



AL3. Liste eserciti - Guerra dei due re

Dove si narra della lotta per il trono d'Inghilterra e Scozia e della conquista dell'Irlanda

Le armate che si affrontarono nel corso di questa orribile guerra erano composte in gran parte da soldati di professione, da mercenari, spesso armati e addestrati allo stesso modo dei loro avversari. Per questo motivo la gran parte dei soldati sono caratterizzati da liste *generiche*, liste che descrivono fanteria e cavalleria che può far parte degli eserciti di ognuno dei paesi belligeranti. Le liste nazionali riportano solo truppe particolari e per qualche motivo uniche. In particolare ci sono i primi fanti di linea, armati di moschetto a pietra, più veloce da caricare rispetto a quello a miccia.

Per i civili, gli animali e i mezzi di trasporto (carri, carrozze, ...) si possono usare le liste per la Guerra dei trent'anni.

3.1. Regole speciali

3.1.1. Cavalleria appiedata

Ufficiali, sottufficiali e soldati di cavalleria di qualsiasi tipo (cavalleria pesante, cavalleria leggera, ...) se appiedati hanno tutte le caratteristiche diminuite di uno (la diminuzione però non può mai ridurre un'abilità a un valore inferiore a uno). Per comodità di lettura nelle liste i valori delle abilità dei cavalieri appiedati sono riportati in colore più chiaro.

Per di più, se appiedati a causa della morte del cavallo devono raccogliere l'arma da fuoco (che si trova nelle fondine della sella) altrimenti sono armati della sola spada.

I lancieri appiedati non hanno la lancia: non hanno l'addestramento per usarla se non quando montati.



Liste eserciti - Guerra dei due re

3.1.2. Moschetti a pietra focaia

Il moschetto a pietra focaia, di cui iniziavano a essere armate le truppe verso la fine del XVII secolo, in questo regolamento si ricarica con una sola azione (al contrario di quello a miccia che ne richiede due) e quindi è possibile per un personaggio che inizia il proprio impulso con il moschetto già carico, riuscire a tirare due volte (nello stesso impulso).

La scarsa qualità dei moschetti a pietra giunti in Irlanda nel periodo coperto da queste liste non era però dei migliori. Il fronte irlandese della Guerra della lega di Augusta non era certo il principale per i belligeranti europei e questo si rifletteva sulla qualità dell'equipaggiamento. Scarsa qualità che, ovviamente, inficiava la precisione del tiro e la rapidità di ricarica.

Quindi, a eccezione dei fanti della Guardia olandese (Repubblica delle Province unite), il secondo colpo sparato nello stesso impulso da un personaggio armato con moschetto a pietra penalizza l'abilità di tiro di -1.

Salva

Una squadra di fanti di linea, armati con moschetto a pietra focaia, con questa particolare abilità ha la possibilità di tirare con un *bonus* alla propria abilità di tiro di +1. Il *bonus* si applica solo se la squadra non ha ancora mosso nell'impulso.

3.1.3. Ordine chiuso

La fanteria regolare (picchieri e moschettieri, non i fanti di linea) può operare in **ordine chiuso** schierandosi in una formazione compatta: i personaggi, almeno quattro e con almeno un quarto dei personaggi armato di picche, devono essere sistemate su due linee parallele con i picchieri al centro e i moschettieri su entrambi i lati.

Il tiro contro una squadra schierata in ordine chiuso ha un bonus di +1 sul tiro. In mischia contro una formazione in ordine chiuso non si applicano i modificatori: *squadra con tutti i personaggi montati in carica, attaccante montato contro difensore appiedato, arma più lunga dell'avversario, squadra in formazione serrata*. Al contrario, la squadra schierata in ordine chiuso ha un *bonus* di +1 in mischia contro personaggi appiedati o squadre con almeno un personaggio appiedato (questo modificatore non si applica se anche la squadra avversaria è schierata in ordine chiuso).

Le milizie non hanno questa abilità.

3.1.4. Granate

I granatieri, in assenza di indicazioni diverse nello scenario, sono equipaggiati con due granate a testa.

3.2. Militari generici

Soldati e ufficiali che possono essere usati per qualsiasi nazionalità, salvo diversa indicazione. nelle liste successive sono riportati, per ciascuna nazione, solo truppe particolari o caratteristiche del paese in questione, senza ripetere le informazioni su soldati di reggimenti generici.

3.2.1. Fanteria

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale	P	6/2/3	3	4	BD PS		33
		5/2/2		3			
sottufficiale	P	5/3/4	4	4	BD PS		36
		4/2/3		3			
alfiere	C	4/3/3	4	4	BD PS		24
moschettiere	C	4/3/3	4	4	BD MMK		24
moschettiere veterano	C	4/3/3	4	4	BD MMK	SS	26
moschettiere della milizia	C	3/2/2	4	4	BD MMK		18

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
picchiere	C	4/1/3	4	4	BD PK		20
picchiere veterano	C	4/1/4	4	4	BD PK		23
picchiere della milizia	C	3/1/2	4	4	BD PK		16
granatiere	C	5/3/3	4	4	BD GR MMK		25

Squadre - picche e moschetti

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	un solo alfiere, a scelta con o senza armatura
0-1	alfiere con armatura	
2-5	moschettiere	
2-4	picchiere	non più di un picchiere ogni tre moschettieri

Squadre - picche e moschetti veterani

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	moschettiere veterano	
2-4	picchiere veterano	non più di un picchiere ogni quattro moschettieri

Squadre - moschettieri

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	moschettiere	
0-3	moschettiere veterano	

Squadre - leve, coscritti e milizie

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	moschettiere della milizia	
2-4	picchiere della milizia	almeno un picchiere ogni moschettiere ma non più di un picchiere ogni moschettiere

Squadre - granatieri

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
2-4	granatiere	

3.2.2. Dragoni

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale	P	6/3/3	4	4	BD MMK	RI	36
		5/2/2		3			
sottufficiale	P	6/3/4	4	4	BD MMK	RI	39
		5/2/3		3			
alfiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK	RI	27
dragone	C	5/3/3	4	4	BD MMK	RI	27

Squadre - dragoni

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-4	dragone	

3.2.3. Cavalleria

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale	P	6/2/3	3	3	BD PS	RI	34
		5/1/2		3			
		5/1/2		3			
		4/1/1		3			
sottufficiale	P	5/3/4	3	3	BD PS	RI	37
		4/2/3		3			
		4/2/3		3			
		3/1/2		3			
alfiere	C	4/3/4	4	4	BD PS	RI	29
		3/2/3		4			
alfiere con armatura	C	4/3/4	3	3	BD PS	RI	29
		3/2/3		3			
soldato di cavalleria	C	4/2/4	4	4	BD PS	RI	27
		3/1/3		4			

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale cavalleria della milizia	P	4/2/3	5	3	BD PS	RI	31
		3/1/2		3			
		4/1/2		3			
cavaliere della milizia	C	3/1/1	5	3	BD PS	RI	19
		3/2/2		3			
		3/1/1		3			

Squadre - cavalleria pesante

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	un solo alfiere, a scelta con o senza armatura
0-1	alfiere con armatura	
2-3	soldato di cavalleria	

Squadre - cavalleria della milizia

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-3	cavaliere della milizia	

3.3. Civili generici

3.3.1. Fanteria

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
possidente	P	3/2/2	4	4	BD PS		26
		5/2/3		3			
veterano in congedo	P	3/3/2	5	3	BD MMK		18
		2/2/1		2			
civile (uomo)	C	2/1/2	5	4	IW		14
					HAL		
civile (uomo)	C	2/2/2	5	4	GN		16
					IW MMK		
civile (donna)	C	2/0/2	6	3	IW		7

3.4. Danimarca

3.4.1. Fanteria

Le truppe danesi possono formare solo squadre di fanteria di linea o di granatieri, non ci sono fanti armati di picche o di moschetti a miccia.

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale	P	7/4/2	4	4	BD PS		33
		6/3/2		3			
sottufficiale	P	6/4/3	4	4	BD PS		36
		5/3/2		3			
alfiere	C	5/3/2	4	4	BD PS		22
fante di linea	C	5/4/2	4	4	BD FMK PB		24
granatiere	C	6/4/3	4	4	BD FMK PB GR		28

Squadre - fanteria di linea

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	fante di linea	Abilità <i>Salva</i>

Squadre - granatieri

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	fante di linea	

3.5. Irlanda (giacobiti)

3.5.1. Fanteria

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale King James' Fotto Guards	P	6/2/4	3	4	BD PS		36
		5/2/3		3			
alfiere King James' Fotto Guards	C	5/3/3	4	4	BD PS		24
moschettiere King James' Foot Guard	C	6/4/3	4	4	BD FMK		28

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
picchiere King James' Foot Guard	C	6/1/4	4	4	BD PK		25
moschettiere veterano	C	6/4/3	4	4	BD MMK		28
picchiere veterano	C	6/1/4	4	4	BD PK		25

Squadre - King James' Foot Guard

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale King James' Foot Guard	
0-1	alfiere King James' Foot Guard	
2-5	moschettiere King James' Foot Guard	
1-3	picchiere King James' Foot Guard	non più di un picchiere ogni tre moschettieri

Squadre - moschettieri King James' Foot Guard

#	Nome	Note
0-1	ufficiale King James' Foot Guard	
0-1	alfiere King James' Foot Guard	
2-5	moschettiere King James' Foot Guard	

Squadre - picche e moschetti veterani

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	moschettiere veterano	
1-3	picchiere veterano	non più di un picchiere ogni quattro moschettieri

Squadre - moschettieri veterani

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	moschettiere veterano	

3.5.2. Dragoni O'Neill

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale o sottufficiale	P	6/4/4	4	4	BD MMK	RI BC	43
		5/2/3		4			
alfiere	C	6/4/3	4	4	BD MMK	RI BC	32
dragone	C	5/4/3	4	4	BD MMK	RI BC	31

Squadre - dragoni O'Neill

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	
0-1	alfiere	
2-4	dragone	

3.6. Repubblica delle province unite

3.6.1. Fanteria

Le truppe olandesi possono formare solo squadre di fanteria di linea o di granatieri, non ci sono fanti armati di picche o di moschetti a miccia. Alla fanteria della Guardia non si applica la regola sui moschetti a pietra, quindi l'eventuale secondo tiro nello stesso impulso non penalizza l'abilità di tiro (cfr. 3.1.2 Moschetti a pietra focaia a pagina 2).

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
ufficiale	P	7/4/2	4	4	BD PS		33
		6/3/2		3			
sottufficiale	P	6/4/3	4	4	BD PS		36
		5/3/2		3			
alfiere	C	5/3/2	4	4	BD PS		22
fante di linea	C	5/4/2	4	4	BD FMK PB		24
granatiere	C	6/4/3	4	4	BD FMK PB GR		28
fante della Guardia	C	6/4/3	4	4	BD FMK PB		28
granatiere della Guardia	C	6/4/3	4	4	BD FMK PB GR		28

Squadre - fanteria di linea

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	
0-1	sottufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	alfiere	
2-5	fante di linea	Abilità Salva

Squadre - granatieri

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	fante di linea	

Squadre - fanti della Guardia

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	fante della Guardia	Abilità <i>Salva</i>

Squadre - granatieri della Guardia

La squadra si può schierare in ordine chiuso.

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-5	granatiere della Guardia	Abilità <i>Salva</i>

3.6.2. Dragoni

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Punti
dragone della Guardia	C	7/4/4	4	4	BD FMK	RI	34

Squadre - dragoni

#	Nome	Note
0-1	ufficiale	uno solo tra ufficiale e sottufficiale dalle liste Militari generici - dragoni
0-1	sottufficiale	
0-1	alfiere	
2-4	dragone della Guardia	dalle liste Militari generici - dragoni

3.7. Animali

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Abilità e annotazioni	Punti
cavallo	C	2/-/2	5	8		16
cavallo selvaggio capobranco	P	4/-/2	5	8		26
		3/-/2		6		
cavallo selvaggio	C	3/-/2	5	8		17
cavallo (cavalleria pesante)	C	5/-/3	4	6		21

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Abilità e annotazioni	Punti
cavallo (cavalleria leggera)	C	5/-/4	5	8	cavalleria leggera, reiter, archibugieri	25
asino, mulo	C	2/-/2	6	3		10
bue, mucca	C	2/-/2	6	3		10
toro	C	3/-/4	6	4		18
pecora, capra	C	2/-/2	6	3		10
cane	C	3/-/2	5	6		15
cane randagio capobranco	P	$\frac{6/-/3}{4/-/3}$	5	$\frac{6}{4}$	AG	31
cane randagio	C	4/-/2	5	6		16
cane randagio aggressivo	C	5/-/3	5	6	AG	22
lupo capobranco	P	$\frac{6/-/5}{5/-/4}$	5	$\frac{6}{4}$	AG	37
lupo	C	5/-/5	5	6	AG	28

Branco di cani randagi

#	Nome	Note
0-1	cane randagio capobranco	+1 al morale del branco
0-2	cane randagio	
1-3	cane randagio aggressivo	

Gregge

#	Nome	Note
0-1	lupo capobranco	cane pastore, +1 al morale del gregge
2-5	pecora	
2-4	capra	

Mandria

#	Nome	Note
2-6	bue	
	mucca	

3.8. Carri e altri mezzi di trasporto

Per quanto riguarda il movimento, la prima colonna (Mov max – movimento massimo) indica la velocità di spostamento del veicolo quando scarico: sul veicolo è presente il guidatore ma nessun altro personaggio né altro materiale; la seconda colonna (Mov min – movimento minimo) la velocità quando il veicolo è a pieno carico. La colonna successiva fornisce indicativamente una misura del carico massimo che può trasportare il veicolo.

Tipo	Mov max	Mov min	Pieno carico	Note
carrozza	6	4	4 persone oltre al cocchiere	a due cavalli
	8	5	6 persone oltre al cocchiere	a quattro cavalli
calesse	6	3	3 persone oltre al cocchiere	a due cavalli
carro	4	2	l'equivalente del peso di 10 persone	a due cavalli
	3	1	l'equivalente del peso di 12 persone	a due buoi
	3	1	l'equivalente del peso di 20 persone	a due buoi
carretto	3	1	l'equivalente del peso di 4 persone	mulo o asino
	2	1	l'equivalente del peso di 3 persone	trainato a mano

