

# Da Vinci Wars

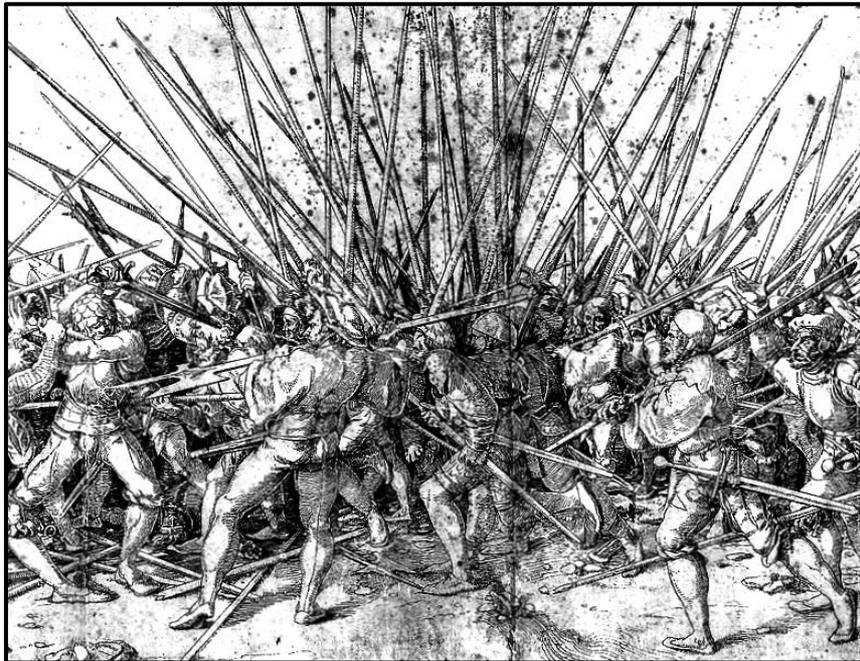
1494 - 1559



## Wargame Rules

# DA VINCI WARS!

## Regole di Wargame per il Rinascimento



**1.0 INTRODUZIONE.** Queste regole di wargame sono create per simulare le grandi battaglie del rinascimento italiano, senza per forza di cose utilizzare regole complicate. Per giocare vi è bisogno di soldatini sia in 15mm sia in 28mm, di un campo di battaglia e di alcuni dadi a sei facce.

**2.0 IMBASETAMENTO.** Non esiste alcun tipo di limitazione, potete usare qualunque imbasettamento a vostra disposizione. L'ideale sarebbe imbasettare i soldatini in 25mm/28mm/30mm singolarmente. Tutte le unità appiedate sono composte da 8 figure, mentre tutte le unità montate sono composte da 4 figure a cavallo. Condottieri e Personaggi Speciali, sono composti da una singola figura a piedi o montata. Macchine da Guerra, Artiglierie, sono rappresentati da un solo modello e da due o tre serventi, se necessario. Per i soldatini in 15mm, 1/72 (anche in plastica) o scale inferiori (6mm), ogni unità è composta da quattro basette, su cui incollerete un numero a piacere di figure.

**3.0 TIPI DI TRUPPE.** Esistono quattro tipi di Unità, cioè Appiedate, Montate, Macchine da Guerra e Personaggi Speciali. Ciascuna unità rappresenta un reggimento oppure un Personaggio Speciale o Macchina da Guerra.

Le **TRUPPE APPIEDATE** possono essere: Fanterie con armi varie.

Le **TRUPPE MONTATE** possono essere: Cavalieri con armatura pesante ed Uomini d'Arme, Cavalleria Leggera, ecc.

Le **MACCHINE DA GUERRA** possono essere: Cannoni, Colubrine, Carri Leonardeschi, ecc.

I **PERSONAGGI SPECIALI** possono essere: Ambasciatori, Ingegneri, ecc.

**REGOLA DEL BUON SENSO.** In qualunque momento, in cui le interpretazioni di una regola non siano chiare oppure una regola non preveda una situazione da voi evidenziata durante il gioco, basterà che lanciate un dado, assegnando al risultato di 1, 2 o 3 una risposta positiva ed ai risultati di 4, 5 o 6 una risposta negativa. Ad esempio, non vi è chiaro se una vostra un'unità può tirare contro un bersaglio nemico, perché la linea di vista a voi sembra che sia sgombra, mentre il vostro avversario è di avviso contrario; in questo caso basterà che lanciate un dado per risolvere la "querelle". Non esagerate nell'utilizzo di queste regola e soprattutto evitate di giocare con persone troppo agoniste o pignole.

**4.0 SEQUENZA DI GIOCO.** Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.

1. Il **Primo Giocatore** tenta di attivare una propria unità.
2. Il **Primo Giocatore** attiva la sua unità.
3. Il **Primo Giocatore** tenta di attivare un'altra sua unità e così via, se il giocatore fallisce l'attivazione il turno passa al **Secondo Giocatore**.
6. Il **Secondo Giocatore** tenta di attivare una propria unità.
7. Il **Secondo Giocatore** attiva la sua unità.
8. Il **Secondo Giocatore** tenta di attivare un'altra sua unità e così via, se il giocatore fallisce l'attivazione, il turno ritorna al **Primo Giocatore** e così via.

*NOTA BENE.* Il giocatore quando attiva una sua unità può **muoverla oppure farla combattere**, solo le unità attivate possono muovere o combattere, le altre non faranno nulla. **Un'unità non può muovere e combattere nello stesso turno.** Un'unità non può essere attivata più di una volta per turno.

**5.0 ATTIVARE UNA UNITA'.** Un giocatore per attivare una sua unità, dopo averla scelta deve lanciare due dadi a 6 facce (2D6) ed ottenere un risultato di "9" o meno. Se il

risultato è di "9" o meno, l'unità è attivata e si passa ad un'altra propria unità, se invece il test di attivazione è fallito, allora il turno di gioco passa immediatamente al giocatore avversario. Il turno passa all'avversario quando si fallisce un test di attivazione oppure quando le proprie unità sono state tutte attivate.

Per attivare una propria un'unità si deve ottenere un risultato di "9" o meno, ma il risultato potrebbe essere modificato tenendo conto dei seguenti **modificatori**:

- 1 se l'unità è entro 40cm dal proprio Comandante in Capo.
- +2 se il proprio Comandante in Capo è morto.
- +1 per ogni propria unità attivata in quel turno.

Il Raggio Comando si misura dalla base del Comandante ad un qualunque punto dell'unità che si vuol attivare.

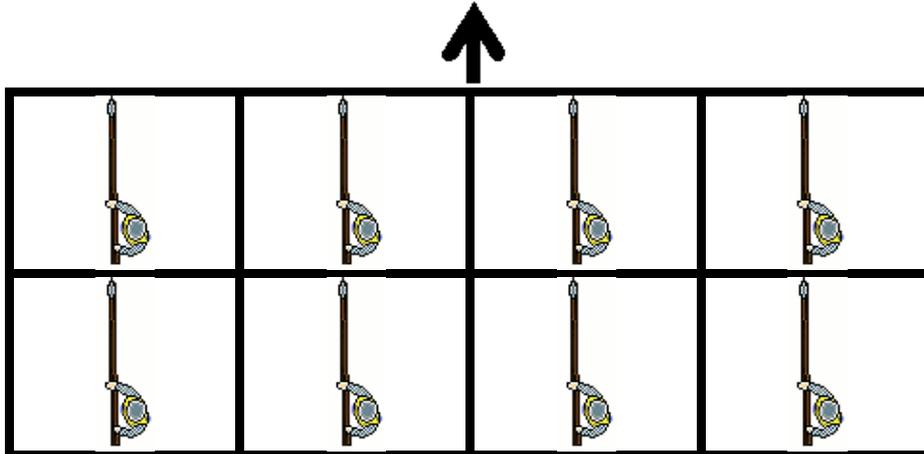
*Esempio.* Un giocatore tenta di attivare una propria unità che dista 30cm dal proprio Comandante. Finora ha attivato 4 unità con successo. Lancia i 2D6 ed ottiene  $3+4=7$ . Il risultato di 7 è modificato con +4 (per le quattro proprie unità attivate nello stesso turno) e -1 perché è entro 40cm dal proprio Comandante. Il risultato finale è 10. Il test è fallito e quindi la quinta unità non viene attivata ed il turno passa immediatamente all'avversario.



**6.0 FORMAZIONI DELLE UNITA'.** Le unità possono schierarsi sul Campo di Battaglia esclusivamente in Formazione da Battaglia (così come indicato negli schemi qui sotto). Con le regole avanzate è possibile disporsi e muoversi anche in Colonna di Marcia (una

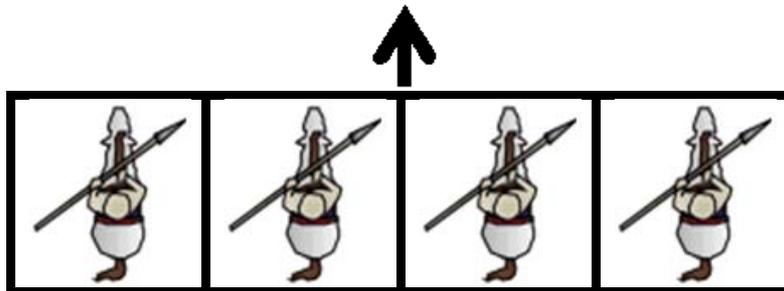
figura di fronte ed il resto che segue). Cambiare Formazione, passando da Formazione di Battaglia in Colonna di Marcia e viceversa è possibile attivando un'unità, senza però fare nessun altro movimento.

#### FANTERIE IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



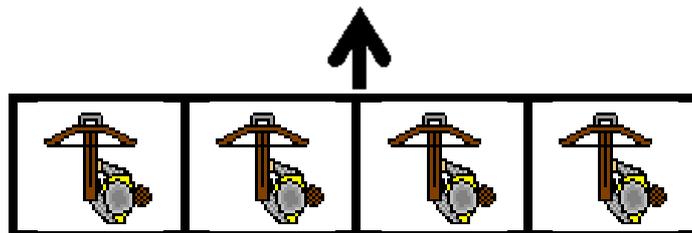
*Tutte le Fanterie si schierano in battaglia avendo un fronte composto da 4 figure, ma schierate su due ranghi, per un totale di 8 figure.*

#### TRUPPE MONTATE IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



*Tutte le unità montate (figure a cavallo) si schierano in battaglia avendo un fronte composto da 4 figure, ma schierate su un solo rango, per un totale di 4 figure.*

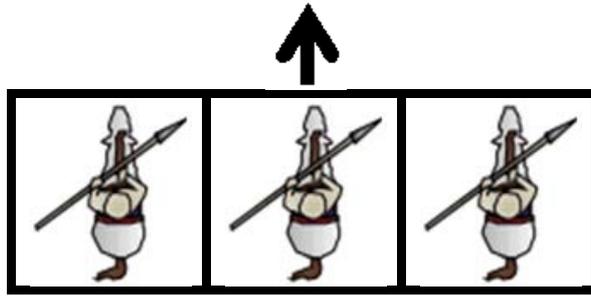
#### SCHERMAGLIATORI IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



*Tutte le Fanterie si schierano in battaglia avendo un fronte composto da 4 figure, ma schierate su un solo rango, per un totale di 8 figure.*

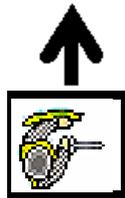
**COLONNA DI MARCIA.** Basterà mettere le figure o basette, una dietro l'altra, in colonna. In questa formazione le unità non combattono, ma possono solo muovere di 10cm in più su strada o di 5cm in più su gli altri tipi di terreno.

### TRUPPE MONTATE LEGGERE IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



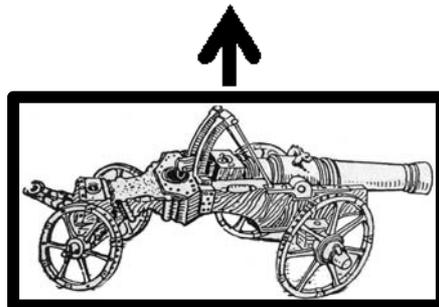
*Tutte le unità montate (figure a cavallo) si schierano in battaglia avendo un fronte composto da 3 figure, ma schierate su un solo rango.*

### CONDOTTIERI, GENERALI, EROI, CAMPIONI, IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA



*Tutte le unità speciali (Condottieri, Generali, ecc.), sono composte da un solo modello e si schierano in battaglia su un solo rango (sia se sono appiedate oppure a cavallo).*

### MACCHINE DA GUERRA, CANNONI, CARRI, IN FORMAZIONE DA BATTAGLIA

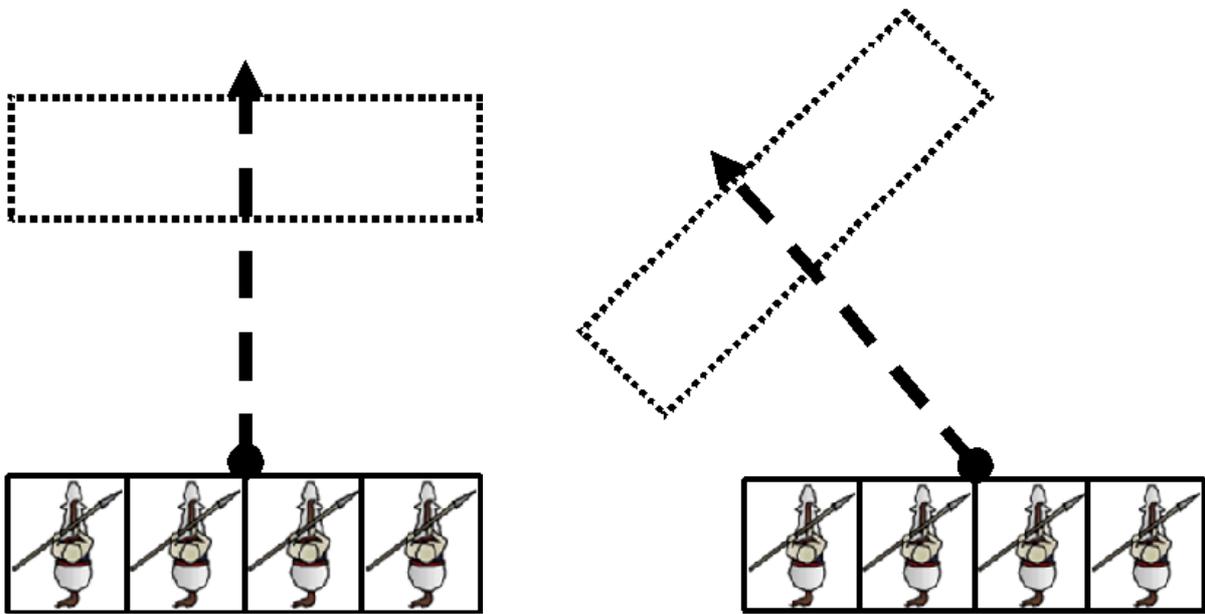


*Tutte le unità Macchine da Guerra (Trabucchi, Colubrine, Bombarde, Cannoni e Carri), sono composte da un solo modello e si schierano in battaglia su un solo rango.*

**7.1 MOVIMENTO.** Si possono muovere le unità solo se si è superato il test di attivazione. Ogni unità si muove una sola volta nel proprio turno. Una volta attivate tutte le proprie unità, il turno passa all'avversario. Un'unità attivata che muove, non combatte e viceversa. Le unità muovono della velocità specificata nella loro Lista degli Eserciti. Ogni unità si muove di un numero di centimetri specificato nelle proprie caratteristiche

personali. Il fronte dell'elemento che muove sarà dato dalla direzione del movimento fatto. Per muovere un'unità basterà misurare la distanza sempre dal centro del fronte dell'unità, ed una volta scelto dove andare mettere l'unità che si vuole muovere con il fronte nella direzione del suo movimento. Il diagramma qui sotto cerca di darvi un'idea su come fare.

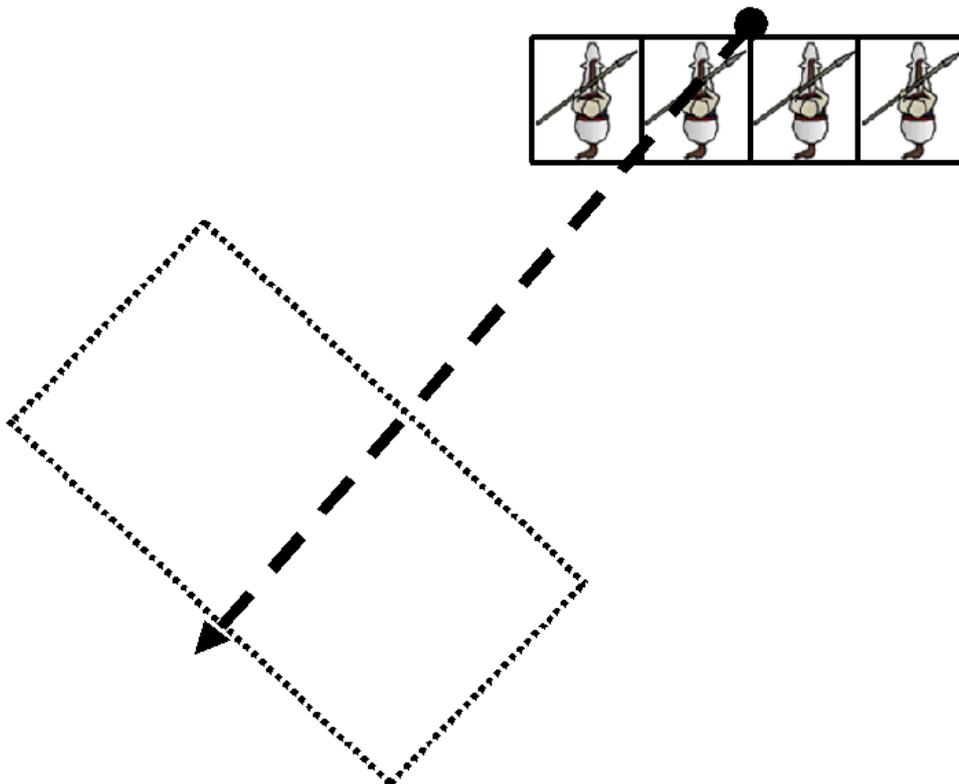
Esempio di movimento:



Si possono muovere unità amiche attraverso unità amiche (purché alla fine del movimento le due unità non si sovrappongono), ma non si possono muovere unità amiche attraverso altre unità nemiche.

Le unità sono composte da un numero fisso di figure, come spiegato nelle pagine precedenti, e sono considerate un insieme e che quindi si muoveranno sempre come se fossero una sola cosa. Il movimento delle

unità è particolarmente libero, purché le unità non superino mai la distanza a loro disposizione; è **quindi possibile cambiare fronte, muoversi lateralmente o indietreggiare** (senza mai superare le distanze a loro concesse ed espresse in centimetri) **assumendo sempre il fronte della direzione presa**. Quindi se ci ritira, automaticamente si darà le spalle al nemico.



**8.0 LA BATTAGLIA.** S'intende per battaglia sia la mischia effettuata con elementi adiacenti, sia i combattimenti a lunga distanza effettuati con armi da tiro o da fuoco. Una volta superato il test di attivazione, una propria unità potrà attaccare un'unità nemica adiacente oppure entro il raggio di tiro dell'Unità che attacca, purché l'unità che effettua l'attacco, sia stata attivata in questo turno e che non abbia mosso, altrimenti non può fare nulla.

L'attaccante lancerà un numero di dadi come elencato nella propria Lista degli Eserciti, e per colpire dovrà tenere conto del tipo di terreno che protegge il bersaglio e di eventuali modificatori. **L'unità che ha mosso non combatte nello stesso turno.**

Ciascuna unità colpisce con un risultato specificato nella propria Lista degli Eserciti.

L'eventuale bersaglio colpito dovrà fare immediatamente un Tiro Salvezza e se lo fallisce diminuisce il proprio Livello Morale. Se il Tiro Salvezza è superato, si considera che l'unità sia riuscita a superare il momento difficile e non si subiscono perdite. Il Tiro Salvezza è specificato per ciascuna unità nella propria Lista degli Eserciti.

Ogni qualvolta si riceve una perdita e non si supera il test per il Tiro Salvezza, il Livello Morale dell'unità diminuisce di uno per ogni perdita subita. L'unità che azzerà il proprio Livello Morale è considerata Demoralizzata e viene eliminata dal campo di battaglia. Le unità quando ricevono perdite non tolgono i modelli, ma ricevono una pedina numerata, che indica la perdita di un Livello Morale, una volta azzerati i Livelli Morali, l'unità viene eliminata. Tutte le unità lanciano un numero di dadi specificato nella propria Lista degli Eserciti.

## MODIFICATORI

- L'attaccante dimezza il numero dei suoi dadi in combattimento contro un bersaglio che è all'interno di un villaggio, campo coltivato, bosco o dietro uno steccato, muretto, siepe, argine di torrente, oppure più in alto, disposto su una Collina Ardua.
- Se l'attaccante combatte contro un bersaglio preso di fianco oppure alle spalle aggiunge due dadi addizionali. Questo modificatore vale sia se si è adiacenti oppure nel tiro. Per

prendere un elemento nemico sul fianco, bisognerà aver iniziato il proprio movimento già al di qua del lato di fronte dell'elemento nemico che subisce la carica.

- Un'unità lancia 6 dadi addizionali se il bersaglio è in Colonna di Marcia.
- L'unità che combatte in Terreno Rotto lancia un dado in meno.
- L'unità che combatte più in basso, contro un nemico disposto su una Collina Dolce, lancia un dado in meno.

## ESEMPI DI GIOCO

*Un'unità di:*

**FANTERIA ITALIANA.** Muove di 10cm oppure lancia 8 dadi e colpisce con 5+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede 8 Livelli Morali. Costa 200 punti.

*Viene attivata e mossa adiacente ad un'unità di:*

**PICCHIERI SVIZZERI.** 8 figure a piedi (max 6 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 250 punti.

L'unità di *Fanteria* avendo mosso, per quel turno non può fare altro. Al prossimo turno l'unità di *Svizzeri* è attivata e decide di attaccare l'unità di *Fanteria* che gli è arrivata adiacente. Lancia quindi otto dadi ed ottiene: 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4 e 5. Gli *Svizzeri* colpiscono con 4+, quindi la *Fanteria* che ha ricevuto tre colpi dovrà effettuare tre Tiri Salvezza. La *Fanteria* lancia tre dadi ed ottiene: 2, 4 e 5. Ha salvato un solo colpo, quindi il suo Livello Morale scende a 6 (il giocatore per ricordarlo pone accanto all'unità una pedina con scritto 2, cioè le perdite subite da quella unità). Il turno finisce ed ora tocca alla *Fanteria*, che decide di non muovere ma di attaccare l'unità di *Svizzeri* a lei adiacente. Lancia otto dadi ed ottiene: 2, 2, 3, 4, 4,5, 6 e 6. La *Fanteria* colpisce con 5+, quindi ora tocca agli *Svizzeri* fare tre Tiri Salvezza, ed ottengono 2, 2 e 4. Salvano un colpo e prendono due perdite che fa scendere il loro Livello Morale a 6. Il turno passa agli *Svizzeri* e la partita prosegue, fino a quando una delle due unità azzerà i suoi Livelli Morali oppure decide di ritirarsi cercando di muoversi lontano dal nemico.

**9.0 LINEA DI VISTA.** Un'unità per poter tirare ad unità nemiche distanti dovrà avere sempre una linea di vista sgombra da ostacoli (come unità amiche o nemiche oppure da elementi di terreno). La linea di vista è una linea retta immaginaria, che va dal centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio, tale linea non dovrà mai toccare altre unità o elementi di terreno che bloccano il raggio di tiro. Gli elementi che tirano possiedono un fronte di 45° gradi a destra e a sinistra. Un'unità in Terreno Rotto (Boschi, Campi Coltivati, Villaggi, Collina, ecc.) è visibile solo se è schierata ai suoi margini oppure al di qua di una cresta di Collina, infatti un'unità non è visibile se è posizionata dietro ad un Terreno Rotto, quindi non tira e non riceve il tiro.

Non si può tirare se la linea di vista passa attraverso unità amiche oppure ostacoli, se però chi tira è sopra una collina e l'unità amica oppure l'ostacolo è entro 10cm dalla collina da cui si tira, la linea di vista diventa sgombra (in questo caso si presuppone che il tiro passi sopra la testa delle unità amiche oppure dello ostacolo).

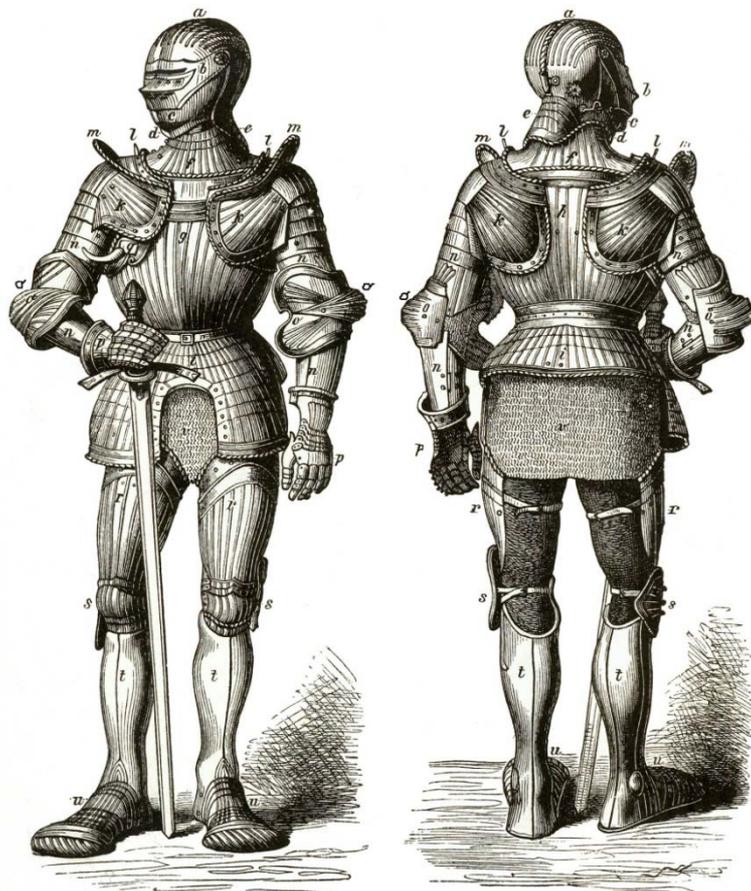
Se un'unità è metà in un tipo di terreno e metà in un altro (ad esempio parte dell'unità è in bosco e l'altra parte in pianura), l'unità è

considerata essere nel tipo di terreno in cui è schierata la maggior parte dell'unità stessa. In caso di dubbio, utilizzate la REGOLA DEL BUONSENSO.

**10.0 COSTRUZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA.** Ogni tipo di terreno viene piazzato prima di iniziare la partita, tenendo conto dello scenario storico scelto oppure in maniera casuale nello scenario libero, in genere un'unità per volta, alternandosi con il giocatore avversario. Prima piazza un'unità il Primo Giocatore, poi ne piazza una il Secondo Giocatore, e così via fino a quando tutti i giocatori hanno schierato sul campo di battaglia il proprio esercito.

**11.0 SCHIERAMENTO.** Lo schieramento degli eserciti di entrambi i giocatori, avverrà secondo le disposizioni dello scenario storico o dello scenario libero, consultando la mappa, si schiereranno le unità nelle zone di terreno a loro assegnato.

Una volta che tutte le Unità sono state messe sul campo di battaglia, si potrà dare inizio alla partita ed inizierà la normale fase di gioco. Chi muove per primo diventa il Primo Giocatore.



**12.0 TIPI DI TERRENO.** Ogni tipo di terreno possiede delle caratteristiche principali.

**BOSCHI.** La Fanteria in Bosco dimezza il movimento, a meno che non sia su strada. Cavalleria ed Artiglieria possono muovere solo su strada. Il Bosco dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Bosco non può tirare e non può essere soggetta a tiro (tranne se sono unità disposte sul margine del bosco).

**COLLINA ARDUA.** Entrare in una Collina viene considerato Terreno Difficile, il movimento è dimezzato. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Collina può tirare e può essere soggetta a tiro (tranne se è un'unità disposta al di là della cresta).

**COLLINA DOLCE.** Entrare in una Collina Dolce costa il normale movimento. Inoltre all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno tira un dado in meno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Collina può tirare e può essere soggetta a tiro (tranne se è un'unità disposta al di là della cresta).

**TORRENTE.** Entrare in un Torrente viene considerato Terreno Difficile. Il movimento è dimezzato. Inoltre l'eventuale argine di un Torrente toglie un dado all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**FIUME.** Il Fiume è attraversabile solo su Ponte oppure su Guado che in questo caso viene considerato Terreno Difficile. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**VILLAGGIO, FORTIFICAZIONI,** ecc. Entrare in un Villaggio viene considerato Terreno Difficile e le unità dimezzano il loro movimento, a meno che non siano su strada. Il Villaggio dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista. Un'unità in Villaggio non può tirare e non può essere soggetta a tiro (tranne se sono unità disposte sul margine del villaggio).

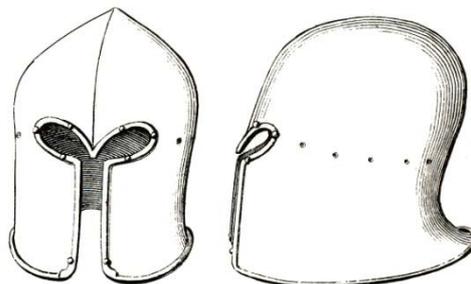
**TERRENO ROTTO** (*paludi, vigne, pietraie, campi coltivati, ecc.*) Le unità dimezzano il loro movimento, a meno che non siano su strada. L'attaccante che combatte in questo tipo di terreno dimezza i suoi dadi. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista. Un'unità può tirare e può essere soggetta a tiro.

**OSTACOLI DIFENSIVI.** Attraversare un ostacolo difensivo (muretti, staccionate, ecc.) dimezza sempre il movimento delle unità. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende dietro questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**PIANURA.** In Pianura le unità muovono normalmente, inoltre la Pianura non modifica nessun tipo di attacco. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

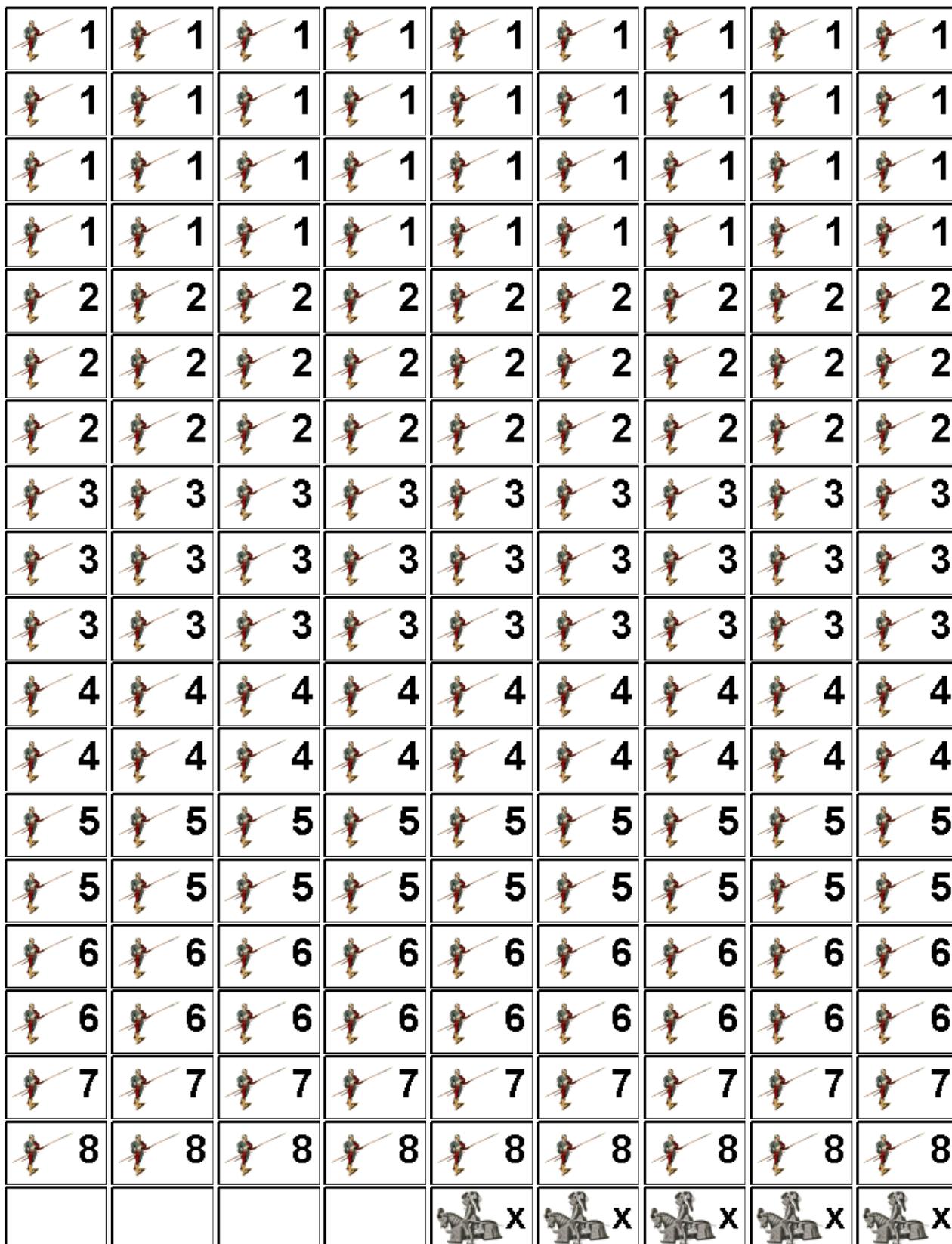
**STRADA.** Se un'unità inizia il movimento su Strada in Colonna di Marcia e lo finisce sempre in Colonna di Marcia e su Strada, aumenta di 10cm il proprio movimento. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

**13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA.** Vince immediatamente il giocatore che per primo elimina la metà dei Punti Esercito nemici.



## PEDINE ED ACCESSORI

Nel corso del gioco, vi può risultare utile avere delle pedine per registrare alcune situazioni particolari, in maniera da ricordarvi quando una vostra unità subisce una perdita. In questo caso, incollate le pedine su del cartoncino un po' eretto e poi ritagliate le pedine, secondo le vostre esigenze.



## STATI ITALIANI, 1494 – 1553.



*Fantaccini della Repubblica di Genova*

*Gli eserciti degli Stati Italiani (1494-1553) erano generalmente composti da uomini d'arme (cavallerie pesanti mercenarie), da cavallerie leggere come gli stradioti oppure archibugieri e balestrieri a cavallo, da fanteria leggera (archibugieri, balestrieri), da picchieri mercenari (lanzichenecchi, romagnoli, ecc.) e da milizie civiche. Se nel Duecento gli eserciti erano formati da milizie cittadine e mercenari, nel Rinascimento, quest'ultima componente diventò con le compagnie di ventura l'unica risorsa valida possibile.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**STRADIOTI A CAVALLO CON ARCHIBUGIO O BALESTRA.** 3 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**PICCHIERI E FANTERIA ITALIANA.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARCO O BALESTRA.** 4 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 6 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**MILIZIA CITTADINA.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm oppure lancia 6 dadi e colpisce con 5+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede 4 Livelli Morali. Costa 140 punti.

**BALESTRIERI O ARCIERI.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**ASSASSINO (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 15cm ed interpenetra sia unità amiche sia unità nemiche. Lancia un dado contro il nemico entro 5cm e colpisce con 3+. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. Costa 10 punti.

## SVIZZERI, 1400 – 1552.



*Fantaccini Svizzeri (alabarda, spada a due mani e picca).*

*L'esercito della Confederazione Svizzera era composto da piccole aliquote di fanteria e cavalleria leggera (archibugieri e balestrieri), mentre il nucleo principale era formato dai rinomati picchieri (e alabardieri), completava il tutto un parco di artiglieria leggera.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**PICCHIERI SVIZZERI.** 8 figure a piedi (max 6 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 8 Livelli Morali. Costano 250 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**ALABARDIERI ED ARMI A DUE MANI.** 8 figure a piedi (max 5 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Sottraggono -1 al Tiro Salvezza del Nemico. Possiedono otto Livelli Morali. Costano 250 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO.** 4 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON BALESTRA O ARCHIBUGIO.** 3 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**CHIRURGO (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi contro il nemico. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede 1 Livello Morale. Lancia un dado se adiacente ad un'unità amica, con un risultato di 4+ gli fa recuperare 1 Livello Morale perduto in precedenza. Costa 10 punti.

## FRANCESI, 1494 – 1559.



Gendarme (uomini d'arme), 1495 – 1545, alabardieri e picchieri di Carlo VIII ed archibugiere.

*L'esercito francese era composto dai Gendarmi (cavalleria pesante), dalle Ordinanze (cavalleria con lancia semi-corazzata), dagli Argoulets (cavalleria leggera), mentre la fanteria francese era formata dai balestrieri mercenari, come Guasconi, Piccardi e Bretoni. A partire dal 1512 si iniziò ad aggiungere gruppi di picchieri ai reparti di archibugieri, come misura di protezione contro la cavalleria. Nelle **Guerre in Italia** i francesi utilizzarono dal 1494 al 1512 i picchieri mercenari svizzeri, dal 1512 furono sostituiti da i picchieri mercenari lanzicheneccchi, mentre mercenari italiani pagati dagli stati italiani alleati (elmeti, stradioti, archibugieri, balestrieri) furono utilizzati dal 1496.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 3 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI E FANTERIA FRANCESE.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**ARCIERI, BALESTRIERI O ARCHIBUGIERI.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO.** 4 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO.** 3 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**ARTIGLIERIA.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**PICCHIERI MERCENARI.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**REITERS.** 4 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 160 punti.

**STORICO DI CORTE (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. Quando il proprio esercito perde un'unità, egli per una volta sola può scegliere di non farla contare ai fini delle Condizioni di Vittoria (in questo caso il giocatore avversario dovrà eliminarne un'altra). Costa 10 punti.

## SPAGNOLI DI NAPOLI, 1495 – 1518.



*Fantaccini spagnoli (archibugieri e Sword-and-buckler men).*

*L'esercito spagnolo di Napoli era composto da gente d'armi (cavalleria pesante), da cavalleria leggera con giavellotto (ginets) che combattevano come gli stradioti o genitors, da fanteria con balestra ed in seguito con archibugio o picca, e da uomini armati con spade e coltellacci, completavano il tutto le artiglierie.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 3 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI ARAGONESI.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO (balestrieri, arcieri e scopettieri, ecc.).** 4 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO.** 3 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**FANTERIA (Sword-and-buckler men).** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Sottraggono -1 al Tiro Salvezza del Nemico. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 200 punti.

**MILIZIA.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 5+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede 4 Livelli Morali. Costa 120 punti.

**SPIA (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio obbliga il giocatore avversario a schierare tutte le proprie unità sul campo di battaglia, poi toccherà alle proprie unità essere schierate sul tavolo di gioco. Costa 10 punti.

## SPAGNOLI IMPERIALI, 1519 – 1588.



*Gendarme, archibugiere, fante spagnolo e lanzichenecchi mercenari.*

*Gli eserciti combinati di **Spagna** e **Sacro Romano Impero** furono attivi in Italia dal 1519 al 1588, composti da gente d'armi spagnoli e uomini d'arme borgognoni, tedeschi, elemeti italiani (cavallerie pesanti), da cavallerie leggere (ginets spagnoli, archibugieri italiani), da picchieri e archibugieri mercenari lanzichenecchi, da fanteria spagnola organizzata inizialmente in *Columnellas*, che potevano comprendere 1/5 di fanteria armata con spada e scudo, sostituite dal 1534 da unità permanenti più grosse, i *Tercios*. Venivano poi fanterie leggere e milizie italiane, con relativo parco di artiglierie.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI LANZICHENECCHI.** 8 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**SCHEMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO (Balestrieri, arcieri e scopettieri, ecc.).** 4 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO (Ginetes).** 3 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**FANTERIA SPAGNOLA (Sword-and-buckler men).** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Sottraggono -1 al Tiro Salvezza del Nemico. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 200 punti.

**ARCIERI, BALESTRIERI O ARCHIBUGIERI.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**REITERS.** 4 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 160 punti.

**LEGATO IMPERIALE (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio permette al giocatore spagnolo di applicare un -1 al dado, durante la fase di attivazione di una propria unità (una sola volta per turno ed a scelta del giocatore spagnolo). Costa 10 punti.

## REPUBBLICA DI VENEZIA, 1494 – 1617.



*Stradioti e uomo d'arme della Repubblica di Venezia, 1560.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI MERCENARI.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO (Balestrieri, arcieri e scopettieri, ecc.).** 4 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO (Stradioti).** 3 figure a cavallo (max 3 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**FANTERIA ITALIANA.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**ARCIERI, BALESTRIERI O ARCHIBUGIERI.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**REITERS.** 4 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 160 punti.

**INVIATO DEL DOGE (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio fa aumentare di 20cm il Raggio Comando del proprio Condottiero, che passa da 40cm ad 60cm. Costa 10 punti.



## ESERCITO IMPERIALE DI MASSIMILIANO, 1494 – 1518.



*Reiter tedesco e mercenari lanzichenecchi.*

*L'esercito Imperiale di Massimiliano (1494-1518), era composto dai Gendarmi Tedeschi e Borgognoni (cavalleria pesante), dai balestrieri a cavallo (che erano in grado di caricare dopo aver tirato), dai Petronnels (cavalleria corazzata armata con handgun con accensione a miccia), mentre la fanteria era formata dai variopinti mercenari lanzichenecchi. All'inizio i lanzichenecchi utilizzarono piccole unità di soldati con alabarda o spadone a due mani per cercare di disordinare il blocco dei picchieri nemici, in seguito tale compito venne svolto dagli archibugieri, che si disperdevano sull'intero fronte delle unità, per ultime venivano le artiglierie.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 3 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI LANZICHENECCHI.** 8 figure a piedi (max 6 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**SCHEMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO (balestrieri, arcieri e archibugieri, ecc.).** 4 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO.** 3 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**REITERS.** 4 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 4 dadi e colpiscono con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono quattro Livelli Morali. Costano 160 punti.

**BUFFONE DI CORTE (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio fa rilanciare un dado ad ogni turno di gioco, a scelta del giocatore, se il risultato non gli fa piacere (una sola volta per turno).

## FIorentINI, 1494 – 1530.



*Ufficiale e fantaccini della Repubblica di Firenze, 1510 e cavalleria leggera con armi da tiro.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO.** 3 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**FANTERIA ITALIANA.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI MERCENARI.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO.** 4 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 1 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**FANTERIA CON ARMI DA TIRO.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**AMBASCIATORE DELLA REPUBBLICA (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio fa rilanciare un dado all'avversario, a scelta del giocatore fiorentino, se il risultato non gli fa piacere (una sola volta per turno).



## MILANESI, 1495 – 1530.



*Picchiere del XVI° secolo e fantaccini italiani.*

*Massimiliano o Ercole Massimiliano Sforza (1493 - Parigi, giugno 1530) fu Duca di Milano dal 1512 al 1515. Fu duca tra l'occupazione di Luigi XII di Francia (1500-1512) e quella di Francesco I di Francia del 1515. Era il primo figlio di Ludovico Sforza il Moro e riparò in Germania con il fratello minore Francesco, quando il padre fu sconfitto e gettato in carcere da Luigi XII di Francia. Massimiliano fu posto di nuovo alla guida del Ducato di Milano nel 1512 dagli Svizzeri, i quali erano però in realtà i veri padroni del ducato. Dopo la sconfitta di questi ultimi nella Battaglia di Marignano nel 1515, Massimiliano cedette i propri diritti su Milano in cambio di 30.000 ducati al re francese Francesco I.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO.** 3 figure a cavallo (max 4 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**FANTERIA ITALIANA.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI MERCENARI.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO.** 4 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 4 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**FANTERIA CON ARMI DA TIRO.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**SEGRETARIO DI CORTE (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio fa lanciare un dado al giocatore milanese prima dell'inizio del turno avversario, e se il risultato è "6" un'unità nemica, scelta dal giocatore milanese non potrà essere attivata (evidentemente è stata corrotta oppure è scarsamente affidabile).

## PONTIFICI, 1494 – 1557.



Picchiere, archibugiere ed artiglieria

*L'esercito pontificio aveva un'articolazione bipolare: da un lato c'erano le compagnie mercenarie dei condottieri, assunti nel loro insieme, dall'altro un numero crescente di soldati di ogni tipo assunti individualmente dallo stato stesso, per compiti e periodi specifici. Vi erano cavalieri mercenari e nobili aristocratici delle lance spezzate, cavallerie leggere, balestrieri ed archibugieri a cavallo, milizia civica e balestrieri, fanterie spagnole armate di coltellacci e scudi, archibugieri e bombarde, picche lanzichenecche e romagnole, insomma un crogiuolo militare, una macchina complessa ed in apparenza confusionaria, che solo un'attenta ed esperta amministrazione era in grado di far funzionare con effetti positivi. Nello Stato della Chiesa fu la città di Spoleto a darsi alla manifattura di armi, fornendo all'esercito pontificio, frecce da balestra, pavesi e lance. Dopo Milano e Venezia, era il papa ad avere, verso la metà del secolo, la migliore fanteria. L'eccellenza della fanteria pontificia dipese in parte dal fatto che il papa aveva la possibilità di sfruttare ottime zone di reclutamento, quali erano le vallate montane dell'Umbria, della Romagna, degli Abruzzi, ma in parte anche dalle influenze spagnole portate a Roma da Callisto III e dalla sua corte.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**CAVALLERIA LEGGERA CON ARMI DA TIRO.** 3 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**FANTERIA PONTIFICA.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**PICCHIERI MERCENARI.** 8 figure a piedi (max 4 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 8 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 4+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 230 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARMI DA TIRO.** 4 figure a piedi (max 5 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 3 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**FANTERIA CON ARMI DA TIRO.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**CAMERLENGO PONTIFICO (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm. Non lancia dadi in attacco. Non possiede Tiro Salvezza. Possiede un solo Livello Morale. La presenza sul campo di questo personaggio obbliga il giocatore avversario ad applicare un +1 al dado, durante la fase di attivazione di una sua unità (una sola volta per turno ed a scelta del giocatore pontificio). Costa 10 punti.

## CONDOTTA ITALIANA, 1480 – 1502.



*Difficilmente ci furono più di due o tre grandi compagnie attive nello stesso tempo e ben pochi furono gli stati che si poterono permettere di assoldarne una. Una grossa compagnia avente a capo un condottiero era suddivisa in tante lance. Gli eserciti italiani avevano un'articolazione bipolare: da un lato c'erano le compagnie mercenarie dei condottieri, assunti nel loro insieme, dall'altro un numero crescente di soldati di ogni tipo assunti individualmente dallo stato stesso, per compiti e periodi specifici.*

**CONDOTTIERO (COMANDANTE IN CAPO).** 1 figura a cavallo (max 1 unità). Muove di 20cm a cavallo. Lancia 3 dadi e colpisce con 3+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 3 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**STRADIOTI A CAVALLO CON ARCHIBUGIO O BALESTRA.** 3 figure a cavallo (max 2 unità). Muovono di 25cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 se il nemico è entro 20cm oppure con 5+ se il nemico è entro 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morali. Costano 130 punti.

**FANTERIA ITALIANA.** 8 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è entro 5cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 6 Livelli Morali. Costano 180 punti.

**BALESTRIERI O ARCIERI.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 5+ fino a 10cm e con 6 fino a 20cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono 6 Livelli Morale. Costano 150 punti.

**CANNONE.** 1 modello + due serventi (max 1 unità). Muove di 5cm oppure lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm e con 6 fino a 50cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5+ e 3 Livelli Morali. Costa 150 punti.

**UOMINI D'ARME.** 4 figure a cavallo (max 6 unità). Muovono a cavallo di 20cm oppure lanciano 6 dadi e colpiscono con 4+ se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 3+. Possiedono sei Livelli Morali. Costano 180 punti.

**MILIZIA CITTADINA.** 8 figure a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm oppure lancia 8 dadi e colpisce con 5+ se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede 4 Livelli Morali. Costa 160 punti.

**SCHERMAGLIATORI CON ARCO O BALESTRA.** 4 figure a piedi (max 2 unità). Muovono di 10cm oppure lanciano 3 dadi e colpiscono con 6 fino a 20cm.. Possiedono un Tiro Salvezza di 5+. Possiedono 3 Livelli Morale. Costano 100 punti.

**CARRO DA VINCI (MACCHINA DA GUERRA).** 1 modello (max 1 unità). Muove di 8cm. Lancia 4 dadi e colpisce con 4+ fino a 20cm. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede 8 Livelli Morali. Costa 200 punti.

**INGEGNERE LEONARDESCO (PERSONAGGIO SPECIALE).** 1 figura a piedi (max 1 unità). Muove di 10cm oppure lancia un congegno infernale su unità nemiche entro 10cm colpendo con 4+ (in caso di successo l'ingegnere rilancia un dado ed il risultato saranno i Tiri Salvezza che il bersaglio dovrà effettuare per non subire perdite di Livelli di Morale). L'Ingegnere Leonardesco non possiede un Tiro Salvezza e possiede un solo Livello Morale. Costa 10 punti.

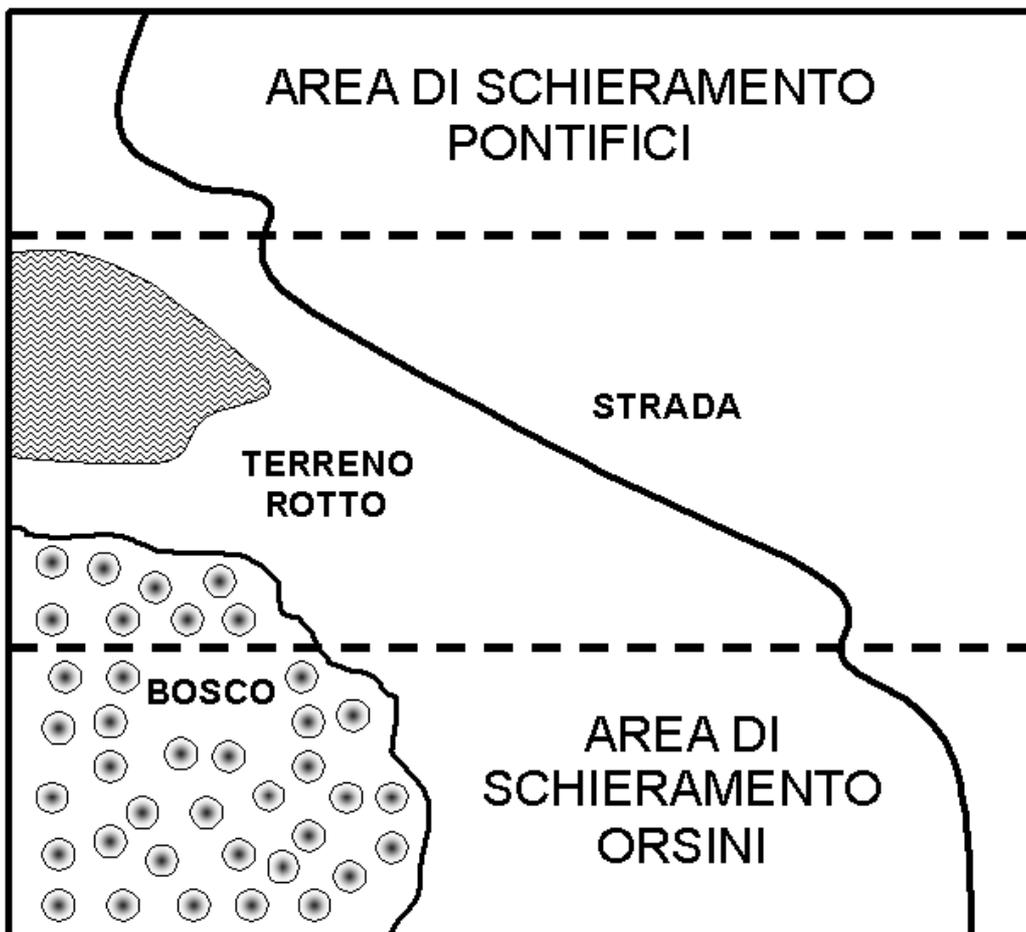
# LA BATTAGLIA DI SORIANO, 1497

## Cenni Storici

La calata di Carlo VIII in Italia mostrò non solo l'intima debolezza organica e il fondo pur sempre anarchico del regno di Napoli, ma anche la mancanza di coesione e la debolezza di governo dello Stato Pontificio. La defezione dei Colonna ebbe un'importanza decisiva nel determinare la resa del papa di fronte alle forze del re di Francia. In seguito però i Colonna passano dalla parte del re di Napoli e del papa, ma quasi automaticamente sono gli Orsini a ribellarsi al pontefice. Con la resa di Atella, ad Alessandro VI pare finalmente giunto il momento buono d'iniziare veramente l'opera di restaurazione statale, coll'abbattere la potenza dei baroni romani ceppi dei pontefici, cominciando dalla irrequieta famiglia degli Orsini, tanto più che il capo, Virginio, ancora

rimane, contro i patti, prigioniero del re di Napoli, il Pitigliano è a Venezia, e i Vitelli si trovano in Francia. La guerra vale però a mostrare l'incapacità del governo pontificio di raggiungere un simile scopo coi mezzi propri. Alla fine di ottobre cominciano le operazioni: l'esercito pontificio è rafforzato dai contingenti dei Colonna e del duca d'Urbino. Cadono vari castelli, fra il Tevere e il lago di Bracciano, poi la guerra si riduce attorno al lago stesso. Anguillara apre le porte, Trevignano è presa dopo breve assedio. Non resta che Bracciano, difesa tenacemente da Bartolomeo d'Alviano e dalla fiera moglie Bartolommea Orsini. Ma ai pontefici difetta assai l'artiglieria, l'assedio va per le lunghe, e alla fine ecco Vitellozzo Vitelli, reduce dalla Francia, venire al soccorso. E' il 24 gennaio 1497, sta per avere inizio la battaglia di Soriano.

## MAPPA DELLA BATTAGLIA DI SORIANO



La strada, il bosco ed il terreno rotto seguono le normali regole della sezione **12.0 TIPI DI TERRENO**.

## ORSINI - Ordine di battaglia

Sei il condottiero Vitellozzo Vitelli, reduce dalla Francia. A te è affidato il comando delle forze della famiglia Orsini, nemica giurata dei Colonna, che in questo momento stanno sostenendo le ragioni del pontefice Alessandro VI. Siamo nel 1497, e tu con 1.000 fanti e qualche centinaio di cavalieri, sei deciso a difendere le ragioni del tuo signore e della famiglia a cui sei legato.

Numero delle Unità e Tipi di Truppa	Movimento	Numero Dadi in Attacco	Raggio di Azione	Colpisce il nemico con:	Tiro Salvezza	Livello Morale	Punti Esercito
1 x Condottiero	20cm	Tre	No	3+	3+	3	160
1 x Uomini d'Arme	20cm	Sei	No	4+	3+	6	180
4 x Fanterie Italiane	10cm	Otto	5cm	4+	5+	6	200
1 x Cavalleria Leggera	25cm	Tre	20cm	5+ a 10cm 6 fino a 20cm	5+	3	130
2 x Schermagliatori	10cm	Tre	20cm	6 fino a 20cm	5+	3	100
1 x Storico*	10cm	No	No	No	No	1	10
*Quando il proprio esercito perde un'unità, egli per una volta sola può scegliere di non farla contare ai fini delle Condizioni di Vittoria (in questo caso il giocatore avversario dovrà eliminarne un'altra).							
1 x Inviato*	10cm	No	No	No	No	1	10
*La presenza sul campo di questo personaggio fa aumentare di 20cm il Raggio Comando del proprio Condottiero, che passa da 40cm ad 60cm.							

## PONTIFICI - Ordine di battaglia

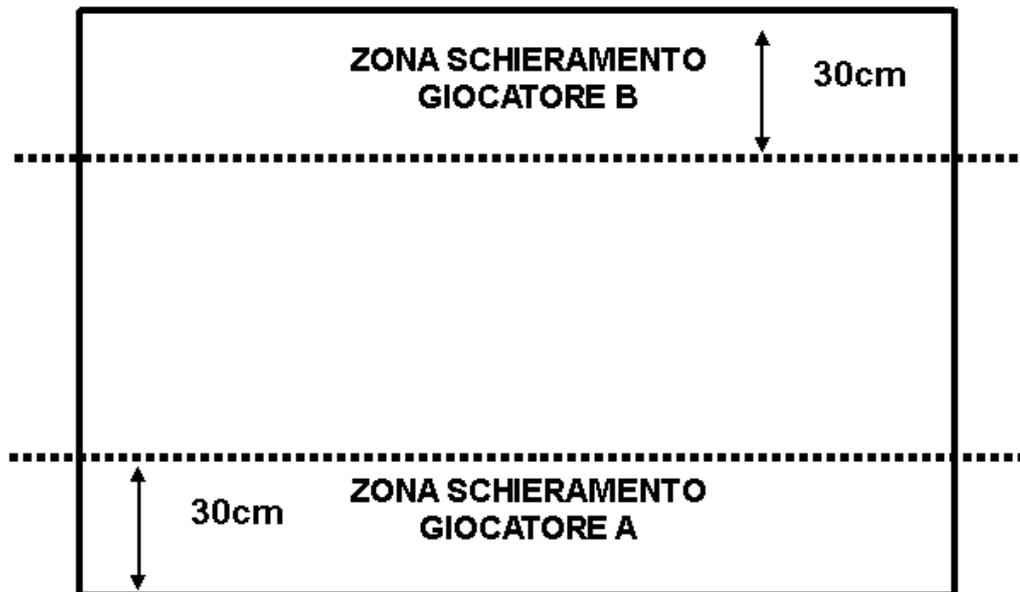
Essendo gli Orsini passati al servizio del Re di Francia Carlo VIII contro il volere della Santa Sede, a te Duca di Urbino, comandante delle truppe pontificie, spetta il compito di sconfiggere gli Orsini.

Numero delle Unità e Tipi di Truppa	Movimento	Numero Dadi in Attacco	Raggio di Azione	Colpisce il nemico con:	Tiro Salvezza	Livello Morale	Punti Esercito
1 x Condottiero	20cm	Tre	No	3+	3+	3	160
1 x Uomini d'Arme	20cm	Sei	No	4+	3+	6	180
2 x Lanzichenecchi	10cm	Otto	5cm	4+	4+	6	230
3 x Fanteria Pontificia	10cm	Sei	No	4+	5+	6	180
1 x Cavalleria Leggera	25cm	Tre	20cm	5+ a 10cm 6 fino a 20cm	5+	3	130
1 x Schermagliatori	10cm	Tre	20cm	6 fino a 20cm	5+	3	100
1 x Cannone	5cm	Quattro	50cm	4+ a 20cm 6 fino 50cm	5+	3	150

### DURATA E CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita finisce quando un giocatore ha eliminato 750 Punti Esercito al nemico. In caso nessun giocatore elimina 750 punti Esercito, vince automaticamente Orsini, perché è considerato essere il Difensore del territorio in cui avviene la battaglia. Primo giocatore: Orsini. Secondo giocatore: Pontifici. Ciascun giocatore possiede 5 Carte Comando.

# SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia rinascimentale, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia. 1500 Punti Esercito per ciascun giocatore sono decisamente un ottimo esercito rinascimentale.

## CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente.

Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare una fortezza!

## GLI ESERCITI IN CAMPO

Ogni giocatore avrà a disposizione 500 Punti Esercito per le battaglie piccole oppure 1500 Punti Esercito per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 2000 punti o per punteggi differenti.

## SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

## NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare dai 60cm per 60cm per le battaglie più piccole fino ai 160cm per 100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

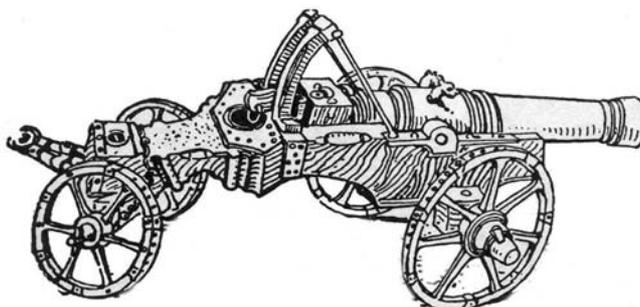
## CONDIZIONI DI VITTORIA

Non appena un esercito perde la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).



*Esempi di elementi di terreno*

*1 e 2: Villaggi; 3 e 4: Colline; 5 e 6: Terreno Rotto; 7: Bosco; 8: Oasi.*





**Tutto l'occorrente per ricreare le battaglie delle Guerre Italiane, un regolamento di wargame semplice e veloce per simulare uno dei periodi più affascinanti dell'arte della guerra, in cui le armi bianche furono affiancate da quelle da fuoco, mentre i picchieri svizzeri venivano affrontati in battaglie sanguinose dai lanzichenecci e dagli uomini d'arme a cavallo, il leone di Venezia si batteva indomito contro gli eserciti del Papa ed i picchieri romagnoli asciugavano il sangue dei loro nemici, dove il Ducato di Milano rivendicava i propri diritti, mentre a sud gli Aragonesi di Napoli ricacciavano i Francesi oltralpe.**



*In copertina soldatini della Games Workshop, dipinti dall'autore.*