

# BATTLE OF AGNADELLO

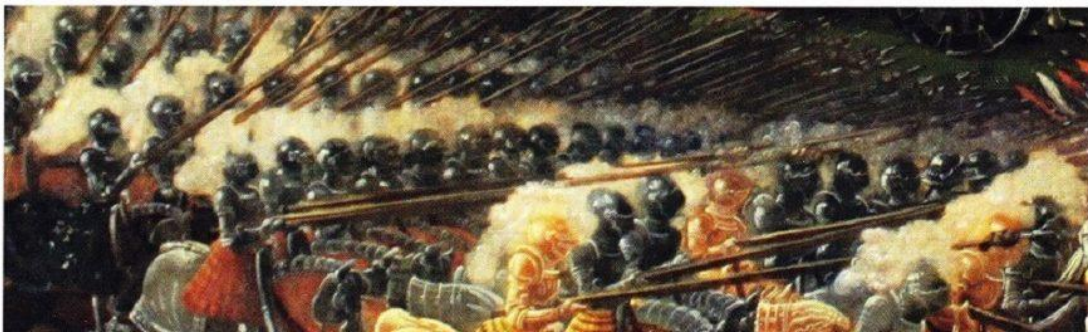
La Repubblica di Venezia costretta a ritirarsi dalla Lombardia

---

## THE BATTLE OF AGNADELLO 1509

---

Epic Battles Scenario: The military clash between the French forces of King Louis XII, and the Venetian army that shattered the armies of the Republic



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 20/09/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

### I WARGAMES E BALENA LUDENS



**BALENA  
LUDENS  
WARGAMES**

Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita).

Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

## Introduzione storica



Foto 1 – Il Re di Francia, Luigi XII, impegnato in battaglia ad Agnadello.

Alla fine del 1400 la Repubblica di Venezia era una delle più ricche e vitali d'Europa, ed i suoi possedimenti comprendevano gran parte della valle padana, inclusa la Romagna e una parte delle Marche, arrivando al confine col ducato di Milano: questo preoccupava ed ingelosiva tutte le altre "potenze" al punto che, il 10 dicembre 1508, esse si accordarono segretamente per attaccare Venezia e portarle via parte dei suoi territori.

La città in cui fu stipulato l'accordo (Cambrai, in Francia) diede poi il nome all'alleanza (Lega di Cambrai) e il successivo conflitto prese il nome di Terza Guerra d'Italia, dato che si svolse interamente nella nostra penisola.

Così il 15 Aprile 1509 l'esercito francese (il meglio armato e il più addestrato dell'epoca) varcò il fiume Adda (il confine fra Milano e Venezia) con il Re Luigi XII in testa e mosse verso Venezia.

Il 14 Maggio l'avanguardia francese arrivò a contatto con la retroguardia veneziana e la battaglia ebbe inizio: purtroppo per Venezia alcuni dei suoi generali non avevano intenzione di farsi ingaggiare e rimasero quindi... a guardare, permettendo ai francesi, che per lungo tempo rischiarono di essere sconfitti, di recuperare, circondare i nemici e alla fine di travolgerli. Fu veramente un bagno di sangue.

## THE BATTLE OF AGNADELLO

### Presentazione del gioco

**Agnadello 1509** è un wargame che simula questa battaglia utilizzando le regole della serie **Epic Battles**, scritte da Donato Maglionico per il suo [Historical Game Studio](#): avevamo già parlato di questo regolamento (leggetevi l'articolo dello scorso anno [a questo link](#)) ma questa volta Donato ha scelto di presentarci una prima "battaglia" completa, utilizzando dei classici counters e una grande mappa ad esagoni.

# Unboxing



Foto 2 – I componenti del wargame.

**Agnadello 1509** è venduto in una busta trasparente (zip lock) che contiene una mappa (625x890 mm), una fustella con le unità da utilizzare nella battaglia (31 francesi e 27 veneziani) e 270 marcatori di vario tipo da usare per l'intera serie.

Il regolamento (la nostra copia è in inglese) ha 50 pagine, tutte a colori, una parte delle quali (15 pagine) è dedicata alle note storiche mentre altre 20 contengono lo schieramento iniziale e tutte le tabelle da usare nel gioco, incluso un... orologio da incollare su cartone e ritagliare per seguire il passaggio del tempo (manca in effetti il tradizionale tracciato dei turni).

Restano dunque una dozzina di pagine di regole generali (per l'intera serie) e 5 pagine per quelle specifiche di questa battaglia.

I giocatori dovranno inoltre procurarsi dei dadi perché non sono inclusi nella confezione.

## Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La scheda del Setup fornita con il gioco.

Lo schieramento iniziale di **Agnadello 1509** è chiaramente indicato per entrambi gli eserciti nella scheda riprodotta qui sopra, ma ci sono ben tre pagine per fazione che illustrano non solo le unità presenti in campo all’inizio, ma anche quelle che arriveranno a vari orari durante la battaglia. Tutte devono essere schierate con il lato anteriore che punta a un vertice dell’esagono occupato.

I veneziani hanno tre gruppi (chiamati “Battaglie”) sotto tre diversi comandanti:

- Bartolomeo D’aviano (comandante in capo, giudicato “ottimo” dalle regole) guida la prima battaglia;
- Antonino Pio da Carpi (giudicato “incompetente”) è con la seconda;
- Piero Dal Monte (giudicato “buono”) è a capo della retroguardia

I Francesi del Re Luigi XII sono divisi in quattro gruppi:

- L’avanguardia, agli ordini di Giangiacomo Trivulzio (ottimo);
- La divisione francese, sotto Charles d’Amboise (mediocre);
- Gli svizzeri;

- La retroguardia, agli ordini di Re Luigi (buono)

[caption id="attachment\_68365" align="aligncenter" width="1024"]

### Battle of Agnadello 1509 – French Army



### Battle of Agnadello 1509 – Venetian Army

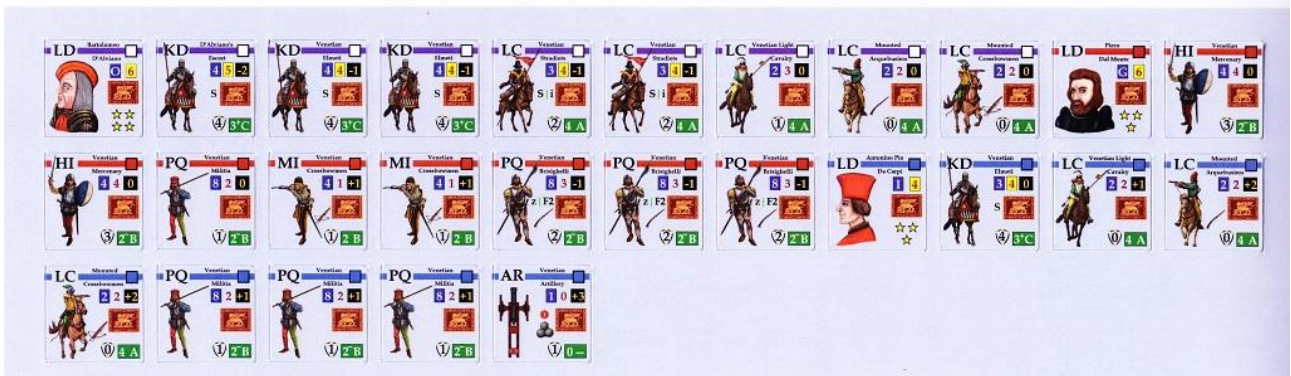


Foto 4 – Le unità in gioco.

In **Agnadello 1509** ci sono in totale 58 unità di grandi dimensioni (22x22 mm) da defustellare (31 Francesi e 27 veneziani) e su ogni counter sono stampate parecchie indicazioni:

- Leaders (i counters con la faccia dei generali e la sigla LD): sono riportati il loro nome storico; una striscia con il colore delle unità sotto il loro comando; la loro “qualità” (O = Ottimo; G = Buono, I = Incompetente, ecc.); il raggio di comando; il loro grado (1-4 stelle) e l’esercito di appartenenza (Bandiera col leone per la Serenissima e con i gigli per i francesi)
- Unità combattenti (i counters con la figurina di un soldato) che hanno anch’essi una striscia colorata per sapere chi è il loro leader; una sigla (PQ = Picchiere; LC = Cavalleria Leggera, MI = Fanteria Media, ecc.); tipo di arma (alabarda, archibugio, ecc.); Punti Forza (PF); valore in combattimento; morale; armatura; velocità.

Le unità sono molto belle: sono state stampate su cartoncino con superficie lucida e richiedono un po’ di attenzione (e l’aiuto di un taglia-balsa ben affilato) per essere staccate senza danneggiarle.

## Il Gioco

Dopo aver schierato le unità in campo prendetevi 5 minuti per leggere le note storiche relative alla battaglia e ai protagonisti: si tratta di annotazioni molto interessanti e possono anche esservi utili per decidere quale tattica adottare durante la partita.

Come abbiamo già anticipato tutte le unità devono essere “orientate” in modo da avere il lato anteriore del segnalino che punta ad un vertice dell’esagono in cui si trovano: in questo modo verranno creati due esagoni di “Fronte”, due di “Fianco” e due di “Retro”.

Quando una unità muove deve avanzare per prima cosa in uno dei due esagoni di “Fronte”, poi procederà in questo modo fino ad esaurire la capacità di movimento (in Punti Movimento, o PA, come indicato sull’unità stessa): spendendo dei PA extra essa può anche cambiare orientamento di uno o più vertici per poi proseguire la sua avanzata nella nuova direzione.

I due esagoni di “Fronte” costituiscono anche la “Zona di Controllo” (ZOC) delle unità e se un nemico entra nella loro ZOC deve fermarsi (e perdere tutti i PM rimasti).

[caption id="attachment\_68366" align="aligncenter" width="1024"]

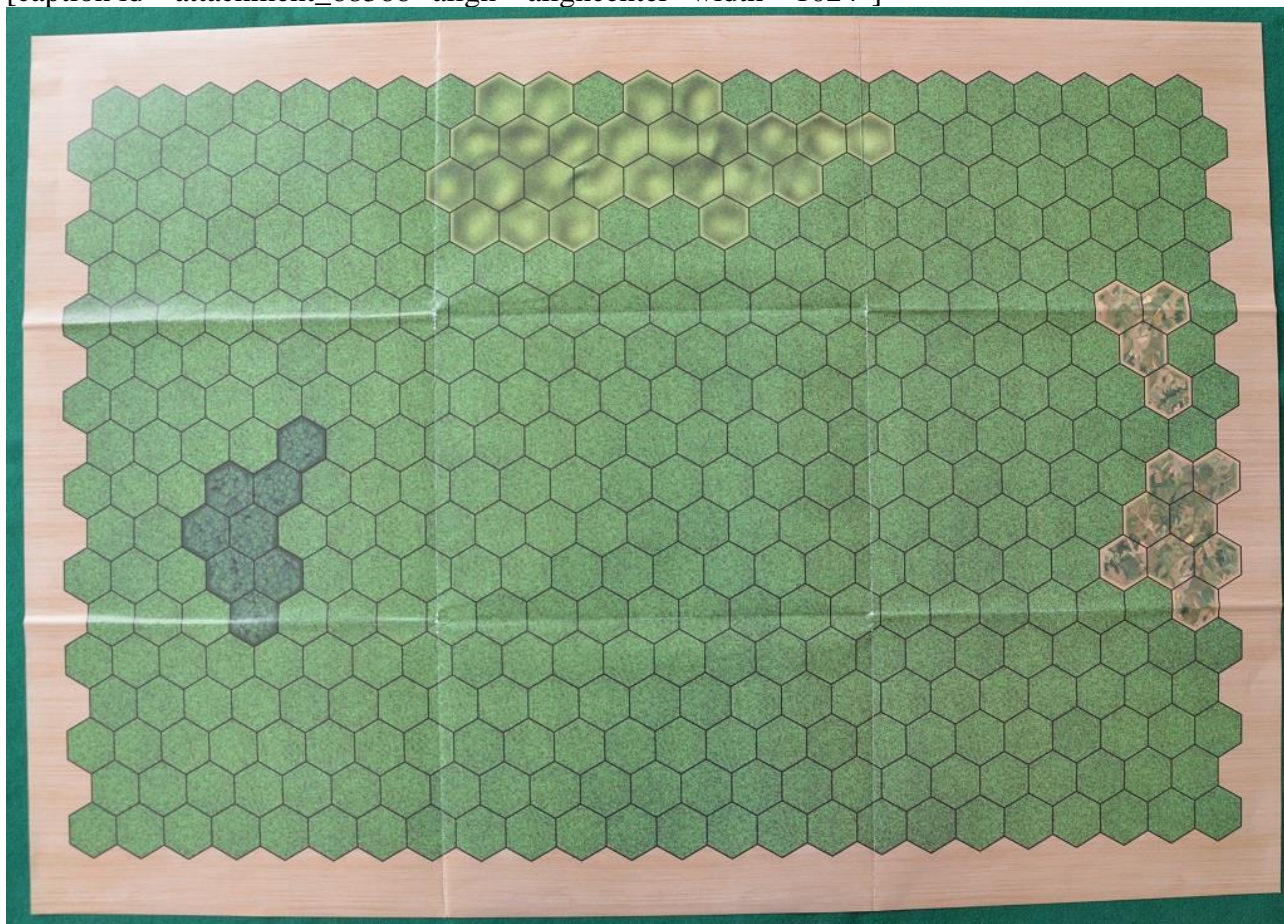


Foto 5 – Il campo di battaglia di Agnadello.

La battaglia di **Agnadello 1509** si svolge in un’area piuttosto pianeggiante, delimitata da un bosco, sulla sinistra, da una collina, a nord, e da un terreno difficoltoso sulla destra: il costo in PM per entrare in questi terreni è indicato su un’apposita tabella e bisogna tenerne conto quando si studia la tattica da utilizzare.

La sequenza di gioco è la seguente:

- (1) I giocatori verificano chi ha l'iniziativa in quel turno, consultando la relativa tabella (e sapendo che i generali migliori hanno più probabilità di essere i primi).
- (2) Un'altra tabella permette di conoscere il numero di "Ordini" che ogni Leader può emanare o passare alle sue truppe: ci sono Generali superiori (3-4 stelle) che possono decidere da 1 a 4 ordine, mentre i Generali intermedi (2 stelle) devono ricevere un ordine dal loro superiore per stilare i propri: infine i generali di più basso livello (1 stella) si limitano a passare l'ordine ricevuto alle truppe sotto il loro comando.
- (3) Con certe unità può capitare che gli uomini si lascino prendere dall'impeto e decidano di avanzare verso il nemico senza aspettare gli ordini, ma nella maggior parte dei casi l'esercito è abbastanza disciplinato da ascoltare i suoi generali ed agire in base agli ordini ricevuti. Questi permettono di mettere in linea le unità, di raggrupparle, riorganizzarle, farle avanzare, ecc.

Game Charts		
Ranged attack resolution		
<b>Procedure:</b> Roll a number of dice equal to the RAV unit apply the eligible causes.		
Eligible causes		Effects on the dice thrown
Distance of the target	Throwing Weapons	<b>Note:</b> At long distance each score equal to 6 has to be decreased of 1 point, this means that a couple of 6 do not reduce the combat unit's strength but they just increase the attrition of the combat unit of two points.
Long	Long	
Short	Short	
Pointblank	----	
Veteran attacking units		<ul style="list-style-type: none"> <li>Roll again all the 4 obtained</li> </ul>
Target unit protection		<ul style="list-style-type: none"> <li>Roll again a number of dice equal to the number of target's protection among all highest scores that have obtained damages. In this new throw, the six obtained contributes to the attrition points increasing but never to the unit strength reduction.</li> </ul>
<b>Results:</b> Each couple of 6 reduces of a point the unit's strength while each 5 or 6 increase of a point the unit's attrition.		
Panic test		
<b>Conditions to perform the test:</b> Strength points losing or to be a target of a ranged attack during the charge.		
<b>Procedure:</b> Roll a number of dice equal to the number of the eligible causes. The number of 6 obtained determine the effects on the combat unit. The results depend on the phase when the ranged attack occurs.		
Applicable causes of the testing unit		#d6
Hits suffered	For each hit suffered by ranged weapons	+1d6
	The unit has been hit by artillery or war machines	+1d6
	For each strength point eliminated by the ranged attack directly	+1d6
Unit's morale	Unit belongs to a scared group	+4d6
	Adding the combat unit's morale	± (Mo)d6
Generals aggregate	One or more generals who may issue orders are aggregated with the unit	-1d6
Ranged attack in combat phase*	For each hit suffered that exceeds the current unit's cohesion factor	+1d6
	The number of hits suffered is greater than the half of the current strength of the unit	+1d6
<i>(* Such factors might act only in the combat melee phase and not when the panic test is consequence of a ranged attack on it)</i>		
Test results		
Number of 6	Effects on the unit attacked (ranged attack phase)	Effects on the unit that is charging the enemy (combat phase)
1	The unit retreats of 1 hex	The unit is disordered. Combat melee goes on.
2	The unit retreats of 1 hex and it suffers of 1 disorder point	The charge is stopped. The combat unit cannot attack the enemy and it takes 1 disorder point. The combat continues in the next turn of game.
3	The unit retreats of 1 hex and it suffers of 2 disorder points	The charge is stopped. The unit retreats of 1 hex and it suffers of 2 disorder point.
4	Unit in routed and it suffers of 3 disorder points	Unit in routed and it suffers of 3 disorder points.
<b>Note:</b> The unit suffers of 1 more attrition point whether the retreat is not possible.		

Foto 6 – Tabella per la risoluzione dei Tiri a distanza e determinare se un'unità va in panico.



(4) Arrivate in prossimità del nemico le unità di tiratori possono attaccarlo a distanza: per calcolare la “Potenza” dell’attacco bisogna moltiplicare la “Forza” dell’unità per il fattore di attacco della sua arma in base al “bersaglio” (ad esempio la Forza raddoppia contro formazioni molto compatte, oppure dimezza contro fanteria in colonna, ecc.). Il numero che risulta indica quanti dadi lanciare e, in base al valore ottenuto, il nemico subisce dei danni o riceve punti di “attrito”. I nuovi valori vengono aggiornati sotto alle unità colpite con appositi segnalini numerici.

(5) Se invece le unità degli opposti schieramenti a contatto si genera una serie di combattimenti corpo a corpo, da risolvere uno dopo l’altro, attaccando tutte le unità nella propria ZOC (i due esagoni frontali). Si deve tenere conto dell’armamento dei combattenti (utilizzando la tabella che vedete nella foto 7 qui sotto), dell’eventuale Impetuosità delle truppe che caricano, degli effetti del terreno e della situazione tattica (attacchi sul fianco o sul retro, ecc.), poi si utilizza un’altra tabella che assegna perdite e conseguenze. Prima di arrivare al risultato dello scontro occorre però eseguire un check per vedere se uno dei combattenti viene preso dal... panico, ritirandosi dallo scontro.

Game Charts

Melee Weapons Superiority Chart							
Att.	PQ	HI	MI	LI	KD	HC	LC
Def.							
PQ	N	N	D	D	D	D	D
HI	N	N	D	D	A	A	N
MI	A	N	N	D	A2	A2	N
LI	A	A	N	N	A2	A2	A
KD	A	D2	D2	D2	N	N	D
HC	A	D	D2	D2	N	N	D
LC	A	N	N	D	A	A	N

**Legenda:**  
**N** = No superiority: The attacker does not receive modification in resolving the combat melee.  
**A** = Attacker superior: The attacker gains one more die in resolving the combat melee.  
**A2** = Attacker superior: The attacker gains two more dice in resolving the combat melee.  
**D** = Defender superior: The attacker loses one die in resolving the combat melee.  
**D2** = Defender superior: The attacker loses two dice in resolving the combat melee.

**Note 1:** The units that attacks an artillery or a war machine always gains the superiority (A2 if they are a heavy unit, A for the light unit), instead artilleries and war machines never have superiority against the other enemies.  
**Note 2:** Units threatened/attacked on flank/rear never apply the superiority in attack whether this carry them to gain an advantage against enemies that are not fighting in skirmish mode.  
**Note 3:** Units belonging to a scared group cannot gain superiority during the melee.

**PQ** Square of Pikemen  
**HI** Heavy Infantry  
**MI** Medium Infantry  
**LI** Light Infantry  
**KD** Cendarmes  
**HC** Heavy Cavalry  
**LC** Light Cavalry

Foto 7 – La tabella per confrontare la differenza di armamento e protezione fra le diverse unità, in modo da determinare la superiorità.

(6) Le unità che perdono uno scontro possono andare incontro ad un controllo del morale, oppure si ritirano o vanno addirittura in rotta, scappando verso l'esterno del campo di battaglia, spesso inseguite dai vincitori.

Tutte le “perdite” contribuiscono a ridurre la coesione dei due eserciti: se essa arriva a zero è la fine: le unità vengono prese dal panico e abbandonano la battaglia, concedendo la vittoria all'avversario.

Queste regole sono state create per essere applicate ad una serie di battaglie dello stesso periodo: negli anni scorsi l'autore (Donato Maglionico) ci aveva già presentato degli scontri in 3D, ma adesso ha raffinato le regole, le ha semplificate e riordinate, rendendole più “universali” e può quindi presentarcele per risolvere diverse battaglie che andranno dall'antichità fino al 1800.

## Commento finale

**Agnadello 1509** non è un gioco semplice perché ci sono tante sfaccettature di cui tenere conto e tante tabelle da esaminare per risolvere la maggior parte delle azioni: serve quindi qualche partita di prova per imparare ad usarle. L'unico problema è che esse sono stampate all'interno del regolamento e quindi serviranno una decina di fotocopie per averle tutte a portata di mano e facilitare così la consultazione.

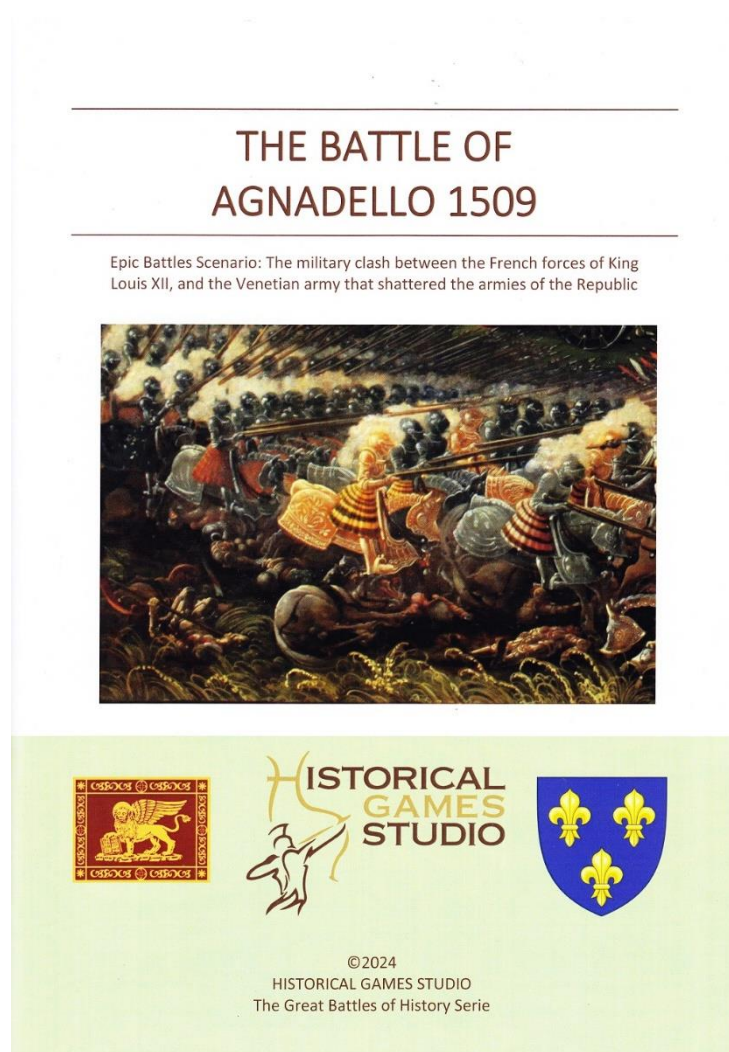


Foto 8 – La copertina del regolamento di Agnadello 1509.

I wargamers abituati ai giochi con le miniature non avranno grossi problemi ad adattarsi alle regole e potranno anche effettuare le battaglie con dei soldatini, su un campo di adeguate dimensioni. Gli altri appassionati di giochi storici ci metteranno un paio di ore in più per assimilare alcuni concetti chiave del gioco e abituarsi alle tabelle da consultate, ma chi arriverà in fondo poi sarà ripagato da battaglie piuttosto realistiche, visto che tengono conto di tanti fattori che nei giochi su carta spesso vengono “inglobate” nei valori delle unità.

La grafica del gioco è molto bella ed invita a sedersi al campo di battaglia, quindi... perché non ci provate?

Se non lo trovate dal vostro negoziante preferito potete visitare il sito di “**Historical Games Studio**” a *questo link* o scrivendo a [info@historicalgamesstudio.com](mailto:info@historicalgamesstudio.com) e chiedere direttamente all'autore come procurarvene una copia.