

GUERRA DEL SALE

CAMPAGNA PER IMPETUS

4/6 GIOCATORI

1482

Venezia interessata ad ampliare il suo dominio anche sulla Terraferma e ad aprirsi una strada più veloce verso le saline di Comacchio e Cervia dichiara guerra a Ferrara (fino a poco tempo prima sua alleata) occupando ROVIGO.

Il papa vedendo la possibilità di guadagnare qualche nuova città in Romagna a favore dello Stato Pontificio e del nipote (Girolamo Riario, signore di Forlì e Imola) decide di appoggiare i veneziani.

Subito il Duca d'Este rafforza i suoi confini e chiede aiuto alle altre potenze, Milano, Firenze e Napoli che accorrono per evitare che Venezia prenda lo strapotere anche sulla Terraferma.

Ha inizio la Guerra del Sale

INTRODUZIONE

Il gioco nasce dalla volontà di realizzare una campagna basata sul regolamento IMPETUS dedicata ai tempi dei grandi Condottieri Italiani che sia giocabile in maniera veloce.

Il gioco è volutamente strutturato in due fasi la parte strategica sulla Mappa e le Battaglie Campali.

Per rendere la parte strategica il più veritiera possibile e aggiungere un po' di suspense la sua gestione è affidata ad un master che raccoglie le mosse e comunica alla fine di ogni turno gli eventi occorsi.

In questo modo è possibile gestire la campagna anche via e-mail, limitando i contatti con i partecipanti solo alla parte di battaglia campale, favorendo il gioco anche a quei giocatori che non possono riunirsi spesso aiutando così il veloce svolgimento della campagna stessa.

Lo stesso MASTER potrà essere anche una persona al di fuori del mondo "wargame" in quanto tutte le azioni che prevedono la sua presenza durante le battaglie o la conoscenza del regolamento saranno effettuate dai giocatori alla fine di ogni scontro, il MASTER dovrà esclusivamente annotare le azioni e tener conto di alcuni semplici parametri.

SCOPO

Lo scopo della campagna è conseguire gli obiettivi di ogni fazione o arrivare ad ottenere 200 punti campagna (ptC).

ESERCITI

Ogni esercito deve essere composto da due diversi comandi per un totale di punti da concordare a inizio gioco (i comandanti e le strutture di comando sono gratuiti), il comando secondario non può essere inferiore al 40% di tutto l'esercito, non può essere superiore al comando principale.

Ogni esercito ha di base la LISTA CONDOTTIERI dove specificato va aggiunta almeno un'unità della LISTA FAZIONE indicata.

Il COMANDANTE (livello partenza SCARSO) e la STRUTTURA DI COMANDO (DISCRETA) non vengono pagate.

Gli eserciti devono essere così composti :

LEGA VENEZIANA

Esercito San Severino (Venezia)

Lista principale solo CONDOTTIERI, secondaria VENEZIA

Partenza Rovigo

Per entrare in zona di guerra deve conquistare Occhiobello o Ficarolo

Esercito della Repubblica (Venezia)

Lista Principale VENEZIA, secondaria solo CONDOTTIERI

Partenza Ravenna

Esercito Pontificio

Partenza Rimini

Lista Principale solo CONDOTTIERI , secondaria PONTIFICIO

LEGA ESTENSE (MILANO-FIRENZE-NAPOLI)

Esercito Milanese

Lista Principale MILANO, secondaria CONDOTTIERI

Partenza Mantova o Modena

Esercito Fiorentino

Lista Principale CONDOTTIERI, secondaria FIRENZE.

Partenza Urbino

Esercito Napoletano

Lista principale NAPOLI, secondaria CONDOTTIERI.

Questo esercito può decidere di partire da FIRENZE oppure assediando CITTA' DI CASTELLO.

COMANDANTI

Il livello di partenza di un comandante è SCARSO, durante il gioco valgono le regole relative al doppio 1 o 6 ma che costituiscono una modifica del livello del comandante solo durante quella battaglia.

Modifiche definitive del livello del comandante si hanno invece se lo stesso non viene eliminato durante la battaglia e vince o perde lo scontro.

In caso di vittoria il comandante guadagna un livello, mentre perdendo lo scontro perde un livello il minimo è fissato a SCARSO.

Se l'unità di un comandante viene distrutta questo perde il livello acquisito e ritorna a SCARSO.

TURNI MOVIMENTO

VERSIONE CON MASTER

Per effettuare il movimento ogni giocatore dovrà inviare al MASTER la propria decisione. Quest'ultimo una volta ricevute tutte le mosse dirà concluso il turno comunicando ai giocatori i vari risultati battaglie campali, movimenti in territorio nemico e/o assedi.

Nel caso vi siano battaglie campali, prima che le stesse vengano combattute tutti i giocatori non coinvolti dovranno inviare le loro mosse.

VERSIONE SENZA MASTER

Ogni giocatore avrà un foglietto su cui scrivere la propria mossa, tutti i foglietti vengono raccolti e viene svelata la mossa, a quel punto risolti gli eventuali contenziosi (battaglie/assedi/ritirate) viene ripetuta la procedura.

MOVIMENTO

Durante un turno il proprio esercito può muovere di uno spazio gratuitamente, può effettuare un'eventuale movimento aggiuntivo ma assume lo status di esercito SFIANCATO.

Non si può effettuare un doppio movimento se l'esercito è sfiancato o ha fatto un movimento di ritirata.

Se un esercito durante il suo turno attraversa un territorio del nemico a fine turno il suo passaggio verrà comunicato dal master all'esercito nemico.

Un esercito non può entrare in una casella occupata da un esercito amico, se entra o attraversa un territorio occupato da un esercito nemico avrà luogo la battaglia campale.

ESERCITO SFIANCATO

Un esercito può diventare SFIANCATO se effettua più di un movimento a turno.

Un esercito sfiancato non può effettuare un ulteriore movimento (oltre a quello standard) finché non decide di recuperare lo status normale stando fermo un turno.

Se un esercito sfiancato viene coinvolto in una battaglia campale, tutte le sue unità per i primi 2 turni sono da considerarsi disordinate, il disordine potrà essere recuperato dal terzo turno in poi.

BATTAGLIA CAMPALE

Si ha una battaglia campale quando due eserciti nemici si trovano nella stessa zona.

Se non diversamente indicato dalle condizioni di battaglia, l'unità che è già nella zona sarà quella che difende mentre quella che entra nella zona sarà l'attaccante.

La battaglia campale si svolge utilizzando il regolamento standard di IMPETUS.

VIE D'ACQUA

La lega veneziana può utilizzare le galee per il trasporto delle proprie truppe

VENEZIA-RAVENNA 3 giorni

VENEZIA-RIMINI 4 giorni

RAVENNA-RIMINI 1 giorno

La conquista di COMACCHIO da parte dei VENEZIANI apre nuove vie d'acqua

VENEZIA-COMACCHIO 2 giorni

COMACCHIO-RAVENNA 1 giorno

COMACCHIO-RIMINI 2 giorni

COMACCHIO-OCCHIOBELLO 1 giorno

OCCHIOBELLO-FICAROLO/BONDENO 1 giorno

CONDIZIONI DI VITTORIA DELLA BATTAGLIA CAMPALE

Le condizioni di vittoria se non diversamente indicate sono le standard del manuale, vince l'esercito che elimina un VD superiore alla metà del VDT avversario.

L'esercito che vince la battaglia :

guadagna 50 Punti Campagna

può aumentare di 1 livello di disciplina un'unità che si è particolarmente distinta (permanente)

il comandante (se la sua unità non è stata eliminata) aumenta di un livello il proprio grado di comando.

L'esercito che perde la battaglia :

perde 25 Punti campagna

se il comandante era a livello SCARSO un'unità a scelta perde 1 punto di disciplina (permanente).

il comandante perde un livello dal proprio grado di comando (minimo SCARSO)

L'unità che perde la battaglia può effettuare un doppio movimento (ritirata) il turno successivo e non può essere intercettata a meno che non finisca il suo movimento in una zona presidiata dal nemico fatta eccezione per le città amiche.

ESERCITO IN FUGA

Un esercito viene definito in fuga quando non accetta di combattere una battaglia, in questo caso l'esercito in ritirata subisce tutte le seguenti penalità :

perde 25 punti campagna , l'esercito nemico ne vince 25

il CINC perde un livello dal proprio grado di comando (minimo SCARSO)

un'unità a scelta perde un livello di disciplina

L'unità in ritirata può effettuare un doppio movimento il turno successivo e non può essere intercettata a meno che non finisca il suo movimento in una zona presidiata dal nemico fatta eccezione per le città amiche.

RECUPERO DELLE UNITA'

Alla fine di una battaglia un esercito può recuperare le unità andate in rotta.

Le unità perse per la rotta del comando vengono recuperate in automatico, il vincitore recupererà tali unità mantenendo il valore VBU della battaglia appena conclusa, mentre il perdente recupererà le unità togliendo al VBU residuo 1 punto.

Le unità distrutte invece possono essere recuperate se viene superato un test di disciplina utilizzando il livello di disciplina dell'unità, le unità dell'esercito perdente effettuano il test con disciplina C.

Le unità recuperate in questo modo vengono recuperate con VBU dimezzato (valore per eccesso), altrimenti vengono recuperate con VBU 0.

Le unità danneggiate durante lo scontro mantengono il VBU che possiedono a fine partita.

Un'unità che esce dal campo di gioco viene considerata come persa per rotta del comando.

RECUPERO VBU

Ogni Comandante se in una città alleata designata a questo scopo, può decidere di recuperare i VBU delle proprie unità sacrificando un turno di movimento, in questo caso recupera 5 VBU a turno per ogni bonus di comando (minimo 5 punti per comandante).

Un'unità che entra in una città alleata dove è presente un esercito nemico può entrare all'interno della città senza dover affrontare il nemico a meno che quest'ultimo non stia assediando la città.

Un'unità all'interno di una città alleata non può essere attaccata, nel caso però voglia uscire dalla città dovrà affrontare l'esercito nemico.

Città designate al Recupero :

Lega Estense

Lega Veneziana

MANTOVA

RAVENNA

BOLOGNA

RIMINI

URBINO

ROVIGO

MILANO*

VENEZIA*

FIRENZE*

* in queste città il recupero è totale in un turno.

ASSEDIARE CITTA'

Tutte le città sono assediabili ma non tutte sono conquistabili , le città conquistabili sono distinte dal campo bianco al cui interno è identificato il VD , valore di difesa della città stessa.

Per assediare una città è necessario avere artiglieria pesante (funzionante) all'interno della propria lista , entrare nella zona della città e dichiarare l'assedio.

E' inoltre necessario stare fermo un turno per effettuare il montaggio del campo assedio.

Un esercito non può entrare in una sua città se la questa è assediata.

L'assediate ogni turno di assedio procura 1 danno per ogni artiglieria spiegata e per ogni bonus comando.

Quando il valore difesa è 0 la città viene conquistata e l'assediate vince 5 punti campagna per ogni VD della città appena espugnata.

Se un esercito assediante viene attaccato da un esercito nemico l'assedio si conclude.

L'esercito assediante sarà quello in difesa :

dovrà disporre le sue artiglierie nel senso contrario a quello della battaglia

dovrà disporre una basetta 8x4 ad indicazione del proprio accampamento.

In caso di vittoria l'assedio continuerà senza bisogno di rimontare il campo a meno che il campo stesso non sia stato distrutto dall' esercito nemico. Se invece l'esercito assediante perde l'assedio verrà bloccato e la città manterrà il valore difesa iniziale.

TERRENO

Se non diversamente indicato dalle condizioni di battaglia, il difensore potrà disporre, nell'area fino a 4 ostacoli mentre l'attaccante ne potrà eliminare o spostare 1 in una fascia di terreno che parte dal centro del campo per 15 u di profondità su entrambi i lati.

Tutte le colline vengono intese come Terreno Difficile.

AREA PALUDOSA

Se sulla mappa l'area dello scontro è indicata come PALUDOSA il difensore potrà inserire un'area paludosa (max 20u x 20u) considerata come fango (Terreno Rotto) non eliminabile o spostabile da parte dell'attaccante.

Per ogni turno in cui un'unità sosta in'un area PALUDOSA l'unità stessa perderà 1VBU da un'unità a scelta.

AREA MONTANA

Se sulla mappa l'area dello scontro è indicata come MONTANA il difensore potrà inserire un'ulteriore COLLINA (max 20u x 20u) considerata come collina rocciosa (Terreno Difficile).

Se un' esercito sta assediando una città deve schierare tra i 2 e 5U dal suo lato il suo campo, mentre il resto dell'esercito va schierato tra i 5 e 15u, le artiglierie devono essere schierate rivoltate verso il bordo del proprio lato di gioco.

Eventuali terreni bonus possono essere attivati con un lancio di dado .

Fiumi – 6 o 5/6 se terreno paludoso (da considerarsi NORMALE con almeno due attraversamenti)

Strade – 5/6 o 6 se terreno paludoso o montagna

CONDIZIONI METEO

L'unica condizione meteo che può influenzare il gioco è la NEBBIA, può essere presente in zone paludose o montagnose effettuando 5/6 con un tiro di dado, la visibilità sarà di 15U per un numero di turni pari a $1+1D6/2$.

FERRARA

Nessun alleato della Lega Estense può RECUPERARE VBU o SOSTARE nel territorio di FERRARA.

CONDIZIONI DI VITTORIA CAMPAGNA

Vince la Campagna la prima Lega che ottiene 200 punti campagna.

La lega Venezia-Pontificato vince anche se riesce ad assediare FERRARA per 3 turni

LISTE ESERCITI 300 P.TI

(per i 600 punti raddoppiare le quantità consentite di ogni esercito)

CONDOTTIERI

Nr	Type	M	VBU	I	D	VD	Pts	Notes
1-5	CP- Condottieri and Elmetti(*)	8	7	4	B	3	36	
0-2	CL- Mounted Crossbowmen	12	3	0	B	1	18	Crossbow B
0-1	T - Mercenary crossbowmen	6	4	0	B	2	21	Crossbow A
0-1	T - Militia crossbowmen	6	3	0	B	1	21	Crossbow A and Pavese
0-4	FP - Militia foot	5	4	1	B	2	17	Long spear
0-1	S - Militia crossbowmen	8	2	0	B	1	12	Crossbow B
0-1	S - Handgunners	8	2	0	B	1	12	Handgun
0-1	ART - Heavy Artillery	2	1	0	B	1	20	Art A
0-1	ART - Light artillery	3	1	0	B	1	15	Art B

VENEZIA

Nr	Type	M	VBU	I	D	VD	Pts	Notes
0-2	CL - Stradiots (* not CiC)	12	3	1	B	1	18	
0-1	CL- Turks	12	3	0	B	1	22	Comp. Bow B
0-2	T - English Longbowmen	6	4	0	B	2	23	Longbow A

DUCATO DI MILANO

Nr	Type	M	VBU	I	D	VD	Pts	Notes
0-1	CP - Famiglia Ducale (*)	8	8	5	B	3	47	
0-1	S - Handgunners	8	2	0	B	1	12	Handgun

REPUBBLICA FIORENTINA

Nr	Type	M	VBU	I	D	VD	Pts	Notes
0-2	FP - Pikemen (*)	5	4	2	B	2	18	Pike
0-1	CL- Hungarians	12	3	0	B	1	22	Comp. Bow B
0-1	T - English Longbowmen	6	4	0	B	2	23	Longbow A
0-1	T - Militia crossbowmen	6	3	0	B	1	21	Crossbow A and Pavese

* possono formare grandi unità

STATO DELLA CHIESA

Nr	Type	M	VBU	I	D	VD	Pts	Notes
0-1	FP - Guard (*)	5	5	2	B	2	22	Long Spear
0-1	CL- Hungarians	12	3	0	B	1	22	Comp. Bow B

REGNO DI NAPOLI

Nr	Type	M	VBU	I	D	VD	Pts	Notes
0-1	CP- Neapolitan Men at Arms	8	7	4	C	3	29	Impetuous
0-1	FP - Guard (*)	5	5	2	B	2	22	Long Spear
0-1	CL- Hungarians or Turks	12	3	0	B	1	22	Comp. Bow B
0-1	S - Archers	8	2	0	B	1	12	Short Bow B
0-1	S- Crossbowmen	8	2	0	B	1	12	Crossbow B

