

Scenario:

In October 1456 komt de nog relatief jonge Baron Luciano di Baragazza door een jachtongeluk om het leven. Hij laat een nog ongehuwde dochter als enige erfgenaam achter.

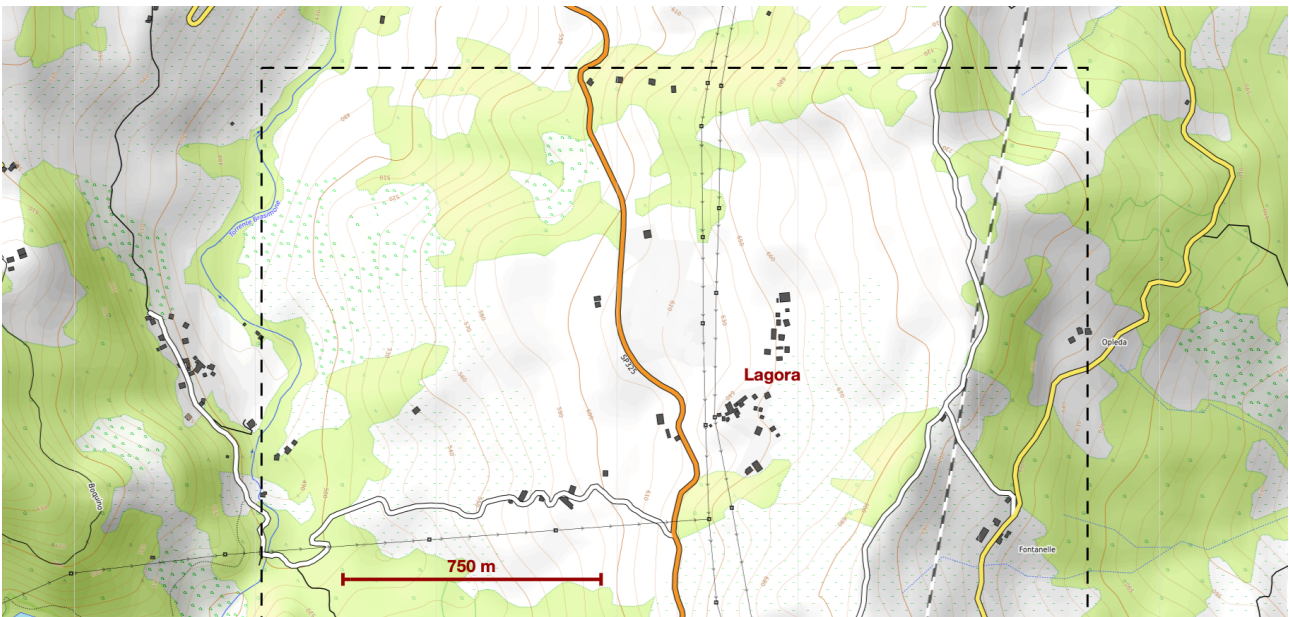
Luciano was vooruitstrevend, maar leenplichtig aan het conservatieve Bologna, en volgde met veel interesse de ontwikkelingen in de republiek Florence. In ieder geval op papier iets van een democratie. Mogelijk met een vooruitziende blik had hij de hand van zijn dochter reeds beloofd aan de zoon van de Graaf van Montepiano, leenplichtig aan Florence. Iedereen ging ervan uit dat de Baron t.z.t. nog wel een mannelijke erfgenaam zou produceren, maar door zijn plotselinge overlijden zal dat er niet meer van komen.

Bij de afhandeling van de nalatenschap is de belofte van Luciano aan de Graaf van Montepiano aan het licht gekomen. Gesteund door Florence heeft de Graaf aangegeven dat hij ervan uitgaat dat de belofte wordt ingewilligd. Dat zou echter betekenen dat de leenplicht van Baragazza overgaat van Bologna naar Florence. Nu is het een van de grootste gaten in de grond in de Apennijnen, Baragazza licht wel dicht bij een belangrijke doorgaande route tussen Bologna en Florence. De baten uit tolheffingen zijn, enerzijds, niet majeur, maar zeker geen sluitpost op de balans van Bologna, anderzijds.

Omdat het toch snel tot een huwelijk moet komen heeft Bologna een eigen kandidaat aangewezen is begonnen met de voorbereidingen. Florence besluit het er niet bij te laten zitten. De winter wordt gebruikt om plannen te smeden en men begint in het voorjaar met het werven van een leger. Het werven van Condottieri blijkt voorspoedig te verlopen. Al in Mei 1457 wordt Baragazza met succes bezet.

Kort na de bezetting komt er bericht dat Bologna een leger richting Baragazza zal sturen. Waarschijnlijk via de route Lagaro, Casitglione dei Pepoli en dan Baragazza. Tegen het einde van de middag van 12 juli 1457 ziet een voorpost, die zich provisorisch verschanst heeft in het gehucht Lagora iets ten noorden van Castiglione dei Pepoli, inderdaad de voorhoede van dit leger uit de bossen ten noorden van hen opdoemen.

Omdat er maar een goede weg is door dit dal is het leger van Bologna behoorlijk uitgestrekt geraakt. De voorhoede loopt daarom flink voor op de rest van het leger. De hoofdmacht van Florence bevindt zich nog in Baragazza, zo'n 6 kilometer gaans in zuidelijke richting via Casitglione dei Pepoli.



Scale:

2.5 cm = 50 paces = 33 meter

180 x 120 mm table = 2376 x 1584 m battlefield

1 element =  $\pm 160$  to  $\pm 320$  men in 3 to 4 ranks (cav - inf)

Units:

Heavy cavalry: 2 - 4 bases, one element deep

Light cavalry: 2 - 6 bases, two elements in depth

Close order infantry: 4 - 8 bases, two elements in depth

Close order pikemen: 4 - 16 bases, 4 elements in depth

Open order infantry: 2 - 8 bases, two elements in depth

Artillery: 1 - 3 bases, one element deep

Battle formation is per above. For combat purposes the number of bases equals the number of elements in frontage, i.e. a two elements deep formation of 6 elements counts as three engaged bases.

March column is one element wide and has all its elements one following the other

Battlefield condition	Tactical situation	Unit condition
TERRAIN	OUTNUMBERED	MORALE
WEATHER	OPEN FLANK	DISORDER
TIME OF DAY	BATTLE FORMATION	FATIGUE
VISIBLE	MARCH COLUMN	CASUALTIES
ENTRENCHMENT	DISTANCE (paces)	FALL BACK
	DURATION (min)	BROKEN
Unit quality	Leadership	Others
MERCENARY	FAMILY INTRIGUE	WILDCARD
CITY MILITIA	CONDOTTIERI	POLITICS
FAMIGLIA DUCALE	MONEY	FIREWEAPON
ARMOUR	COMMUNICATION	PLUNDER
WEAPON	IN COMBAT	

*N.B. keywords may be used in any context. Headings are for structuring only.*

Table 1: the MATRIX

	1 minute	2 minutes	5 minutes	10 minutes
Infantry marching	100	200	500	1000
Infantry battle formation	50	100	250	500
Cavalry	150	300	750	1500
Cavalry trotting	300	600	--	--
Cavalry galloping	600	--	--	--
Limbered artillery	--	--	500	1000
Staff officers	as cavalry			

Table 2: typical movement distances in paces per unit of time

Weapon	Range in paces
Handguns (but really scary stuff!)	100
Bows of any type	200
Bombards	500

Table#: factual effective shooting ranges

PoS estimate	3D6 Score needed
Done deal, but...	4+
Highly likely	6+
Very likely	8+
Likely	10+
50-50	11+
Unlikely	12+
Very unlikely	14+
Highly unlikely	16+
A very long shot indeed	18+

Table 3: PoS and 3D6 score needed

Score versus need	Actual RESULT	RESULT adjustment	
		Movement	Time required
10 below	This better be forgotten	no move	no action
8 below	Utter failure	-90% move	+100% minutes
4 below	Failure	-66% move	+50% minutes
1 or 2 below	Below expectations	-33% move	+25% minutes
equal or 1 above	Succes	As RESULT	As RESULT
2 above	Above expectations	+10% move	-10% minutes
4 above	Great Succes	+20% move	-20% minute
8 above	Overwhelming succes	+33% move	-33% minutes
10 above	The stuff of legend	+66% move	-50% minutes

Table 6a: RESULT adjustments for active player

Determining combat casualties:

1. After establishing and implementing RESULT, roll 4D6 per engaged base
  2. Each D6 scoring as per table 4 represents 1 hit on the target unit
  3. Match total number of hits per target unit base to get resulting casualty level
- N.B. hits do not accumulate. Casualty levels are permanent and can only go up.

A unit with light casualties again receiving light casualties moves to heavy casualties. A unit with heavy casualties only moves to severe casualties when again receiving heavy casualties. No unit will go higher than severe casualties, nor is destroyed based only on received casualties.

Score versus need	Actual RESULT	Active player	Non-active player
10 below	This better be forgotten	No casualties inflicted	+200% D6
8 below	Utter failure	-75% D6	+100% D6
4 below	Failure	-50% D6	+50% D6
1 or 2 below	Below expectations	-25% D6	+25% D6
equal or 1 above	Succes	As per table 4	As per table 4
2 above	Above expectations	+25% D6	-25% D6
4 above	Great Succes	+50% D6	-50% D6
8 above	Overwhelming succes	+100% D6	-75% D6
10 above	The stuff of legend	+200% D6	No casualties inflicted

Table 6b: casualties D6 adjustments for both player

Engaging unit		Unit being engaged		
		Infantry	Cavalry	Artillery
Infantry	If successful	3+	5+	Destroyed
	If unsuccessful	5+	6+	No effect
Cavalry	If successful	Severe casualties	4+	Destroyed
	If unsuccessful	6+	5+	No effect
Ranged attack	If successful	5+	5+	6+
	If unsuccessful	No effect	No effect	No effect

Table 4: Casualty to hit scores

Number of hits	Casualty level
2 hits per base	Light
3 hits per base	Heavy
4 hits per base	Severe

Table 5: casualty level per number of hits on the unit

