

# Regno di Francia



Territori controllati ad inizio partita: Avignon; Marseille, Provence, Saluzzo, Milano, Napoli, Bari

Carte disponibili ad inizio partita: 7- Esclusiva Svizzera; due carte coperte scelte a caso

Finanze: 10 ducati + 1Dmedio aggiuntivi per ciascuna fase di tassazione (Regno di Francia)

Army List:

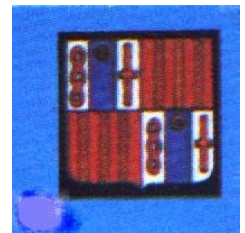
CinC	1 Gendarme
Guardia Reale	1 Gendarme (Elite)
Gendarmi	3 Gendarmi
Francarcieri	2 Cavalry
Stradioti	1 Light Cavalry
Vieux di Piccardia o Piemonte	6 Pike
oppure	
Svizzeri	6 Pike (mercenari d'élite)(*)
oppure	
Lanzicheneccchi	6 Pike
Guasconi	4 Missile Foot
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria	2 Heavy guns

Morale dell'esercito: si rompe quando è stato eliminato 1/3 degli elementi disponibili; se il CinC è un Condottiero si rompe quando è stato eliminato 1/4 degli elementi disponibili.

Flotte: 2 flotte

Limitazioni politiche: nessuna

# Regno di Aragona



Territori controllati ad inizio partita: Palermo, Messina, Sardinia

Carte disponibili ad inizio partita: 1- Consalvo di Cordoba; 2 – Pedro Navarro; una coperta scelta a caso

Finanze: 6 ducati + 1Dmedio aggiuntivo per ciascuna fase di tassazione (Regno di Aragona: tirchieria di Ferdinando)

## Army List

CinC	1 Gendarme
Gendarmi	1 Gendarme
Lancieri	1 Cavalry
Genitors	3 Light cavalry
Picchieri	6 Pike (diventano élite dopo una battaglia vinta)
Sword & buckler	2 Swordsmen
Archibugieri	4 Archibugieri
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria speciale	1 Organ gun
Artiglieria	1 Heavy gun

Morale dell'esercito: si rompe quando è stato eliminato 1/3 degli elementi disponibili; se il CinC è un Condottiero si rompe quando è stato eliminato 1/4 degli elementi disponibili.

Flotte: 2 flotte

Limitazioni politiche: non può mai attaccare militarmente l'Imperiale

Nota: una volta conquistata dal giocatore Spagnolo, Napoli diventa la capitale

# Sacro Romano Impero



Territori controllati ad inizio partita: Austria (capitale), Tyrol, Carinthia, Hungary

Carte disponibili ad inizio partita: 8- Maximilian; 9 – Maximilian richiama i lanzichenecci: una carta coperta scelta a caso

Finanze: 4 ducati + la metà di 1Dmedio aggiuntivo per ciascuna fase di tassazione (prodigalità di Maximilian)

## Army List

CinC	1 Gendarme
Gendarmi	2 Gendarmi
Cavalleria	2 Cavalry
Cavalleria Leggera	1 Light Cavalry
Lanzichenecci	6 Pike
	2 Halberds
	2 ForlornHope
	2 Missile Foot
	2 Light Foot
Artiglieria	1 Heavy gun

Morale dell'esercito: si rompe quando è stato eliminato 1/4 degli elementi disponibili; se il CinC è Georg von Frundsberg si rompe quando è stato eliminato 1/3 degli elementi disponibili.

Flotte: nessuna ( ma può esserne costruita una se si controlla un porto oppure il Friuli o l'Istria).

Limitazioni politiche: non può mai attaccare militarmente lo Spagnolo

# Stato della Chiesa



Territori controllati ad inizio partita: Roma (capitale), Tivoli, Patrimony, Perugia, Spoleto, Urbino, Ancona, Romagna, Bologna

Carte disponibili ad inizio partita: 3 - Cesare Borgia; 4- Rodrigo Borgia; una carta coperta scelta a caso

Finanze: 6 ducati aggiuntivi per ciascuna fase di tassazione (indulgenze); inoltre vedi le carte

## Army List

CinC	1 Gendarme
Gendarmi	2 Gendarmi
Lancieri	2 Cavalry
Balestrieri montati	2 Missile Cavalry
Milizia	6 Spears (reclute; diventano normali dopo una battaglia combattuta senza finire in rotta)

oppure (se il Valentino è CinC)

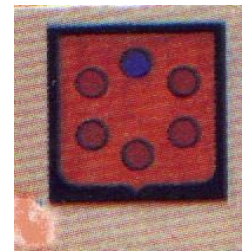
Romagnoli	6 Pike
Balestrieri	6 Missile Foot
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria	1 Heavy Gun

Morale dell'esercito: si rompe a 1/5 di perdite accumulate; se Giulio II è Papa e CinC si rompe a 1/4 di perdite accumulate

Flotte: 1 flotta

Limitazioni politiche: nessuna

# Repubblica di Firenze



Territori controllati ad inizio partita: Firenze (capitale), Arezzo, Pistoia, Piombino

Carte disponibili ad inizio partita: 6- Savonarola; due carte coperte scelte a caso

Finanze: 4 ducati aggiuntivi per ciascuna fase di tassazione; inoltre, finché Savonarola o il partito dei Piagnoni dirigono la politica fiorentina, 3 ducati in più (confische); se la politica fiorentina è guidata dal Partito degli Arrabbiati le tasse raccolte nei territori color nocciola sono raddoppiate

## Army List

CinC	1 Gendarme
Gendarmi	2 Gendarmi
Lancieri	2 Cavalry
Balestrieri montati	2 Missile Cavalry
Milizia	6 Spears (reclute; diventano normali dopo una battaglia combattuta senza finire in rotta)
Sword e buckler	2 Swordsmen
Balestrieri	4 Missile Foot
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria	1 Heavy Gun

Morale dell'esercito: si rompe a 1/5 di perdite accumulate; finché Savonarola è egemone a Firenze si rompe a 1/4 di perdite subite.

Flotte: 1 flotta

Limitazioni politiche: quelle stabilite dalle carte

Precisazione: la carta 6-Savonarola protegge anche dai tentativi di fomentare rivolte contro i propri territori

# Repubblica di Venezia



Territori controllati ad inizio partita: Venezia (capitale), Padova, Treviso, Friuli, Istria, Dalmazia, Vicenza, Verona, Brescia, Bergamo.

Carte disponibili ad inizio partita:; 5- Pace con il Turco; due carte coperte scelte a caso

Finanze: 1 Dmedio aggiuntivo in ciascuna fase di tassazione (commerci); un ulteriore Dmedio se la Pace con il Turco è in vigore (commerci in Levante)

## Army List

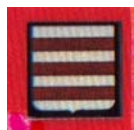
CinC	1 Gendarme
Gendarmi	2 Gendarmi
Lancieri	1 Cavalry
Stradioti	3 Light Cavalry
Milizia	6 Spears (reclute; diventano normali dopo una battaglia combattuta senza finire in rotta)
oppure (se il Valentino è eliminato)	
Romagnoli	6 Pike
Scapoli	2 Swordsmen
Balestrieri	4 Missile Foot
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria	1 Heavy Gun

Morale dell'esercito: si rompe a 1/5 di perdite accumulate; se l'esercito è affidato ai Provveditori si rompe a 1/4 di perdite subite

Flotte: 2 flotte

Limitazioni politiche: nessuna

# Scheda delle Potenze Aggiuntive



Le potenze aggiuntive, gestite dall'arbitro (o da un ulteriore giocatore) sono due: la Confederazione Svizzera e l'Impero Ottomano; inoltre, per effetto della carta 21 - Ludovico il Moro, può essere schierato a Milano, solo ad inizio partita, un esercito del Ducato di Milano che resta in gioco finché Milano non cade per la prima volta; anche questo esercito è gestito dall'arbitro.

## Ducato di Milano

Army List

CinC	1 Gendarme
Gendarmi	2 Gendarmi
Lancieri	2 Cavalry
Balestrieri montati	2 Missile Cavalry
Milizia	4 Spears ((reclute; diventano normali dopo una battaglia combattuta senza finire in rotta)
Balestrieri	4 Missile Foot
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria	1 Heavy Gun
Mercenari (lanciare D6)	
1-3: Svizzeri	4 Pike (élite)
4-6: Lanzichenecchi	4 Pike

Morale dell'esercito: si rompe a 1/5 di perdite accumulate.

## Confederazione Svizzera

Viene attivata come potenza autonoma una sola volta per partita, per effetto di un particolare evento primaverile. Se ciò si verifica tutte le truppe svizzere arruolate dai giocatori sono sbandate automaticamente, viene costituito un esercito svizzero in Svizzera, secondo la Army List sottostante.

Gli Svizzeri sviluppano un'attività militare autonoma volta alla conquista di Milano e al suo controllo stabile: per realizzare questo obiettivo l'esercito svizzero transita preferibilmente su territori neutrali; se ciò non fosse possibile il gestore degli Svizzeri sceglie la strategia ritenuta più opportuna.

Non c'è alcuna attività finanziaria svizzera; l'esercito è mantenuto gratuitamente e si ha un recupero automatico primaverile dei pezzi persi fino ad un massimo di 5.

Il gestore degli Svizzeri può, se vuole, estendere la propria influenza nei territori adiacenti a Milano, può utilizzare i contingenti oppure no.

Gli Svizzeri restano in gioco come potenza autonoma finché non si verifichi uno di questi due eventi:

- subiscono una rotta
- perdono il controllo di Milano dopo averla conquistata (Nota: Milano può essere persa dagli Svizzeri esclusivamente per sconfitta militare; non per corruzione, ribellione o evento casuale)

Una volta sconfitta, la Confederazione esce dal gioco e può ricominciare l'arruolamento delle truppe svizzere come mercenari d'élite

Army List

Picchieri	16 Pike
Alabardieri	2 Halberds
Enfants Perdue	1 Forlorn Hope
Schermagliatori	1 Light Foot
Artiglieria	1 Heavy gun

Note: l'esercito svizzero in battaglia lancia un D4 per i CP, ha truppe d'élite per cui si applicano tutti i bonus previsti; morale: si rompe a 1/2 delle perdite.

## Impero Ottomano

L'Impero Ottomano può entrare in campagna un numero illimitato di volte durante una partita, per effetto di un particolare evento primaverile. Se ciò si verifica l'arbitro stabilisce segretamente l'obiettivo della campagna, scelto tra i seguenti, mediante lancio di D6:

- 1 : riconquista di Otranto:
- 2 : controllo di tutti i territori balcanici (Ragusa, Dalmazia, Istria, territori verde chiaro)
- 3 : conquista dell'Ungheria
- 4 : invasione del Friuli
- 5 : conquista dell'Austria
- 6 : guerra totale a Venezia

Nel caso l'obiettivo prescelto comporti un attacco a Venezia e sia in vigore la Pace tra la Serenissima e il Turco si sceglie l'obiettivo immediatamente precedente; nel caso l'obiettivo indicato sia già acquisito si rilancia il dado.

Una volta definito l'obiettivo, l'arbitro ( o un giocatore aggiuntivo) lo persegue come vuole con queste limitazioni: l'esercito parte sempre dalla Bosnia, non possono essere usati contingenti; la campagna continua, anche per più anni di gioco, fino ad obiettivo raggiunto o finché non si subisca una sconfitta in battaglia.

Non c'è alcuna attività finanziaria ottomana; l'esercito è mantenuto gratuitamente e si ha un recupero automatico primaverile totale dei pezzi persi.

L'Impero Ottomano può attivarsi anche a seguito dell'espansione dei giocatori nei balcani oppure se attaccato: si ricordi che nessun giocatore può attaccare territori rosa; quindi l'attacco può avvenire solo su territori conquistati dal Turco in precedenti spedizioni. Nel caso venga attaccato, il Turco schiera un esercito in Bosnia nel turno di gioco successivo all'attacco e opera fino alla riconquista dei territori perduti oppure fino ad una sconfitta campale.

### Army List

CinC	1 Cavalry
Feudal Spahis	6 Cavalry
Akinji	6 Light Horse
Giannizzeri (arcieri)	4 Missile Foot (élite)
Dalklicci	2 Halberds (élite)
Giannizzeri (archibugio)	1 Light Foot
Azab	4 Missile Foot
Artiglieria	1 Heavy gun

Se l'Ottomano è il difensore può usare 4cm di fortificazione ogni due elementi di Giannizzeri (arcieri)

Morale: si rompe a 1/2 di perdite subite

Flotte: 1 flotta, in un mare a scelta, per gli obiettivi 1 o 6