

Scenario I. 1796: L'Ascesa di Napoleone

Sulle scene della storia sta per apparire un grande comandante. Napoleone ha ricevuto il primo comando: l'accozzaglia di soldati Francesi "Armata d'Italia" si prepara ad invadere l'Italia. I soldati non hanno scarpe, cibo, e non hanno paga, ma almeno sono superiori numericamente. Storicamente, Napoleone li guidò verso la vittoria e ciò diede inizio all'ascesa improvvisa verso il titolo di Imperatore. Sei in grado di vincere nonostante le scarse probabilità di successo, e costruire un Impero?

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Aprile, 1796

- La Francia è in guerra contro la Gran Bretagna e l'Austria all'inizio dello scenario.
- La Gran Bretagna e l'Austria sono alleate all'inizio dello scenario.
- Tutte le Nazioni in Gioco iniziano lo scenario con 1 PAP.
- La Francia muove per prima, tuttavia la Gran Bretagna e l'Austria non possono muovere durante il primo turno. *Ciò intende simulare la loro indecisione sulla prossima mossa da eseguire, ma anche il fatto che Napoleone prese l'iniziativa.*

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Austria (solo Storico)

3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria (Storico o Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:

Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario II. 1800: La Seconda Coalizione

Da due anni sta infuriando una seconda guerra. Napoleone è appena ritornato da un'avventura disastrosa in Egitto scoprendo che i nemici della Francia hanno nuovamente guidato i propri eserciti in prossimità dei confini Francesi. Egli prende il controllo e tenta di ripetere la campagna del 1796 in Italia.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Aprile, 1800

- La Gran Bretagna, l'Austria e l'Impero Ottomano sono alleati ed in guerra contro la Francia all'inizio dello scenario.
- Tutte le Nazioni in Gioco iniziano lo scenario con 1 PAP
- La Francia inizia per prima.
- La Russia deve tirare i dadi per il Valore di Sottomissione se perde 3 o più unità in una battaglia qualsiasi.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Austria (solo Storico)

3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria (Storico o Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Impero Ottomano (Storico o Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Impero Ottomano (Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Impero Ottomano: Prussia (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:

Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario III. 1802: Pace e Alternative

La Pace di Luneville nel Febbraio del 1801 e di Amiens nel Marzo del 1802 diedero a Napoleone la libertà di scegliere un cammino per la Francia. Egli decise di sviluppare la “Grande Armee” e di rafforzare la posizione della Francia in Germania ed in Italia. Egli decide anche di incoronarsi Imperatore, beffandosi del diritto divino dei Re. Queste azioni alla fine provocarono l’ostilità degli altri sovrani d’Europa e li condussero alla guerra. Questo periodo offre il miglior punto di partenza per una storia alternativa, quindi lo rende il miglior scenario per una partita Non Storica con molti giocatori.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Aprile, 1802

- La Francia inizia per prima.
- Tutte le Nazioni in Gioco iniziano la scenario con 1 PAP, tranne la Francia, che ne ha 2.
- Tutte le Nazioni in Gioco sono neutrali.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Scelta di 2: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (la Francia dovrebbe essere una delle due) (Non Storico)

3 Giocatori: Scelta di 3: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (la Francia dovrebbe essere una delle 3) (Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:

Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario IV. 1805: Salto nel Danubio (o “il Blitz di Austerlitz”)

La Campagna di Austerlitz: il momento di splendore di Napoleone. Annullando l’invasione già pianificata dell’Inghilterra, Napoleone marcia con la sua Grande Armata per la Francia sino in Germania per circondare un esercito Austriaco ad Ulm. Egli dopo continua la sua turbinante campagna conquistando Vienna e sconfiggendo gli eserciti congiunti Austro-Russi ad Austerlitz.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Settembre, 1805

- All’inizio dello scenario la Gran Bretagna, l’Austria, e la Russia sono alleate ed in Guerra contro la Francia e la Spagna (che sono alleate).
- La Francia muove per prima.
- Tutte le Nazioni in Gioco iniziano con 1 PAP; la Francia inizia con 2 PAP.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Austria (solo Storico)

3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria (Storico o Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (Storico o Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Spagna (Storico o Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:

Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario V. 1806 – 1807: Chi è il prossimo?

Con la sottomissione dell’Austria, Napoleone decide di combattere contro la Prussia, sapendo che una vittoria lo renderebbe completamente dominante nell’Europa Centrale.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Settembre, 1806

- La Francia e la Spagna sono alleate ed in guerra contro la Prussia, Russia, e Gran Bretagna (alleate tra di loro)
- La Francia muove per prima.
- Tutte le Nazioni in Gioco iniziano con 1 PAP; la Francia inizia con 2 PAP

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Russia (solo Storico)

3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Russia o Prussia (Storico o Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Prussia: Russia, oppure Francia: Spagna: Gran Bretagna: Russia (Storico o Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Spagna: Russia: Prussia (Storico o Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:

Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario VI. 1809: La Fenice Austriaca e la Palude Spagnola

Un esercito Austriaco riorganizzato cerca la vendetta contro Napoleone mentre l'esercito Francese si è impantanato in Spagna.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Aprile 1809

- L’Austria, la Gran Bretagna, e la Spagna sono alleate ed in guerra contro la Francia.
- Austria muove per prima.
- Se si utilizzano le Regole Avanzate, il giocatore Spagnolo o Inglese inizia la partita con la carta Effetto “Attrition in Spain”.
- Tutte le Regioni del Territorio Nazionale Spagnolo controllate dalla Francia, e la regione Tyrol iniziano lo scenario con un Gettone Rivolta sopra di esse.
- La Russia è in guerra contro l’Impero Ottomano (entrambe sono attive)
- La Russia è in guerra contro la Svezia (controllata da chiunque controlli l’Impero Ottomano)
- Se la Russia o l’Impero Ottomano forma un’Alleanza, l’altra nazione automaticamente forma l’altra Alleanza.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Austria (solo Storico)

3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria (Storico o Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Spagna (Storico); Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (Spagna controllata dalla Gran Bretagna) (Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Spagna controllata dalla Gran Bretagna) (Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Impero Ottomano (Spagna controllata dalla Gran Bretagna) (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:

Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario VII. 1812: In Russia con Amore

Per cinque anni Francia e Russia rimasero in pace, ma la frustrazione di Napoleone circa la sua incapacità di sottomettere la Gran Bretagna, lo condusse a tentar di eliminare l'unico temibile avversario rimasto nel continente. Allo stesso tempo, Alexander, Zar di Russia, era stanco del dominio della Francia sull'Europa Centrale ed Occidentale. La guerra fu quasi inevitabile. Malgrado fosse impegnato in Spagna in una guerriglia apparentemente senza fine, Napoleone ammassò un enorme esercito di circa 500.000 truppe di tutte le nazionalità per l'invasione della Russia. Mentre l'immenso esercito si spingeva sempre più in profondità nel vasto entroterra Russo, l'esercito Russo indietreggiava, fermandosi soltanto per rallentare gli invasori. Disordini, malattie, e guarnigioni esaurirono lentamente le lunghe linee di approvvigionamento dell'esercito Napoleonico. Dopo un sanguinoso scontro a fuoco nella battaglia di Borodino proprio alle porte di Mosca, le rimanenti truppe di Napoleone marciarono sulla Capitale Russa per essere accolte da strade deserte. Invece dell'usuale parata di vittoria, ci fu un silenzio inquietante seguito da fiamme e fumo. I Russi stavano bruciando la loro Capitale!

Dopo aver spento gli incendi, l'esercito di Napoleone si sistemò tra le rovine ad aspettare la resa dei Russi. Venne solo il silenzio. Rendendosi conto che il suo esercito non poteva rifornirsi in una città morta nel cuore della nazione nemica, Napoleone decise di ritirarsi in Polonia per l'inverno. La marcia fuori dalla Russia iniziò come una processione ordinata, ma degenerò rapidamente non appena gruppi di Cosacchi circondarono l'esercito, uccidendo chiunque rimanesse indietro o andasse troppo lontano alla ricerca di cibo.

E dopo arrivò l'inverno. Le truppe infreddolite, stanche, e affamate iniziarono a gettarsi nel panico, e presto l'esercito si trasformò in una folla in tumulto. Nuove armate Russe iniziarono a circondare i Francesi rifugiati e quasi li intrappolarono una seconda volta. Infine, 20.000 sopravvissuti sfiniti tornarono indietro con difficoltà attraverso il Fiume Niemen, dove l'invasione ebbe inizio cinque mesi prima. La Russia aveva inghiottito uno dei più potenti eserciti mai radunati. La reputazione di invincibilità di Napoleone era ora a pezzi come il suo esercito, ed il suo impero era appeso ad un filo.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Giugno, 1812

- La Francia muove per prima.
- La Gran Bretagna, la Russia, e la Spagna sono alleate ed in guerra contro la Francia ed i suoi alleati all'inizio dello scenario.
- La Francia, l'Austria, e la Prussia sono alleate ed in guerra contro la Russia ed i suoi alleati all'inizio dello scenario.
- Tutte le Regioni Nazionali Spagnole controllate dalla Francia iniziano lo scenario con un Gettone Rivolta sopra di esse.
- Se si usano le Regole Avanzate, il giocatore Inglese o Spagnolo inizia la partita tenendo la Carta Effetto "Attrition in Spain".
- Se si usano le Regole Avanzate, il giocatore Russo inizia la partita tenendo la Carta Effetto "Attrition in Russia".
- In una partita "Storica", la Francia controlla tutte le unità Austriache e Prussiane che non si trovino nelle loro Regioni Capitale. Le unità nelle Capitali Austriaca e Prussiana possono essere solo mosse, e possono essere prodotte, se quella nazione aderisce ad

un'Alleanza Anti-Francese. Quando aderiscono all'Alleanza Anti-Francese, il loro Valore di Sottomissione vanno a 4 punti. (Austria aderirà all'Alleanza Anti-Francese solo dopo che lo avrà fatto la Prussia)

- In una partita "Storica", i Valori Diplomatici Inglese e Russo con l'Austria e la Prussia aumentano di 1 punto per ogni unità Russa nel Territorio Nazionale Prussiano dopo il Novembre del 1812.
- In una partita con meno di 6 giocatori, la Gran Bretagna controlla le forze della Spagna.
- In una partita "Non-Storica", la Francia non può rompere l'Alleanza con l'Austria o la Prussia (e viceversa), sino al turno del Gennaio 1813.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Russia (solo Storico)

3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Russia (Storico o Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Russia: Austria (Storico o Non storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali: Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario VIII. 1813 – 1814: Difendendo l'Impero

Dopo la terribile ritirata dalla Russia attraverso la Polonia, e verso la Germania, non rimase molto della Grande Armata. Napoleone si precipitò in Francia per formare un nuovo esercito. Nel frattempo, l'esercito Russo, guidato da gruppi di Cosacchi, marciava verso occidente per vendicare l'incendio di Mosca. L'esercito avanzò attraverso la Polonia e la Prussia. La comparsa dei Russi diede ai Prussiani la possibilità di unirsi a loro e dichiarare guerra a Napoleone. Cose che minacciavano di disfare l'Impero Francese, ma non fu troppo tardi. Un nuovo esercito di coscritti stava marciando dalla Francia verso est. Napoleone poteva ancora usare la sua magia sul campo di battaglia e capovolgere l'insuccesso in Russia. Tuttavia, l'ulcera in Spagna continuava ad indebolire le forze Francesi.

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Marzo, 1813

- La Gran Bretagna, la Russia, la Spagna, e la Prussia sono alleate ed in guerra contro la Francia. L'Austria e l'Impero Ottomano sono neutrali.
- La Francia muove per prima.
- La Gran Bretagna è in guerra contro gli Stati Uniti, quindi, la sua flotta nello scenario europeo è più debole del normale, e perde 2-12 Punti Produzione (tirando due dadi) durante ogni Fase di Produzione. Ciò rappresenta l'invio di risorse per combattere la guerra in Nord America e la perdita di merci a causa dei corsari Americani.
- Nelle partite con meno di 6 giocatori, la Gran Bretagna controlla le forze Spagnole.
- Nelle partite con meno di 4 giocatori, la Russia controlla le forze Prussiane.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Russia (solo Storico)
3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Russia (Storico o Non Storico)
4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Russia: Prussia (Storico o Non Storico)
5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Non Storico)
6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)
7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:
Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario IX. 1815: Mai Più!

Napoleone fugge dal suo esilio sull'isola d'Elba per diventare ancora una volta Imperatore. Il resto d'Europa mette da parte le proprie dispute e si allea per sbarazzarsi di questo capo militare che li ha torturati per quasi 20 anni. Storicamente, il tentativo di Napoleone si chiuse a Waterloo. Puoi fare di meglio?

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Giugno, 1815

- La Gran Bretagna, la Prussia, la Russia, l'Austria, e la Spagna sono alleate ed in guerra contro la Francia all'inizio dello scenario.
- La Francia muove per prima
- Nelle partite con meno di 4 giocatori, l'Austria controlla le forze Russe.
- Nelle partite con meno di 5 giocatori, la Gran Bretagna controlla le forze Prussiane.
- Nelle partite con meno di 6 giocatori, la Gran Bretagna controlla le forze Spagnole.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: Francia: Gran Bretagna o Austria (solo Storico)
3 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria (Storico o Non Storico)
4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (Storico o Non Storico)
5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Storico o Non Storico)
6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)
7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:
Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

*Tipi di Unità Speciali

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.

Scenario X. 1820: Ogni uomo per sè stesso!

Al termine delle guerre Napoleoniche, i diplomatici si spartirono i beni, e l'Europa vide uno dei più lunghi periodi di pace continua mai conosciuta. Ma cosa sarebbe accaduto se l'equilibrio delle forze politiche avesse portato ad alleanze e all'instabilità come accadde poi nel 1914?

Regole Specifiche dello Scenario

Inizio: Aprile, 1820 (usa l'anno 1800 sulla tabella ed aggiungi venti anni)

- La Francia muove per prima.

Giocatori (e Condizioni di Vittoria)

2 Giocatori: ogni giocatore sceglie una nazione (qualsiasi). Dopo ogni giocatore sceglie una nazione "alleata". Si tirano i dadi per decidere chi sceglie per primo, o si sceglie la nazione alleata a caso. (Non Storico)

3 Giocatori: come nella partita a 2 giocatori. (Non Storico)

4 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia (Non Storico)

5 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia (Non Storico)

6 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna (Non Storico)

7 Giocatori: Francia: Gran Bretagna: Austria: Russia: Prussia: Spagna: Impero Ottomano (Non Storico)

Nazioni Maggiori

Valore di Sottomissione (Commitment Rating) (c:#), Valori Diplomatici, e Tipi di Unità speciali:
Vedi Tabella sul Regolamento Originale.

***Tipi di Unità Speciali**

Queste unità speciali rimpiazzano un'unità regolare dello stesso tipo durante la preparazione di questo scenario. Per esempio: un'unità di Fanteria Leggera viene piazzata su Parigi, sostituendo un'unità di Fanteria Regolare, che viene tolta dalla Capitale.