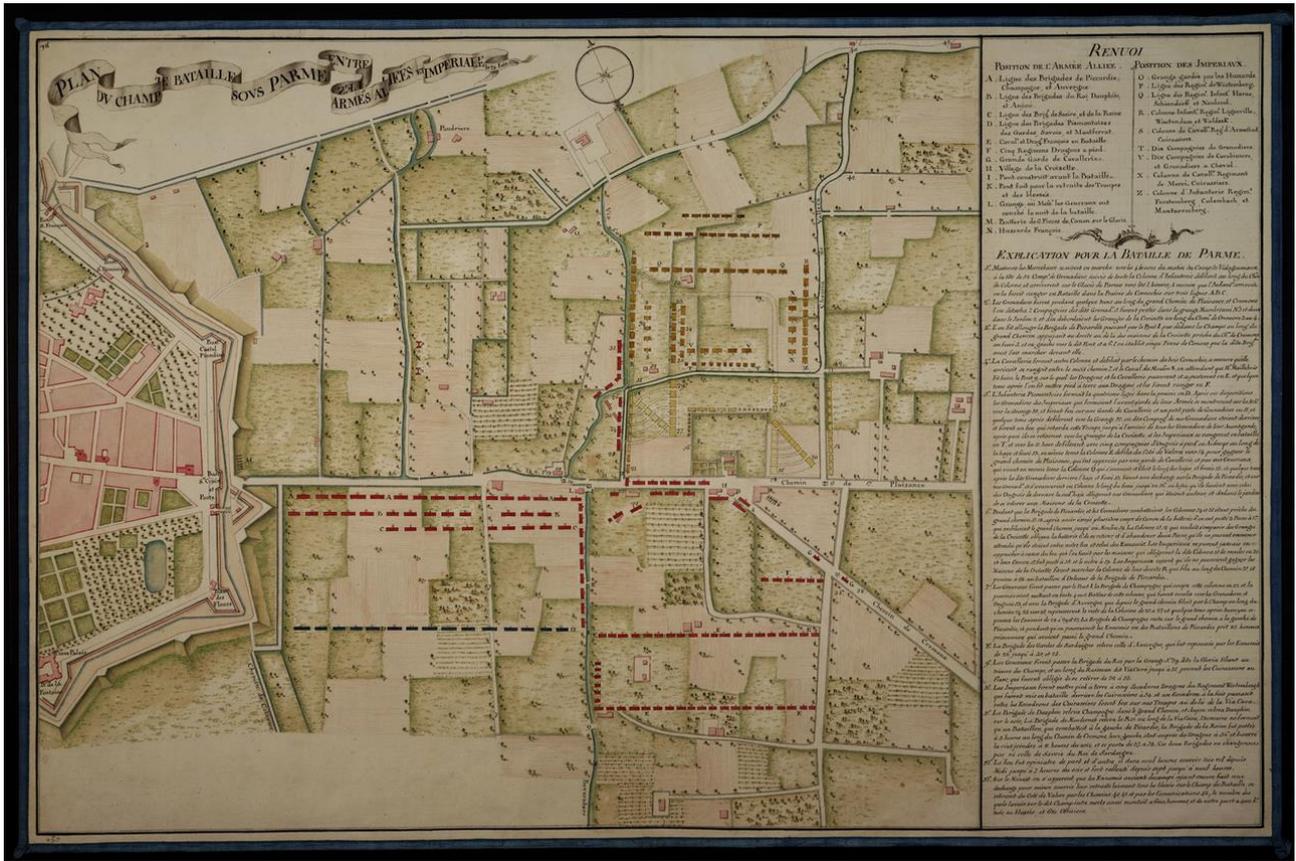


PARMA 1734

LA BATTAGLIA DELLA GROGETTA



SOMMARIO

1.0 INTRODUZIONE	2
2.0 COMPONENTI	2
3.0 PREPARARE LA PARTITA	6
4.0 SEQUENZA DI GIOCO	6
5.0 ORIENTAMENTO E ZONE DI CONTROLLO	7
6.0 TERRENI	7
7.0 AMMASSAMENTO	9
8.0 COMANDO	10
9.0 INIZIATIVA E ATTIVAZIONI	12
10.0 MOVIMENTO	12
11.0 FORMAZIONI	14
12.0 DISCIPLINA E MORALE	17
13.0 RECUPERO DELLE UNITÀ	19
14.0 COMBATTIMENTO	20
15.0 CAVALLERIA	26
16.0 CONDIZIONI DI VITTORIA	28
17.0 SCENARI	28
BIBLIOGRAFIA	30
NOTE STORICHE	31



Mi n'al so dir, se viv o mort a son,
 Chera sposa Polonia, ò ch'accident!
 E mort a frì per tut, piant e lament,
 La par la Bcaria granda in procission.
 Da Santa Crosta insina al Mal Canton
 I venen sconquassà a cent a cent.
 Chi a rott na man, na gamba, un occ, i dent,
 E scola al sanghev, che l'è na compassion.
 I disn za al camp l'è di Frances
 I quai fan arcular tutt i Aleman,
 Cioè i Todesch; min so mi, za à m'i intes.
 Ma per fnir 'd dir al cos conform l'stan
 Più tost che vincer con tant sanghev spärs
 L'era mei lassär stür, ch'i sren tut san
 (Gaspere Bandini, Secondo sonetto sulla
 battaglia di Parma, in dialetto)

1.0 INTRODUZIONE

Parma 1734 è una simulazione per 2 giocatori sulla Battaglia della Crocetta (detta anche di San Pietro) avvenuta il 29 giugno 1734 nei pressi di Parma durante la Guerra di Successione Polacca.

In questo gioco potrete toccare con mano come si svolgevano le battaglie del XVIII secolo a livello di battaglia.

Questo gioco non è complesso e vedrete che presenta due scenari: la battaglia vera e propria e uno scenario introduttivo sullo scontro delle avanguardie vicino alla località La Crocetta.

Dalla Polonia all'Italia

Vi chiederete come si sia arrivati a combattere in Italia una guerra per la successione al trono polacco. La Guerra di Successione Polacca fu un conflitto combattuto tra il 1733 e il 1735 tra le maggiori potenze europee in Polonia, Renania e Italia.

Gli schieramenti in gioco erano divisi in due grandi fronti; ognuno supportava un proprio candidato alla successione del trono polacco (leggete le Note Storiche in Appendice per un maggior approfondimento).

Da un lato, a sostegno di Stanislao I, c'erano il Regno di Francia e il Regno di Spagna, con i loro alleati: il Regno di Sardegna e il Ducato di Parma.

Dall'altro lato, in sostegno ad Augusto III, il cosiddetto "Trattato delle Aquile Nere" composto dall'Austria (che in quel periodo deteneva anche la Corona del Sacro Romano Impero), dal Regno di Prussia e dall'Impero Russo.

Nel Nord Italia, i principali contrasti si ebbero appunto tra Francia e Austria, entrambi con interessi in questo territorio.

2.0 COMPONENTI

All'interno della scatola troverete:

- 1 mappa di gioco, dimensioni 55x80 cm
- 351 pedine da 17 mm, su 3 fogli
- 2 Fogli di aiuto e tabelle di gioco
- 6 Schede di Scenario
- 1 Dado a 10 facce
- 1 Regolamento

2.1 MAPPA DI GIOCO E SCALA

Ogni esagono della mappa, da lato a lato, è circa 75 metri. Ogni esagono è numerato con un codice a 4 cifre utilizzato per piazzare le unità degli schieramenti prima della partita (vedi Schede di Scenario).

Una pedina di fanteria rappresenta un battaglione o 5 compagnie di granatieri (3 step di combattimento per battaglione, dove uno step rappresenta 200-250 uomini). Una pedina di cavalleria (compresi i dragoni, una sorta di fanteria a cavallo) rappresenta 2-3 squadroni (1 step di combattimento per squadrone di 130-140 uomini). Una pedina di artiglieria ha solitamente due step di Combattimento, ciascuno dei quali rappresenta 3 cannoni.

2.2 TRACCIATI DI GIOCO

Sulla mappa sono stampate 3 tipologie di tracciato di gioco, che userete e consulterete durante la partita.

2.2.1 Tracciato del Turno (TRC). Questo tracciato serve a tenere traccia del numero di turno giocati e tra quanto finirà la partita. Ogni turno rappresenta 1 ora di tempo reale e la battaglia completa si gioca su 12 turni.

TURN RECORD TRACK												
TURN 1 8:00 am	TURN 2 9:00 am	TURN 3 10:00 am	TURN 4 11:00 am	TURN 5 12:00 pm	TURN 6 1:00 pm	TURN 7 2:00 pm	TURN 8 3:00 pm	TURN 9 4:00 pm	TURN 10 5:00 pm	TURN 11 6:00 pm	TURN 12 7:00 pm	TURN 13 8:00 pm

WING PRIORITY

1st	1st
2nd	2nd
3rd	3rd
S	Support

2.2.2 Tracciati della Priorità. Questi tracciati, presenti sui due lati opposti della mappa, servono a indicare la priorità che il giocatore darà all'attivazione delle Ali del proprio schieramento (vedi 8.3).

2.2.3 Tracciati del Morale dell'Esercito. In questi tracciati, presenti anch'essi sui due lati opposti della mappa, serviranno per tenere traccia del morale complessivo del proprio esercito (vedi 12.1).

ARMY MORALE TRACK									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

2.3 PEDINE DI GIOCO

Le pedine di gioco sono suddivise in 4 tipologie:

- Fanterie e Cavallerie (unità di combattimento)
- Batterie di artiglieria
- Leader
- Indicatori

L'immagine grafica indica l'Arma dell'esercito cui appartengono (fanteria, cavalleria, artiglieria o comandante). Molte unità hanno un lato a forza piena e un lato a forza ridotta, indicato con una banda grigia/bianca e con il valore di Disciplina scritto in rosso.

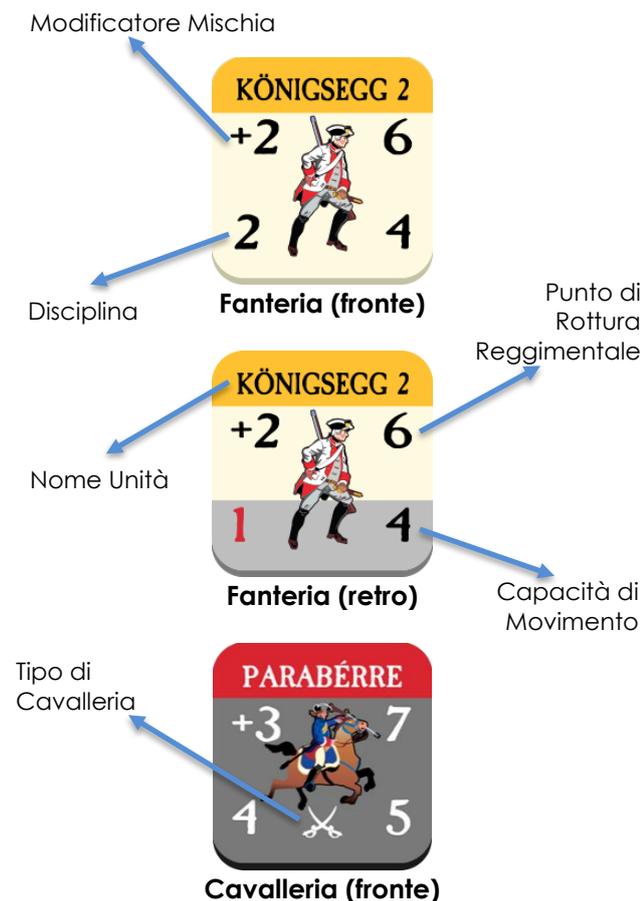
In cima a ogni unità è rappresentata una banda a indicare quale sia il fronte dell'unità.

Inoltre alcune unità presentano simboli per meglio identificarne la tipologia:

2.3.1 Fanterie e Cavallerie. Queste pedine rappresentano le unità militari dei due schieramenti e la loro nazionalità è identificata dai colori di sfondo di ogni pedina:

- Austria: giallo pallido
- Piemonte: blu
- Francia: grigio

Su di esse, oltre alla denominazione, sono rappresentati 4 numeri, come mostrato nell'immagine seguente, che rappresentano la sua Disciplina, la sua Capacità di Movimento, il Modificatore di Mischia e il Punto di Rottura Reggimentale:



Cavalleria (retro)

La Cavalleria è divisa in alcune tipologie in base al simbolo che presenta su di essa, come mostrato nella seguente tabella, mentre la Fanteria ha evidenziato come tipo di unità i Granatieri:



Cavalleria Pesante (cavalleria)



Corazzieri (cavalleria)



Dragoni (cavalleria/fanteria)

Nessun simbolo

Ussari (cavalleria leggera)



Granatieri (fanteria)

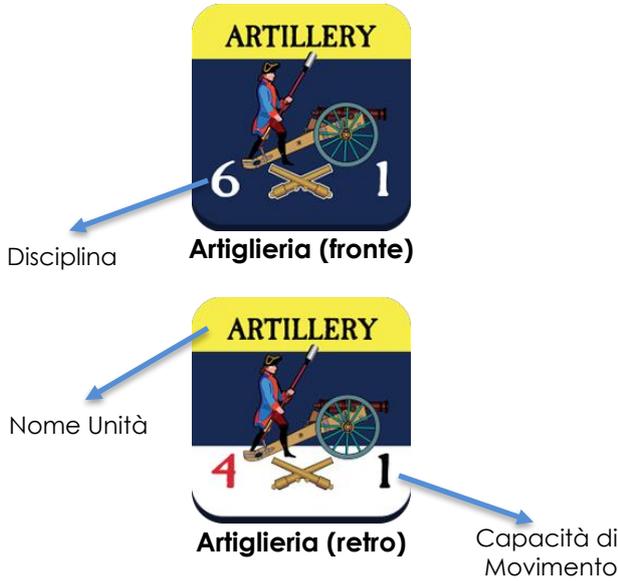
Nota storica

Nel 1734 un battaglione francese contava circa 500-600 uomini. Fino al 1740 mantenne il dispiegamento di quattro ranghi ovvero di file di unità (come tutti gli altri eserciti in questo gioco). Dal 1693 i battaglioni francesi avevano una compagnia di Granatieri (45 soldati) e un numero variabile di compagnie di fucilieri (inizialmente 12 ciascuno con 40 uomini). Da ognuno di questi presero alcuni soldati per creare una compagnia di "picchetto", che aveva compiti di ricognizione (diventerà una compagnia permanente durante la Guerra dei Sette Anni (1756-1763) con il nome di *Compagnie des Chasseurs*). Gli squadroni di cavalleria francese avevano 140 cavalli.

Il battaglione piemontese (Savoia) era leggermente più grande (circa 640 uomini). Nel 1747 i reggimenti regolari avevano tutti due battaglioni. Ogni battaglione aveva 9 compagnie di fucilieri e 1 compagnia di granatieri. Gli squadroni di cavalleria Piemontese contavano 120-140 uomini (cavalli). I loro nemici, gli Austriaci Imperiali (chiamati *Kaiserlich*), avevano grandi battaglioni di 730-800 uomini e molti avevano due compagnie di Granatieri da 50 uomini ciascuno. Gli squadroni di cavalleria Austriaca avevano 150 uomini (cavalli).

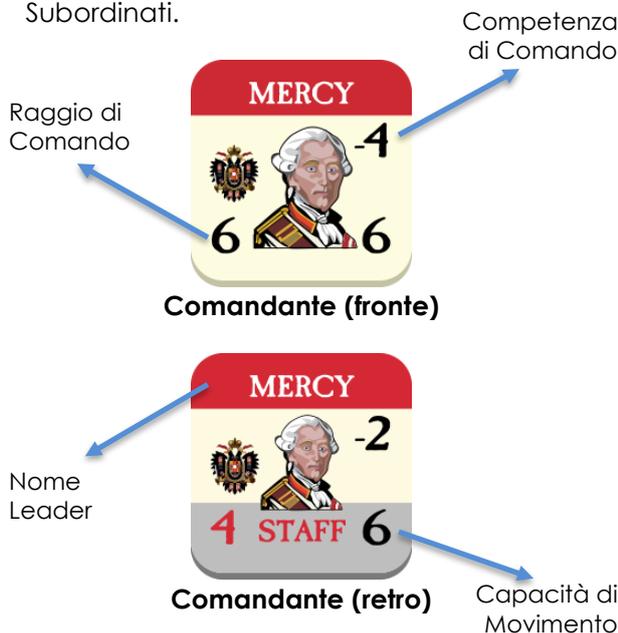
Tutti e tre gli eserciti di solito distaccavano i Granatieri in unità speciali da impiegare nelle Prime Linee.

2.3.2 Batterie di artiglieria. L'artiglieria da campo è rappresentata da pedine di batteria. Ogni unità ha **due** step di Combattimento e può sparare a un raggio effettivo di 5 esagoni. Il **Valore di Disciplina** delle batterie indica, soprattutto, il livello di addestramento dei cannonieri ed è importante per consentire il secondo colpo per turno attraverso il **Test di Fuoco (vedi 14.1.5)**.



2.3.3 Leader. Un Leader è rappresentato sulla pedina dal suo nome, dalla designazione del Comando, dalla Competenza del Comando e dal Raggio di Comando. Ogni comandante ha un colore di sfondo che rappresenta la sua nazionalità. I leader sono di due tipi:

- Comandanti
- Subordinati.

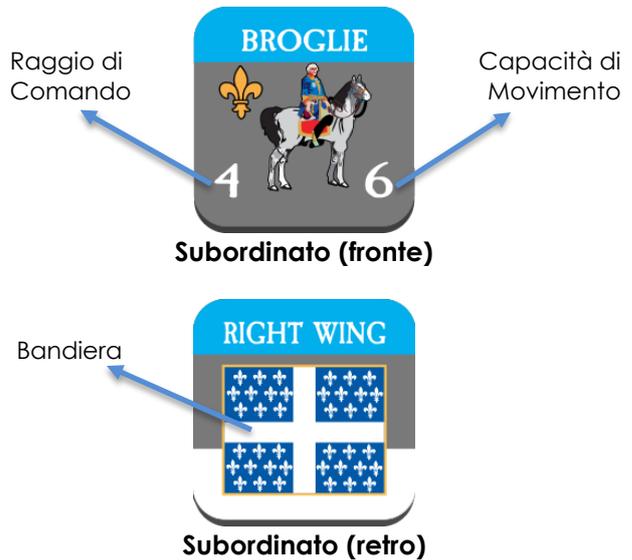


I Comandanti possono condurre Ali mentre i Subordinati hanno compiti minori all'interno dell'Ala di appartenenza. Sul retro i Comandanti hanno il simbolo del proprio Staff (ciò indica che un singolo Comandante è fuori dal gioco o "inadatto al Comando"). Sul retro i Subordinati hanno indicato la bandiera della loro nazione e indicata l'Ala.

I Subordinati sono leader utili per:

- 1) estendere la Catena di Comando;
- 2) recuperare le truppe della propria Ala.

I Subordinati sono importanti per il Morale (vedi 12.1.2) e in alcuni scenari possono rappresentare condizioni di vittoria.



2.3.4 Indicatori. Gli indicatori sono piazzati sulle unità in mappa per indicare in che stato si trovano. In queste regole vengono rappresentati in corrispondenza dei paragrafi per il loro utilizzo. Gli indicatori invece presentano alcuni dei valori rappresentati sulle unità e, una volta posizionati sopra di esse, ne modificano il valore nella posizione corrispondente sull'unità.





Capacità di Movimento

Indicatore di Rotta

Modificatore Mischia



Indicatore di Disorganizzazione

Modificatore Disciplina



Indicatore di Carica di Cavalleria

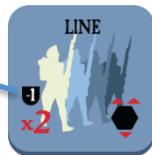


Indicatore di Pas de Charge



Indicatore di Movimento in Colonna

DRM test di Disciplina



Indicatore di Formazione di Linea



Indicatore di Morale d'Esercito



Indicatore di Stato dell'Esercito



Indicatore dei Dragoni a piedi

2.4 CONCETTI DI GIOCO IMPORTANTI

2.4.1 Perdite di Combattimento. A seguito di perdite in combattimento o diserzioni, le unità potrebbero perdere step di combattimento. Ciò viene rappresentato dalla seguente procedura:

- 1) il primo step perso viene indicato girando la pedina sul retro (dove è presente una banda bianca e il valore di Disciplina è scritto in rosso);
- 2) il secondo step perso viene indicato ponendo un indicatore Disorganizzazione sulla pedina.

2.4.2 Punto di Rottura Reggimentale. In *Parma 1734* ogni reggimento ha un **Punto di Rottura Reggimentale (numero in alto a destra)**.

Questo valore è indicato sulla pedina e indica la coesione delle truppe del Reggimento e l'abilità dei loro Colonnelli. Maggiore è il valore, meglio addestrate sono le truppe e più abile è il loro Colonnello. In alcuni momenti della partita, i giocatori dovranno Testare il Punto di Rottura per evitare il panico e la rotta delle unità.

Nota: questo test di emergenza è differente dal test di Disciplina che avviene durante le fasi di manovra.

2.5 ALI DI COMANDO

Nel 1734 gli eserciti si muovevano e combattevano in grandi unità organizzate chiamate Ali. Prima della battaglia, le Ali erano schierate in prima linea (di fronte al nemico), la più avanzata chiamata 1a Linea. Aveva, sul retro, una 2a linea ecc. (C'erano spesso anche 3a e 4a linea che fungevano da supporto o Riserva). All'interno di queste Linee la responsabilità di un buon comportamento in battaglia era assegnata ai Reggimenti e al carisma dei loro stessi Colonnelli.

In *Parma 1734* tutte le unità di fanteria, di cavalleria e d'artiglieria sono raggruppate in tali "divisioni" (Ali), ciascuna sotto lo stesso comando, identificata dal colore della loro banda superiore. Generalmente c'erano: un'Ala Centrale, un'Ala Destra e un'Ala Sinistra e spesso una Riserva.



Nel gioco questa suddivisione è identificata con un colore della banda superiore di ogni unità di combattimento. Questa identificazione è la medesima per entrambi gli schieramenti:

- Ala di Centro: rosso
- Ala Destra: blu

- Ala Sinistra: giallo
- Riserva: viola

Ogni Ala opera sotto un Comandante e al relativo Subordinato.

3.0 PREPARARE LA PARTITA

Per preparare una partita a *Parma 1734* i giocatori devono seguire la seguente procedura:

- 1) Posizionate la mappa al centro del tavolo;
- 2) mettete l'indicatore di Turno nel relativo Tracciato sulla mappa sullo spazio indicato dallo Scenario che si è scelto di giocare;
- 3) prendete le Schede di Scenario che trovate nella scatola in base allo Scenario scelto e posizionatele di fianco alla mappa di gioco;
- 4) predisponete tutte le unità indicate sopra le relative figure dello Schema;
- 5) posizionate le unità del Piazzamento Iniziale nei relativi esagoni della mappa, identificati dal codice a 4 cifre; lasciate i Rinforzi sullo Schema di Piazzamento; essi entreranno in gioco nel turno e sull'esagono indicati nello Schema;
- 6) distribuite ai giocatori le pedine delle Priorità di Comando e posizionate correttamente le pedine del Morale dell'esercito, se previste dallo scenario;
- 7) iniziate a giocare.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Parma 1734 ha una sequenza di gioco in cui ciascuno dei due giocatori si alterna attivando le sue Ali. La partita si sviluppa in diversi Turni. Ogni Turno consiste in fasi sequenziate. Durante alcune Fasi un giocatore otterrà l'**Iniziativa**, diventando il Giocatore di Iniziativa, mentre il suo avversario sarà il Giocatore in Reazione.

Le regole dello Scenario indicano da quale momento della Sequenza di Gioco la partita inizia e come viene determinata la vittoria.

1. Fase di Comando

Durante questa fase i giocatori organizzano il proprio esercito. Entrambi i giocatori:

- assegnano simultaneamente le loro Priorità di Ordine all'Esercito per il turno corrente;
- controllano lo stato del Comando delle truppe;
- piazzano i rinforzi come indicato nelle Schede di Scenario.

2. Fase del Fuoco di Artiglieria d'apertura

In questa fase i giocatori utilizzano le loro batterie di artiglieria. I giocatori si alternano sparando con una batteria alla volta. Le regole dello Scenario possono indicare chi è il primo giocatore della fase, altrimenti si procederà a un

tiro contrapposto di dado: ogni schieramento tira un dado e chi ottiene il risultato più alto sarà il primo. In caso di pareggio entrambi i giocatori ritirano il dado finché uno dei due non ottiene un risultato maggiore dell'altro. Il vincitore diverrà il giocatore Attivo e attiverà la sua prima batteria.

3. Fase della Determinazione dell'Iniziativa

In questa fase si determina quale sarà il Giocatore di Iniziativa. Si procede con un tiro contrapposto di dado: il giocatore che ottiene il risultato più alto assumerà il ruolo di Giocatore di Iniziativa per il turno corrente, mentre l'altro sarà il Giocatore in Reazione. In caso di pareggio entrambi i giocatori ritirano il dado finché uno dei due non ottiene un risultato maggiore dell'altro.

4. Fase degli Impulsi d'Ala

In questa fase i giocatori si alternano ad attivare le proprie Ali, in base a come hanno distribuito le Priorità di Ordine durante la Fase 1.

Questa è la sequenza che viene svolta all'interno di questa fase:

- a) Impulso del Giocatore d'Iniziativa (1a azione): il Giocatore d'Iniziativa rivela e attiva la propria Ala di Priorità in questa sequenza:
 1. Movimento delle unità
 2. Fuoco delle unità attivate
 3. Mischia delle unità attivate
 4. Mosse obbligatorie causate dalla Mischia
- b) Impulso del Giocatore di Reazione (1a azione): il Giocatore di Reazione rivela e attiva la propria Ala di Priorità in questa sequenza:
 1. Movimento delle unità
 2. Fuoco delle unità attivate
 3. Mischia delle unità attivate
 4. Mosse obbligatorie causate dalla Mischia
- c) Altri impulsi: ripetete la stessa sequenza per i precedenti impulsi per le altre Ali, in ordine di Priorità assegnata:
 1. Impulso del Giocatore d'Iniziativa (2a azione di fiancheggiamento)
 2. Impulso del Giocatore di Reazione (2a azione di fiancheggiamento)
 3. Impulso del Giocatore d'Iniziativa (3a azione di fiancheggiamento)
 4. Impulso del Giocatore di Reazione (3a azione di fiancheggiamento)
 5. Impulso del Giocatore d'Iniziativa (supporto)
 6. Impulso del Giocatore di Reazione (supporto)

5. Fase di Fine Turno

Durante questa fase vengono eseguiti i test di fine turno. In particolare occorre rispettare questa sequenza, partendo dal giocatore di Iniziativa:

- 1) Verifica del Morale dell'Esercito (vedi 12.0);
- 2) Recupero delle unità (vedi 13.0);
- 3) Rimuovere gli indicatori 1st Shoot/1st Volley/Fired.

Infine si avanza l'Indicatore del Turno di Gioco.

5.0 ORIENTAMENTO E ZONE DI CONTROLLO

In *Parma 1734* nessuna unità di combattimento esercita una Zona di Controllo (ZoC), ma solamente una Zona di Controllo per il Fuoco (FZoC).

5.1 ZONE DI FUOCO

5.1.1 ZoC di fuoco (FZoC). Tutte le truppe hanno DUE esagoni frontali che controllano con il moschetto. Queste aree non fermano alcun movimento ma determinano la possibilità di condurre attacchi da fuoco o da urto.

Le unità possono sparare e aggredire solo attraverso i loro esagoni di FZoC non tenendo conto del fronte dell'unità attaccata.

5.1.2 FZoC estesa. L'artiglieria e le fanterie in Linea (vedi 14.1.6 e 14.2.6) possono avere più di 1 esagono di FZoC. Questa estensione si chiama Arco di Fuoco e la loro portata dipende dalle armi in uso e dalla formazione assunta dall'unità.

5.1.3 FZoC e Movimento. Il movimento di un'unità non è inibito dalla presenza di unità nemiche. Non vi è alcuna restrizione da FZoC ai movimenti.

5.1.4 Ritirate. Un'unità che è costretta a ritirarsi in una FZoC nemica deve **verificare la sua Disciplina** per non subire un colpo aggiuntivo, oltre a quelli derivanti dal combattimento.

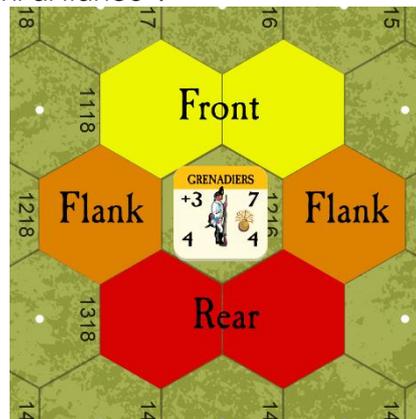
5.1.5 Raggio di Comando. Il raggio di comando può passare attraverso FZoC nemiche.

5.1.6 FZoC speciali. Le unità in rotta non hanno FZoC. Uno Staff non possiede FZoC né fianchi né retro.

5.2 ORIENTAMENTO

5.2.1 Verso gli angoli. Un'unità viene schierata con il suo fronte verso un vertice di un esagono. I due esagoni toccati dal fronte vengono definiti "esagoni frontali" dell'unità (vedi anche FZoC). I due esagoni opposti al fronte dell'unità vengono definiti "esagoni di retro". I due esagoni

rimanenti, posti ai lati dell'unità, vengono definiti "esagoni di fianco".



5.2.2 Orientamento totale. Alcune unità possono avere un orientamento totale indipendentemente dalla direzione in cui l'unità è orientata nell'esagono che occupa:

- unità in rotta non possiede FZoC e ognuno dei 6 esagoni circostanti è definito come "retro";
- gli Staff non posseggono FZoC né fianchi né retri.

5.2.3 Fuoco d'infilata. Un'unità che subisce un fuoco attraverso uno dei suoi "esagoni di fianco" o attraverso uno dei suoi "esagoni di retro" è soggetta al Fuoco di Infilata (vedi 14.2.3).

6.0 TERRENI

Le tipologie di terreno stampate sulla mappa rappresentano le caratteristiche fisiche del campo di battaglia come le abitazioni agricole, le strade, i ruscelli, i boschi e così via. Queste caratteristiche del terreno hanno diversi effetti sulla capacità di movimento e di combattimento delle unità che sono spiegate in dettaglio nei seguenti casi.

6.1 EFFETTI DEI TERRENI

Gli effetti dei terreni sono determinati sia dal tipo di terreno presente nell'esagono sia dalle caratteristiche presenti lungo il lato di un esagono.

6.1.1 Terreni e lati d'esagono. La tipologia di terreno è definita da ciò che è contenuto all'interno dell'esagono (aperto, coltivato, bosco, frutteto, vigneto, cascina). Le caratteristiche lungo i lati dell'esagono non definiscono mai la tipologia di terreno dell'esagono, ma modificano alcuni aspetti di movimento e combattimento delle unità.

6.1.2 Lati d'esagono. Ci sono 3 tipi distinti di lati d'esagono caratterizzati da differenti simbologie grafiche:

- **ostacoli leggeri** quali i corsi d'acqua e le banche sabbiose degli stessi;
- **ostacoli pesanti** quali i muretti di pietra;
- **ostacoli invalicabili** quali le mura cittadine.

6.1.3 Movimento. Un'unità deve spendere **punti movimento aggiuntivi** per attraversare ostacoli su un lato d'esagono. Questo costo viene aggiunto al costo in punti di movimento necessari per entrare nell'esagono di terreno dopo aver attraversato il lato l'esagono.

Indipendentemente dalla formazione, nessuna unità può attraversare un esagono invalicabile come le mura della Cittadella di Parma.

Il movimento che ha luogo durante qualsiasi Fase diversa dalle Fase delle Azioni (per esempio le ritirate) non richiede la spesa di punti movimento ed è quindi esente da penalità aggiuntive dei punti movimento imposte dal terreno.

6.2 TERRENI PARTICOLARI



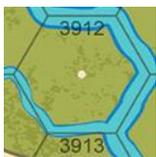
6.2.1 Cittadella di Parma. La Cittadella di Parma non è considerata ai fini del gioco dal momento che non è possibile attraversare le sue mura.



6.2.2 Cascine. Le abitazioni agricole non fortificate (in italiano "Cascine") non sono ostacoli al movimento. Consentono anche formazioni di Linea.



6.2.3 Boschi, frutteti e vigneti. I boschi di Cornocchio sono macchie rade mentre i frutteti e i vigneti rappresentano aree coltivate. **Non sono ostacoli ma non consentono Formazioni di Linea.**



6.2.4 Corsi d'acqua. Un'unità può attraversare un lato d'esagono di corso d'acqua con un movimento su strada (ponte) o con un movimento di guado. I lati di esagono di corso d'acqua che non sono attraversati da una strada (ponte) sono considerati lati di esagono di ostacoli leggeri. Guadare un corso d'acqua con banche sabbiose richiede una spesa maggiore di Punti Movimento.

Le artiglierie non possono guadare i corsi d'acqua, con o senza banche sabbiose, con l'eccezione dei ponti presenti tra 2711-2712 e 4214-4215.

6.3 TERRENI E PERDITA DI FORMAZIONE

Un'unità può perdere la propria Formazione se entra in alcuni terreni come frutteti, vigneti,

campi coltivati e boschi, come indicato nella Tabella degli Effetti dei Terreni presente sul Foglio di Aiuto.

6.4 TERRENI E LINEE DI VISTA (LOS)

La capacità di un'unità di vedere un'altra unità sulla mappa dipende dal tipo di terreno che si trova tra l'esagono occupato dall'unità di avvistamento e l'esagono occupato dall'unità che sta tentando di osservare. Al fine di determinare se un'unità può osservare un'altra unità, il Giocatore deve seguire attentamente l'intera procedura descritta di seguito.

6.4.1 Procedura. Per determinare la Linea di Vista rispettate in ordine la seguente procedura:

- Determina la Linea di Vista** tra l'unità di avvistamento e l'unità che si sta cercando di osservare. Ciò si ottiene visualizzando una linea perfettamente dritta tracciata dal centro dell'esagono occupato dall'unità di avvistamento al centro dell'esagono occupato dall'unità da osservare.
- Determina se la Linea di Vista è bloccata** (impedendo l'osservazione) o **libera** (permettendo l'osservazione). Una volta stabilita la Linea di Vista tra le due unità, il Giocatore deve determinare se qualsiasi esagono attraversato da questa Linea di Vista contiene un terreno che la blocchi.



I terreni che riportano il simbolo mostrato a fianco sulla Tabella degli Effetti dei Terreni interrompono una qualsiasi Linea di Vista (LoS) che venga tracciata attraverso l'esagono. Per il tracciamento della LoS non vengono mai considerati i terreni presenti nell'esagono dell'unità di avvistamento e nell'esagono dell'unità da osservare.

Tra i terreni bloccanti troviamo i boschi, le cascine, i frutteti e i vigneti; i campi coltivati, gli alberi singoli che si trovano lungo strade e corsi d'acqua non bloccano mai la LoS. Gli alberi singoli che si trovano lungo strade e corsi d'acqua sono semplicemente oggetti grafici che non bloccano la LoS.

6.4.2 Dubbi. In caso di dubbio, i giocatori devono concordare l'alternativa più logica. Se questo è impossibile, scegliete tirando un dado.

6.4.3 Lati d'esagono. In ogni caso in cui la LoS passa direttamente lungo un lato d'esagono tra un esagono che blocca la LoS e un esagono che non la blocca, la **LoS è considerata bloccata.**

ESEMPIO

LoS tracciata: nell'immagine seguente si può vedere che la linea tracciata dal centro dell'esagono dell'artiglieria al centro dell'esagono della fanteria non incontra alcun ostacolo, pertanto l'artiglieria può vedere la fanteria e quindi spararle.



LoS bloccata: nell'immagine seguente invece si può vedere come, tracciando dal centro del proprio esagono al centro dell'esagono bersaglio, la linea intercetta l'esagono con la cascina (2015) e pertanto l'unità di artiglieria non può vedere l'unità di fanteria.

**ESEMPIO**

Nell'immagine seguente si può vedere come la linea tracciata tra i centri degli esagoni corra lungo il lato dell'esagono 2219, bloccante per la LoS. Anche se l'esagono 2319 non bloccherebbe la LoS comunque l'unità di artiglieria non vede quella di fanteria perché la LoS è bloccata.

**6.5 TERRENI E COMBATTIMENTO**

6.5.1 Combattimento a distanza. Un'unità non può mai sparare contro un'unità bersaglio che non è in grado di osservare. Un'unità è sempre autorizzata a sparare contro bersagli adiacenti. Ai fini del Combattimento a Distanza, tutti gli esagoni con ostacoli Pesanti e Leggeri possono proteggere un'unità bersaglio situata oltre il lato d'esagono.

Se un'unità può essere considerata sia sotto Copertura Leggera sia sotto Copertura Pesante viene semplicemente considerata sotto Copertura Pesante.

6.5.2 Combattimento di mischia. Un combattimento di mischia non può mai essere eseguito attraverso un lato d'esagono impraticabile.

6.5.3 Carica di Cavalleria. Un'unità di cavalleria che non può osservare truppe nemiche all'interno della sua Zona di Carica (vedi 15.2) non può caricare quelle unità.

7.0 AMMASSAMENTO

Il posizionamento di più di un'unità in un singolo esagono è chiamato "ammassamento".

7.1 LIMITI DI AMMASSAMENTO

7.1.1 Unità. Il numero totale unità di combattimento che possono essere ammassate in un singolo esagono in un dato istante è limitato in base ai tipi di unità. Questi limiti massimi di ammassamento sono prescritti come segue:

- ogni esagono può essere occupato al massimo da un battaglione di fanteria; in aggiunta è possibile avere uno squadrone di cavalleria o una batteria di artiglieria;
- due unità di Granatieri sono considerati come un battaglione di fanteria;
- i Dragoni a cavallo che smontano da cavallo vengono considerati ancora uno squadrone di cavalleria per i limiti di ammassamento e quindi possono occupare lo stesso esagono di un battaglione di fanteria;
- i leader non contano mai nei limiti di ammassamento;
- tutte le pedine nello stesso esagono devono essere nella stessa formazione e avere lo stesso orientamento.

7.1.2 Sovra-ammassamento. Un'unità non può mai terminare il proprio movimento in un esagono in violazione del limite di Ammassamento.

- b) se il test di Disciplina **riesce**, l'unità può muoversi utilizzando tutta la sua capacità di movimento, eseguire il fuoco difensivo ed eseguire combattimento d'urto, ma non può attaccare con il fuoco a distanza;
- c) se il test di Disciplina **fallisce**, l'unità può muovere di 1 esagono, può eseguire il fuoco difensivo, ma non può ingaggiare unità nemiche (cioè non può entrare in una FZoC) o eseguire un fuoco a distanza;
- d) se attaccata, l'unità prende un COLPO automatico prima della risoluzione del combattimento;
- e) un'unità girata sul retro Fuori comando, se attaccata, diventa Disorganizzata.

8.3 PRIORITÀ DI COMANDO

Ogni giocatore, all'inizio del turno, deve assegnare la Priorità alle proprie Ali per le azioni future. Deve assegnare l'attacco Principale a un'Ala (che si attiva per prima), quindi i supporti di fianco (2a e 3a Priorità) e la Riserva o le azioni secondarie (la 4a nell'ordine scelto). Per fare ciò metti i quattro segnalini Ali sul Tracciato a lato della mappa con la scritta "Priorità" rivolta verso l'alto in modo da nascondere all'avversario l'ordine di priorità.

Questo ordine sarà seguito durante la Fase delle Azioni, quindi ogni Ala viene attivata nella sequenza scelta come 1a, 2a, 3a e 4a attivazione.



9.0 INIZIATIVA E ATTIVAZIONI

Durante la Fase di Iniziativa i giocatori tirano un dado. Vince il giocatore che ottiene il numero più alto (in caso di pareggio entrambi ritirano). Il giocatore con l'iniziativa si muoverà per primo durante la successiva Fase d'Azione con la sua Ala di 1a Priorità, seguita dall'Ala di 1a Priorità del Giocatore che reagisce (colui che ha perso il tiro di iniziativa).

9.0.1 Unità Fuori Comando. All'attivazione dell'Ala, le Unità Fuori Comando di quell'Ala devono effettuare un test di Disciplina (vedi 8.2.7) per potersi muovere e sparare con alcune limitazioni.

10.0 MOVIMENTO

Le varie unità di combattimento, di artiglieria e i leader hanno indicato sulla pedina il valore della loro capacità di movimento in Punti Movimento (PM). Ogni terreno ha un costo in PM per entrarvi e ogni lato d'esagono di ostacolo ha un costo in PM per essere attraversato. Il numero di PM che un'unità può spendere durante un movimento non può mai eccedere la sua capacità totale di movimento.

Ogni unità non è mai obbligata a spendere tutta la propria capacità di movimento.

Le unità si muovono sempre negli esagoni frontali e possono, spendendo PM, cambiare il proprio orientamento per cambiare quindi la loro direzione di movimento.

10.0.1 Tabella degli Effetti del Terreno. Sulla Tabella degli Effetti del Terreno, per ogni tipologia di terreno e di lato di esagono d'ostacolo, sono indicati il costo in PM, limitazioni di movimento, di formazione e di LoS. Le varie tipologie di unità possono avere differenti restrizioni nei confronti di uno stesso terreno o caratteristica di lato di esagono.

10.0.2 Movimento minimo. Un'unità può sempre muoversi di un esagono durante il suo movimento anche se il costo per entrare nell'esagono supera la sua capacità di movimento. Non è mai permesso attraversare lati d'esagono o entrare in terreni impassabili.

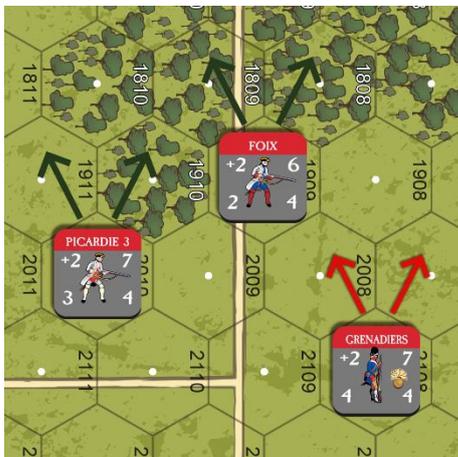
10.0.3 Unità nemiche. Un'unità non può mai entrare in un esagono occupato da un'unità nemica durante il suo movimento, con l'eccezione delle cariche di cavalleria (vedi 15.2).

10.0.4 Unità alleate. Un'unità può sempre entrare in un esagono occupato da un'unità del proprio schieramento senza nessun costo aggiuntivo di PM. Può fermarsi nell'esagono se rispetta i limiti di Ammassamento (vedi 7.1).

10.0.5 FZoC nemiche. Il movimento di un'unità non è mai inibito dalla presenza di FZoC di unità nemiche. Non vi è alcuna restrizione da FZoC ai movimenti.

10.1 MOVIMENTO LIBERO (ECLAIREURS)

Le unità singole possono muovere in movimento libero quando sono attivate. Sono considerate unità senza Formazione e muovono utilizzando i costi in PM previsti da terreni. Un'unità che esca da una formazione di Linea muoverà in questo modo fintanto che non deciderà di muoversi in Colonna o di ritornare a formare una Linea.



10.1.1 Comando. Sia le unità in comando sia quelle fuori comando possono utilizzare il movimento libero.

10.1.2 Arco di fuoco. Le unità senza Formazione possono fare fuoco solamente negli esagoni frontali di FZoC.

10.1.3 Artiglieria. Le batterie di artiglieria che si muovono utilizzando i loro PM non sparano durante la loro attivazione.

10.1.4 Capacità di movimento. Le unità in movimento libero posseggono la loro normale capacità di movimento in PM.

10.1.5 Entrare in movimento libero. Quando un'unità smette di essere in Linea o in Colonna è considerata automaticamente in movimento libero.

Durante l'attivazione delle unità, queste agiscono in movimento libero se rispettano i seguenti criteri:

- l'unità non deve essere in Rotta;
- l'unità non deve superare i Limiti di Ammassamento (vedi 7.1) per esagono in ogni esagono in cui entra durante il movimento, in combinazione con le altre unità che già occupano l'esagono.

10.1.6 Orientamento. Le unità che utilizzano il movimento libero non spendono PM aggiuntivi per cambiare orientamento.

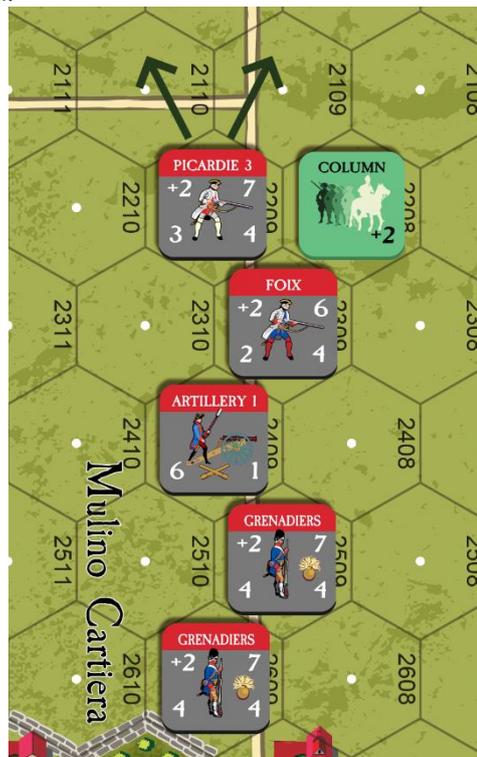
10.2 MOVIMENTO DI COLONNA



Il movimento di colonna avviene lungo le strade e i sentieri ed è rappresentato da una catena continua di unità adiacenti con un massimo di una unità per esagono.

Normalmente le unità che entrano in esagoni lungo una strada pagano il costo normale del tipo di terreno dell'esagono più l'eventuale caratteristica del lato dell'esagono. In movimento di colonna si possono utilizzare le

strade e i sentieri per muoversi con minor spesa di PM.



10.2.1 Leader. Se nel primo esagono di una colonna è presente un leader, tutte le unità che formano la colonna sono considerate in raggio di Comando fintanto che la condizione di continuità della colonna sussiste alla verifica dello stato di Comando delle unità.

Una colonna fuori comando deve effettuare un movimento verso un leader della sua Ala come se avesse ricevuto ordine di farlo, in modo da ricostituire l'adiacenza della colonna e quindi tornare in comando. Se la colonna in comando dovesse cambiare formazione, la parte fuori comando ha comunque l'obbligo di muoversi verso il leader per rientrare tutta in comando.

10.2.2 Fuoco. Solamente la prima unità della colonna può sparare. Se una colonna viene attaccata su un fianco o sul retro, questa deve prima disporsi in Formazione di Linea per poter sparare anch'essa.

Nota: Secondo Clausewitz il momento più adatto per attaccare il nemico era quando passava, molto lentamente, da colonna a linea. Nessun gioco riesce a simulare questo perché o si è in colonna o si è in linea. Questa regola è un tentativo di rendere questa difficoltà.

10.2.3 Artiglierie al traino. Un'artiglieria al traino non può mai sparare. Per poter sparare deve essere posizionata.

10.2.4 Capacità di movimento. Le unità e i leader vedono aumentare la propria capacità di movimento di +2 PM.

10.2.5 Requisiti. Un'unità o una pila di unità può entrare in movimento di colonna quando viene attivata. Per essere disponibile a questa modalità di movimento l'unità (o la pila) deve rispettare i seguenti criteri:

- l'unità non deve essere Disorganizzata o in Rotta;
- l'unità inizia e termina il movimento lungo la strada e per tutto il movimento si sposta lungo la strada;
- l'unità non viola i limiti di ammassamento (vedi 7.1) per ogni esagono in cui si muove, in combinazione con le altre unità che stanno già occupando l'esagono.

10.2.6 Orientamento della colonna. Un'unità in movimento di colonna non spende PM per cambiare il proprio orientamento. L'unità si muove sempre negli esagoni frontali.

10.2.7 Rinforzi. I rinforzi previsti dallo scenario entrano in mappa sempre in movimento di colonna.

10.3 MOVIMENTO DI MANOVRA DELLE LINEE

Le unità di Fanteria Regolare e le Cavallerie possono disporsi in Linee. Le unità disposte in Linee (vedi 11.1.1) possono effettuare solamente un movimento di Manovra per spostarsi quando sono attivate. Anche se le Linee verranno approfondite nel paragrafo 11.0, riportiamo qui le regole generali per questa tipologia di Formazione.

10.3.1 Comando. Le unità attivate disposte in Linea devono essere in Comando per manovrare o aver superato il test di Disciplina se fuori comando.

10.3.2 Arco di fuoco. Le unità disposte in Linea possono sparare con un arco di fuoco esteso a 2 esagoni.

10.3.3 Capacità di movimento. Le Linee possono manovrare con una capacità di movimento di 2 esagoni (non PM) muovendo in avanti o di 1 esagono (non PM) muovendo all'indietro, senza cambiare orientamento. Gli esagoni in cui entrano le unità della formazione devono permettere la Linea, altrimenti tutte le unità perdono la Formazione e diventano unità senza Formazione e il loro movimento cessa. Se durante il movimento anche solo un'unità della Linea attraversa un ostacolo leggero o pesante, il movimento è limitato a 1 solo esagono.

Movimenti particolari come il perno di linea non richiedono la spesa di PM aggiuntivi. Questo movimento deve essere fatto al posto del movimento regolare. Un'unità non può sia fare perno, sia muovere in avanti o all'indietro nella stessa attivazione.

10.3.5 Entrare in Formazione di Linea. Quando tutte le unità di un reggimento sono in esagoni adiacenti e disposte, il giocatore che le controlla posiziona l'indicatore di Linea sulle due unità di estremo della Linea (la prima e l'ultima della fila). Durante l'attivazione delle unità, queste sono disponibili per formare una Linea se rispettano i seguenti criteri:

- l'unità non deve essere in Rotta o Disorganizzata;
- l'unità non deve superare i Limiti di Ammassamento (vedi 7.1) per esagono in ogni esagono in cui entra durante il movimento, in combinazione con le altre unità che già occupano l'esagono;
- la Formazione non deve essere Disorganizzata per essere capace di fare Fuoco alla fine del movimento.

10.3.6 Orientamento. Una Linea può cambiare orientamento solamente se utilizza un Perno di Linea (vedi 11.1.5).

10.4 MOVIMENTI DI COMBATTIMENTO

Pas de Charge, Cariche di Cavalleria, le ritirate e le rotte sono movimenti di combattimento e sono descritti in paragrafi successivi.

11.0 FORMAZIONI

In *Parma 1734* viene utilizzata la più diffusa formazione utilizzata al tempo: la Linea. I movimenti in colonna e i movimenti liberi sono solamente modalità di movimento e non una formazione tattica vera e propria.

11.0.1 Unità senza Formazione. Tutte le unità sono in Formazione (Linea o Colonna) o senza Formazione. Staff, artiglieria posizionata, fanteria e cavalleria in aree urbane o in boschi, unità in rotta sono tutte unità senza Formazione e usano sempre il movimento libero e regole speciali per il combattimento.

11.1 FORMAZIONI DI FANTERIA

In generale, per cambiare da una formazione di Linea a una formazione di Colonna o viceversa, il giocatore dichiara semplicemente in che formazione si trova l'unità al momento della sua attivazione, ponendo l'indicatore apposito sopra di essa. Un'unità senza indicatori di formazione è in movimento libero (vedi 10.1).



11.1.1 Formazione di Linea. Le Linee di fanteria sono formazioni reggimentali e sono formate da unità dello stesso reggimento (almeno due).

Un'unità, per essere disposta a formare una Linea, deve rispettare i seguenti criteri:

- non può essere Disorganizzata o in Rotta;
- deve essere adiacente a un'altra unità dello stesso reggimento (le unità devono quindi essere disposte nei reciproci fianchi, non nei retri).

I battaglioni ridotti, se rispettano i criteri di cui sopra, possono essere disposti in Linea.

11.1.2 Composizione. Due o più reggimenti disposti con un esagono libero interposto tra di essi formano una cosiddetta **Linea**.

Per essere in una Linea, le formazioni che la compongono devono avere UN esagono libero tra ogni reggimento.

Le Linee possono sparare con un arco di fuoco esteso a 2 esagoni.

Un minimo di 2 reggimenti, per un totale di massimo 6 unità, può formare una singola Linea.

Tutte le unità che formano una Linea devono appartenere alla stessa Ala.

11.1.3 Linee parallele. Una Linea che si trovi di fronte a unità nemiche viene definita come **1a Linea**. Un giocatore può posizionare altre linee dietro questa linea. Questo è importante per supportare le perdite della 1a Linea durante la battaglia. Potrete quindi avere una **2a Linea** dietro la prima, una **3a Linea** dietro la seconda e così via.

Tra le varie linee devono esserci almeno due esagoni liberi.

11.1.4 Formazione e Comando. Le unità possono cambiare la loro formazione tattica senza nessun costo in PM, quando stanno muovendo. Le unità possono iniziare a muovere in movimento libero e disporsi in formazione di Linea nello stesso impulso di azione. Appena si forma la Linea le unità non possono più muoversi. Non si possono combinare i due differenti tipi di movimento (libero e di Linea).

In alcuni terreni non è permesso formare una Linea e se durante il movimento unità in Linea vi entrano perdono automaticamente la formazione di Linea.

Affinché una Linea sia in Comando occorre che almeno una sua unità sia in raggio di comando di un leader. Tra tutte le unità in comando della Linea viene designata quindi l'**unità principale** che sarà quella che trasferisce il comando all'intera linea, anche se alcune unità non sarebbero in raggio di comando del leader.

L'unità principale di una formazione di Linea assume le seguenti caratteristiche:

- è la prima unità a prendere un colpo se la Linea subisce un attacco a distanza (anche di artiglieria);
- è l'unità di riferimento quando è richiesto un test di Disciplina o il controllo del Punto di Rottura Reggimentale;
- sarà l'unità di perno per il cambio di orientamento della linea.

Solo le unità in Comando possono entrare e agire in formazione di Linea.

11.1.5 Perno di Linea. Dal momento che le unità che formano una Linea devono avere nei propri esagoni di fianco altre unità, nessun singolo componente della linea può cambiare il proprio orientamento, senza rischiare di far perdere la formazione a tutte le altre unità.

Un giocatore può far cambiare orientamento all'intera linea, facendo ruotare tutte le unità che la compongono e quindi preservando la restrizione delle unità presenti reciprocamente nei propri esagoni di fianco. Allo stesso modo un giocatore può far girare un'intera linea invertendo il fronte con il retro (girando di 180° la pedina).

La procedura di perno può però essere una manovra rischiosa. Per essere disponibile a eseguire una manovra di perno devono essere rispettate le seguenti condizioni:

- la Linea deve avere la propria unità principale in Comando;
- gli esagoni in cui le unità si muoveranno per cambiare di orientamento alla Linea devono essere liberi da unità, sia alleate sia nemiche.

Non è permesso sovra ammassamento durante una manovra di perno.

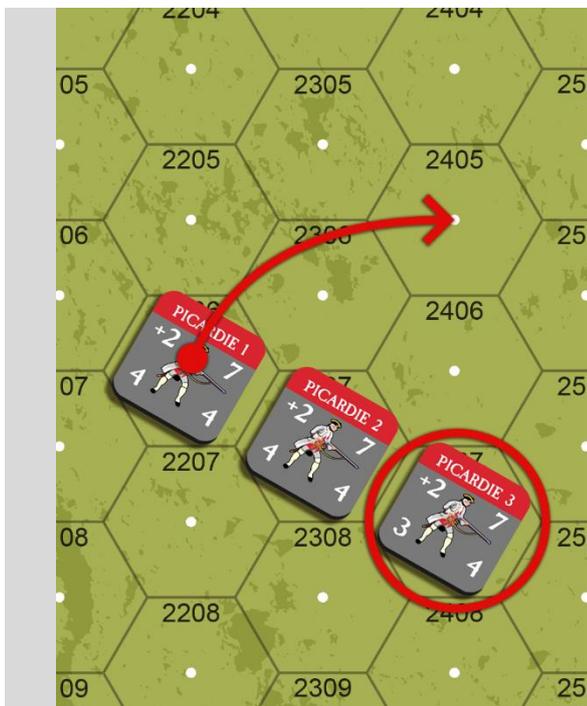
Far invertire l'intera linea è invece sempre possibile, dal momento che le unità non si spostano ma rimangono sul posto.

L'**unità di perno** di una linea deve essere sempre un'unità che abbia un fianco libero da altre unità. Questa è anche l'unità che esegue il test di **Disciplina** per verificare se la manovra di perno riesce o meno.

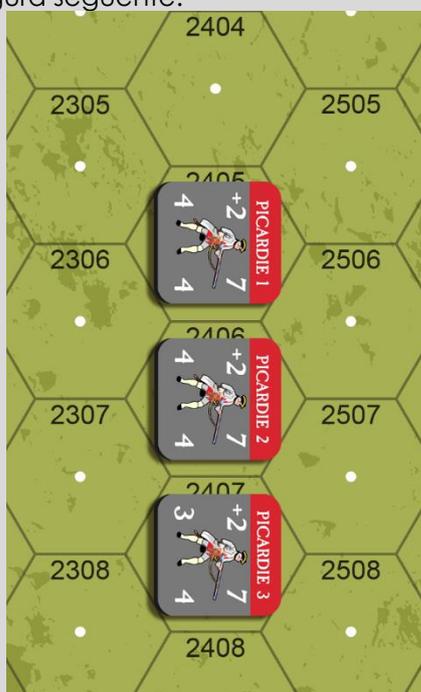
Per l'**inversione di fronte** invece, l'unità che esegue il test è l'**unità principale** della Linea (vedi 11.1.4). Il test non viene effettuato sulla Disciplina ma sul **Punto di Rottura Reggimentale**.

ESEMPIO

La Linea mostrata nella figura seguente vuole tentare un Perno di Linea in senso orario utilizzando l'unità cerchiata come "unità di perno".



Il valore di Disciplina dell'unità è 3. Il giocatore tira il dado e ottiene un 2, sufficiente per effettuare con successo la manovra. La configurazione finale della Linea è mostrata nella figura seguente.



11.1.6 Fallire il test. Se l'unità che esegue la manovra di perno o di inversione di fronte fallisce il test occorrono alcune conseguenze ulteriori:

- **Perno:** l'unità che ha fallito il test cambia orientamento come se la manovra avesse avuto successo, ma tutte le altre unità non cambiano il proprio orientamento. Alcune unità possono perdere la formazione a causa del cambio forzato dell'orientamento dell'unità principale.

- **Inversione:** l'unità principale che ha fallito il test inverte il proprio orientamento e, se era a forza ridotta, diventa Disorganizzata, subendo così un colpo automatico (il giocatore deve segnarlo sul tracciato del Morale dell'esercito). Il resto della Linea rimane in posizione. Alcune unità possono perdere la formazione a causa del cambio forzato dell'orientamento dell'unità principale.

11.1.7 Cambiamento di orientamento d'emergenza. Un'unità o una Linea che subiscano il fuoco da unità nemiche, invece che effettuare Fuoco Difensivo, può eseguire una Perno di Linea, soprattutto se vogliono evitare poi ulteriori attacchi su fianchi o retro. Questa manovra può anche essere eseguita da Linee fuori Comando. Per eseguire questa manovra si deve superare un test di Punto di Rottura Reggimentale con l'unità singola o con l'unità principale della Linea.

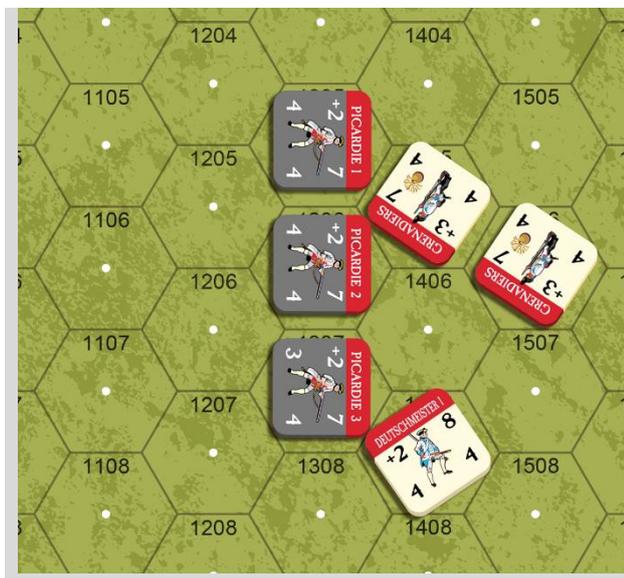
ESEMPIO

Prendiamo in considerazione la seguente situazione di gioco. La Linea di Granatieri ha appena sparato alla Linea di fanterie francesi senza causare danni.

Sapendo che l'unità in 1407 deve ancora sparare ed effettuerebbe un fuoco d'infilata, il giocatore francese rinuncia al Fuoco Difensivo e tenta un cambio di orientamento d'emergenza per evitare una situazione sfavorevole e poter poi magari contrattaccare sul fianco la Linea di Granatieri.



L'unità in 1307 viene definita come unità principale e di perno e quindi effettua il test di Punto di Rottura Reggimentale. Il giocatore tira un 4 e riesce così a effettuare con successo la manovra, andando quindi a risultare nella seguente situazione:



11.1.8 Terreni. Si ricorda che in alcuni terreni la formazione di Linea viene persa automaticamente se l'unità vi entra. Alcune unità possono perdere la formazione a causa del cambio forzato dell'orientamento dell'unità principale.

11.1.9 Cambio di Linea. Il cambio di linea, come le ritirate, è un risultato del combattimento e non una scelta volontaria. In questo caso la Linea che subisce questo risultato viene sostituita dalla Linea alle sue spalle. Questo movimento è obbligatorio e non ha nessun costo in PM. Per effettuare questa manovra occorre però che l'unità principale della prima Linea superi un test di Disciplina. Se l'unità fallisce il test o se non è presente una seconda linea alle spalle di quella che subisce il risultato, le Linee rimangono in posizione.

11.2 FORMAZIONI DI CAVALLERIA

Le Linee di cavalleria seguono le stesse regole di quelle per la fanteria (vedi 11.1) con l'eccezione che le cavallerie non sparano. Possono muovere, manovrare, fare perno come la fanteria, ma attaccano solamente attraverso una carica.

Eccezione: i dragoni possono sparare ma solo se sono appiedati non mentre sono a cavallo e non effettuano Cariche di Cavalleria.

11.2.1 Tipologie di cavalleria. Le cavallerie in *Parma 1734* si dividono in 4 tipologie, in base all'icona presente sulla loro pedina:

- Cavallerie pesanti
- Corazzieri
- Dragoni
- Ussari

Tutte le cavallerie senza formazione possono muovere in movimento libero, possono sempre attaccare in mischia ma mai sparare.

I Dragoni, che non attaccano mai mentre sono a cavallo, possono sparare e fare combattimento d'urto se sono smontati da cavallo.

11.2.2 Dragoni smontati. Per indicare i Dragoni scesi da cavallo viene utilizzata l'apposita pedina da apporre sulla relativa unità di combattimento. I dragoni smontati non possono formare Linee.

11.3 FORMAZIONI DI ARTIGLIERIA

Le batterie di artiglieria al traino sono sempre in Colonna mentre le batterie posizionate sono senza Formazione. Una batteria posizionate può muovere 1 esagono (non in o attraverso terreni impassabili) o sparare.

12.0 DISCIPLINA E MORALE

In *Parma 1734* vengono utilizzati nelle meccaniche due principi cardine del periodo: Disciplina e Morale.

Mentre la Disciplina è il valore con cui ogni unità esegue test specifici, il Morale è invece associato all'esercito e indica quando, raggiunto un certo limite, l'esercito prima si demoralizza e poi si ritira, perdendo la battaglia. In aggiunta a questi due valori, su ogni unità di combattimento è riportato il Punto di Rottura Reggimentale che indica la competenza degli ufficiali di quel reggimento e viene utilizzato per alcuni test.

12.1 TRACCIATO DEL MORALE DELL'ESERCITO

Il tracciato del morale dell'esercito sulla mappa di gioco indica il morale totale dell'esercito che decresce mano a mano che le unità muoiono o vanno in rotta.



Ogni scenario fornisce i valori del Morale iniziale degli Eserciti e di altri due valori:

- Valore di Demoralizzazione: corrisponde al raggiungimento del 50% del valore del morale iniziale e porta con sé una serie di malus alle unità del proprio esercito;
- Valore di Ritirata: corrisponde al raggiungimento del 10% del valore del morale iniziale, con la conseguenza che l'esercito si ritira con un ordine generale e perde la battaglia.

Vengono fornite le pedine per indicare le soglie di questi due valori per ogni esercito da

posizionare vicino ai rispettivi tracciati del morale, come pro-memoria.



12.1.1 Demoralizzazione dell'Esercito. Al raggiungimento del valore di demoralizzazione, l'esercito subisce le seguenti penalità:

- ogni unità vede la propria capacità di movimento dimezzata (per difetto); i movimenti che impiegano esagoni non subiscono malus;
- i leader perdono 1 punto di raggio di comando;
- tutti i test di Disciplina soffrono un modificatore di +2 al risultato ottenuto dal tiro di dado.

12.1.2 Perdite di morale. Ogni volta che si verificano certe condizioni, gli indicatori presenti sul tracciato del morale del proprio esercito vengono modificati, sottraendo punti al morale complessivo.

Le condizioni di perdita di morale sono riassunte nella seguente tabella:

PERDITA DI MORALE

Condizione	Perdita Morale
Per ogni colpo subito	-1*
Per ogni leader eliminato	-5
Per ogni bandiera persa	-7
Prima unità in Rotta (per giocatore)	-10

* può essere recuperato (vedi 13.0)

12.2 TEST DI DISCIPLINA

I test di Disciplina vengono effettuati utilizzando un dado da 10 (1d10). Il giocatore tira il dado e modifica il risultato in base ai bonus e ai malus indicati vi seguito:

MODIFICATORI AL TIRO DI DISCIPLINA

Modificatore	Condizione
-1	Se l'unità non è in PRIMA Linea
+1	Per la Fanteria Piemontese
+2	Se l'Esercito è Demoralizzato

Il test viene superato se il risultato modificato è inferiore o uguale al valore di Disciplina dell'unità.

12.2.1 Quando effettuare il test. Riassumiamo di seguito quali siano le unità e in quali condizioni venga effettuato un test di Disciplina:

- tutte le unità se vogliono attivarsi e sono fuori Comando;
- l'unità principale esterna di una Linea durante un movimento di perno;
- le batterie di artiglieria e le unità di fanteria per sparare una seconda volta nel turno;
- le unità in ritirata in una FZoC per evitare di fermarsi nell'esagono;
- le unità in ritirata che violerebbero l'ammassamento nell'esagono, per verificare se si fermano nell'esagono prima o se possono continuare la ritirata;
- un'unità che subisce una ritirata per riuscire a ritirare normalmente;
- un'unità in Linea che abbia subito un Cambio di Linea (vedi 14.2.8) per poter fare il movimento;
- una Linea posteriore che debba cambiarsi con quella anteriore per poter fare il movimento;
- come risultato della Tabella del Fuoco per evitare di ritirare;
- come risultato della Tabella del Combattimento d'Urto per evitare di ritirare.

12.3 TEST DEL PUNTO DI ROTTURA REGGIMENTALE

Ogni reggimento ha un suo valore di Punto di Rottura Reggimentale, che indica la competenza degli Ufficiali del reggimento e la capacità di addestramento dell'esperienza dei loro Colonnelli. Maggiore è questo valore, meglio sono addestrate le truppe e migliore è l'abilità dei Colonnelli. In alcuni momenti della partita ai giocatori verrà chiesto di effettuare dei test del Punto di Rottura Reggimentale per evitare panico e rotta.

I test di Punto di Rottura Reggimentale vengono effettuati utilizzando un dado da 10 (1d10). Il test viene superato se il risultato del tiro di dado è minore o uguale al valore del Punto di Rottura Reggimentale dell'unità.

12.2.1 Quando effettuare il test. Il test del Punto di Rottura Reggimentale viene effettuato nelle seguenti circostanze:

- in un tentativo di recupero dell'unità per rimuovere la disorganizzazione;
- per le unità disorganizzate che abbiano evitato il sovra-ammassamento per non andare in Rotta;
- all'unità principale di una Linea per cambiare orientamento in emergenza dopo aver subito uno sparo attraverso un fianco o un retro;
- all'unità principale di una Linea per cambiare di 180° la Linea;

- la cavalleria leggera per evitare il combattimento prima di una mischia.

13.0 RECUPERO DELLE UNITÀ

Durante la Fase di Fine Turno, i giocatori possono tentare di rimuovere gli indicatori di Disorganizzazione dalle proprie unità.

13.1 UFFICIALI DI RECUPERO

Tutti i Comandanti e i Subordinati possono recuperare le unità a patto che queste siano entro il raggio di comando del leader.

I leader nello stesso esagono di altre unità fanno sì che queste automaticamente rimuovano il loro status di Disorganizzazione.

Durante la Fase di Recupero, le unità Disorganizzate che sono in comando possono rimuovere tale status a patto che passino un test del Punto di Rottura Reggimentale, con un modificatore al tiro pari alla Competenza di Comando del leader.

13.2 PROCEDURA DI RECUPERO

Durante la Fase di Recupero, i giocatori possono rimuovere gli indicatori di Disorganizzazione da ogni unità che non si trovi nella FZoC di un'unità nemica.

Se l'indicatore viene rimosso a seguito di un test effettuato con successo, l'orientamento dell'unità può essere modificato a piacimento dal giocatore.

Se il test fallisce, l'unità mantiene l'indicatore Disorganizzazione e non può cambiare il proprio orientamento.

13.3 UNITÀ DISORGANIZZAZIONE



Un'unità Disorganizzata rimane un'unità operativa.

Un'unità diventa Disorganizzata quando:

- riceve un secondo colpo. Il primo colpo fa girare l'unità sul lato ridotto, il secondo colpo la Disorganizza;
- viola il limite di ammassamento nell'esagono in cui ritira;
- è in Rotta e viene fermata da fuoco amico.

Nota: i Dragoni smontati agiscono come un battaglione di fanteria. Tutti i colpi ricevuti in questo modo vengono mantenuti anche quando i Dragoni montano nuovamente a cavallo. Se sono Disorganizzati, rimangono Disorganizzati.

Le unità Disorganizzate non possono:

- sparare in Fuoco Offensivo;
- muovere diversamente dal movimento libero;

- entrare in Linea o in Colonna;
- tentare un perno (se fanno già parte di una Linea quando diventano Disorganizzate).

Possono eseguire Fuoco Difensivo con una penalità di -2 al tiro di dado.

13.3.1 Mai Disorganizzate. I Leader e le batterie di artiglieria non diventano mai Disorganizzate.

13.4 UNITÀ IN ROTTA



Le unità possono andare in Rotta, fuggendo scomposte dallo scontro. Le formazioni in Rotta devono muovere durante l'impulso di movimento dell'Ala cui

appartengono, ritirandosi di 4 esagoni lontano dalla prima Linea, senza pagare quindi il costo dei terreni in PM.

Tali unità si muovono solo per eseguire il movimento di ritirata. Deve essere scelto come percorso quello più corto dalla posizione in cui sono verso il proprio bordo mappa (lato corto della mappa di gioco). Le unità possono deviare di 1 esagono dal percorso di ritirata se questo fosse necessario per entrare in contatto con una Linea di unità amiche e quindi tentare un tiro di Disciplina per rimuovere il segnalino Rotta. Alternativamente, se affiancate da una cavalleria amica in un esagono adiacente, possono immediatamente fare un tiro di Punto di Rottura Reggimentale per rimuovere la Rotta.

Se non è possibile, allora le unità in ritirata devono effettuare un test di Disciplina: se lo passano restano a contatto con la Linea che li ha fermati e diventano Disorganizzati, se lo falliscono la superano e continuano il movimento di ritirata.

Le unità in Rotta non sparano mai (neanche in Fuoco Difensivo) né eseguono mai Combattimento d'Urto. Se vengono attaccate, si arrendono e sono eliminate dal gioco.

13.4.1 Mai in Rotta. I Leader e le batterie di artiglieria non diventano mai Disorganizzate. Un leader in pila con un'unità che va in Rotta non la segue mai.

13.4.2 Fuggitivi. Le unità in Rotta, se escono dalla mappa, sono perse e non possono mai più essere recuperate, ma il Morale non viene diminuito in questo caso.

13.4.3 Fermare una Rotta. Se un'unità di trova a passare in una FZoC di un'unità alleata della stessa Ala, questa le può sparare per fermarla. Per farlo deve essere attivata per sparare quando l'unità alleata in Rotta entra in un suo esagono di FZoC.

Se il risultato del tiro non contiene un colpo, l'unità in Rotta si ferma e diventa Disorganizzata.

14.0 COMBATTIMENTO

Le unità che vengono attivate durante il loro impulso d'azione possono eseguire un Fuoco Offensivo e Combattimento d'Urto.

Le unità che non siano in Comando dell'Ala che sta eseguendo l'impulso d'azione possono solamente eseguire Fuoco Difensivo se falliscono il test di Disciplina, altrimenti, se riescono, possono eseguire anche Combattimento d'Urto. Le unità fuori Comando non eseguono mai Fuoco Offensivo.

Le batterie di artiglieria sono sempre in Comando.

14.0.1 Pas de Charge. Le fanterie che si stanno muovendo in movimento di Pas de Charge possono avanzare e fare Combattimento d'Urto. Questo tipo di movimento deve essere fatto durante l'impulso di attivazione dell'Ala.

14.1 FUOCO D'ARTIGLIERIA

Le batterie di artiglieria sparano in base al movimento che hanno effettuato e allo stato in cui sono. Le batterie si muovono e sparano principalmente in due modalità:

- se la batteria è al traino non spara e si muove solamente in colonna con una capacità di movimento di 3 PM;
- se la batteria è posizionata, o si muove di 1 PM o spara, non entrambe le azioni.

14.1.1 Comando. Una batteria di artiglieria è sempre in Comando e ignora le regole di comando dal momento che agisce sempre indipendentemente.



14.1.2 Bombardamento. Le batterie di artiglieria posizionate possono sparare 2 volte nello stesso turno.

Esse effettuano il proprio fuoco:

- durante la Fase del Fuoco di Artiglieria; e
- durante l'impulso di attivazione dell'Ala cui appartengono, in fuoco offensivo o difensivo.

Tutte le batterie di artiglieria che sparano nella Fase di Artiglieria, ricevono un indicatore "1st Shoot" per ricordarsi che una prima volta hanno già sparato.

Durante la Fase di Artiglieria, le batterie posizionate possono sparare senza la necessità di attivazione dell'Ala. In questa fase i giocatori si alterneranno a sparare con una batteria alla volta finché entrambi non passeranno.



14.1.3 Secondo sparo. Durante ciascun turno, ogni batteria di artiglieria posizionate può sparare una seconda volta durante l'impulso di attivazione della propria

Ala (fuoco offensivo) o durante quello di un'Ala dell'avversario (fuoco difensivo). Questo secondo sparo, se offensivo, deve essere eseguito entro i limiti della Priorità dell'Ala. Occorre eseguire un Test di Fuoco (vedi 14.1.5).

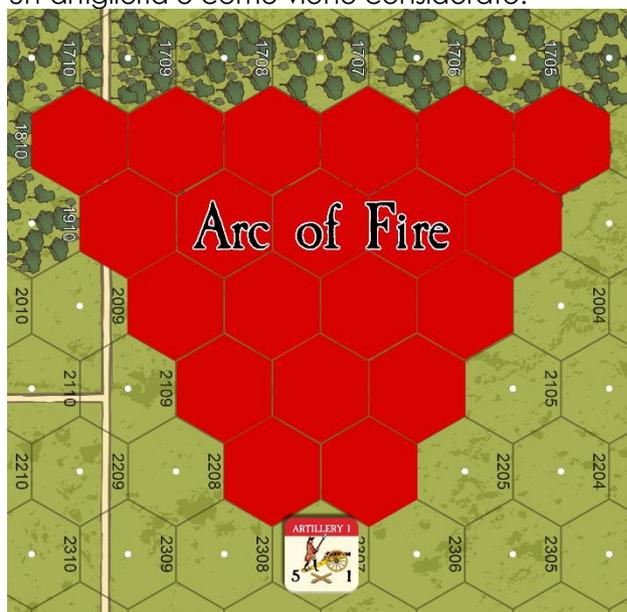
14.1.4 Fuoco Difensivo. Se un'unità avversaria diventa adiacente alla batteria di artiglieria posizionata e questa non ha ancora eseguito il secondo sparo nel turno, questa è obbligata a sparare all'unità. Questo Fuoco non richiede un Test di Fuoco.

Nota: Se una batteria si muove adiacente a un'unità nemica durante l'impulso della propria Ala, il fuoco difensivo non viene eseguito, dal momento che questo tipo di azione è una reazione durante un impulso dell'avversario e quindi non è effettuabile mai durante un proprio impulso.

14.1.5 Test di Fuoco. Questo test è richiesto quando la batteria di artiglieria posizionata deve sparare una seconda volta. Il giocatore effettua un test di Disciplina. Se riesce l'artiglieria spara, altrimenti l'artiglieria non spara e non potrà più eseguire un secondo sparo durante il turno in corso. In entrambi i casi occorre posizionare un indicatore "Fired" sull'unità. Se il bersaglio è adiacente all'artiglieria o il secondo fuoco viene eseguito durante la Fase di Artiglieria, il test automaticamente ha successo.

14.1.6 Raggio e arco di fuoco. Il raggio massimo di un'artiglieria è di 5 esagoni. Dopo aver determinato se la LoS è libera, una batteria può sparare a un bersaglio all'interno del proprio arco di fuoco.

Nell'immagine seguente potete vedere una rappresentazione dell'arco di fuoco massimo di un'artiglieria e come viene considerato.



14.1.7 Procedura di sparo. Per sparare a un bersaglio, il giocatore deve seguire questa procedura punto per punto, in sequenza:

- il giocatore seleziona la batteria che spara;
- se per la batteria questo rappresenta il secondo sparo durante l'attivazione dell'Ala, il giocatore effettua il test di Fuoco (vedi 14.1.5) nel caso sia richiesto;
- il giocatore verifica nella tabella del Fuoco dell'Artiglieria la riga corrispondente alla Disciplina dell'artiglieria e la colonna corrispondente alla distanza del bersaglio;
- nella casella derivante dall'incrocio di riga e colonna verifica il valore limite per infliggere un colpo al bersaglio;
- il giocatore tira un dado e modifica il risultato se la copertura del bersaglio è leggera o pesante; se il risultato modificato è inferiore o uguale al valore limite l'artiglieria può infliggere un colpo al bersaglio;
- il bersaglio che subisce un colpo effettua un test di Disciplina; se lo fallisce perde uno step.

Nota: se il bersaglio del fuoco è uno stack, si ricorda che solo l'unità in cima subisce gli effetti dello sparo.

14.1.8 Step e status. Le batterie hanno sempre due step: uno a forza piena e uno a forza ridotta. Non diventano mai Disorganizzate né vanno mai in Rotta.

14.2 FUOCO DI FANTERIA

Le unità di fanteria possono muovere e sparare nello stesso impulso di azione.

Ci sono alcune limitazioni di azione in base allo stato in cui si trova l'unità e alla tipologia dell'unità:

- le unità Disorganizzate e Fuori Comando possono fare solamente Fuoco Difensivo;
- le unità in Rotta non sparano né combattono mai;
- le unità non di combattimento, i leader e le batterie di artiglieria al traino non sparano mai.

Le fanterie Fuori Comando possono essere attivate superando un test di Disciplina ma possono solamente eseguire Combattimento d'urto e Fuoco Difensivo.

Nell'esagono bersaglio tutti gli effetti di un Fuoco si applicano sempre sull'unità in cima allo stack. Se questa è un leader, si applicheranno gli effetti alla prima unità di combattimento al di sotto di esso.

Nota: Un leader in cima a uno stack non impedisce mai l'applicazione di effetti di Fuoco allo stack.

14.2.1 Perdita dei leader. Ogniqualvolta un'unità in stack con un leader subisce un colpo o una ritirata, il giocatore tira un dado. Se il risultato è 0, il leader è eliminato e viene sostituito dal suo staff. Il giocatore volterà la pedina a indicare questo cambiamento.



14.2.2 Fuoco a raffica. Un'unità di fanteria può sparare due volte in un turno. Può per esempio sparare in Fuoco Difensivo e poi sparare a Raffica nel suo impulso o addirittura sparare due volte a Raffica o due volte in Fuoco Difensivo nel suo impulso di azione.



Le unità che hanno sparato una sola volta vengono indicate con il segnalino "1st Volley", mentre quelle che hanno sparato anche la seconda volta con il segnalino "fired".

La presenza di unità nemiche nella propria FZoC non obbliga mai una fanteria a sparare. Altre Unità, alleate o avversarie, non bloccano mai la LoS. Gli esagoni al di fuori non possono essere visti né è possibile spararci.

Nota: le unità coperte da altri venivano colpite attraverso i varchi lasciati da quelle davanti. Al tempo non contava la precisione ma la potenza di fuoco e la sua cadenza.

14.2.3 Fuoco d'infilata. Se un'unità subisce uno sparo attraverso uno dei suoi esagoni di fianco o di retro, sta subendo un Fuoco d'infilata. Un Fuoco di questo tipo viene sempre considerato in terreno aperto senza ostacoli, anche se sono presenti lati d'esagono e terreni che garantiscono una certa copertura.

Sparare di infilata comporta i seguenti bonus:

- +1 al dado se si attraversa un esagono di fianco;
- +2 al dado se si attraversa un esagono di retro, con l'aggiunta che non è possibile ridurre il risultato subito con un test di Disciplina, anche se il risultato della tabella mostra questa possibilità.

14.2.4 Fuoco Offensivo. Questa tipologia accade solamente durante l'impulso d'azione dell'unità. Si applicano i seguenti modificatori:

- 1 se il bersaglio è in copertura leggera;
- 3 se il bersaglio è in copertura pesante;
- 2 se il bersaglio è all'interno di boschi, villaggi, cascine, ridotte, mura, trinceramenti
- 2 se l'unità in Fuoco Difensivo è Disorganizzata;
- +1 se il bersaglio è a un livello inferiore dell'attaccante.

14.2.5 Fuoco Difensivo. Questa tipologia accade solamente dopo una raffica nemica. Il Fuoco Difensivo non richiede un'attivazione.

I modificatori a un Fuoco Difensivo sono gli stessi del Fuoco Offensivo (vedi 14.2.4).

14.2.6 Raggio e arco di fuoco. Normalmente una fanteria può sparare solamente nei due esagoni di FZoC frontali. Se però appartiene a una Linea, allora il raggio diventa 2 se la LoS è ovviamente libera.



14.2.7 Colpi. Fanteria e cavalleria hanno 3 step di combattimento. Il primo colpo volta la pedina, il secondo fa diventare l'unità Disorganizzata mentre il terzo elimina l'unità. Inoltre la fanteria può anche andare in rotta.

Nella tabella di Fuoco di Fanteria viene indicata l'**Efficacia Reale di Fuoco (REF)**. La REF di una Linea è pari alla Disciplina dell'unità principale più il numero di unità nella linea.

Esempio: Un reggimento austriaco di 3 battaglioni è in Linea. L'unità principale ha Disciplina 4. L'Efficacia Reale di Fuoco è pari a 4 (Disciplina)+ 3 (unità nella Linea) = 7.

L'unità bersaglio potrà essere in movimento libero o in Linea. In questo secondo caso l'eventuale risultato di ritirata andrà applicato all'unità principale e occorrerà verificare la perdita o meno della Linea.

Un bersaglio a 2 esagoni comporta uno spostamento di due colonne a sinistra sulla tabella del Fuoco.

14.2.8 Procedura di Fuoco. La seguente procedura viene utilizzata per risolvere tutti i Fuochi indipendentemente da quando questi avvengano. Occorre sempre fare riferimento alla Tabella del Fuoco.

a) **Determinare la Linea di Vista (LoS).** Fanteria e Cavalleria appiedata hanno un Raggio di Fuoco effettivo di 1 esagono. Solo alcuni ostacoli disposti lungo i lati d'esagono possono bloccare questa LoS, come le Creste. Se sta sparando una Linea, occorre

valutare anche gli esagoni con terreni ostacolanti. Le unità sparano sempre attraverso i propri esagoni di fronte (FZoC), mai attraverso quelli di fianco o di retro.

- b) **Determinare la tipologia di unità che spara.** Determinate se sta sparando una singola unità o una Linea. Determinate la Reale Efficacia di Fuoco e andate a consultare la Tabella di Fuoco per individuare quale sarà la colonna da utilizzare. Ogni unità che sta sparando deve avere almeno un valore di REF pari a 0. Non sono permessi valori di REF inferiori a 0 per cui, se per effetto di modificatori di combattimento un'unità dovesse avere un tale valore negativo, allora l'unità non potrà sparare.
- c) **Scegliere il bersaglio.** Dichiarate quale sia il bersaglio (singola unità o Linea). L'avversario, in caso di Linea, dirà se è presente un'unità principale.
- d) **Tirare il dado.** L'attaccante tira il dado, applica gli eventuali DRM e con il risultato modificato ottenuto individua la riga della Tabella di Fuoco. Incrociando riga e colonna si trova l'effetto inflitto all'unità bersaglio e si andrà ad applicarlo immediatamente.
- e) **Fuoco difensivo.** Dopo aver applicato tutti gli effetti, le unità avversarie possono effettuare un Fuoco Difensivo se ancora disponibile.

RISULTATI DELLA TABELLA

RISULTATO	EFFETTO
S	RESA: il difensore si arrende e viene eliminato.
R	ROTTA: il bersaglio va in Rotta e si ritira di 4 esagoni.
NE	Nessun effetto.
DRe	TEST DI DISCIPLINA PER LA RITIRATA: Se il test fallisce, l'unità bersaglio si ritira di 1 esagono, altrimenti rimane dov'è.
1DRe	Come sopra, ma viene anche inflitto 1 Colpo.
1RBC	1 Colpo inflitto più un Test di Rottura Reggimentale; se fallisce il reggimento si ritira di 2 esagoni.
1CC	CAMBIO DI LINEA: 1 Colpo inflitto. Se il bersaglio è un'unità singola, questa si ritira senza cambiare orientamento. Se il bersaglio è una Linea, l'unità principale deve superare un test di Disciplina altrimenti cambierà posizione con

la 2a Linea. Le unità nemiche possono sparare alla Linea che avanza in sostituzione di quella che ritira.

14.3 COMBATTIMENTO D'URTO

Il Combattimento d'Urto rappresenta il confronto fisico e psicologico che capita quando unità avversarie si trovano a fronteggiarsi a distanza di combattimento di mischia. Una variante del Combattimento d'Urto è rappresentata dalla Carica di Cavalleria (vedi 15.2).

Morti o prigionieri?

Il sistema di *Parma 1734* considera le perdite come parte della disorganizzazione della disciplina militare, focalizzandosi più sull'eliminare le unità prendendo prigionieri (per resa). I leader e le unità, comunque, possono essere anche fisicamente eliminati dalla partita.

Importante: un'unità adiacente a un'unità avversaria non è mai obbligata ad attaccarla durante l'impulso di azione. L'attacco è sempre un'opzione esercitata dal giocatore e mai dettata dalla posizione in gioco (eccezione: Pas de Charge, vedi 14.4).

14.3.1 Combattimento d'Urto. Una singola unità può solo eseguire un Combattimento d'Urto contro un'unità avversaria adiacente che occupi uno dei suoi due esagoni di fronte. Non si può attaccare attraverso lati d'esagono impassabili.

Se il bersaglio è uno stack, comunque, deve essere assaltato come se fosse un'unica unità, anche se solo l'unità in cima viene considerata per il calcolo dell'Efficacia di Mischia e per gli step persi; lo stack per intero subirà invece eventuali Ritirate, Disorganizzazioni o Rotte. Se nell'esagono attaccante è presente uno stack, il giocatore decide se una, alcune o tutte le unità attaccano.

Eccezione: Le cariche di cavalleria sono combattimenti d'urto che vengono risolti nell'esagono del difensore (vedi 15.2).

Un'unità può effettuare solo un Combattimento d'Urto durante lo stesso impulso, ma può subirne diversi nello stesso impulso. Subire attacchi dal fianco o dal retro non ha penalità per il Combattimento d'Urto (a differenza del Combattimento a distanza).

14.3.2 Assalto vietato. Le seguenti unità non possono mai iniziare un Combattimento d'Urto come attaccanti:

- Unità Fuori Comando che abbiano fallito il test di Disciplina per attivarsi;
- Unità Disorganizzate;
- Unità in Rotta.

14.3.3 Unità in difesa. Le unità che subiscono un Combattimento d'Urto devono difendersi. È vietato qualsiasi tipo di ritirata prima del combattimento durante un impulso di Combattimento d'Urto.

14.3.4 Procedura. Il Combattimento d'Urto è una mischia estremamente caotica, con solo poche unità addestrate a questo tipo di scontro. L'esperienza e l'addestramento delle truppe, spesso, fa sì che l'iniziativa venga presa dal lato attaccato, invertendo così i ruoli di attaccante e difensore. In questo tipo di combattimento è facile capire chi inizia, ma è altrettanto difficile capire chi guiderà la mischia.

Per risolvere un Combattimento d'Urto occorre seguire questa procedura in sequenza. La tabella di riferimento è quella del Combattimento d'Urto sul foglio di aiuto.

a) **Calcolo dell'Efficacia in Mischia (CCE).** Ogni unità di combattimento presenta un bonus nell'angolo in alto a sinistra. Questo bonus è il modificatore da sommare alla Disciplina per ottenere l'Efficacia in Mischia (CCE). Sommate le Discipline delle unità nello stack, ma usate solamente il bonus di mischia dell'unità in cima allo stack. Il giocatore attaccante non è costretto a usare tutte le unità in uno stack per attaccare, mentre il difensore deve usare tutte le unità nello stack attaccato.

Bonus al CCE: Se l'unità sta muovendo in *Pas de Charge*, aggiungi +2 al CCE; raddoppia la Disciplina di una cavalleria che stia caricando una fanteria o un'artiglieria. Si effettua questa procedura sia per l'unità attaccante sia per l'unità in difesa.

b) **Unità Disorganizzate e ridotte.** Le unità Disorganizzate non possono iniziare un Combattimento d'Urto, ma possono sempre essere il difensore. In questo caso sottraete 4 dal CCE calcolato al punto precedente. La presenza nello stack di anche solo un'unità ridotta causa anch'essa la perdita di 4 punti dal CCE dello stack.

Nota: Cavalleria in Linea in Carica non può avere squadroni Disorganizzati nella formazione.

Nota: Unità in Rotta attaccate si arrendono immediatamente.

c) **Guidare la mischia.** Confrontate il CCE dell'attaccante con quello del difensore. Chi ha il maggiore sarà quello che guiderà la

mischia e tirerà il dado. In caso di pareggio l'unità attaccante guida la mischia.

- d) **Tirate il dado e applicate i modificatori.** Il giocatore che guida la mischia tira il dado e applica i modificatori. Infine si consulta la tabella del Combattimento d'urto per applicare il risultato.

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO D'URTO

CONDIZIONE	DRM
Leader nello stack attaccante	+1
Leader nello stack del difensore	-1
Attaccare un nemico attraverso un ponte, un corso d'acqua o una banca sabbiosa	-1
Attaccare attraverso un muretto di pietra	-2
Attaccare un avversario in bosco o in cascina	-2

ESEMPIO

Il giocatore Francese vuole eseguire un attacco utilizzando un battaglione con Disciplina pari a 4. Il bonus alla Mischia è pari a +2, per cui il CCE risulta pari a $4+2 = 6$.



Il bersaglio dell'attacco è un'unità singola adiacente, un battaglione Austriaco con Disciplina 4 e bonus alla mischia di +3. Il CCE dell'unità è pari a $4+3 = 7$. Anche se il Francese era l'attaccante è l'Austriaco a guidare la mischia.

Il giocatore Austriaco tira un 5.

Il giocatore consulta la tabella individuando la colonna del tiro modificato (5) e la riga corrispondente al CCE dell'unità che guida la mischia (7). La casella di incrocio reca "1" e quindi l'unità Francese subisce 1 colpo, quindi la

pedina si riduce e viene girata, ma rimane nell'esagono dal momento che il risultato della mischia non indica né Rotte né Ritirate.

14.3.5 Risultati del Combattimento d'Urto. I risultati possibili per un Combattimento d'Urto sono i seguenti:

RISULTATI DELLA TABELLA

RISULTATO	EFFETTO
Re	L'unità/stack che guida la mischia si ritira di 1 esagono.
DcRe	L'unità che difende nella mischia (quella che non la guida) si ritira di 1 esagono, poi deve superare un test di Disciplina per non doversi ritirare di un altro esagono.
1-2	Numero di colpi subiti.
1CC	CAMBIO DI LINEA: 1 Colpo inflitto. Se il bersaglio è un'unità singola, questa si ritira senza cambiare orientamento. Se il bersaglio è una Linea, l'unità principale deve superare un test di Disciplina altrimenti cambierà posizione con la 2a Linea. Le unità nemiche possono sparare alla Linea che avanza in sostituzione di quella che ritira.
R	Il difensore corrente va in Rotta e si ritira di 4 esagoni.
S	Il difensore corrente si arrende e viene eliminato.

Se in uno stack è presente un leader e quello stack subisce un risultato avverso da un Combattimento d'Urto (colpo, S, R o deve ritirarsi), il leader deve tirare un dado e se ottiene uno 0 viene eliminato e sostituito dal suo Staff.

14.3.6 Artiglierie in mischia. Un'artiglieria che partecipa a un combattimento in mischia, utilizza sempre la sua Disciplina dimezzata per difetto.

14.4 ATTACCO IN PAS DE CHARGE



Le Linee di fanteria che non hanno ancora effettuato il movimento durante il loro impulso d'azione né sparato possono muovere a Pas de Charge, una sorta di movimento veloce di corsa.

14.4.1 Movimento in Pas de Charge. Le Linee di fanteria possono muoversi di 2 esagoni (non PM) se non sono presenti lungo il movimento dei lati d'esagono impassabili o in esagoni impassabili. Le unità della Linea devono terminare il movimento le une adiacenti alle altre o al massimo può esserci un esagono vuoto sul fianco tra un'unità e la successiva, per tutta la Linea.

Se la Linea di fanteria entra in una FZoC, l'intero movimento si ferma. La Linea di fanteria **non** può effettuare il movimento di Pas de Charge se nessuna unità termina il movimento in una FZoC nemica.

L'obiettivo di un movimento di Pas de Charge è quello di impattare sui nemici con un Combattimento d'Urto, che infatti avviene obbligatoriamente al termine del movimento.

14.4.2 Modificatore del Pas de Charge. Ogni singola unità che attacca al termine di un Pas de Charge ottiene un bonus di +2 al tiro del Combattimento d'Urto. Almeno una singola unità in carica (battaglione o gruppo di granatieri o di dragoni) deve attaccare almeno un'altra singola unità nemica (non necessariamente l'intera Linea).

14.4.3 Unità in FZoC. Le unità che siano già in FZoC possono effettuare un Pas de Charge ma non utilizzano il bonus di +2 dato da questo movimento di attacco.

14.5 RITIRATA

Talvolta le unità sono costrette a ritirarsi come risultato di un Combattimento d'Urto o in seguito a un effetto di Rotta. Tutte le ritirate vengono sempre eseguite dal giocatore che controlla l'unità che deve ritirarsi. Se l'unità è in uno stack, l'intero stack deve ritirarsi mantenendo l'unità dello stack. Uno stack non può quindi mai dividersi durante una ritirata.

14.5.1 Percorso di ritirata. Le unità che si stanno ritirando non possono:

- ritirarsi in un esagono occupato da unità nemiche;
- ritirarsi in un esagono impassabile o attraverso un lato d'esagono impassabile;
- ritirarsi in un esagono occupato da unità alleate se è possibile un altro percorso di ritirata.

Se un'unità o uno stack può ritirarsi solamente in un esagono con unità alleate già presenti, bisogna rispettare i limiti di ammassamento. Tuttavia, se non può essere evitato il sovra-ammassamento, si applica la regola 14.5.2.

Le unità che non possono ritirare perché non hanno nessun percorso disponibile, si arrendono e vengono eliminate dal gioco.

14.5.2 Ritirata in sovra-ammassamento. Se l'unità in ritirata terminerebbe questo movimento in un esagono violando i limiti di ammassamento (vedi 7.1) deve effettuare un test di Disciplina:

- se lo passa si ferma nell'esagono prima di entrare in sovra-ammassamento e diventa Disorganizzata; se era già Disorganizzata, deve superare un test di Punto di Rottura Reggimentale per non andare in Rotta;
- se lo fallisce supera l'esagono e continua la ritirata.

Se per effetto di una ritirata in sovra-ammassamento vengono subite Rotte e/o Colpi dalle unità occorre registrare la riduzione del livello di Morale dell'Esercito (vedi 12.1).

Ogni volta che l'unità si ritira in un esagono in sovra-ammassamento, questa procedura deve essere ripetuta, anche se la ritirata deriva già da un'applicazione di questa procedura.

Le unità in ritirata possono aggirare ostacoli ed esagoni occupati da altre unità (alleate o avversarie) ma non possono mai tornare sui propri passi o rimanere alla stessa distanza dall'avversario che ha causato la ritirata, neanche per evitare una ritirata fuori mappa.

Infine tenete presente sempre le seguenti situazioni:

- le unità devono ritirarsi allontanandosi dalla 1a Linea ove possibile;
- le unità che si ritirano fuori mappa sono eliminate;
- le unità che sono forzate a ritirarsi in una FZoC nemica devono superare un test di Disciplina o subiranno un colpo addizionale.

ESEMPIO

L'unità di Granatieri ha appena imposto un risultato DCR in seguito a un fuoco all'unità in 1306.

Questa deve ritirare superare un test di Disciplina per non ritirarsi di 1 esagono. Il giocatore ottiene 5, fallendo. Quindi l'unità deve arretrare di 1 esagono, ma così facendo finirebbe in sovra-ammassamento sopra una delle due unità alle sue spalle in 1206 o in 1307.



Visto che l'unità non è Disorganizzata deve effettuare un test di Disciplina per valutare se rimane sul posto e diventa Disorganizzata o se invece ritira oltre la Linea alle sue spalle.

Il giocatore tira il dado e ottiene un 7 e quindi l'unità si ritira oltre la Linea, come mostrato nella seguente figura, senza alcuna altra alterazione del suo stato.



14.5.3 FZoC nemiche. Un'unità che è costretta a ritirarsi in una FZoC nemica deve **verificare la sua Disciplina** per non subire un colpo aggiuntivo, oltre a quelli derivanti dal combattimento.

15.0 CAVALLERIA

In *Parma 1734* la cavalleria rappresenta una parte importante dell'esercito dell'epoca.

15.1 CAVALLERIA LEGGERA, PESANTE E DRAGONI

La cavalleria era divisa in Leggera (Ussari e Chevaulégers) e Pesante (Corazzieri). I Dragoni agiscono come cavalleria leggera ma erano di fatto una sorta di fanteria a cavallo. La cavalleria si può muovere in Colonna come la fanteria (vedi 10.1).

15.1.1 Linee di Cavalleria. Le Linee di cavalleria hanno le stesse regole delle Linee di fanteria, ma non sparano. Le cavallerie possono muovere, manovrare, fare perno come la fanteria, ma esse attaccano solo attraverso una carica.

15.1.2 Dragoni smontati. Per indicare i Dragoni scesi da cavallo viene utilizzata la pedina corrispondente. I Dragoni smontati agiscono come un battaglione di fanteria (per esempio possono sparare).

I Dragoni smontati non possono formare Linee assieme con altri Dragoni o fanterie.

15.1.3 Ammassamento. Una formazione di cavalleria non può mai ammassarsi nello stesso esagono con altre formazioni di cavalleria o artiglieria (vedi 7.1.1).

15.1.4 Terreno. Alcuni terreni non permettono la manovra di formazioni in Linea:

- campi coltivati
- frutteti
- vigneti
- boschi
- attraversare lati d'esagono di ostacolo pesante (muretti di pietra)

Se una carica incontra un terreno tra quelli indicati, si ferma.

Nota: una carica che inizia o attraversa case o caschine non si ferma.

15.2 CARICA DI CAVALLERIA



La carica è l'unico movimento che permette a un'unità di entrare nell'esagono di un'altra unità.

La carica fa acquistare alla cavalleria una notevole forza di impatto. Quando una cavalleria viene designata per una carica, immediatamente proietta una Zona di Carica attraverso i suoi esagono frontali per un raggio di 4 esagoni, tranne nei terreni e attraverso i lati d'esagono proibiti. La proiezione è identica a quella di un arco di fuoco proiettato da un'artiglieria posizionata (vedi 14.1.6).

Una carica di cavalleria è sempre effettuata da una singola unità, anche se fa parte di una Linea e l'intera formazione esegue il movimento.

15.2.1 Movimento di carica. Se la cavalleria non è in una FZoC nemica e ha abbastanza PM, può essere disponibile per un movimento di carica. Non è necessario alcun test di Disciplina per entrare in questa modalità di movimento. La carica si ferma quando raggiunge l'esagono dell'unità bersaglio e ne consegue un Combattimento d'Urto obbligatorio.

esagoni frontali, risolvendo immediatamente un Combattimento d'Urto durante il movimento di queste unità.

15.3.2 Ritirata prima del combattimento. Se attaccate da unità che non siano cavallerie, le unità di Cavalleria Leggera possono sempre ritirarsi prima del combattimento di 1 o 2 esagoni, riuscendo in un test di Punto di Rottura Reggimentale.

Questo movimento può essere fatto per evadere da una Zona di Carica appena viene eletta l'unità nemica o fuori dal raggio di un Combattimento d'Urto.

ESEMPIO

Nella situazione seguente, la fanteria austriaca vuole effettuare un combattimento d'Urto con la cavalleria leggera francese.

Il giocatore francese esercita l'opzione di Ritirata prima del combattimento, ma per riuscirci deve superare un test di Punto di Rottura Reggimentale.



Il giocatore francese ottiene un 6, riuscendo quindi nella manovra, come mostrato nell'immagine seguente.



16.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

I Punti Vittoria vengono assegnati infliggendo perdite all'avversario (ogni colpo inflitto e la prima volta che un'unità nemica va in Rotta), catturando o eliminando i leader nemici e le bandiere d'Ala. In alcuni scenari vengono anche assegnati per il controllo di certi esagoni in mappa. I Punti Vittoria non vengono assegnati però, ma vengono registrati in mappa tenendo traccia del Morale dell'Esercito. Lo scopo della battaglia è costringere l'avversario a dare un Ordine di Ritirata Generale (vedi 12.1).

Il primo esercito che raggiunge un Morale pari al 10% del valore iniziale, arrotondato per difetto, deve dare un Ordine di Ritirata Generale. L'avversario vince se ha un Morale maggiore di almeno 10 punti rispetto al giocatore che ha dato l'ordine. Se il Morale differisce di meno di 10 punti, il risultato è un pareggio.

Gli scenari diversi dalla battaglia completa (vedi 17.2) possono indicare differenti e più specifiche condizioni di vittoria.

17.0 SCENARI

17.1 TUTORIAL: LO SCONTRO DELLE AVANGUARDIE (8-10 AM)

Il 29 giugno 1734, 52 compagnie di fanteria Francese, guidate da de Broglie, mossero verso Parma. Si fermarono alle 7 di mattina a Crocetta, a ovest e sotto le mura della città. Qui l'esercito formò 4 linee, 3 Francesi e una Piemontese.

Il Conte Mercy d'Argenteau (Comandante Austriaco) attraversò il Taro alla testa dell'avanguardia e circa alle 10 di mattina sparò alle postazioni avanzate Francesi, che si ritirarono.

A questo punto Mercy ordinò l'attacco senza nessun ritardo. Il Principe Württemberg obiettò che prima fosse necessario che più truppe attraversassero il Taro e si schierassero. A quel punto Mercy disse "Je vous laisse faire et je ferai la chose à ma mode" (trad. "Fate quello che volete, io farò a modo mio") e guidò egli stesso l'attacco.

All'1 del pomeriggio i Francesi vennero respinti indietro, ma Mercy fu ucciso, creando molta confusione tra i ranghi Austriaci.

17.1.1 Turni di gioco. Lo scenario si gioca su 5 turni (dalle 8 alle 12 di mattina).

17.1.2 Comandi. Nello scenario ogni Esercito ha 1 Comandante e un subordinato con bandiera. Ci sono solamente 2 Ali, una per Eserciti, quindi non è necessario utilizzare le Priorità. Tutte le unità di un esercito si attivano quando viene attivata la sua Ala.

17.1.3 Iniziativa. Gli Austriaci hanno la prima iniziativa sia per la Fase 2 sia per la Fase 4 (vedi 4.0).

17.1.4 Orientamento. Le unità Francesi in mappa devono essere orientate verso le unità Austriache (sud) o verso sud-ovest lungo le sponde dei corsi d'acqua.

17.1.5 Rinforzi. Le unità di rinforzo entrano nell'impulso di movimento in Colonna. Considerate ogni gruppo di unità in entrata come una forza singola per la sua attivazione.

17.1.6 Batteria di Glacis. La batteria Piemontese presente nell'Ala Sinistra Francese è in una posizione fissa e non può muovere durante questo scenario. Può comunque cambiare il proprio orientamento.

17.1.7 Condizioni di vittoria. Questo scenario introduttivo non utilizza il Morale dell'Esercito, ma regole più semplici.

Il **giocatore Francese** vince se:

- elimina il comandante nemico, *oppure*
- cattura la bandiera nemica

Il **giocatore Austriaco** vince se:

- cattura la bandiera nemica, *oppure*
- è in grado di formare Linee con almeno 4 unità oltre il torrente Beveratora, sulla sua sponda destra, verso le mura di Parma

17.2 LA BATTAGLIA DELLA CROCETTA, 29 GIUGNO 1734

Questo scenario rappresenta la battaglia completa.

17.2.1 Turni di gioco. Lo scenario si gioca su 13 turni (dalle 8 di mattina alle 8 di sera).

17.2.2 Orientamento. Le unità Francesi in mappa devono essere orientate verso le unità Austriache (sud) o verso sud-ovest lungo le sponde dei corsi d'acqua.

17.2.3 Rinforzi. Le unità di rinforzo entrano nell'impulso di movimento in Colonna. Considerate ogni gruppo di unità in entrata come una forza singola per la sua attivazione.

17.2.4 Batteria di Glacis. La batteria Piemontese presente nell'Ala Sinistra Francese è in una posizione fissa e non può muovere durante questo scenario. Può comunque cambiare il proprio orientamento.

17.2.5 Unità di guarnigione. I Carabinieri di Vichy e i Granatieri Piemontesi al Mulino non possono essere mossi fino a quanto un'unità della stessa branca (rispettivamente carabinieri Francesi o granatieri Piemontesi) non abbia mosso in un esagono adiacente.

17.2.6 Morale dell'Esercito. Posizionate gli indicatori dei morali degli eserciti di fianco ai rispettivi tracciati, come pro-memoria dei valori qui sotto riportati:

ESERCITO FRANCESE

- Valore iniziale: 88
- Soglia di Demoralizzazione: 44
- Soglia di Ritirata Generale: 8

ESERCITO AUSTRIACO

- Valore iniziale: 96
- Soglia di Demoralizzazione: 48
- Soglia di Ritirata Generale: 9

17.1.8 Condizioni di vittoria. Come da 16.0.

CREDITS**Ideazione:** Enrico Acerbi**Sviluppo:** Enrico Acerbi, Luca Veluttini**Responsabile di Produzione:** Luca Veluttini**Grafica:** Davide Romanini**Impaginazione:** Luca Veluttini**Revisione Testi:** Andrea Grizi, John Morrison

Aleph Game Studio srls
 via G.V. Catullo 19
 Reggio Emilia, Italy
 www.alephgamestudio.com

Tutti i diritti riservati. L'utilizzo e la riproduzione di tutto o parte del gioco compresi, a puro titolo esemplificativo, Immagini - Tabelle - Mappa - Pezzi, è vietata.

BIBLIOGRAFIA

- Chanson sur la bataille de Parme, Bibliothèque nationale de France, 1734.
- Colin, Jean Lambert Alphonse, *L'Infanterie Au XVIIIe Siècle: La Tactique*, Berger Levrault, Paris 1907.
- Corsi Carlo, *Sommario di storia militare*, vol. 2, Cassone, Torino 1869.
- Delbruck, Hans, *Geschichte der Kriegskunst im Rahmen der politischen Geschichte*, vol. 4 Neuzeit, Stilke, Berlin 1920.
- De Beaurepaire E., *Le Marquis de l'Isle, Documents sur la Campagne d'Italie en 1733-1734*, Delesques, Caen 1897.
- Duffy, Christopher, *The Military Experience in the Age of Reason*, Routledge & Kegan Paul Inc., New York 1987.
- Espié, Félix-François d', *Mémoires de la guerre d'Italie, depuis l'année 1733 jusqu'en 1736 / par un ancien militaire qui s'est trouvé à toutes les actions de ces trois fameuses campagnes, 1777*
- Generals=Reglement, Wien 1769.
- Gerba, Raimondo trad., *Guerre per la Successione di Polonia – campagna 1733-1734*, trad. Torino 1901
- *Feldzüge des Prinzen Eugen von Savoyen*, Herausgegeben von der Kriegsgeschichtlichen Abtheilung des k. und k. Kriegs-Archivs. vol. XIX. Wien 1891 Verlag des K.u.K. Generalstabes.
- *Instructions Militaires*, Briasson, Paris 1753.
- Lacombe, Hilaire de (1831-1908). *La dernière campagne du maréchal de Villars*, Colas, Orleans, 1872.
- *Mercure Suisse ou Recueil de nouvelles historique, politiques, littéraire et curieuses*, ed. Juillet 1734.
- Saluces de, Alexandre, comte, *Histoire Militaire du Piemont*, vol. 4, Torino 1818.
- Schels J.B. „Die Feldzüge des Oestreicher in Ober Italien in der Jahren 1733-1735“, in *Österreichische Militärische Zeitschrift*, vol. 2, Wien 1824.

NOTE STORICHE

Tratto da Wikipedia:

https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_di_San_Pietro

La battaglia di San Pietro o battaglia della Crocetta o battaglia di Parma fu una battaglia combattuta il 29 giugno 1734, tra franco-piemontesi e austriaci, come parte della Guerra di successione polacca, in località Crocetta di Valera, a pochissima distanza dalla città di Parma.

I franco-piemontesi marciarono su Milano nel 1733 e occuparono la Lombardia senza perdite significative. Dopo la conquista di Tortona nel febbraio 1734, la brutta stagione rallentò le operazioni militari e l'esercito si accampò per l'inverno.

Quando l'ottantunenne maresciallo Claude Louis Hector de Villars morì il 17 giugno 1734, il comando delle truppe francesi in Italia fu assunto dai generali de Broglie e Coigny, che furono promossi marescialli. Le truppe piemontesi erano comandate dal re Carlo Emanuele III di Savoia.

Gli austriaci erano sotto il comando di un altro duo, il maresciallo Claudio Florimondo di Mercy e Federico Luigi di Württemberg-Winnental. I preparativi per la battaglia furono molto lenti, a causa delle divergenze di opinione tra i due comandanti. Gli austriaci finalmente si spostarono verso Parma, attraversando il fiume Po il 2 maggio con due ponti improvvisati a Portole e Monte di San Benedetto. I francesi presero posizione all'altezza di Sacca di Colorno, a nord di Parma. Il 25 maggio gli austriaci cercarono di rompere questa linea nella battaglia di Colorno, riuscendo a conquistare temporaneamente il paese il 3 giugno, per poi essere nuovamente ricacciati dagli eserciti franco-sardi solo due giorni dopo.

Poco dopo, all'età di 68 anni, il maresciallo di Mercy ebbe un colpo apoplettico, che lo privò per qualche tempo della vista e della parola. Egli trasferì temporaneamente il comando al principe di Wurtemberg e le operazioni si fermarono. Maggio e giugno trascorsero solo con occasionali incursioni da entrambe le parti. Il 29 giugno cinquantadue compagnie francesi di fanteria, guidate dal de Broglie, si mossero verso Parma. Si fermarono alle 7 del mattino in località Crocetta, poco a ovest e sotto le mura della città, a breve distanza da porta Santa Croce. Qui l'esercito formò quattro linee: tre francesi e una piemontese.

Il conte di Mercy attraversò il fiume Taro a capo dell'avanguardia militare austriaca verso le 10 del mattino, aprendo il fuoco sulle truppe francesi che retrocessero. In questo frangente

de Mercy ordinò al principe di Wurtemberg di attaccare senza indugio. Il principe obiettò che doveva attraversare con più truppe il fiume e allinearle. De Mercy rispose: «Fate ciò che volete, io lo farò a modo mio». E condusse egli stesso l'attacco.

All'una del pomeriggio i francesi furono respinti, ma de Mercy venne ucciso, creando grande confusione tra gli austriaci. Il combattimento, molto duro da entrambe le parti, fu particolarmente accanito da mezzogiorno fino alle 19, per poi decisamente affievolirsi fra le 19 e le 21. A quel punto gli austriaci si ritirarono lasciando dietro di loro molti feriti. La battaglia fu considerata terminata a mezzanotte.

Gli austriaci si rifugiarono nell'odierna provincia di Reggio nell'Emilia. Il principe di Wurtemberg trovò riparo nel castello di Montechiarugolo, dove scrisse una relazione della battaglia per l'imperatore, accusando del fallimento il maresciallo de Mercy, a causa di quella che egli considerava sconsideratezza da parte del defunto comandante.

La battaglia fu testimoniata dal drammaturgo veneziano Carlo Goldoni, che, in viaggio per raggiungere la madre a Modena, si trovava in quei giorni proprio a Parma. Nelle sue *Mémoires* egli scrisse:

Giunto a Parma il 28 giugno 1733, vigilia di san Pietro, giorno memorabile per questa città, andai a prendere alloggio all'albergo del Gallo. La mattina uno spaventoso strepito mi sveglia. Balzo dal letto, apro la vetrata della mia camera, e vedo la piazza piena di gente: chi corre da una parte, chi dall'altra; alcuni si urtano, altri piangono, chi urla, chi è in desolazione; donne che portano i figli sulle braccia, altri che li trascinano sul terreno. Qua si vedono persone cariche di sporte, panier, bauli e fagotti; là vecchi che cadono, malati in camicia, carrette sossopra, cavalli in fuga. Che cos'è questo, dicevo tra me: è la fine del mondo? Mi metto il gabbano sopra la camicia, scendo in un baleno, entro in cucina, domando, fo ricerche, e nessuno mi risponde. L'albergatore ammassa l'argenteria e sua moglie, tutta scapigliata, tiene in mano un piccolo scrigno e altre robe nel grembiule; voglio parlare, ella mi serra la porta in faccia e parte correndo. Che cos'è questo? che cos'è questo? domando a tutti quelli che incontro. In questo mentre vedo un uomo all'ingresso della stalla, lo riconosco per il mio vetturino e mi accosto a lui: egli era in grado di appagare la mia curiosità. - Ecco, signore, egli disse, tutta una città in spavento, e non senza ragione: i Tedeschi sono alle porte, e se entrano è inevitabile il saccheggio. Tutti si salvano nelle chiese: ciascuno porta i suoi capitali sotto la custodia di Dio. - Ma i soldati, risposi, in simili casi

daranno luogo alla riflessione? eppoi i Tedeschi son tutti cattolici? - Mentre scorrevo così col mio conduttore, ecco che si muta scena: si ascoltano gridi di gioia, si suonano le campane, si tirano mortaretti. Tutti escono di chiesa, tutti riportano i loro beni: chi si cerca, chi s'incontra, chi s'abbraccia. E qual fu mai la cagione di questo cambiamento? Eccovene per l'intero il racconto. Un doppio spione, al soldo degli alleati come pure dei Tedeschi, era stato la notte precedente al campo dei primi nel villaggio di San Pietro, una lega distante dalla città, e aveva riferito che un distaccamento di truppe tedesche doveva foraggiare nei dintorni di Parma, con intenzione di fare una sorpresa alla città. Il maresciallo di Coigny, che comandava l'esercito, distaccò due reggimenti, Piccardia e Champagne, e li spedì per fare una ricognizione; ma siccome questo bravo generale non mancava mai di precauzione e vigilanza, fece subito arrestare lo spione, di cui diffidava, e fece mettere tutto il campo in armi. Non sbagliò; giunti i due reggimenti in vista delle fortificazioni della città, scoprirono l'esercito tedesco, composto da quarantamila uomini condotto dal maresciallo di Mercy con dieci pezzi di artiglieria da campagna. Facendo i Francesi la loro marcia per la strada maestra, attornata da larghe fosse, non potevano retrocedere: si avanzarono dunque bravamente, ma furono quasi tutti sbaragliati dall'artiglieria nemica. Questo fu appunto per il comandante francese il primo segnale della sorpresa. Lo spione fu impiccato sul fatto, e l'esercito si mise in marcia raddoppiando il passo. La strada era angusta e la cavalleria non poteva avanzare; la fanteria però caricò sì vigorosamente il nemico, che lo sforzò a retrocedere: ed ecco il momento in cui lo spavento dei Parmigiani si convertì in giubilo. Tutti correvano allora sulle mura della città, e io pure vi accorsi. Non si poteva vedere una battaglia più da vicino; il fumo impediva di ben distinguere gli oggetti, ma era sempre un colpo d'occhio rarissimo, che ben pochi possono darsi il vanto d'aver goduto. Il fuoco continuo durò nove ore senza interruzione, e finalmente la notte separò i due eserciti: i Tedeschi si dispersero nelle montagne di Reggio, e gli alleati restarono padroni del campo di battaglia. Il giorno dopo vidi condurre a Parma sopra una lettiga il maresciallo di Mercy, ucciso nel calor della battaglia. Fu imbalsamato e mandato in Germania, o così fu fatto al principe di Wurttemberg, che aveva incontrato la stessa sorte. Il dì seguente però, a mezzogiorno, si offrì agli occhi miei uno spettacolo molto più orribile e disgustoso. Lo formavano i cadaveri, ch'erano stati spogliati nella notte e si facevano ascendere a venticinquemila, tutti nudi e ammonticchiati. Si vedevano ovunque gambe,

braccia, crani e sangue. Che eccidio! Attesa la difficoltà di sotterrare tutti questi corpi trucidati, i Parmigiani temevano un'infezione dell'aria; ma la Repubblica di Venezia, che è quasi limitrofa ai domini parmigiani, e interessata perciò a garantire la salubrità dell'aria, spedì calcina in grande abbondanza, al fine di sgombrare dalla superficie della terra tutti i cadaveri.

Gli austriaci contarono 6172 tra morti e feriti, tra i quali il maresciallo de Mercy e 6 generali; ci fu anche un gran numero di disertori. I francesi ebbero 1141 soldati morti e 2305 feriti, oltre a 104 ufficiali morti e 452 feriti. I piemontesi, secondo un documento della Biblioteca Reale di Torino, ebbero 75 morti e 324 feriti, tra cui 12 ufficiali morti e 41 feriti.

Gli austriaci lasciarono il campo di battaglia. Gli alleati franco-piemontesi controllarono il territorio fino al fiume Secchia, comprese le città di Guastalla, Reggio e Modena, da cui il duca di Modena Rinaldo d'Este fu costretto a fuggire per rifugiarsi a Bologna. Ciò nonostante la battaglia non è considerata una grande vittoria degli eserciti alleati, che si riunirono nuovamente il 19 settembre 1734, per scontrarsi contro gli austriaci nella battaglia di Guastalla.

Nel 1737, tre anni dopo questi avvenimenti, il nobile scozzese Alexander Dick annotò nel suo diario:

Lasciammo Parma alle 11 di sera, e uscimmo dalla porta dove tre anni fa si combatté la grande battaglia in cui caddero tanti uomini. Gli imperiali occupavano il campo sulla sinistra, i francesi sulla destra. [...] Era straordinario vedere gli alberi e le siepi su ogni lato della strada, per tutta la sua lunghezza sbrecciati nei rami e nelle cortecce dai colpi di moschetto: come sono numerosi e assai evidenti i buchi delle palle di cannone sulle fattorie.

Il corpo dei granatieri di Sardegna si distinse particolarmente durante il combattimento: nel 1954 fu posta una lapide nel luogo della battaglia per ricordare il sacrificio dei suoi uomini.

