

La battaglia di Legnano

Regole opzionali

Il sistema di gioco della battaglia di Legnano ricrea fedelmente l'andamento dello scontro pertanto, il giocatore che impersona la Lega, se vuole vincere, deve limitarsi ad una difesa passiva a bordo campo in attesa dei rinforzi. Questa situazione, comune a tutte le simulazioni, limita le scelte strategiche. Per rendere il gioco più vario e ancora più divertente abbiamo pensato di introdurre alcune regole opzionali. Nell'occasione ci sembrava giusto proporre alcune varianti valide per entrambi gli schieramenti. Analizziamole una ad una:

Alle armi!

(valida per il giocatore della Lega Lombarda)
L'andamento della battaglia è noto a tutti. Ora proviamo ad immaginare che l'avanguardia milanese, anziché fermarsi a combattere, perdendo tempo prezioso, sacrifichi un piccolo contingente, per rallentare il nemico mentre, il resto delle forze, porta la notizia dell'arrivo dell'Imperatore ai milanesi in marcia. In termini di gioco questa possibilità si riassume così:



Il giocatore che interpreta la Lega Lombarda, durante la fase d'Allestimento, può rinunciare a una unità della Cavalleria di Brescia per ricevere i rinforzi (Albero da Giussano, la Compagnia della Morte e le sei unità di cavalleria Milanese) al terzo turno anziché al sesto. La rimozione di questa unità non conferisce punti per il conteggio della vittoria marginale.



Il giocatore che interpreta la Lega Lombarda, durante la fase d'Allestimento, può rinunciare ad una unità della Cavalleria di Brescia e una di Treviso per ricevere i rinforzi (Albero da Giussano, la Compagnia della Morte e le sei unità di cavalleria Milanese) al secondo turno anziché al sesto. La rimozione di queste unità non conferisce punti per il conteggio della vittoria marginale.

Archi per tutti

(valida per il giocatore della Lega Lombarda)
Il numero reale di arcieri presenti sul campo di battaglia è alquanto incerto. Gli storici concordano invece sul fatto che fossero truppe non addestrate con una capacità effettiva ridotta. Se ipotizziamo un numero maggiore di arcieri, fermo restando la loro inesperienza, è plausibile pensare che il loro potere offensivo, soprattutto a corta e media distanza, potesse godere di un relativo incremento. In termini di gioco questa possibilità si riassume così:



Il giocatore che interpreta la Lega Lombarda, durante la fase d'Allestimento, può rinunciare ad una unità di Paesani della Lega per modificare la Tabella delle Armi da Tiro. La rimozione di questa unità non conferisce punti per il conteggio della vittoria marginale.



TABELLA ARMI DA TIRO MODIFICATA	Gittata		
	1-3	4-5	6-8
Tipologia	1-3	4-5	6-8
Arco	2d6 #	2d6*	1d6*

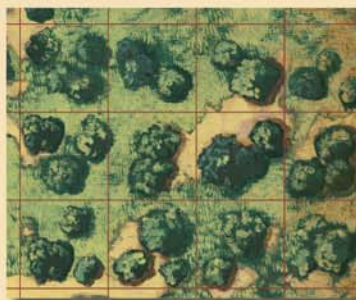
* a questa distanza è consentito tirare anche se ci sono unità interposte. Il tiro è spiovente.

a questa distanza è possibile ripetere il tiro di un dado. Il secondo risultato deve essere accettato anche se inferiore al primo.

Boschi fitti

(regola valida per tutti)

Nel regolamento, i boschi vengono trattati in modo astratto limitandosi a rallentare il movimento e a conferire una copertura contro le armi da tiro. Se ipotizziamo un approccio più realistico è logico pensare che, un bosco interposto, impedisce il tiro. In termini di gioco, questa eventualità, si riassume così:



Non è possibile tirare se, tracciando una linea retta immaginaria dal centro del quadrante dell'unità che tira al centro del quadrante occupato dall'unità bersaglio, si trova interposto uno o più quadranti di bosco. A tal fine non conta il quadrante occupato dall'unità bersaglio in quanto già considerato nella copertura. Se l'unità che tira è composta da arcieri potrà tirare, a patto che l'unità bersaglio si trovi ad almeno quattro quadranti di distanza.

Ranghi Serrati

(regola valida per tutti)

I valori Tattici e Militari delle unità cercano di rispecchiare le potenzialità offensive e strategiche e non sono proporzionali ad un numero fisso di uomini. L'esempio più eclatante è la cavalleria di Lodi che appare nonostante il suo apporto si limiti a soli 50 fanti. Per non fare torti e nel contempo bilanciare il sistema, tutti i punteggi sono stati adeguatamente corretti. Tenendo a mente questo fatto, il limite di un'unità per quadrante risulta più correlato alle meccaniche di gioco che non alla reale possibilità di coesistenza. Inoltre, alcune formazioni garantivano un incremento delle capacità offensive e difensive proprio in funzione dell'alto numero di uomini concentrato in ranghi serrati. In termini di gioco questa possibilità si riassume così:

Durante la fase d'Allestimento è possibile posizionare due unità dello stesso tipo (fanteria con fanteria, cavalleria con cavalleria) nello stesso quadrante. Per ricordare la scelta, la pedina posteriore viene girata sotto sopra. A partire da questo momento le unità saranno indissolubili e agiranno come un'unica entità. I punti movimento rimarranno immutati. Il vantaggio di agire a ranghi serrati consiste nell'incremento di un punto del Valore Tattico e di 1d6 del Valore Militare. Ai fini del gioco contano solo i valori della pedina frontale, modificati. Se il risultato di un combattimento porta alla disorganizzazione o alla rimozione, entrambe subiscono l'evento. Alberto da Giussano, il Carroccio e Barbarossa non possono utilizzare la regola Ranghi Serrati.



“Ranghi Serrati.

Valore Tattico $3+1=4$; Valore Militare $2+1=3d6$ ”

Es. due unità di fanteria della Lega vengono posizionate nello stesso quadrante per assumere la formazione di ranghi serrati.

La pedina posteriore viene girata. D'ora in avanti si farà riferimento ai valori della pedina frontale modificati:

Valore Tattico 4, Valore Militare 3d6.

Non siamo pazzi!

(regola valida per tutti)

Nella realtà non tutti gli ordini vengono eseguiti. Se un'azione risulta irragionevole o pericolosa gli uomini possono ribellarsi. Durante il gioco sarebbe opportuno pianificare l'utilizzo delle carte Ordini per evitare situazioni spiacevoli ma può accadere che, ad esempio, l'ultima pedina ad agire sia una solitaria unità di fanteria della Lega adiacente alla cavalleria tedesca. Qualsiasi tipo di carta e qualsiasi ordine equivalgono ad un suicidio. Se tentasse di muovere dovrebbe sganciarsi e due dadi di Valore Militare confrontati con i 4 della cavalleria hanno poche possibilità. Il combattimento non è auspicabile... In una simile situazione è presumibile che gli uomini tenteranno di ribellarsi e possiamo immaginare i loro comandanti che cercano di riportare ordine tra i ranghi. In termini di gioco questa eventualità si riassume così:

Durante la fase Assegnazione Ordini è possibile scartare una carta Ordini. Indicate una unità che non ha ancora agito e tirate 1d6. Se ottenete un risultato uguale o inferiore al Valore Tattico, il test è passato e non ci sono conseguenze, se ottenete un risultato superiore il test è fallito e l'unità diventa disorganizzata.

Buon Divertimento!

Massimo Torriani

