesi: 10 SP ( 2 x 5 )
- Artiglieria d'assedio
- Ingegneri sul campo
- Capitani subordinati/non-impiegati: **G.G.Trivulzio**

**Rinforzi :**

*I rinforzi francesi a partire dal maggio II (1496) non vengono ricevuti (supponendo che Carlo VIII stesse impiegando tutte le sue risorse per sostenere il suo sforzo principale)*

**Regole ed eventi speciali :**

**1) Riallineamento dei Baroni .** Il "Riallineamento degli Stati Allineati con la Francia" e il "Riallineamento di uno Stato per la piena conquista" della Regola Speciale 8) dello Scenario 2 non sono in vigore. Usare invece la Regola Speciale 4) dello Scenario 3). Le altre sezioni della regola 8) sono in vigore.

**2) Carlo VIII torna in Francia.** A partire da **Aprile, I ( 1496 )**, e di nuovo ogni **due** turni di gioco, il giocatore francese tira un

## EL GRAN CAPITÁN

dado all'inizio della fase del Tempo. Con un risultato di 6 sul tiro di dado, Carlo VIII decide che è ora di tornare a casa, lo Scenario termina e gli Alleati vincono. Un modificatore cumulativo di +1 viene aggiunto al tiro di dado ogni volta che il dado viene tirato.

*Nota storica: si suppone che Carlo VIII prima o poi debba tornare in patria per affrontare il suo destino. Non aver raggiunto i suoi obiettivi implica una vittoria degli Alleati.*

**3) Ferrandino.** Durante lo Scenario, la prima volta che (solamente) **Ferrandino** entra in un Borgo o in un esagono di Città in uno Stato Allineato Francese del Regno di Napoli si tira un dado nella successiva Fase della Vittoria. Aggiunge sempre +2 al tiro di dado e sottrae 1 (-1) se qualsiasi Forza francese (non una Forza Barone) è presente nel territorio dello Stato. Il risultato è il numero di unità Baroni Alleate che l'Alleato riceve, che non può essere superiore al numero di unità Baroni disponibili per quello Stato (vedi Regole Standard).

**4) Terra di Bari** ha un Fattore di Dominanza di **8** in questo scenario.

**Allineamento delle regioni :** come lo scenario 2.

### NOTE DI PROGETTAZIONE

Creare El Gran Capitán è stato un lungo viaggio. Ad un certo punto volevo desistere: la ricerca storica era troppo faticosa e lunga. Ma allora, quale altro periodo storico offre le stesse sfide per un progettista di wargame? E per di più, tutti quelli che mi chiedevano del seguito del primo gioco avevano un peso. Della parte più difficile, la mappa, parlo a parte. Qui parlo solo delle differenze con il primo gioco della serie, da cui questo deriva.

La prima differenza è la scala 3x, sia per lo spazio che per il tempo, qui 15 giorni per turno e km 10 per esagono. Ciò ha comportato la revisione di una serie di elementi come l'impatto dell'attrito, la definizione delle linee di comunicazione, la capacità di muovere le forze attivate. Soprattutto, la differenza di scala ha reso necessario combattere all'interno dell'esagono e non tra esagoni. Tutto questo refactoring ha reso comunque possibile mantenere gli elementi essenziali del sistema di gioco originale, senza stravolgimenti.

El Gran Capitán rimane concentrato sulla manovrabilità degli eserciti, che a sua volta dipende dalla disponibilità di Punti Amministrativi. Ma questi alla fine dipendono dall'abilità dei comandanti in capo, i giocatori, di mantenere aperte le loro linee di comunicazione, mentre manovrano per attaccare le posizioni nemiche o difendere le proprie.

Il Sud Italia è un luogo caldo e questo fattore, il caldo, è decisivo nelle operazioni militari, soprattutto per gli aspetti logistici, molto più ieri che oggi. Ci sono poche prove di marce forzate nelle campagne trattate in questo gioco, e i giocatori noteranno la difficoltà nell'eseguirle.

Il raggruppamento è limitato a sole tre forze per esagono, il che simula la difficoltà incontrata dagli eserciti dell'epoca nel coordinare più forze contemporaneamente nel teatro di guerra. Allo stesso tempo, esistono numerosi tipi di combattimento, ma il numero di ingaggi in un esagono conteso è effettivamente limitato a un attacco e un contrattacco.

La battaglia principale ha subito un restyling per renderla più fluida. Gli scenari sono lunghi e le decisioni da prendere

strategiche, quindi ci è sembrato normale ridurre l'impatto di questo modulo di gioco, vista anche la rarità di questo tipo di combattimento. La battaglia principale nel suo stile originale, che ha così tanti giocatori appassionati, è rimasta una regola facoltativa.

In un contesto difficile come quello dell'Italia meridionale medievale, il saccheggio in questo gioco può diventare un'arma essenziale per la sopravvivenza, a causa della generale scarsità di rifornimenti.

Oggi come allora, anche per le maggiori potenze militari è difficile mantenere il controllo di una vasta nazione senza il supporto delle potenze locali. I Baroni rappresentano proprio questi poteri, e il loro ruolo è eminentemente difensivo e di protezione delle lunghe vie di comunicazione. I Baroni non sono quindi uno strumento decisivo nelle operazioni offensive, ma determinanti per il controllo dei territori. Abbiamo fornito un passaggio specifico nella sequenza di gioco per il movimento dei baroni sulla mappa, che rende più veloce e interessante eseguire i turni.

Studiando queste campagne attraverso il gioco, verrà naturale chiedersi, come abbiamo fatto noi, come Francia e Spagna abbiano potuto pensare di controllare territori così vasti con forze e risorse così ridotte e nel frattempo anche condurre operazioni offensive! Ma è quello che è successo, che ha posto interessanti sfide di design e ciò che rende questo gioco così speciale.

Siamo consapevoli che non tutte quelle antiche campagne siano state comprese, ma forse abbiamo fatto un piccolissimo passo avanti nella loro comprensione.

### NOTE SULLA PROGETTAZIONE DELLA MAPPA

Progettare la mappa è stato il compito più difficile nella creazione del gioco. Ciò è dovuto alla difficoltà di reperire buone fonti storiche. Lo stesso problema si presentò nel gioco precedente, ma questa volta era rafforzato dall'assoluta assenza di mappe raffiguranti strade, dimensioni delle città, forza delle fortezze, tipo di terreni esistenti in quel periodo nel sud Italia. Quindi il lavoro sulla mappa si è bloccato per anni, con progressi minimi.

A volte, però, "natura facit saltus" ed un giorno per puro caso mi sono imbattuto in una copia dell' "Atlante delle Province del Regno di Napoli", Stigliola Nicola Antonio (1546-1623), Napoli. Questo è stato un fatto rivoluzionario per il mio lavoro, in quanto questo atlante, disegnato intorno al 1550, quindi non molti anni dopo le nostre campagne, raffigurava le strade principali del Regno di Napoli. Ancora più sorprendentemente, la mappa riportava il termine ("fuochi") e mi chiedevo quale potesse essere il significato. Mumble, mumble per settimane... poi, Eureka! quale altro facile metodo poteva usare un uomo del XV secolo per contare la popolazione? ogni fuoco è una famiglia, quindi il numero dei fuochi dà la grandezza del luogo (che mi era sconosciuto). Avevo finalmente scoperto le dimensioni esatte di paesi, città e altri luoghi sulla mappa.

Un altro colpo di fortuna è stato incontrare l'opera di A.Mauro (op.cit.), che delinea le principali fortificazioni del Regno di Napoli e su di esse ha indirizzato il mio lavoro. Sono state poi consultate alcune fonti online per determinare lo stato di conservazione delle fortezze primarie e secondarie allora esistenti.

La maggior parte del terreno nell'Italia meridionale è di montagna, o alta montagna, e collina. Si tratta di colline per lo più boschive, soprattutto in Calabria, ma piene di strade sterrate anche

## EL GRAN CAPITÁN

attualmente. Quindi si presume che una forza del XV secolo potesse entrare in quei terreni, ma con difficoltà.

Le due pianure principali erano la Puglia e la Campania, che di fatto erano le regioni più ricche, anche se qui la maggior parte del terreno era incolta. Alcune delle strade che confluiscono dalla Campania alla Puglia sono state tracciate sul tracciato delle antiche strade romane, ancora esistenti e visibili, e in parte interrate o interrotte.

Ci sono due strade secondarie interessanti, da Teramo in Abruzzo alla regione Puglia e da Castel di Sangro a Lucera. L'interesse sta nel fatto che sono tracciate sul percorso degli antichi "tratturi", che permettevano la pratica della transumanza

dai verdi pascoli d'Abruzzo alle pianure pugliesi, che risale all'epoca romana.

Il lavoro sulla mappa è durato molti molti anni, credo che con questa mappa abbiamo una rappresentazione grafica abbastanza rara di come era l'Italia meridionale nel XVI secolo.

Infine, vorrei aggiungere due parole per ringraziare sia Sergio Schiavi, che ha disegnato la mappa, sia Marino Salimbeni, che ha scritto tutte le scritte sulla mappa come un "amanuense", il che rende questa mappa per me così speciale.

*Nicola Contardi*

### *Riepilogo degli effetti meteorologici*

<b>Tempo atmosferico</b>	<b>Movimento</b>	<b>LOC &amp; AP</b>	<b>Attrito</b>	<b>Combattere</b>
<i>Bel tempo</i>	--	--	--	--
<i>Calore</i>	--	--	+1 al tiro di dado per l'attrito (*)	--
<i>Fango</i>	-1 alla capacità di movimento per tutte le unità combattenti	Sposta 1R quando tiri sulla Tabella degli AP	+1 al tiro di dado per l'attrito (*)	-1 Fuoco di Artiglieria -1 carica di cavalleria -1 sulla Tabella degli Assalti
<i>Pioggia</i>	+1/(+2) per attraversare un fiume con ponte/ (senza ponte).	--	+1 al tiro di dado per l'attrito (*) Anche Incolto, Collina, Marcita e Montagna sono terre aride	-1 Fuoco di Artiglieria -1 sulla Tabella degli Assalti Niente armi da fuoco

(\*) : Ogni volta che è richiesto un tiro di dado per l'attrito (vedi regola 9).

## BIBLIOGRAFIA

Questa è una bibliografia molto sintetica sull'argomento, vale a dire: i libri che abbiamo letto per creare questo gioco.

### Fonti principali:

Francesco Guicciardini

#### **Storia d'Italia**

Firenze, 1561

*Questa è la principale fonte originale per le guerre italiane, coprendo tutto il periodo dal 1492 al 1534, principalmente dal punto di vista politico e militare. Un'opera affascinante, enorme.*

Marino Sanuto

#### **I Diarii 1496-1533**

Venezia 1879

*Un resoconto completo e molto dettagliato delle campagne. Una fonte difficile ma istruttiva.*

Paolo Giovio

#### **Le vite del Gran Capitano e del Marchese di Pescara**

Bari, 1931

*Un'altra fonte primaria, che descrive la vita di due dei più eminenti capitani dell'epoca.*

### Opere di riferimento:

FL Taylor

#### **The Art of War in Italy 1494-1529**

London, 1920

*Un must. Dovresti iniziare da questo libro per conoscere le guerre italiane e la guerra rinascimentale.*

Ferdinand Lot

#### **Ricerca sugli effetti delle armi francesi. Des guerres d'Italie aux guerres de religion, 1494-1562**

*Un resoconto molto dettagliato e accurato degli eserciti francesi e dei loro nemici durante il XVI secolo .*

Piero Pieri

#### **Il Rinascimento e la crisi militare italiana**

Torino, 1952

*Lo studio più completo sulla guerra rinascimentale in Italia; una solida base per storici e neofiti*

JMSanchez De Toca, F.Martinez Lainez

#### **El Gran Capitan**

Madrid, 2008

*Resoconto fresco e vivido delle campagne di El Gran Capitan .*

John, F. Guilmartin

#### **Polvere da sparo e galee; Tecnologia in evoluzione e guerra nel Mediterraneo nel sedicesimo secolo**

Cambridge, 1974

*Principalmente sulla guerra navale del XVI secolo.*

David Eltis

#### **La rivoluzione militare nell'Europa del sedicesimo secolo**

Londra-New York, 1995

*Una concisa introduzione sulle tattiche del XVI secolo, compresa la guerra d'assedio.*

Christine Shaw, Michael Mallet

#### **Le guerre italiane, II ed.**

Nuova York, 2019

*Sintetico, ma completo resoconto delle guerre italiane, con una vasta bibliografia*

Francisco M. Canales

#### **Cerñola 1503 Tomo I, Garellano 1503 Tomo II**

Madrid, 2006

*Vivido resoconto in lingua spagnola delle due campagne e battaglie*

Simon Pepper e Nicholas Adams

#### **Firearms and Fortifications, Military Architecture and Siege Warfare in Sixteenth-Century Siena**

Chicago, 1986

*Libro molto interessante sulle fortificazioni e la guerra d'assedio.*

Sir John R. Hale

#### **L'organizzazione militare di uno stato rinascimentale: Venezia Parte II: 1509 - 1617**

Cambridge, 1984

*Ciò che tutti dovrebbero leggere per comprendere appieno cosa doveva essere la guerra in uno stato rinascimentale.*

Mario TrosolItalia

#### **! Italia!**

**1526-1530**

#### **La Prima Guerra d'Indipendenza Italiana**

Parma, 2001

*Libro molto acuto, dettagliato e coreografico su quello che secondo l'autore fu il primo vero tentativo del popolo italiano di sbarazzarsi dei propri invasori. Un'ottima fonte di informazioni in lingua italiana.*

Achille Mauro

#### **Le fortificazioni nel Regno di Napoli**

Napoli, 1998

*Un importante e completo studio sulle maggiori fortificazioni del Regno di Napoli nei secoli XVI e XVII .*

### Altre opere:

Sir Charles Oman

#### **A History of the Art of War in the Sixteenth Century**

Oxford, 1937 Studio

*in parte obsoleto, ma necessario, su tutta la guerra del XVI secolo, che abbraccia un vastissimo panorama di uomini, azioni e fatti.*

Silvio Biancardi

#### **La chimera di Carlo VIII (1492-1495)**

Novara, 2009

*Opera monumentale sulla discesa di Carlo VIII in Italia.*

Maurizio Arfaio

#### **Le Bande Nere di Giovanni**

Pisa, 2005

*Un nuovo studio sull'organizzazione e la vita dell'esercito di uno dei più grandi condottieri italiani.*

Cristoforo Duffy

#### **Guerra d'assedio; la Fortezza nella prima guerra moderna 1494 – 1660**

Londra, 1979

*Il lavoro più completo sulle fortificazioni e la guerra d'assedio*

Antonio L. Martín Gomez

#### **El Gran Capitan , Las Camapans del Duque de Terranova e Santangelo**

Madrid, 2000

*Compendio della vita e delle campagne di El Gran Capitan .*

### Musica:

La Cappella Reale della Catalogna HESPERION XXI, Dir.: J. Savall

#### **Mille Regretz: La canzone dell'imperatore**

*Canti e musica divina esattamente dai tempi delle nostre campagne.*

## INDICE GENERALE

<b>1</b>	<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>4</b>
1.1	CONCETTI GENERALI.....	4
1.2	SCALA DI GIOCO.....	4
1.3	DOTAZIONE DEL GIOCO.....	4
1.4	“INTELLIGENCE”.....	6
<b>2</b>	<b>SEQUENZA DI GIOCO.....</b>	<b>6</b>
2.1	PREPARAZIONE DEL GIOCO.....	6
2.2	LA SEQUENZA.....	6
<b>3</b>	<b>TEMPO.....</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>COMANDO.....</b>	<b>7</b>
4.1	IRANGO.....	7
4.2	CAPITANI GENERALI.....	7
4.3	PRIMO CAPITANO.....	8
4.4	CAPITANI NON-IMPIEGATI.....	8
4.5	CAPITANI MINORI.....	8
4.6	ELIMINAZIONE DI CAPITANI.....	8
4.7	BONUS DI COMANDO.....	9
4.8	CARATTERISTICA SPECIALE DEL COMANDO.....	9
<b>5</b>	<b>LA FORZA.....</b>	<b>10</b>
5.1	TIPI DI FORZA.....	10
5.2	ESAGONO MULTIFORZA.....	10
<b>6</b>	<b>RIFORNIMENTO.....</b>	<b>10</b>
6.1	FONTI DI RIFORNIMENTO.....	10
6.2	LINEE DI COMUNICAZIONE.....	10
6.3	PUNTI AMMINISTRATIVI.....	11
<b>7</b>	<b>ORGANIZZAZIONE E ORDINI DELL'ESERCITO.....</b>	<b>11</b>
7.1	RIORGANIZZAZIONE DEGLI ESERCITI.....	11
7.2	DARE O RIDARE ORDINI.....	11
7.3	ORDINI.....	12
7.4	CREAZIONE DI UNA FORZA DURANTE IL MOVIMENTO.....	12
<b>8</b>	<b>ATTIVAZIONE.....</b>	<b>12</b>
8.1	RINFORZI.....	12
8.2	ATTIVAZIONE DEI CAPITANI.....	13
8.3	AZIONI.....	14
8.4	MOVIMENTO.....	14
8.5	FORTIFICAZIONI CAMPALI.....	14
8.6	TERRENO E MOVIMENTO.....	14
8.7	MARCIA SU STRADA.....	15
8.8	ESAGONI CONTESTATI.....	15
8.9	ATTACCO IN MARCIA.....	16
<b>9</b>	<b>ATTRITO.....</b>	<b>16</b>
<b>10</b>	<b>DISCIPLINA.....</b>	<b>16</b>
10.1	CONTROLLO DISCIPLINA.....	17
10.2	CONTROLLO DI RECUPERO.....	17
10.3	INTERRUZIONE.....	17
<b>11</b>	<b>RAGGRUPPAMENTO E CONSOLIDAMENTO.....</b>	<b>17</b>
11.1	RAGGRUPPAMENTO DELLE FORZE MINORI.....	17
<b>12</b>	<b>COMBATTIMENTO.....</b>	<b>18</b>
12.1	DEFINIZIONI.....	18
12.2	PROCEDURA.....	18
12.3	RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO.....	18
12.4	BATTAGLIA MAGGIORE.....	19
12.5	SCHERMAGLIA.....	20
12.6	ASSEDIO.....	21
12.7	SORTITA.....	22
<b>13</b>	<b>PROCEDURE COMUNI DI COMBATTIMENTO.....</b>	<b>22</b>
13.1	ESEGUIRE UN ATTACCO SULLA TABELLA DEGLI ASSALTI.....	22

13.2ESEGUIRE LA RITIRATA.....	23
13.3ESEGUIRE IL FUOCO D'ARTIGLIERIA.....	23
<b>14FASE DELLA VITTORIA.....</b>	<b>24</b>
<b>15ALLINEAMENTO REGIONALE.....</b>	<b>24</b>
<b>16UNITÀ MILITARI SPECIALI.....</b>	<b>24</b>
16.1UNITÀ AUSILIARIE.....	24
16.2UNITÀ DI FANTERIA CON ARMI DA FUOCO.....	25
16.3BARONI .....	25
16.4UNITA' TATTICHE SPECIALI .....	26
<b>17FORTEZZE.....</b>	<b>26</b>
<b>18QUARTIERI INVERNALI.....</b>	<b>26</b>
<b>19SACCHEGGIO.....</b>	<b>27</b>
<b>20 REGIA DOGANA DELLA MENA DELLE PECORE.....</b>	<b>27</b>
<b>REGOLE FACOLTATIVE.....</b>	<b>28</b>
O1.1 BATTAGLIA MAGGIORE.....	28
O1.2 CONQUISTA DELLE FORTEZZE A TRADIMENTO.....	34
O1.3 MERCENARI ITALIANI.....	34
<b>Scenario 1: Otranto, 1481.....</b>	<b>36</b>
<b>Scenario 2: La Guerra de Ferrandino, 1495-96.....</b>	<b>37</b>
<b>Scenario 3: Lotta per il Regno di Napoli, 1502-1504.....</b>	<b>41</b>
<b>Scenario 4 : L'ultima “chance” del Lautrec, 1528.....</b>	<b>45</b>
<b>Scenario 5 : La crociata di Carlo VIII (uno scenario ipotetico), 1495-96.....</b>	<b>47</b>
<b>NOTE DI PROGETTAZIONE.....</b>	<b>48</b>
<b>NOTE SULLA PROGETTAZIONE DELLA MAPPA.....</b>	<b>48</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>50</b>

## SEQUENZA DI GIOCO

### A) FASE DEL TEMPO

Il Tempo ed i suoi effetti su Movimento, Combattimento e Attrito sono determinati in questa fase da un dado tirato sempre dal Primo Giocatore. (Vedi "Meteo", par. 3 ).

### B) FASE DI COMANDO

#### 1. Segmento Amministrativo

**A. Punti Amministrativi.** Ai turni programmati (indicati in giallo sulla Tabella dei Turni), i Capitani Generali (vedi par.4.2) di **entrambe le parti** ricevono **Punti Amministrativi** ( par.6.3 ) e tutti **gli Ordini** vengono rimossi .

**B. Regia Dogana della Mena delle Pecore.** Ai turni programmati (indicati da una pecora sulla Traccia dei turni), si ricevono i Punti Amministrativi per **" la Regia Dogana della Mena delle Pecore "** ( vedi par.20 ).

**C. Rimpiazzo dei baroni.** Ai turni programmati (indicati con una corona sulla Tabella dei Turni), le **unità Baronali** di **entrambe le parti** sono sostituite (vedi par.16.3.1).

**D. Designare la Fonte di Rifornamento.** Entrambi i giocatori designano la loro **Fonte di Rifornamento** attiva (vedi par.6.1), a cominciare dal Primo giocatore.

Ora il Primo giocatore conduce il Segmento successivo; poi il giocatore avversario fa lo stesso:

#### 2. Segmento Organizzazione

**A. Capitani Minori.** Attivare o disattivare i Capitani Minori (vedi par.4.5)

**B. Trasferimento Capitani e unità combattenti.** Trasferire le Unità di Combattimento tra Capitani che occupano lo stesso esagono sulla mappa, incluse le unità Baronali. Trasferire Capitani Subordinati, Non-impegnati o Forze Baronali (vedi par.16.3.1) sulla mappa (vedi par.7.1) .

**C. Trasferimento punti forza.** Trasferire i Punti Forza da un'Unità di Combattimento all'altra se entrambe le Unità di Combattimento occupano lo stesso esagono e sono della stessa Nazionalità, Tipo, Qualità e Affidabilità. Usare le Unità Sostitutive per scomporre o raggruppare le Unità Combattenti (vedere par.7.1) .

**D. Ordini.** Dare o riemettere **Ordini ai Capitani** (vedi par.7.2) e alle **Forze Baronali** (vedi par.16.3.1) sulla mappa.

### C) FASE DI ATTIVAZIONE

#### 1. Dispiegamento dei rinforzi

Tutte le Forze di rinforzi disponibili per entrambi i giocatori in questo turno sono poste nell'esagono di entrata indicato (vedi par.8.1). Quindi entrambi i giocatori conducono reciprocamente i seguenti Segmenti:

#### 2. Attivazione delle Forze Baronali (vedere 16.3.1 per la definizione)

**A. Muovere i Baroni.** A partire dal Primo giocatore, entrambi i giocatori si alternano attivando **una Forza Baronale** amica alla volta sulla mappa. Il possessore tira un dado, sottraendo il risultato dal Valore di Iniziativa del Barone indicato. Il Valore di Iniziativa del Barone può essere modificato dal suo Ordine o da Unità nemiche nello stesso esagono. Inoltre, se la Forza Baronale è già stata attivata in questo turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa. La Forza Baronale Attivata compie le sue azioni (seguire le prescrizioni dal par.8.2.3 al par.8.2.7 compreso). Un segnalino di Attivazione viene quindi posto sopra (o vicino) alla pedina del Barone, di valore corrispondente al numero di Attivazioni che il Barone ha effettuato. **Se questa è una seconda Attivazione, la Forza controllerà ora l'Attrito** (si considera che la forza abbia marciato) .

**B. Ripetere.** Questo processo terminerà quando: a) tutte le Forze Baronali di un giocatore sono terminate (al massimo due Attivazioni per ciascuna Forza Baronale) o b) un giocatore si rifiuta di attivare altre Forze Baronale.

**C. Baroni rimanenti.** L'altro giocatore può ora effettuare un'**attivazione** (solamente) per ogni Forza Baronale che non è stata precedentemente attivata in questo Turno, nell'ordine che desidera.

#### 3. Attivazione dei Capitani

Si noti che la procedura di attivazione è diversa tra Capitani e Baroni.

**A. Indicare Capitani sulla mappa.** Entrambi i giocatori indicano sulla mappa un Capitano amico (compresi i Capitani dei Rinforzi) che desiderano attivare. Il Primo Giocatore indica il primo nella prima attivazione di ogni turno.

**B. Determina l'attivazione.** Ogni giocatore tira un dado, sottraendo il risultato dal Valore di Iniziativa del Capitano indicato. Il Valore di Iniziativa del Capitano può essere modificato dal suo Ordine o da Unità nemiche nello stesso esagono. Inoltre, se la Forza è già stata attivata in questo turno, avrà un modificatore di -1 alla sua Iniziativa.

**Il giocatore che ottiene il risultato più alto determina quale dei due Capitani si attiva** (vedi "Determinazione del Capitano Attivante", par.8.2.2) . Il Capitano Attivato esegue le sue azioni (vedi "Cosa può fare un Capitano Attivato", par.8.2.4). Viene quindi posto un segnalino di Attivazione sopra (o vicino) alla pedina del Capitano, di valore corrispondente al numero di Attivazioni che il Capitano ha effettuato. **Se questa è una seconda Attivazione, la Forza controllerà ora l'Attrito** (si considera che la forza abbia marciato).

**C. Ripeti.** Questo processo viene ripetuto dal passaggio a. e il giocatore che ha appena terminato l'attivazione del suo Capitano indicherà prima il suo prossimo Capitano. Questo processo terminerà quando: a) i Capitani di un giocatore sono tutti Finiti (al massimo due Attivazioni per ogni Capitano) o b) un giocatore rifiuta di attivare altri Capitani.

**D. Capitani rimanenti.** L'altro giocatore può ora effettuare **una (solo) attivazione** per ogni Capitano che non è stato precedentemente attivato in questo Turno, nell'ordine che preferisce.

#### 4. Consolidamento congiunto

Entrambi i giocatori ora consolidano qualsiasi **non contestati** (vedi par.8.8) esagoni che ha due o più Capitani amici, o un Capitano con una o più unità Baronale (vedi par.16.3), sulla mappa, in modo che un solo segnalino Capitano occupi ogni esagono. I Capitani nello stesso esagono del loro Capitano Generale (vedi par.4.2) vengono rimossi dalla mappa e posti sulla Carta del Capitano Generale, nell'apposita casella.

I segnalini di attivazione vengono rimossi dalla mappa.

### D) FASE DI COMBATTIMENTO E ATTRITO

#### 1. Intelligenza

I Capitani negli **esagoni Contestati** (vedi par.8.8) (nome visibile) rivelano la composizione delle loro Forze.

#### 2. Risoluzione della battaglia

Tutte le Battaglie sono risolte (vedi "Combattimento", par.12)

#### 3. Consolidamento congiunto

Entrambi i giocatori ora consolidano tutti gli esagoni Multi-Forza secondo C.4, sopra. Se nell'esagono non è presente un Capitano Generale , le Forze in eccesso vengono spostate di un esagono, a scelta del possessore.

#### 4. Rimuovere i segnalini di Disorganizzazione e di Attraversamento di Fiume Avversario

#### 5. Segmento di Attrito

Le Forze controllano l'Attrito se si trovano in una regione Ostile, in una Terra Arida, in un esagono **Conteso** o sotto Assedio (vedi par.9) .

### E) FASE DELLA VITTORIA

Determina se il gioco termina a causa delle Condizioni di Vittoria indicate nelle Istruzioni dello Scenario.

### F) AVANZARE IL TURNO DI GIOCO

Spostate il segnalino del Turno di Gioco, e il segnalino dell'Anno se necessario, nella casella successiva del tracciato e iniziate il Turno di Gioco successivo. Le fasi da A) a F) vengono ripetute nella stessa sequenza di cui sopra.