

# 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 300pt (i comandanti e le strutture di comando sono gratuiti), il comando secondario non può essere inferiore ai 120pt e 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 e la STRUTTURA DI COMANDO non vengono pagate, il livello di partenza per entrambe è SCARSO.

Gli eserciti devono essere così composti :

### **LEGA VENEZIA-PONTIFICIA**

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 MILANO-FIRENZE-NAPOLI**

Esercito Milanese

Lista Principale MILANO, secondaria CONDOTTIERI

Partenza Mantova o Modena

Esercito Fiorentino - ALBERTO

Lista Principale CONDOTTIERI, secondaria FIRENZE.

Partenza Urbino

Esercito Napoletano - MARCO

Lista principale NAPOLI, secondaria CONDOTTIERI.

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

Conquistare Città di Castello (25ptc).

## **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 fino ad un massimo di ESPERTO , mentre perdendo lo scontro perde anche il proprio livello il cui minimo è fissato a SCARSO.

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

## **TURNI MOVIMENTO**

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.

## **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.

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

Un esercito non può entrare in una casella occupata da un esercito amico, se entra in una casella occupata 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.

## **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

il CINC (se la sua unità non è stata eliminata) aumenta di un livello il proprio grado di comando (massimo consentito ESPERTO)

L'esercito che perde la battaglia :

perde 25 Punti campagna

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

L'unità che perde la battaglia 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, 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.

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.

## **ASSEDIARE CITTA'**

Non tutte le città sono assediabili, le città assediabili 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.

Dove indicato (asterisco a fianco del VD) è inoltre necessario stare fermo un turno per effettuare il montaggio del campo assedio.

L'assediante 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.

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 20ux20u) 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 20ux20u) 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  $1+1D6/2$ .

### **CONDIZIONI DI VITTORIA CAMPAGNA**

Ottenere 200 punti campagna

VENEZIA deve :

conquistare Occhiobello per passare il PO (25ptC)

Venezia deve assediare FERRARA per 3 turni

Opzionali :

conquistare Bondeno (25ptC)

conquistare Comacchio (25ptC)

conquistare Argenta (25ptC)

conquistare Lugo (25ptC)

La LEGA deve :

evitare che VENEZIA assedi FERRARA (25ptC ogni volta che respinge i veneziani)

Opzionale :

conquistare Città di Castello (20ptC)

### **VARIANTE**

Se entro 10 turni il VENEZIANO non riesce a porre d'assedio FERRARA (anche solo un turno) ,  
l'esercito PONTIFICIO gli dichiara guerra e passa alla LEGA.

## LISTE ESERCITI

### 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

