COMANDI & COLORI:
MEDIEVALE



REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Il gioco *Comandi & Colori: Medievale* consente ai giocatori di ricreare importanti scontri ambientati all'inizio del medioevo. Le mappe stilizzate rappresentanti il campo di battaglia enfatizzano le tipologie di terreno importanti e sottolineano lo schieramento storico delle forze in scala con il sistema di gioco. La scala del gioco è flessibile a varia di battaglia in battaglia. Per alcuni scenari, un'unità può rappresentare una *Banda* di soldati bizantini di fanteria o cavalleria, mentre in altri scenari un'unità può rappresentare solo pochi coraggiosi Guerrieri. Tuttavia, le tattiche di battaglia che dovrete implementare per raggiungere la vittoria si adattano molto bene alle forze e debolezze dei vari tipi di unità medievali, al loro armamento, al terreno, ed alla storia.

Comandi & Colori: Medievale si basa sul noto sistema di gioco Comandi & Colori e non è di per sé un regolamento complesso. Le carte Comando guidano il movimento, creano la "nebbia della guerra" e presentano ai giocatori molte interessanti side ed opportunità, mentre i dadi di battaglia risolvono il combattimento rapidamente ed efficacemente.

In questo gioco base, ci focalizziamo sulle prime battaglie medievali tra l'Impero Bizantino ed i Persiani Sassanidi (o Sasanidi) (528-586). Inoltre, sono incluse alcune battaglie chiave tra gli Unni ed i Romani, che funzionano bene come ponte tra *C&C Antichi* e l'inizio del periodo medievale, nonché come introduzione al resto degli scenari del gioco base medievale. Comunque, scavando più a fondo nel primo periodo medievale, abbiamo riscontrato che fu veramente una storica "buia" con informazioni frammentarie per gran parte delle battaglie dell'epoca.

Infine, l'Impero Bizantino in questo periodo della storia medievale era in costante transizione e riorganizzazione. Il suo esercito tendeva a rispecchiare i suoi avversari orientali schierando un crescente numero di formazioni di cavalleria super pesante corazzata *catafratta* e più unità da lancio. Tuttavia, fu la modalità di adattamento che i bizantini misero in atto nelle tattiche militari in relazione al nemico affrontato ad essere probabilmente la ragione principale della longevità del loro Impero. Sebbene l'esercito bizantino combatté in altre frontiere, contro una moltitudine di avversari inclusi Visigoti, Mori, Ostrogoti, Franchi, Alemanni, questo va oltre i fini e lo spazio concesso in un singolo gioco. Sono previsti moduli di espansione per comprendere questi avversari.

Ritengo che *Comandi & Colori: Medievale* darà anche ai giocatori più veterani di C&C molte sfide e nuove esperienze.

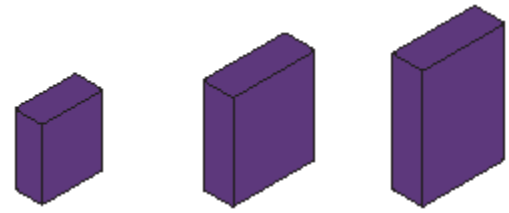
Benvenuti e divertitevi!
Richard Borg

Per i giocatori esperti in *Comandi & Colori Antichi:* notate che questa icona ► precede un capitolo delle regole e/o concetto di gioco aggiornato per il gioco medievale.

CONTENUTI

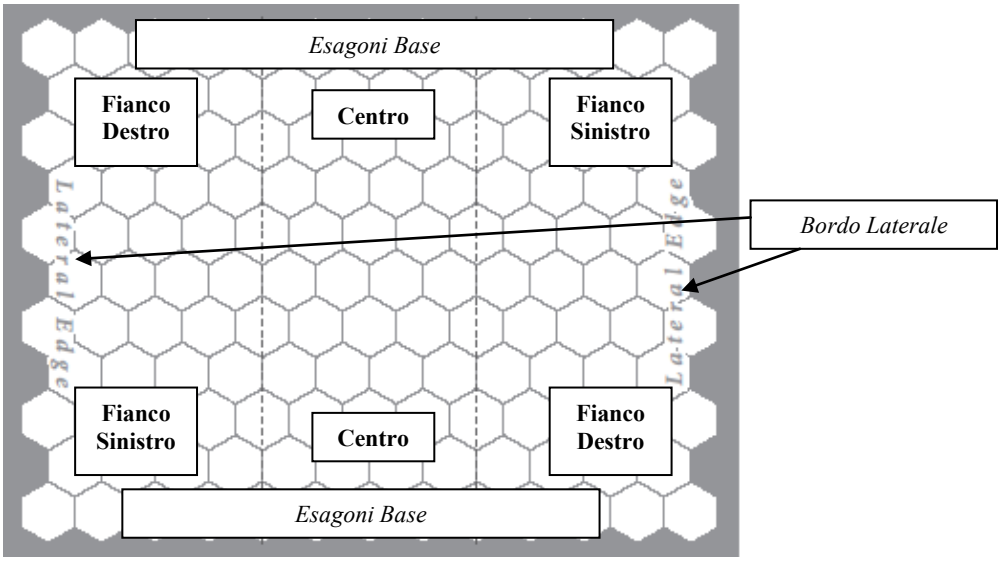
1 Regolamento Base Medievale e 19 scenari battaglia medievali
1 mappa di gioco Grande Montata "Campo di Battaglia" (11 esagoni per 13)
4 Fogli di pedine fustellati contenenti:
- 45 Tessere Terreno stampate su entrambi i lati,
- 18 pedine Bandiera di Vittoria
- 14 pedine Azione Ispirata
- 12 pedine Arma Arco/Non Arco

65 carte Comando Medievali
8 dadi di Battaglia
2 Schede Riassuntive delle Unità
2 Schede Riassuntive Azione Ispirata
5 fogli di Etichette per i Blocchi
330 blocchi (inclusi i ricambi): Porpora per le unità Impero Bizantino/Romano, Marroni per le unità Persiane Sassanidi/Unni comprendenti:
- 148 blocchi porpora e marroni piccoli per le unità di fanteria
- 168 blocchi porpora e marroni medi per le unità di cavalleria
- 14 blocchi porpora e marroni rettangolari per i Comandanti


Fanteria Cavalleria Comandanti

• Tutti i blocchi di fanteria sono di dimensione 16x16x8mm.
• Tutti i blocchi di cavalleria montata sono di dimensione 21x21x8mm.
• Tutti i blocchi dei comandanti sono di dimensione 21x26x8mm e sono posti in modo che il bordo da 26mm sia verticale.

La Mappa "Campo di Battaglia"



La mappa *campo di battaglia* (d'ora in poi campo di battaglia) è divisa in esagoni, 13 x 11. Il campo di battaglia è diviso in tre pari da due linee tratteggiate, creando per ogni giocatore un Sezione fianco sinistro, una di centro ed una di fianco destro. Quando la linea tratteggiata taglia un esagono, l'esagono è considerato fare parte sia della Sezione di fianco che di centro.

Nota: La Sezione Fianco Sinistro, Sezione Centro e Sezione Fianco Destra spesso sono dette semplicemente Sezioni in queste regole.

Tessere di Terreno

Queste tessere rappresentano molti tipi di terreni e sono poste sul campo di battaglia per ricreare il campo di battaglia storico in ogni scenario, vedere il capitolo delle regole sul "Terreno".

Carte Comando

Le unità possono muovere o combattere solo quando ricevono un ordine. Le carte Comando sono usate per dare ordini alle truppe di un giocatore di muovere, combattere o fare qualcosa di speciale. Per una descrizione di tutte le carte Comando, vedere il capitolo delle regole "Carte Comando".



Dadi di Battaglia

Il gioco include otto dadi speciali con una delle seguenti sei immagini stampata a laser su ciascuna faccia.

Unità, Comandanti e Blocchi

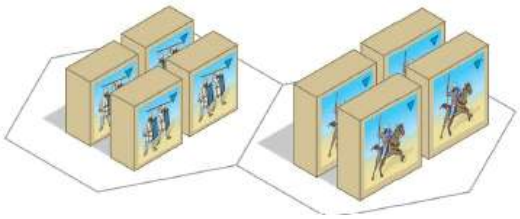
Un'unità è composta da un dato numero di blocchi.

Unità di Fanteria

Tutte le unità di Fanteria Leggera Arcieri, Auxilia, Guerrieri, Fanteria Media e Pesante, sono composte da quattro blocchi di dimensione piccola.

► Unità Montate

Tutte le unità di Cavalleria Leggera, Cavalleria Leggera Arcieri, Cavalleria Media, Cavalleria Pesante, e Cavalleria Super Pesante Catafratta sono composte da quattro blocchi di dimensione Media.



Comandanti

• Un Comandante non è un'unità.
• Un Comandante è rappresentato da un blocco rettangolare.

Simboli e Colori delle Unità

Per aiutare l'identificazione del tipo di unità, sono stati posti simboli colorati su ciascuna etichetta.



Cerchio Verde: Fanteria Leggera Arcieri, Cavalleria Leggera, Cavalleria Leggera Arcieri

Cerchio Verde con bordo bianco: Fanteria Auxilia

Simbolo Blu: Fanteria Media, Cavalleria Media

Simbolo Blu con bordo bianco: Fanteria Guerrieri

Simbolo Rosso: Cavalleria Pesante, Cavalleria Pesante

Simbolo Rosso con bordo bianco: Cavalleria Super Pesante Catafratta



Bandiere di Vittoria

Le 18 Bandiere di Vittoria sono usate per registrare l'avanzamento del giocatore verso la vittoria.

Pedine Arco/Non Arco

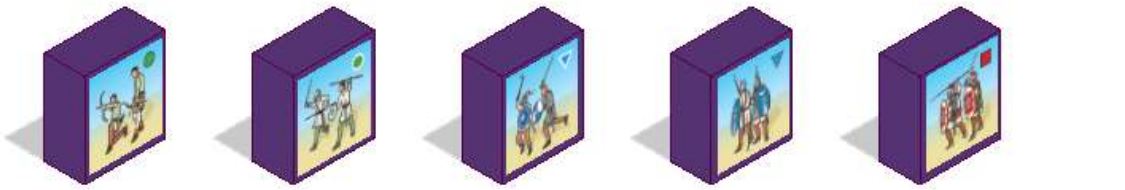


In alcuni scenari di questo gioco, l'armata di un giocatore avrà unità di cavalleria dove alcune saranno armate di arco ed altre no. Il dettaglio è specificato nelle regole speciali dello scenario e viene indicato anche sulla mappa dello scenario mediante lettere sui blocchi. Un giocatore può porre una pedina con il lato appropriato visibile, arco o non arco, su queste unità per aiutare ad identificare quali unità di cavalleria hanno arco e quali no. *Non ponete la pedina se tutte le unità di cavalleria di una data classe sono dotate di arco*.

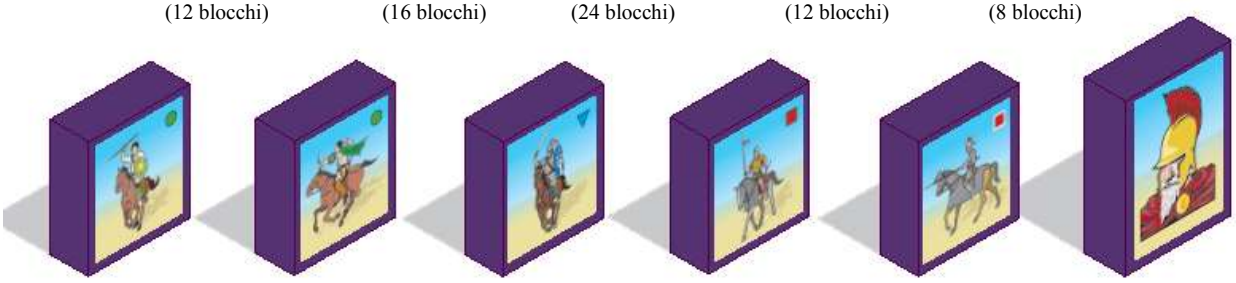
Tabella di Identificazione delle Unità

La tabella riassume le caratteristiche delle unità e comandanti.

Impero Bizantino/Romano



Fanteria Leggera Arcieri	Fanteria Auxilia	Fanteria Guerrieri	Fanteria Media	Fanteria Pesante
3 unità	**4 unità**	**6 unità**	**3 unità**	**2 unità**
(12 blocchi)	(16 blocchi)	(24 blocchi)	(12 blocchi)	(8 blocchi)

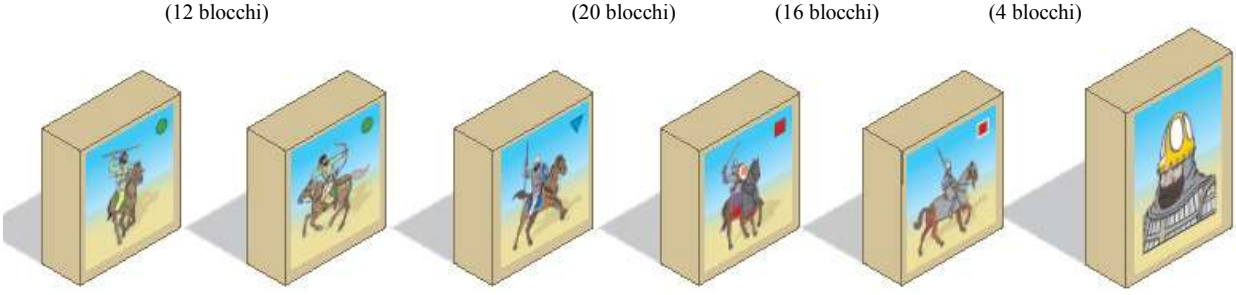


Cavalleria Leggera	Cavalleria Leggera Arcieri	Cavalleria Media	Cavalleria Pesante	Cavalleria Super Pesante	Comandanti
2 unità	**4 unità**	**5 unità**	**5 unità**	**3 unità**	**6 comandanti**
(8 blocchi)	(16 blocchi)	(20 blocchi)	(20 blocchi)	(12 blocchi)	(6 blocchi)

Persiano Sassanide/Unno



Fanteria Leggera Arcieri	Auxilia	Fanteria Guerrieri	Fanteria Media	Fanteria Pesante
3 unità	**4 unità**	**5 unità**	**4 unità**	**1 unità**
(12 blocchi)	(16 blocchi)	(20 blocchi)	(16 blocchi)	(4 blocchi)



Cavalleria Leggera	Cavalleria Leggera Arcieri	Cavalleria Media	Cavalleria Pesante	Cavalleria Super Pesante	Comandanti
3 unità	**4 unità**	**6 unità**	**6 unità**	**2 unità**	**6 comandanti**
(12 blocchi)	(16 blocchi)	(24 blocchi)	(24 blocchi)	(8 blocchi)	(6 blocchi)

Applicazione degli Adesivi dal Foglio:

Applicate gli adesivi appropriati del tipo di unità del fronte e retro di ciascuna unità. Ponete le etichette delle unità dell'Impero Romano/Bizantino sui blocchi color porpora e le etichette delle unità Persiane Sassanide /Unne sui blocchi marrone. Vi suggeriamo di separare i blocchi per colore, poi per dimensione. Iniziate dalle unità dell'Impero Romano/Bizantino. Prendete 12 blocchi porpora piccoli. Cercate gli adesivi dell'Impero Romano/Bizantino per la Fanteria Leggera Arcieri sul foglio 3 di 5. Togliete ed applicate un adesivo sul fronte ed uno sul retro dei 12 blocchi piccoli color porpora. Quando terminate i 12 blocchi, passate alla Fanteria Auxilia Bizantina/Romana. Prendete 16 blocchi porpora piccoli. Cercate gli adesivi dell'Impero Romano/Bizantino per la Fanteria Auxilia sul foglio 3 di 5. Togliete ed applicate un adesivo sul fronte ed uno sul retro dei 16 blocchi piccoli color porpora. Quando terminate i 16 blocchi, passate alle unità Fanteria Guerrieri dell'Impero Romano/Bizantino che necessitano di 24 blocchi. Proseguite in questo modo sino ad aver completato tutte le unità dell'Impero Romano/Bizantino. Passate poi alle unità Persiane Sassanide /Unne ed ai blocchi marrone. Ci vorrà un po', ma ne varrà la pena!

Vi sono alcuni blocchi ed adesivi quali pezzi di ricambio.



►Scheda delle Azioni Ispirate e Pedine Azione Ispirata

Ogni esercito medievale ha una Scheda delle Azioni Ispirate. Alcune Azioni Ispirate possono variare per esercito e possono anche cambiare di volta in volta. Quando viene giocata una carta "Comando" in un dato turno, il giocatore può scegliere una Pedina Azione Ispirata e scegliere di far effettuare alle unità che ricevono gli ordini una delle Azioni Comando Ispirato elencate sulla Scheda delle Azioni Ispirate.

Vi è anche un elenco di Azioni sul Campo di Battaglia che possono essere richieste da un giocatore durante il sul turno o quello dell'avversario. Queste azioni sul campo di battaglia non sono legate al gioco di una carta Comando. Un giocatore usa semplicemente una pedina Azione Ispirata per far effettuare ad una delle sue unità o Comandante un'azione sul campo di battaglia tra quelle elencate.

PIAZZAMENTO DEL GIOCO

1. Scegliete una battaglia dagli scenari.

NOTA: Se questa è la prima volta che provate il sistema di gioco Comandi & Colori, dovreste piazzare lo scenario Thannuris (scenario #4) per iniziare. Questa battaglia ha principalmente unità di cavalleria, terreno limitato, ed è stata ideata per introdurre i giocatori al sistema di gioco. I giocatori esperti in C&C Antichi sono invece invitati a giocare i primi tre scenari che vedono un esercito tardo romano che combatte l'esercito Unno di Attila.

I giocatori esperti di *C&C Antichi* notino ancora che questa icona ► precede un capitolo delle regole e/o concetto di gioco che è stato aggiornato per *C&C Medievale*.

2. Ponete la mappa di gioco al centro del tavolo. Ciascuno scenario specifica quale armate è nella parte alta o bassa del campo di battaglia, ed i giocatori dovrebbero sedere nella parte più vicina all'armata che comandano.

3. Ponete le tessere di terreno come indicato nella mappa dello scenario battaglia.

4. Separate i blocchi per colore e ponete i blocchi delle unità sulla mappa, sulle posizioni delle varie unità indicate nella mappa dello scenario battaglia. *Nota: ciascun simbolo sulla mappa rappresenta un'intera unità.*

5. Mescolate bene il mazzo delle carte Comando e distribuite carte Comando alle due parti secondo le note del consiglio di guerra dello scenario scelto. Tenete le vostre carte Comando nascoste all'avversario. Ponete il resto del mazzo a faccia in giù, lungo il campo di battaglia, alla portata dei due giocatori.

6. ► Ogni giocatore prende il numero di pedine Azione Ispirata secondo le note del consiglio di guerra dello scenario scelto.

7. Ponete i dadi di battaglia e le Bandiere di Vittoria alla portata dei due giocatori.

8. Leggete con attenzione le regole speciali e condizioni di vittoria valide per la battaglia.

9. Il giocatore iniziale, come indicato nelle note del consiglio di guerra dello scenario, inizia a giocare.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di essere il primo a catturare un certo numero di Bandiere di Vittoria (solitamente da 5 ad 8), a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario scelto.

Si ottiene una Bandiera di Vittoria per ogni Comandante nemico o unità nemica interamente eliminata. Quando un blocco di Comandante, o l'ultimo blocco di un'unità, viene eliminato, ricevete una Bandiera di Vittoria. In alcuni scenari, si possono ottenere altre Bandiere di Vittoria catturando alcuni esagoni di terreno o altri obiettivi sul campo di battaglia.
La vittoria viene decisa nel momento in cui si ottiene l'ultima bandiera necessaria.

TURNO DI GIOCO (Sequenza di Gioco)

Le note del consiglio di guerra dello scenario indicano quale giocatore agisce per primo. I giocatori si alternano poi nello svolgere turni, sino a quando uno di essi non raggiunge il numero di Bandiere di Vittoria indicato nelle condizioni di vittoria dello scenario.
Il giocatore attivo (attaccante), nel suo turno, dà ordini alle forze sotto il suo controllo di movimento e combattimento con il gioco di una carta Comando ed i suoi effetti associati. L'avversario del giocatore attivo è considerato il giocatore difendente durante il turno.
Durante il turno di un giocatore seguite la sequenza sottostante:

1. Fase di COMANDO: Giocate una carta Comando.

2. Fase degli ORDINI: Annunciate tutte le unità e Comandanti cui intendete dare ordini, entro i limiti della sezione o carta Comando tattica appena giocata.

3. Fase di MOVIMENTO: Muovete tutte le unità e comandanti che hanno ricevuto ordine, una alla volta. Rispettate le regole del movimento delle unità esposte nella scheda delle unità ed a seconda delle limitazioni del terreno sul movimento.

4. Fase di COMBATTIMENTO: Tutto il movimento deve essere completato prima di effettuare qualsiasi combattimento. Combattete con ogni unità che ha ricevuto ordine, una alla volta, ed il combattimento di ciascuna unità deve essere portato a termine incluse le azioni aggiuntive di combattimento prima che inizi il combattimento di un'altra unità.

5. Fase di FINE TURNO: Pescate una nuova carta Comando, cosa che pone fine al turno del giocatore.

Fase 1. GIOCARE UNA CARTA COMANDO

All'inizio del vostro turno, giocate una carta Comando dalla vostra mano. Ponetela a faccia in su davanti a voi e leggetela ad alta voce.

Una carta Comando di solito indica il numero di unità o Comandanti che ricevono ordine per il turno, nonché la Sezione(i) del campo di battaglia dove si devono trovare. Gli esagoni tagliati da una linea tratteggiata sono sempre considerati appartenenti simultaneamente sia alle Sezioni del fianco che di centro.

Vi sono due tipi di carte Comando:

- **carte Sezione** (sinistra, centro e destra), si riconoscono per la riproduzione con disegno delle Sezioni del campo di battaglia nella parte inferiore della carta. Si usano per dare ordini ad un certo numero di unità poste nelle frecce di Sezione evidenziate sulla carta.
- **carte Tattica** hanno una descrizione esplicita del numero e tipo di unità che possono ricevere ordini mediante il gioco della carta. Quando la locazione di queste unità non viene specificata, una carta tattica può essere usata per dare ordini ad unità a qualsiasi Sezione del campo di battaglia.





Se si crea una situazione nella quale la carta Comando appena giocata non può dare ordini ad alcuna unità del giocatore, ignorate le Fasi da 2 a 4 del turno di gioco e pescate una nuova carta Comando, cosa che pone fine al turno del giocatore.

Fase 2. DARE ORDINI ALLE UNITA' E COMANDANTI

Dopo aver giocato una carta Comando, annunciate quali unità o Comandanti disponibili ricevono ordini.

- Solo le unità e Comandanti scelti per ricevere un ordine dalla carta giocata possono muovere, combattere, o effettuare un'azione speciale.
- Le unità o Comandanti in un esagono attraversato da una linea tratteggiata possono ricevere ordini dalla Sezione di fianco o centro.
- Se una carta Comando di Sezione vi consente di dare più ordini in una data Sezione del campo di battaglia di quante unità o Comandanti il comandante abbia in quella Sezione, gli ordini aggiuntivi sono persi.
- Se una carta Comando Tattica consente ad un giocatore di dare più ordini di quante unità o Comandanti il comandante abbia, gli ordini aggiuntivi sono persi.
- Un giocatore può dare un solo ordine a ciascuna unità o Comandante durante il corso di un singolo turno di gioco.
- Un Comandante nello stesso esagono di un'unità amica è considerato assegnato all'unità. Se l'unità riceve ordine di muovere, il Comandante assegnato deve muovere con l'unità, nello stesso esagono della stessa, a meno che il Comandante non riceva ordine di distaccarsi. *Nota: Costa un solo ordine per muovere/combattere con l'unità ed il Comandante assegnato.*
- Quando viene giocata una carta Comando di Sezione, un Comandante nello stesso esagono di un'unità può ricevere ordine di distaccarsi dall'unità e muovere. Costa un ordine al Comandante assegnato per distaccarsi dall'unità e muovere separatamente.
- Quando viene giocata una carta Comando "Comandanti", un Comandante nello stesso esagono di un'unità può ricevere ordine di distaccarsi dall'unità e muovere.
- Quando viene giocata una carta Comando "Grido di Guerra", un Comandante nello stesso esagono di un'unità può riceve ordine di distaccarsi dall'unità e muovere.

NOTA: Un simbolo di elmo nell'angolo in alto a sinistra di queste carte ricorda ai giocatori che un Comandante può distaccarsi.

Comando del Giocatore

Il comando di un giocatore è pari al numero massimo di carte Comando che il giocatore può tenere come indicato nella sezione del consiglio di guerra dello scenario giocato.

- Le carte Comando Ordini "Unità pari al Comando", "Sinistra", "Centro", "Destra" consentono al giocatore di dare ordini ad un numero di unità pari al comando della sua parte.
- Le carte Truppa consentono ad un giocatore di dare ordini ad uno specifico tipo di truppe (Leggere, Medie, Pesanti) di muovere e/o combattere, in numero pari al suo comando.
- Le carte Comando "Grido di Guerra" e "Recupero" consentono al giocatore di tirare dadi pari al comando della sua parte.

Fase 3. MOVIMENTO

I movimenti sono annunciati ed effettuati sequenzialmente, un'unità o Comandante che riceve ordine alla volta, nella sequenza scelta dal giocatore. I Comandanti non sono unità e seguono regole di movimento diverse, vedere il capitolo relativo al "Movimento dei Comandanti". Le regole del movimento di ritirata variano leggermente dal normale movimento con ordine: vedere il capitolo sulla "Ritirata".

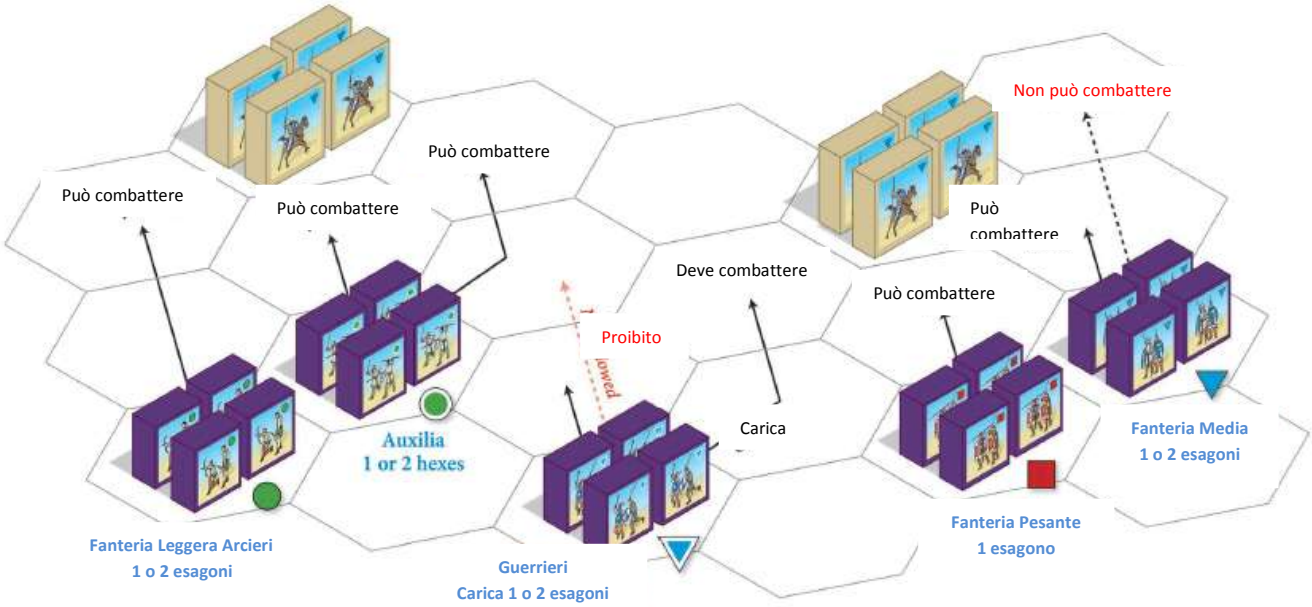
- Un'unità può ricevere ordine di movimento una sola volta per turno.
- Un'unità che riceve ordine non è obbligata a muovere.
- Un'unità che riceve ordine può muovere in qualsiasi direzione.
- Il movimento di un'unità deve essere completato prima di iniziare il movimento di un'altra unità o Comandante.
- Due unità non possono mai occupare lo stesso esagono.
- Un'unità non può mai passare attraverso un esagono contenente un'altra unità amica.
  Vi sono un paio di eccezioni, vedere le regole sulle carte Comando "Ordine a Truppe Leggere" e "Movimento-Lancio-Movimento".
- Un'unità non può muovere in o attraverso un esagono occupato da un'unità o Comandante nemici.
- Un'unità può muovere in un esagono occupato da un Comandante amico quando il blocco del Comandante è da solo in un esagono. L'unità deve fermarsi e non può muovere oltre in quel turno. Il Comandante è poi considerato assegnato all'unità.
- Le unità e Comandanti che ricevono ordine possono muovere da una Sezione del campo di battaglia ad un'altra.

- Un'unità o Comandante può muovere fuori dal bordo del campo di battaglia o dai bordi laterali solo quando è esplicitamente consentito dalle regole speciali dello scenario.
- I singoli blocchi non possono dividersi da un'unità; i blocchi in un'unità devono sempre rimanere assieme e muovere in gruppo.
- Un'unità che viene ridotta per perdite non può combinarsi con un'altra unità.
- Alcuni tipi di terreni influenzano il movimento e possono impedire ad un'unità di muovere della sua piena distanza o di combattere, vedere il capitolo delle regole sul "Terreno".
- Un'unità non può muovere in o attraverso un esagono con terreno inaccessibile.

Movimento delle Unità di Fanteria

I seguenti tipi di unità sono di fanteria:

- Un'unità di Fanteria Leggera Arcieri può muovere di uno o due esagoni e combattere.
- ► Un'unità di Fanteria Auxilia può muovere di uno o due esagoni e combattere. Le unità Auxilia sono classificate come unità di fanteria leggera per gli ordini di movimento e quando subiscono colpi.
- ► Un'unità di Fanteria Media può muovere di un esagono e combattere o può muovere di due esagoni e non combattere.
  Nota: la Fanteria Media ora muove come gli Auxilia in C&C Antichi – muove di un esagono e combatte o di due esagoni e non combatte.
- Un'unità di Fanteria Guerrieri può muovere di un esagono e combattere o può muovere di due esagoni solo quando il secondo dove muove la porta adiacente ad un'unità nemica e può combattere nel Combattimento Ravvicinato. Questo Combattimento Ravvicinato è obbligatorio dopo il "movimento di carica" di due esagoni. Le unità Guerrieri sono classificate come fanteria Media per gli ordini di movimento e quando subiscono colpi.
- Un'unità di Fanteria Pesante può muovere di un esagono e combattere.



L'esempio sopra mostra le velocità di movimento delle unità di fanteria. Notate che l'unità Auxilia può combattere se muove di due esagoni. Notate anche come l'unità guerrieri può muovere di due esagoni solo se combatte dopo il movimento.

Movimento delle Unità Montate

I seguenti tipi di unità sono montate:

- Le unità di Cavalleria Leggera e Cavalleria Leggera Arcieri possono muovere di 1, 2, 3 o 4 esagoni e combattere.
- Le unità di Cavalleria Media possono muovere di 1, 2, o 3 esagoni e combattere.
- Le unità di Cavalleria Pesante e Super Pesante Catafratta possono muovere di 1 o 2 esagoni e combattere.

Movimento dei Comandanti

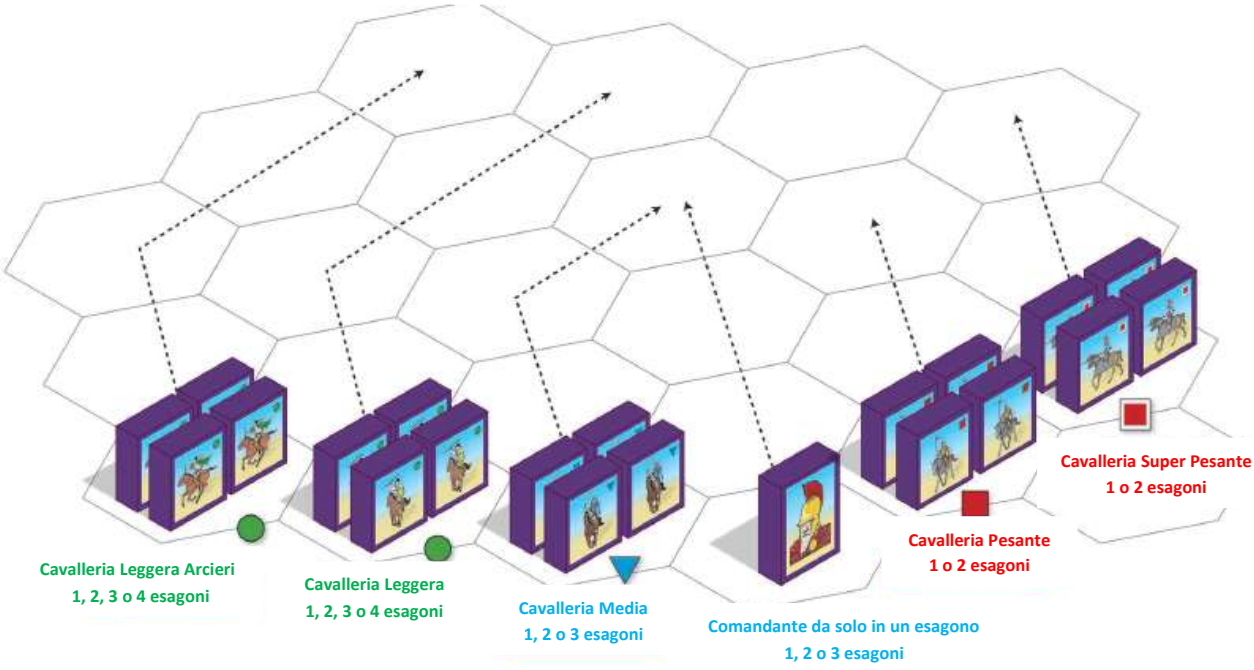
- Un Comandante può ricevere ordine di movimento una sola volta per turno.
- Un Comandante che riceve ordine non è obbligato a muovere.
- Un Comandante che riceve ordine può muovere in qualsiasi direzione.

- Il movimento di un Comandante deve essere completato prima di iniziare il movimento di un'altra unità o Comandante.
- Un Comandante che riceve ordine (da solo in un esagono o che riceve ordine di distaccarsi dall'unità con cui si trova) può muovere sino a 3 esagoni.
- Un Comandante da solo può muovere attraverso un esagono con un'unità amica, un esagono con unità amica e Comandante assegnato, o un altro Comandante da solo in un esagono, ma non può terminare il movimento in un esagono che contiene un altro Comandante amico da solo o un'unità con Comandante assegnato.
  Nota: Un'unità o Comandante amico è definito come tutte le unità o Comandanti della stessa parte.
- Un Comandante che muove in un esagono con un'unità amica può fermarsi fintanto che l'unità non ha già un Comandante assegnato. Il comandante è poi considerato assegnato all'unità.
- Alcuni tipi di terreni influenzano il movimento e possono impedire ad un Comandante di muovere della sua piena distanza o di combattere, vedere il capitolo delle regole sul "Terreno".
- Un Comandante non può muovere in o attraverso un esagono con terreno inaccessibile.
- Un Comandante non può muovere in o attraverso un esagono occupato da un'unità o Comandante nemico, a meno che il Comandante stia tentando di fuggire attraverso l'esagono occupato dal nemico, vedere il capitolo delle regole "Fuga dei Comandanti".

Assegnare e Distaccare i Comandanti

Un Comandante nello stesso esagono con un'unità amica è considerato "assegnato" all'unità e deve muovere assieme ad essa a meno che il Comandante non riceva ordine di distaccarsi.

- Costa un solo ordine ad un'unità e Comandante assegnato muovere e/o combattere assieme.
- Quando viene giocata una carta Comando Sezione, un Comandante nello stesso esagono con un'unità può ricevere ordine di distaccarsi dall'unità e muovere. Costa un ordine per il Comandante assegnato distaccarsi dall'unità e muovere separatamente.
  NOTA: Un simbolo di elmo nell'angolo in alto a sinistra di queste carte ricorda ai giocatori che un Comandante può distaccarsi.
- Quando viene giocata una carta Comando "Comandanti", un Comandante nello stesso esagono con un'unità può ricevere ordine di distaccarsi dall'unità e muovere.
- Quando viene giocata una carta Comando "Grido di Guerra", un Comandante nello stesso esagono con un'unità può ricevere ordine di distaccarsi dall'unità e muovere.



L'esempio sopra mostra le velocità di movimento delle unità montate e dei Comandanti. Tutte le unità nell'esempio (eccetto il Comandante da solo) possono combattere dopo aver mosso di tutta la loro capacità di movimento.

NOTA: Tutte le carte Comando Sezione, le carte Comando "Comandanti" e "Grido di Guerra" hanno un simbolo di elmo per ricordare ai giocatori che un Comandante assegnato può ricevere ordini di muovere separatamente quando si giocano queste carte.

- L'unità da cui viene distaccato il Comandante non riceve ordini ma potrebbe ricevere ordini spendendo un altro ordine.

- Un'unità e suo Comandante assegnato possono ricevere ordine simultaneamente spendendo due ordini. Durante il movimento, il possessore sceglie la sequenza di movimento del Comandante e dell'unità.
- Assegnare un Comandante ad un'unità non dà ordine a detta unità o all'unità da cui si è distaccato il Comandante.
- Un Comandante può distaccarsi da un'unità, muovere ed assegnarsi ad un'altra unità, ma non possono muovere ancora con l'unità con cui è si è assegnato. L'unità potrebbe aver ricevuto ordine ed aver mosso prima che il Comandante si assegnasse ad essa, ma una volta che il Comandante viene assegnato l'unità non può più muovere.

Fase 4. COMBATTIMENTO

Un'unità che riceve ordine di combattere inizia il Combattimento contro un'unità nemica o Comandante da solo. Il Combattimento è un termine che si usa sia per il Combattimento a Distanza (Lancio) sia per il Combattimento Ravvicinato. Per lanciare, un'unità deve essere entro il raggio ed avere la Visuale all'unità bersaglio. Per fare Combattimento Ravvicinato, un'unità deve essere in un esagono adiacente all'unità nemica. Un'unità che riceve ordine può effettuare un solo tipo di combattimento, anche se è in grado di farli entrambi.
Il Combattimento viene risolto, un'unità che ha ricevuto ordini alla volta, nella sequenza scelta dal giocatore. Un giocatore può passare dal Combattimento a Distanza al Combattimento Ravvicinato da un'unità all'altra; comunque, un giocatore deve annunciare e risolvere il combattimento di un'unità, incluse tutte le azioni aggiuntive correlate causate dal combattimento, prima di passare al combattimento di un'altra unità.

- Un'unità che riceve ordine non è obbligata a combattere, anche quando è adiacente ad un'unità nemica.
  NOTA: Un'unità Guerrieri quando carica di due esagoni deve fare Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità non può dividere i suoi dadi di battaglia tra più bersagli nemici durante il tiro di dadi per un dato combattimento.
- Un'unità normalmente può combattere una sola volta per turno.
  NOTA: In alcune situazioni, un'unità può effettuare una Avanzata Momentum dopo un Combattimento Ravvicinato vinto e poi portare un attacco bonus, vedere il capitolo delle Azioni Speciali "Avanzata Momentum e Combattimento Bonus".
- Il numero di perdite (blocchi rimossi) che un'unità ha subito non influenza il numero di dadi di battaglia che l'unità tira in combattimento. Un'unità con un singolo blocco mantiene la stessa forza di combattimento di un'unità a piena forza.
- Un Comandante non può combattere quando è da solo in un esagono.

Combattimento a Distanza (Lancio)

Solo le unità dotate di armi da lancio possono ingaggiare il Combattimento a Distanza. Gran parte delle unità con simbolo circolare verde, incluse quelle con bordo bianco, hanno armi da lancio. In alcuni scenari, le unità di cavalleria (Media, Pesante e Super Pesante) saranno designate come in grado di Lanciare nelle regole speciali dello scenario ed indicate sulla mappa dello scenario quando si piazzano.
Un'unità con armi da lancio che combatte contro un'unità nemica a più di 1 esagono di distanza si dice effettui il Combattimento a Distanza (lancio) contro quell'unità nemica (la "unità bersaglio").

- Nel Combattimento a Distanza, l'unità bersaglio deve trovarsi sia entro il raggio che Visuale dell'unità che lancia.
- Il Combattimento a Distanza può essere effettuato in qualsiasi direzione.
- Il Combattimento a Distanza non può essere usato contro un'unità nemica adiacente.
- Un'unità adiacente ad un'unità nemica non può lanciare contro un'altra unità nemica, più distante. Se l'unità sceglie di combattere contro l'unità deve effettuare il Combattimento Ravvicinato contro l'unità nemica adiacente, non può fare il Combattimento a Distanza.
- L'unità attaccata non può Contrattaccare dopo un attacco di Combattimento a Distanza.
- Un'unità attaccata non può eludere un attacco di Combattimento a Distanza.

Procedura del Combattimento a Distanza (Lancio)

1. Annunciare l'unità che Lancia
2. Verificare il Raggio
3. Verificare la Visuale
4. Determinare i Dadi di Battaglia
5. Risolvere il Combattimento
6. Implementare i Colpi
7. Implementare le Ritirate

1. Annunciare l'unità che Lancia: Annunciate che l'unità che riceve ordine sta per lanciare, e dichiarate il bersaglio.

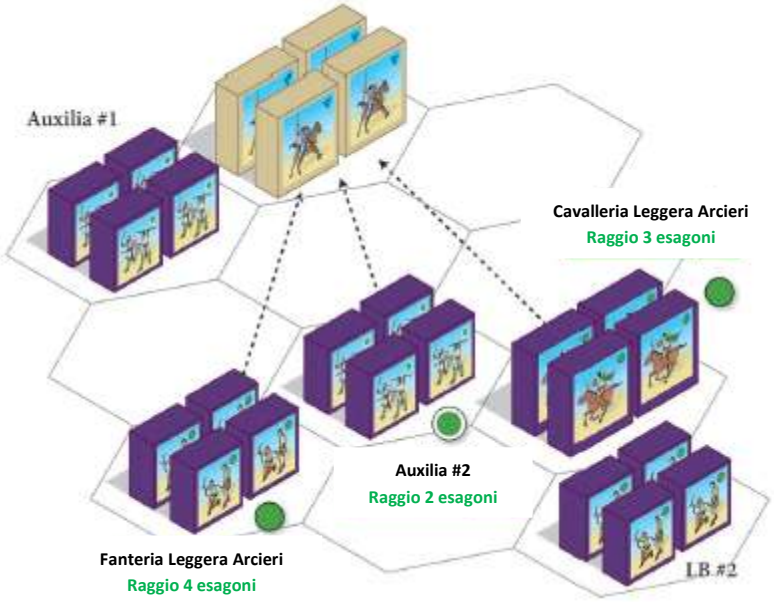
- Ogni attacco di Combattimento a Distanza viene dichiarato e risolto un'unità alla volta, nella sequenza scelta dal giocatore.
- Un giocatore deve annunciare e risolvere totalmente il Combattimento a Distanza di un'unità prima di passare alla successiva.
- Indipendentemente dal numero di unità nemiche entro il raggio dal bersaglio, ogni Combattimento a Distanza viene effettuato da una unità che ha ricevuto ordine, contro una unità nemica entro la Visuale e raggio.
- Più Combattimenti a Distanza contro la stessa unità nemica devono essere effettuati e risolti uno alla volta.

2. Verificare il Raggio: Verificate che il vostro bersaglio sia entro il raggio. Il raggio è la distanza tra l'unità che lancia e l'unità bersaglio, misurata in esagoni. Quando si conta il raggio in esagoni, includete l'esagono dell'unità bersaglio, ma escludete quelle delle unità che lanciano.

Raggio dell'Unità	***Lettere sui Blocchi***	***RAGGIO***
Fanteria Leggera Arcieri	(LB)	4 esagoni
Fanteria Auxilia	(A)	2 esagoni
Cavalleria Leggera (non-arcieri)	(LC)	2 esagoni
Cavalleria Leggera Arcieri	(LBC)	3 esagoni
Cavalleria Media Arcieri	(MBC)	3 esagoni
Cavalleria Pesante Arcieri	(HBC)	3 esagoni
Cavalleria Super Pesante Arcieri	(SHBC)	3 esagoni

NOTA: La Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante Catafratta non è sempre armata con arco. Le unità di Cavalleria designate come in grado di fare il lancio a distanza sono indicate nelle regole speciali dello scenario e per lettere sul blocco delle unità sulla mappa dello scenario.

3. Verificare la Visuale: Verificate che il vostro bersaglio sia entro la Visuale. Un'unità deve essere in grado di "vedere" l'unità nemica che desidera attaccare. Questo è detto avere la "Visuale".
Immaginate una linea tracciata dal centro dell'esagono che contiene l'unità che lancia al centro dell'esagono che contiene l'unità bersaglio. Questa Visuale viene bloccata solo se un esagono (o parte di esso) tra l'unità che combatte e l'esagono bersaglio contiene un'ostruzione. Le istruzioni includono un'unità o Comandante (indipendentemente se amica o nemica), il bordo del campo di battaglia ed alcuni tipi di terreni, vedere il capitolo relativo al "Terreno" per i tipi di terreni che bloccano la Visuale. Il terreno nell'esagono dell'unità bersaglio non blocca la Visuale al bersaglio.
Se la linea immaginaria corre lungo il bordo di uno o più esagoni che contengono ostruzioni, la Visuale non viene bloccata a meno che le ostruzioni non siano su entrambi i lati della linea.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO A DISTANZA : Tutte le unità Bizantine hanno ordine. L'Auxilia #1 non può lanciare, in quanto è adiacente ad un'unità nemica. Se desidera combattere deve fare il combattimento ravvicinato. Il LB#2 non può lanciare in quanto la sua Visuale è bloccata da unità amiche. Supponendo che nessuna delle rimanenti unità abbiano mosso, avrebbero ciascuna due dadi da usare nel Combattimento a Distanza . Se qualsiasi di queste unità avesse mosso, tirerebbe un dado nel Combattimento a Distanza .

4. Determinare i Dadi di Battaglia:

- Una Azione sul Campo di Battaglia usata dall'attaccante può incrementare il numero di dadi di battaglia tirati.
- Diminuite il numero di dadi di battaglia tirati a seconda delle riduzioni del terreno ai dadi in battaglia, vedere il capitolo sul "Terreno", sotto.
- Il numero di dadi che un'unità tira nel Combattimento a Distanza dipende anche se l'unità ha tenuto la sua posizione o no (non ha mosso) prima di lanciare, oppure se ha mosso. Se l'unità non ha mosso prima di lanciare, tira due dadi nel Combattimento a Distanza; se ha mosso, l'unità tirerà un solo dado.

5. Risolvere il Combattimento: Tirate il numero appropriato di dadi in battaglia ed implementate il risultato.

6. Implementare i Colpi: L'unità che lancia ottiene 1 colpo per ogni simbolo sui dadi che corrisponde al tipo di unità attaccata.

- Un cerchio verde ottiene un colpo contro unità con simbolo di cerchio verde (con o senza bordo bianco).
- Un triangolo blu ottiene un colpo contro unità con simbolo di triangolo blu (con o senza bordo bianco).
- Un quadrato rosso ottiene un colpo contro unità con simbolo di quadrato rosso (con o senza bordo bianco).
- Una bandiera non ottiene colpi nel Combattimento a Distanza, ma può causare la ritirata dell'unità, vedere il capitolo delle regole sulla "Ritirata".

Nel Combattimento a Distanza, quando un'unità ottiene un elmo di Comandante, un simbolo di spade, o un simbolo di unità che non corrisponde a quello del bersaglio, questi sono simboli che mancano e non danno alcun effetto.

Effetto dei Colpi nel Combattimento a Distanza: Per ogni colpo ottenuto, viene rimosso un blocco dall'unità bersaglio. Quando viene rimosso l'ultimo blocco di un'unità avversaria, ricevete una Bandiera di Vittoria. Quando si ottengono più colpi di quanti blocchi abbia l'unità nemica, questi colpi aggiuntivi non hanno effetto.

Colpire un Comandante: Quando un'unità nemica con un Comandante assegnato subisce un colpo nel Combattimento a Distanza, il Comandante assegnato deve effettuare una verifica per la perdita del Comandante, vedere il relativo capitolo delle regole.

7. Implementare le Ritirate: vedere il capitolo delle regole sulla "Ritirata".

Combattimento Ravvicinato

Un'unità che combatte contro un'unità nemica adiacente si dice sia in Combattimento Ravvicinato contro l'unità nemica. Un'unità adiacente ad un'unità nemica deve fare il Combattimento Ravvicinato contro l'unità nemica adiacente se sceglie di combattere. L'unità non può usare il Combattimento a Distanza (lancio) contro l'unità nemica adiacente o qualsiasi altra unità nemica entro il raggio.

Procedura del Combattimento Ravvicinato

1. Annunciate l'Unità che fa Combattimento Ravvicinato
2. L'Unità Difendente Elude
3. Determinare i Dadi di Battaglia
5. Risolvete la Battaglia
6. Implementate i Colpi
6. Implementate le Ritirate
7. Avanzata *Momentum* e Combattimento Ravvicinato Bonus
8. Contrattacco

1. Annunciate l'Unità che fa Combattimento Ravvicinato: Annunciate l'unità che riceve ordine e con la quale desiderate fare Combattimento Ravvicinato e l'unità nemica che sta attaccando.

- Un'unità deve essere adiacente ad un'unità nemica per ingaggiare il Combattimento Ravvicinato.
- Il Combattimento Ravvicinato può essere effettuato in qualsiasi direzione.
- Ogni attacco di Combattimento Ravvicinato viene dichiarato e risolto un'unità con ordini alla volta, nella sequenza decisa dal giocatore.
- Un giocatore deve annunciare e risolvere il Combattimento Ravvicinato di un'unità interamente, inclusa la Avanzata *Momentum*, il Combattimento Ravvicinato bonus, e il Contrattacco dell'unità avversaria, prima di iniziare il combattimento successivo.
- Ogni Combattimento Ravvicinato viene effettuato da parte di un'unità che ha ricevuto ordine contro un'unità nemica difendente adiacente, indipendentemente dal numero di unità amiche e nemiche adiacenti l'una all'altra.
- Se più di un'unità con ordine è adiacente all'unità difendente nemica, ciascun attacco di Combattimento Ravvicinato viene risolto separatamente.

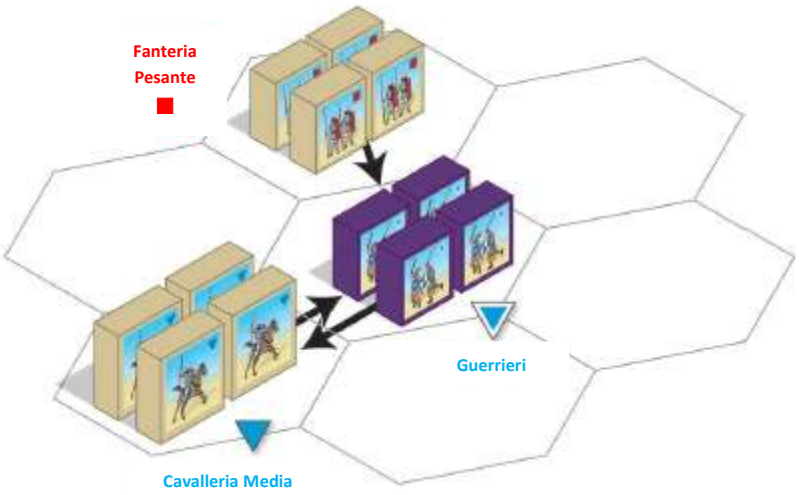
2. L'Unità Difendente Elude: Alcune unità difendenti possono eludere se attaccate in Combattimento Ravvicinato. Quando un'unità elude, può allontanarsi dall'unità attaccante e modifica la risoluzione del Combattimento Ravvicinato, vedere i, capitolo delle Azioni Speciali "Eludere".

3. Determinare i Dadi di Battaglia:

- La classe dell'unità determina il numero di dadi di battaglia che un'unità tira nel Combattimento Ravvicinato.
- La carta Comando giocata dall'attaccante può incrementare il numero di dadi di battaglia tirati.
- Un'Azione sul Campo di Battaglia usata dall'attaccante può incrementare il numero di dadi di battaglia tirati.
- Diminuite i il numero di dadi di battaglia tirati a seconda delle riduzioni dovute al Terreno, vedere il capitolo sul "Terreno".

Combattimento Ravvicinato delle Unità di Fanteria

- Un'unità di Fanteria Leggera Arcieri può rimanere nella posizione oppure muovere di uno o due esagoni e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. Un'unità di Fanteria Leggera Arcieri *non* ottiene un colpo con i risultati di spada nel Combattimento Ravvicinato.
- ► Un'unità di Fanteria Auxilia può rimanere nella posizione oppure muovere di uno o due esagoni e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. Sebbene un Auxilia sia classificato come unità leggera, ottiene un colpo con i risultati di spade nel Combattimento Ravvicinato.
- ► Un'unità di Fanteria Media può rimanere nella posizione oppure muovere di un esagono e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia. Quando un'unità Media muove di due esagoni, non può fare Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità di Fanteria Guerrieri può rimanere nella posizione oppure muovere di uno o due esagoni e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia.
  NOTA: il normale movimento di un'unità Guerrieri è di un solo esagono, ma può muovere di due esagoni quando "carica" in un attacco di Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica. Un'unità Guerrieri che muove di due esagoni deve poter combattere in Combattimento Ravvicinato dopo il movimento.
  Un'unità Guerrieri a piena forza combatte con un dado di battaglia aggiuntivo in Combattimento Ravvicinato (4 dadi). Un'unità Guerrieri a piena forza può anche ignorare una bandiera subita. Un'unità Guerrieri perde questi due bonus dopo il primo blocco perso, ma questo ha effetto solo quando viene attaccata ancora una seconda volta dopo aver perso il primo blocco o quando riceve ordine di combattere durante il turno della propria parte dopo aver perso il suo primo blocco. *Nota: Il punto chiave qui è che un'unità Guerrieri a piena forza che perde blocco(i) in Combattimento Ravvicinato può Contrattaccare con 4 dadi contro l'attaccante che ha causato la perdita del primo blocco. Nel combattimento seguente, nello stesso turno o in turni seguenti, l'unità Guerrieri farà Combattimento Ravvicinato solo con 3 dadi.*
- ► Un'unità di Fanteria Pesante può rimanere nella posizione oppure muovere di un esagono e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia.



ESEMPIO DI GUERRIERI: Un giocatore dà ordine a due unità senza supporto (un'unità di cavalleria media, ed una di fanteria pesante). Sono adiacenti ad un'unità nemica guerrieri a piena forza. Il giocatore sceglie di effettuare il Combattimento Ravvicinato contro l'unità Guerrieri, usando prima la cavalleria media. L'unità di cavalleria tira 3 dadi ed ottiene un colpo triangolo blu ed una bandiera. L'unità Guerrieri perde un blocco, ma sceglie di ignorare la bandiera in modo da poter Contrattaccare. L'unità Guerrieri tira ancora 4 dadi (anche se ha perso un blocco in questo combattimento) in quanto ha iniziato a piena forza. L'unità Guerrieri ottiene una spada ed una bandiera, causando la perdita di un blocco contro la cavalleria media, ed obbligandola a ritirarsi di 3 esagoni. Il primo Combattimento Ravvicinato termina.

Dal momento che l'unità Guerrieri non è più a piena forza, non potrà ignorare la prima bandiera e combatterà con soli 3 dadi in tutti i combattimenti seguenti. L'unità di Fanteria Pesante effettua ora il Combattimento Ravvicinato contro l'unità Guerrieri, tirando 4 dadi ed ottenendo una spada, un triangolo blu, ed una bandiera come colpi. L'unità Guerrieri perde altri 2 blocchi e deve ritirarsi di 2 esagoni perché non può ignorare la bandiera. L'unità di Fanteria Pesante vittoriosa può scegliere la Avanzata Momentum nell'esagono vuoto dopo il Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo.

Combattimento Ravvicinato delle Unità Montate

- Le unità di Cavalleria Leggera e di Cavalleria Leggera Arcieri possono rimanere in posizione o muovere di 1, 2, 3 o 4 esagoni e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 2 dadi di battaglia. Le unità di Cavalleria Leggera e di Cavalleria Leggera Arcieri *non* ottengono un colpo con i risultati di spada nel Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità di Cavalleria Media può rimanere in posizione o muovere di 1, 2, o 3 esagoni e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 3 dadi di battaglia.
- Un'unità di Cavalleria Pesante e Super Pesante Catafratta può rimanere in posizione o muovere di 1 o 2 esagoni e fare Combattimento Ravvicinato contro un'unità nemica adiacente con 4 dadi di battaglia.

4. Risolvete la Battaglia: Tirate i dadi di battaglia e risolvete i colpi.

5. Implementare i Colpi

L'unità attaccante ottiene un colpo per ogni simbolo di dado ottenuto che corrisponde all'unità bersaglio.

- Un cerchio verde ottiene un colpo contro unità con simbolo di cerchio verde (con o senza bordo bianco).
- Un triangolo blu ottiene un colpo contro unità con simbolo di triangolo blu (con o senza bordo bianco).
- Un quadrato rosso ottiene un colpo contro unità con simbolo di quadrato rosso (con o senza bordo bianco).
- Si ottiene un colpo nel Combattimento Ravvicinato per ogni simbolo di elmo ottenuto, quando un Comandante amico è assegnato ad un'unità che sta combattendo nel Combattimento Ravvicinato o se il Comandante è in un esagono adiacente all'unità che sta combattendo nel Combattimento Ravvicinato, indipendentemente dal tipo di unità attaccata, vedere il capitolo "Comandanti nel Combattimento Ravvicinato".
- Una bandiera non ottiene colpi nel Combattimento Ravvicinato, ma può causare la ritirata dell'unità, vedere il capitolo delle regole sulla "Ritirata".
- La Fanteria Leggera Arcieri, la Cavalleria Leggera e la Cavalleria Leggera Arcieri non ottengono colpi nel Combattimento Ravvicinato quando si ottengono Spade.
- **CLASSE DI ARMATURA SUPERIORE**: Tutte le unità che colpiscono con spade nel Combattimento contro un'unità con corazzatura superiore non ottengono colpi con il primo simbolo di **spade** ottenuto.
    - Per la sua classe di armatura superiore, un'unità di cavalleria con un ignora una spada che subisce quando viene attaccata nel Combattimento Ravvicinato da tutte le unità di classe inferiore, incluse , , , e .
    - Per la sua classe di armatura superiore, un'unità con ignora una spada che subisce quando viene attaccata nel Combattimento Ravvicinato da tutte le unità di classe inferiore, incluse , e .
    - Per la sua classe di armatura superiore, un'unità con , ignora una spada che subisce quando viene attaccata nel Combattimento Ravvicinato da tutte le unità con .
- **STATURA SUPERIORE**: Per la loro superiore statura, qualsiasi unità di cavalleria ignora una spada che subisce quando viene attaccata nel Combattimento Ravvicinato da qualsiasi unità di fanteria.

ESEMPI:

- *Un'unità di Fanteria Pesante che attacca un'unità di Cavalleria Media, si ignora una spada per la statura superiore dell'unità di cavalleria.*
- *Un'unità di Fanteria Media che attacca un'unità di Cavalleria Pesante, si ignorano due spade, una per la statura superiore dell'unità di cavalleria ed una per la classe di armatura superiore.*
- *Un'unità di Cavalleria Pesante che attacca un'unità di Cavalleria Super Pesante Catafratta, si ignora una spada per la classe di armatura superiore.*

NOTA: La classe di armatura superiore e la statura della cavalleria si applicano solo al Combattimento Ravvicinato, non al Combattimento a Distanza. Il numero massimo di spade che sono ignorate per la statura superiore e la classe di armatura superiore è di due spade.

Comandanti nel Combattimento Ravvicinato

I comandanti ingaggiano il combattimento in modo un po' diverso dalle unità. Un blocco di Comandante non può combattere quando è da solo in un esagono. Comunque, un Comandante ispira le unità assegnate o adiacenti che stanno attaccando nel Combattimento Ravvicinato o che contrattaccano. Quando un Comandante amico è assegnato o

adiacente all'unità che combatte, l'unità ottiene un colpo per ogni simbolo di elmo che ottiene con i suoi dadi di battaglia, indipendentemente dal tipo di unità attaccata.

Effetti dei Colpi nel Combattimento Ravvicinato: Per ogni colpo ottenuto viene rimosso un blocco dall'unità attaccata. Quando viene rimosso l'ultimo blocco dell'unità, questa viene eliminata, ricevete una Bandiera di Vittoria. Quando si ottengono più colpi di quanti blocchi abbia l'unità nemica, questi colpi aggiuntivi non hanno effetto.

Colpire un Comandante: Quando un'unità nemica con un Comandante assegnato subisce un colpo nel Combattimento Ravvicinato, il Comandante assegnato deve effettuare una verifica per la perdita del Comandante, vedere il relativo capitolo delle regole.

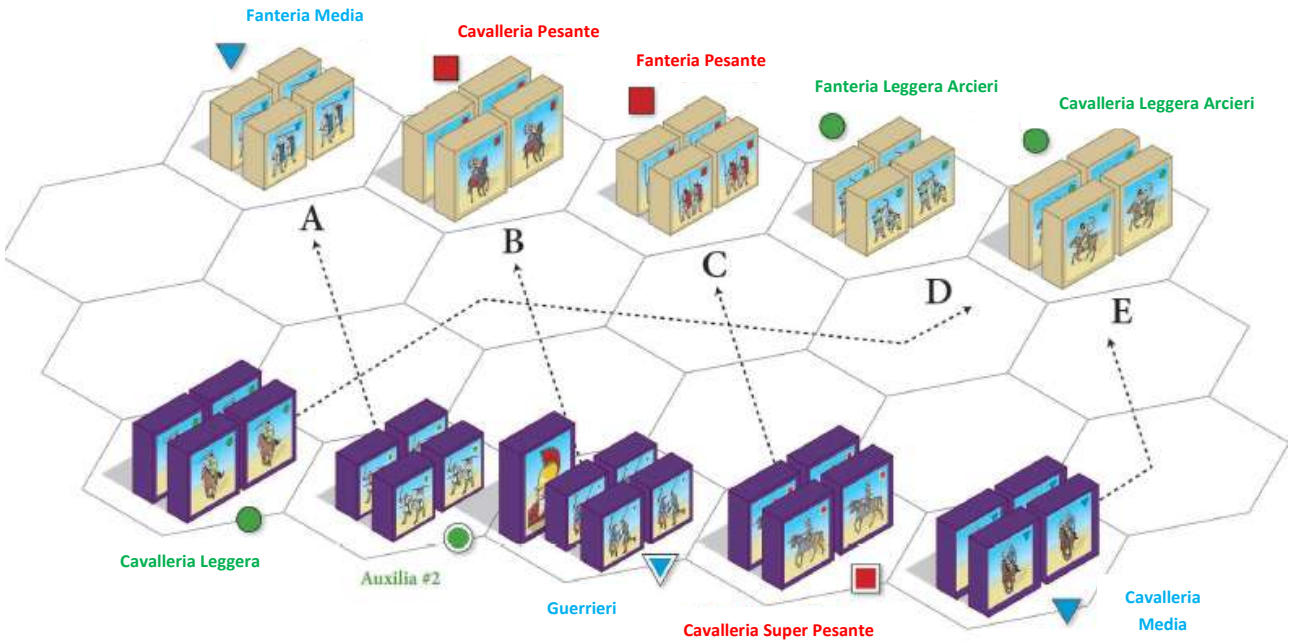
6. Implementare le Ritirate: vedere il capitolo delle regole sulla "Ritirata".

7. Avanzata *Momentum* e Combattimento Ravvicinato Bonus: vedere il capitolo delle regole Azioni Speciali - "Avanzata Momentum e Combattimento Ravvicinato Bonus".

8. Contrattacco: Nel Combattimento Ravvicinato, l'unità nemica difendente può Contrattaccare l'unità attaccante quando sono sopravvissuti uno o più blocchi dell'unità difendente al Combattimento Ravvicinato e l'unità difendente non si è ritirata dal suo esagono.

- Se l'unità difendente è obbligata a ritirarsi fuori dal suo esagono originario, non può Contrattaccare, anche se il movimento di ritirata lascia l'unità in un esagono che è ancora adiacente all'unità attaccante.
- Se l'unità difendente non si può ritirare fuori dall'esagono che occupa e rimane adiacente all'unità attaccante, può Contrattaccare se ha almeno un blocco rimanente dopo aver tolto i blocchi persi per gli esagoni non ritirati, vedere le regole sulla "Ritirata".

Durante un Contrattacco, l'unità difendente determina il numero di tiri di dado, inclusi qualsiasi riduzione dei dadi per il terreno e per una Azione sul Campo di Battaglia usata nel Contrattacco dell'unità difendente per incrementare il numero di dadi di battaglia usati.
L'unità che contrattacca risolve il Contrattacco ed implementa i colpi e le ritirate allo stesso modo dell'unità attaccante.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Il giocatore Bizantino ha dato ordine alle 5 unità Bizantine sopra illustrate. Tutti i movimenti sono completati prima di effettuare il Combattimento Ravvicinato. Notate che le vie di movimento mostrate sopra richiedono che la cavalleria leggera muova per prima (altrimenti non potrebbe aver mosso attraverso gli esagoni B e C). Per questo esempio, gran parte delle unità difendenti che possono Eludere non lo faranno. Le unità inoltre ignoreranno i risultati di bandiera che possono essere ignorati. Il giocatore dei Sassanidi spera di poter Contrattaccare.

***A:** L'unità Bizantina Fanteria Auxilia ha mosso di due esagoni e può ingaggiare nel Combattimento Ravvicinato. L'unità Auxilia colpisce con spade, ma dal momento che la Fanteria Media Sassanide è di classe di armatura superiore, può ignorare un colpo spade dall'Auxilia. Un'alternativa sarebbe stata muovere l'unità Auxilia di un solo esagono ed effettuare il Combattimento a Distanza con un dado.*

***B:** L'unità Bizantina Fanteria Guerrieri e Comandante assegnato muovono di 2 esagoni e devono quindi combattere contro l'unità Cavalleria Pesante Sassanide o Fanteria Pesante Sassanide. Il giocatore sceglie la Cavalleria Pesante Sassanide che ha l'opzione di eludere, ma decide di rimanere ed ingaggiare il combattimento. L'unità Guerrieri è a*

piena forza, quindi il giocatore tira quattro dadi e colpirà con simbolo quadrato rosso, spade o Comandante per il comandante assegnato. La Cavalleria Pesante con supporto può ignorare due colpi con spade (uno per la classe di corazzatura superiore e l'altro per la statura superiore) ed una bandiera avendo supporto. Se si ottengono due bandiere sarà però obbligata a ritirarsi. Notate che obbligare un'unità alla ritirata è uno dei principali vantaggi che si ottengono attaccando per primi nel Combattimento ravvicinato. Se l'unità difendente è obbligata a ritirarsi non potrà contrattaccare. L'unità Guerrieri tira un quadrato rosso, un Comandante ed una spada – nessuna Bandiera! L'unità Cavalleria Pesante ignora il colpo spade, ma subisce comunque i colpi dai risultati comandante e quadrato rosso, perdendo due blocchi. Ora contrattacca con quattro dadi. Otterrà colpi con triangolo blu e spade, ma dovrà tirare quattro bandiere per obbligare alla ritirata. Un guerriero a piena forza ignora una bandiera, il comandante consente all'unità di ignorare una bandiera e dopo il movimento nell'esempio, sarebbe supportata il che le consente di ignorare un'altra bandiera.

***C:** L'unità Bizantina di Cavalleria Super Pesante Catafratta muove di due esagoni ed il giocatore Bizantino opta di combattere contro la Fanteria Pesante Sassanide anche se è adiacente pure all'unità Sassanide Fanteria Leggera Arcieri. L'unità Bizantina di Cavalleria Super Pesante combatte con 4 dadi. L'unità di Fanteria Pesante non può eludere, ma ha supporto, ed ignorerà un risultato di bandiera. A meno che tutti i blocchi di Fanteria Pesante Sassanide non vengano eliminati o l'unità sia obbligata a ritirarsi, l'unità Fanteria Pesante Sassanide contrattaccherà con 4 dadi.*

***D:** La cavalleria leggera combatterà contro la fanteria leggera arcieri ed otterrà colpi solo con cerchi verdi (le spade non causano colpi). L'unità difendente di fanteria leggera arcieri può ignorare un risultato di bandiera avendo supporto e se non si ritira, Contrattaccherà con due dadi, ottenendo colpi solo con cerchi verdi.*

***E:** L'unità Bizantina di Cavalleria Media muove di due esagoni per combattere contro l'unità Sassanide di Cavalleria Leggera Arcieri. La Cavalleria Media combatte con 3 dadi e colpisce con spade e cerchi verdi. Se la Cavalleria Leggera Arcieri sceglie di combattere, tira due dadi e colpisce solo con triangoli blu. La Cavalleria Leggera Arcieri può però eludere, e probabilmente lo farà. Se il Sassanide decide di eludere, il giocatore Bizantino tira ancora tre dadi di battaglia, ma colpisce solo con cerchi verdi. Dopo aver tolto le perdite di blocchi, la Cavalleria Leggera Arcieri che elude può fare la Manovra Partica, tirando due dadi che colpiscono solo con triangoli blu, poi fare movimento di elusione di due esagoni allontanandosi dall'unità attaccante. Una alternativa avrebbe potuto essere far rimanere sul posto la Cavalleria Media dotata di archi ed effettuare il Combattimento a Distanza con due dadi contro la Cavalleria Leggera Arcieri.*

Ritirata

Le Ritirate sono risolte dopo aver implementato i colpi in combattimento contro l'unità. Per ogni bandiera ottenuta contro un'unità, questa si deve ritirare arretrando verso i suoi Esagoni Base del campo di battaglia.

UNITA'	***RITIRATA***
Fanteria Leggera Arcieri	2 esagoni
► Fanteria Auxilia	2 esagoni
Fanteria Guerrieri	2 esagoni
Fanteria Media	1 esagono
Fanteria Pesante	1 esagono
Cavalleria Leggera	4 esagoni
Cavalleria Leggera Arcieri	4 esagoni
Cavalleria Media	3 esagoni
Cavalleria Pesante	2 esagoni
Cavalleria Super Pesante Catafratta	2 esagoni

ESEMPI DI RITIRATA:

- *Un'unità di Cavalleria Leggera o Leggera Arcieri che subisce una bandiera, si ritirerebbe del suo massimo movimento di 4 esagoni. Se subisse due bandiere, dovrebbe ritirarsi di 8 esagoni.*
- *Un'unità di Fanteria Leggera Arcieri si ritira di due esagoni per ogni bandiera che subisce. Se subisse tre bandiere, si ritirerebbe di 6 esagoni.*

Il giocatore che controlla l'unità che si deve ritirare decide in quali esagoni si ritira l'unità con le seguenti regole:

- Un'unità deve sempre ritirarsi verso gli esagoni di base del giocatore che la controlla indipendentemente da quale direzione proviene l'attacco.
- Un'unità non può mai ritirarsi di lato.
- Il terreno che non è inaccessibile non ha effetti sul movimento di ritirata, pertanto un'unità in ritirata può muovere in ed attraverso una foresta o fiume guadabile, ecc., senza fermarsi.

- Il terreno inaccessibile impedisce la ritirata di un'unità.
- Un'unità non si può ritirare in o attraverso un esagono che già contiene un'altra unità (indipendente se amica o nemica).
- Un Comandante assegnato si deve ritirare con la sua unità quando questa è obbligata a ritirarsi.
- Un'unità senza un Comandante assegnato si può ritirare in un esagono che contiene un Comandante non assegnato (cioè da solo nell'esagono). Il Comandante viene immediatamente assegnato all'unità e la ritirata dell'unità si blocca nell'esagono del Comandante. L'unità ignora qualsiasi movimento di ritirata aggiuntivo.
- Quando un'unità non si può ritirare perché il suo percorso di ritirata è occupato da unità (amiche o nemiche), un Comandante da solo in un esagono, o è obbligata a ritirarsi fuori dal campo di battaglia o in un esagono di terreno inaccessibile, si deve rimuovere un blocco dell'unità per ogni esagono del movimento obbligatorio di ritirata che l'unità non può effettuare.
  ESEMPIO DI PERDITA DI BLOCCHI IN RITIRATA: Un'unità di Fanteria Leggera Arcieri che si trova in un suo Esagono Base si deve ritirare. La sua ritirata dovrebbe essere di due esagoni, ma essendo sul bordo del campo di battaglia non può effettuare alcun movimento di ritirata e pertanto deve perdere due blocchi, uno per ciascun esagono di ritirata che non può compiere.
- Quando un'unità può ritirarsi verso gli Esagoni Base del suo giocatore, senza subire perdite di blocchi, deve seguire tale percorso di ritirata invece di perdere blocchi.

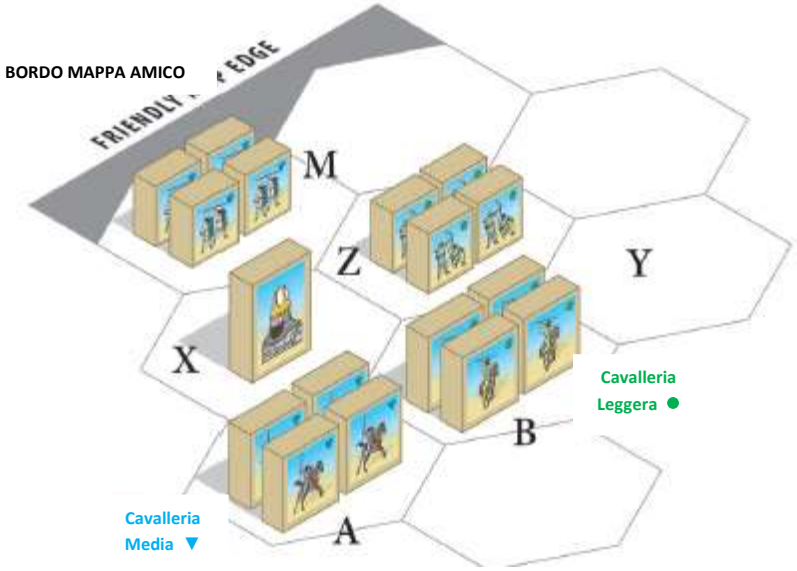
Rafforzamento del Morale

Alcune situazioni consentono ad un'unità di ignorare una o più bandiere che subisce ogni volta che viene attaccata. Se vale una o più delle situazioni seguenti, gli effetti sono cumulativi.

- Un'unità può ignorare una bandiera quando un Comandante è assegnato all'unità (il Comandante si trova nell'esagono con l'unità). *Nota: Se l'unità perde uno o più blocchi, il Comandante deve prima sopravvivere alla verifica per la perdita, affinché l'unità ignori la bandiera.*
- Un'unità può ignorare una bandiera quando ha supporto da parte di due o più unità amiche. Le unità di supporto possono essere in due qualsiasi esagoni che siano adiacenti all'unità. *Nota: un Comandante, quando è da solo in un esagono, può agire come supporto adiacente ed in questo caso può contare come supporto proprio come un'unità, sempre che l'unità non abbia un Comandante assegnato.*
- Alcuni tipi di terreni consentono ad un'unità di ignorare una bandiera, vedere il capitolo sul "Terreno".
- Un'unità Guerrieri a piena forza può ignorare un risultato di bandiera.
- Spendere una tessera di Azione Ispirata per una Azione sul Campo di Battaglia o Coraggio può consentire ad un'unità di ignorare un risultato di bandiera.

Ignorare un risultato di bandiera è una scelta, il possessore può sempre scegliere di accettare o ignorare un risultato di bandiera. Quando si può ignorare più di un risultato di bandiera, il possessore può scegliere di ignorare una (o più) ed accettarne una (o più), ma quando si accetta una bandiera, ogni risultato di bandiera accettato fa ritirare l'unità di tutto l'ammontare della ritirata.

IGNORARE ED ACCETTARE UNA BANDIERA: ESEMPIO. Un'unità di Cavalleria Media con Comandante assegnato subisce un risultato di due bandiere in un Attacco a Distanza. Il possessore sceglie di ignorare una bandiera, in quanto il Comandante rafforza il morale dell'unità, ma deve subire la seconda bandiera. L'unità di Cavalleria Media deve ritirarsi di 3 esagoni. Se il possessore sceglie di non ignorare una bandiera, l'unità deve ritirarsi di 6 esagoni.



ESEMPIO DI RITIRATA: L'unità di cavalleria media nell'esagono A è stata attaccata subendo due bandiere. L'unità di cavalleria media può ignorare una bandiera avendo supporto, ma deve ancora ritirarsi di 3 esagoni. Fortunatamente, il primo esagono (X) contiene un comandante da solo, che si assegna all'unità in ritirata bloccando la ritirata. La cavalleria leggera nell'esagono B viene attaccata subendo due bandiere. L'unità di cavalleria leggera può ignorare una bandiera avendo supporto, ma si deve ancora ritirare di 4 esagoni. Dal momento che il suo percorso di ritirata è occupato da unità amiche, deve perdere tutti e quattro i blocchi – uno per ogni esagono di mancata ritirata, dal momento che gli esagoni X e Z sono occupati da unità amiche. La perdita di 4 blocchi elimina l'unità. Notate che non poteva ritirarsi nell'esagono Y perché la ritirata deve sempre procedere in direzione del bordo mappa amico del campo di battaglia.

M: Se un'unità di Fanteria Media in un suo Esagono Base deve ritirarsi, dovrebbe farlo di un esagono. Essendo nel bordo del campo di battaglia, non può effettuare alcun movimento di ritirata. L'unità deve perdere un blocco per un esagono di ritirata non effettuata.

COMANDANTI

Verifiche per la Perdita dei Comandanti

Quando un Comandante viene coinvolto in un combattimento, vi è la possibilità che il Comandante venga perso. Se è necessaria una verifica, l'avversario tira per determinare se il vostro Comandante è perso e rimosso dal campo di battaglia se sopravvive.

Comandanti Assegnati: Vi sono molte situazioni che richiedono una verifica per la Perdita dei Comandanti. Quando un Comandante è assegnato ad un'unità, si deve effettuare una verifica per la perdita quando l'unità subisce la perdita di un blocco da:

- Combattimento a Distanza
- Combattimento Ravvicinato
- Elusione
- Non completamento del movimento di ritirata

Quando un'unità con Comandante assegnato si ritira, non è necessaria la verifica per la perdita del Comandante a meno che l'unità non perda blocchi quando non è in grado di ritirarsi.

Nota Importante: Si effettua una sola verifica per la perdita del Comandante durante una qualsiasi sequenza di combattimento.

ESEMPIO: Quando un'unità con Comandante assegnato perde blocchi nel Combattimento Ravvicinato, si effettua una verifica per la perdita del Comandante dopo la rimozione dei blocchi. Se l'unità si ritira anche a causa di bandiere con lo stesso tiro di dadi per il combattimento e l'unità perde altri blocchi per non potersi ritirare, non è necessaria un'altra verifica per la perdita del Comandante. Le perdite per la ritirata derivano dallo stesso tiro di dadi per il combattimento e si effettua una sola verifica per la perdita del Comandante su un dato Comandante durante una sequenza di combattimento.

Unità Assegnata al Comandante Non Eliminata: Quando un Comandante è assegnato ad un'unità e questa perde uno o più blocchi senza essere eliminata, vi è la possibilità che anche il Comandante sia perso. Effettuate una verifica per la perdita del Comandante tirando due dadi di battaglia. Per colpire il Comandante si devono ottenere due simboli di Comandante. Quando si ottiene un colpo, rimuovete il blocco del Comandante ed ottenere una Bandiera di Vittoria.

Unità Assegnata al Comandante Eliminata: Quando un Comandante è assegnato ad un'unità e questa viene eliminata, lasciando il Comandante da solo nell'esagono, si effettua una verifica per la perdita del Comandante tirando un solo dado. Per colpire il Comandante si deve ottenere un simbolo di Comandante. Quando si ottiene un colpo, rimuovete il blocco del Comandante ed ottenere una Bandiera di Vittoria. Se il Comandante non viene colpito con questo singolo tiro di dado, il Comandante deve eludere di uno, due o tre esagoni arretrando verso il suo lato del Campo di Battaglia, vedere le regole "Azioni Speciali Elusione del Comandante".

- Le bandiere che si ottengono contro un'unità che viene eliminata non hanno effetto su un Comandante da solo.
- Quando l'unità assegnata al Comandante viene eliminata nel Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante può fare una Avanzata *Momentum* ("*d'impeto*") nell'esagono ora vuoto dopo che il Comandante ha eluso fuori dall'esagono.

Comandante da Solo nell'Esagono: Quando un Comandante non assegnato è da solo in un esagono e viene attaccato da Combattimento a Distanza o Ravvicinato, l'unità attaccante tira il suo normale numero di dadi di battaglia. Per colpire il Comandante si deve ottenere un simbolo di Comandante. Quando si ottiene un colpo, il Comandante viene

eliminato, ed il suo blocco viene rimosso dal campo di battaglia e si ottiene una Bandiera di Vittoria. Se il Comandante non viene colpito, questi deve eludere di 1, 2 o 3 esagoni, vedere il capitolo su "Elusione del Comandante".

- Le bandiere che si ottengono contro un Comandante da solo in un esagono non hanno effetto.
- Un'unità che attacca un Comandante da solo in Combattimento Ravvicinato non può fare Avanzata *Momentum* nell'esagono lasciato vuoto dopo che il Comandante è stato eliminato o ha eluso fuori dall'esagono.

Riassunto dei Benefici del Comandante

I Comandanti hanno effetti benefici quando sono assegnati o adiacenti ad unità amiche.

- Un Comandante converte i risultati di simbolo di Comandante in colpi nel Combattimento Ravvicinato, quando è assegnato o adiacente ad un'unità amica nel Combattimento Ravvicinato. *Nota: Un Comandante non influenza il Combattimento a Distanza.*
- Un Comandante rafforza il morale di un'unità cui è assegnato. L'unità può ignorare 1 bandiera.
- Un Comandante da solo adiacente (più un'altra unità amica) rafforza il morale come se fossero due unità amiche adiacenti.
- Un Comandante consente a qualsiasi unità di fanteria cui è assegnata di effettuare un attacco bonus in Combattimento Ravvicinato dopo una Avanzata *Momentum*, vedere il capitolo Azione Speciale "Avanzata Momentum e Combattimento Ravvicinato Bonus".
- I Comandanti danno anche un beneficio quando si tratta di dare ordini con le carte Comando "Leader", vedere le regole sulle carta Comando.

AZIONI SPECIALI

Elusione dell'Unità

Alcune unità, quando sono attaccate nel Combattimento Ravvicinato, possono eludere invece di rimanere nel loro esagono e combattere.

Possibilità di Eludere

Le seguenti unità possono eludere:

- La Fanteria Leggera Arcieri può sempre eludere.
- La Cavalleria Leggera e Cavalleria Leggera Arcieri può sempre eludere.
- Le unità di Cavalleria Media possono eludere tutte le unità di fanteria e ► unità pesanti montate.
- Le unità di Cavalleria Pesante e Cavalleria Super Pesante Catafratta possono eludere tutte le unità di fanteria.
- Le unità Auxilia, di Fanteria Media, Guerrieri e Fanteria Pesante **non** possono eludere.
- Un Comandante, quando è da solo in un esagono, deve eludere dopo un combattimento contro di sé.

Procedura di Elusione

Il giocatore difendente deve dichiarare che l'unità elude o non elude, prima che l'unità attaccante tiri i suoi dadi nel Combattimento Ravvicinato. *Nota: la correttezza nel gioco impone che l'attaccante chieda normalmente se l'unità desideri eludere prima di tirare i dadi nel Combattimento Ravvicinato.*

L'unità attaccante determina e tira il numero di dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato contro l'unità che elude prima che questa effettui il suo movimento di elusione. Solo i simboli corrispondenti all'unità che elude causano un colpo. Tutti gli altri simboli di unità, Comandante, spade e bandiere sono ignorati.

Quando l'unità che elude subisce un colpo ed ha un Comandante assegnato, effettua una verifica per la perdita del Comandante.

Quando il tiro di dadi contro l'unità che elude elimina l'ultimo blocco di questa, si ottiene una Bandiera di Vittoria.

- Dopo che l'unità attaccante ha tirato i suoi dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato ed aver rimosso eventuali blocchi, l'unità effettua un movimento di elusione di 2 esagoni verso il proprio lato del campo di battaglia.
- ►Un'unità non può eludere se non può effettuare un movimento di elusione di 2 esagoni.
- Un'unità non può eludere se entrambi gli esagoni verso il proprio lato del campo di battaglia sono occupati da esagoni di terreno inaccessibile, unità (indipendentemente se amiche o nemiche), o un Comandante nemico da solo.
- Il terreno che non sia inaccessibile non ha effetti sulle manovre di elusione, pertanto un'unità che elude può muovere in ed attraverso un esagono di foresta o fiume guadabile, ecc., senza fermarsi.

- Se il primo esagono dove un'unità elude include un Comandante amico da solo, l'unità che elude si ferma in quell'esagono ed il Comandante viene assegnato all'unità. In questo esagono il movimento di elusione di un solo esagono è considerato corretto.
- Un'unità che elude non può Contrattaccare anche quando termina in un esagono che è adiacente all'unità che effettua l'attacco.
- Un'unità attaccante non può eludere quando l'unità difendente contrattacca.
- L'unità attaccante non può eludere quando viene attaccata mediante il gioco della carta Comando *Colpire per Primi* o *Imboscata.*
- L'unità attaccante non può occupare l'esagono originario dell'unità che ha eluso, indipendentemente dal risultato del tiro di dadi dell'unità attaccante. Anche se l'unità che elude viene eliminata dal tiro di dado dell'unità attaccante, quest'ultima non può fare Avanzata *Momentum* nell'esagono.

NOTA STORICA: L'Elusione non è semplicemente "scappare". Solitamente rappresenta una ritirata ordinata combattendo, che ostacola l'avanzata nemica, ma con qualche rischio per l'unità.

La Manovra Partica

Quando un attacco di Combattimento Ravvicinato viene dichiarato contro un'unità di Cavalleria Leggera Arcieri, se questa dichiara di eludere, può effettuare una Manovra Partica. Dopo che l'unità attaccante ha tirato i suoi dadi (ricordate che colpisce solo col simbolo di unità), se l'unità di Cavalleria Leggera Arcieri non viene eliminata, tirerà 2 dadi per rappresentare il lancio mentre elude (la *Manovra Partica*). Solo i simboli di unità dell'unità attaccante colpiscono in questo caso. Tutti gli altri simboli di unità, Comandante, spade e bandiere sono ignorati. Dopo la Manovra Partica l'unità di Cavalleria Leggera Arcieri elude di due esagoni verso il suo lato del campo di battaglia.

Elusione dei Comandanti

I Comandanti eludono in modo un po' diverso rispetto alle unità. Il movimento di elusione di un Comandante è di 1, 2 o 3 esagoni verso il suo lato del campo di battaglia.

Quando un Comandante è assegnato ad un'unità e questa perde il suo ultimo blocco nel Combattimento a Distanza o Ravvicinato, dopo aver effettuato una verifica per la perdita del Comandante, se questo non viene eliminato, deve eludere. Quando accade nel Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante può effettuare una Avanzata *Momentum* per aver eliminato l'unità difendente.

Quando un Comandante è da solo in un esagono (non assegnato), e viene attaccato da Combattimento a Distanza o Ravvicinato, se il Comandante non viene eliminato dal tiro di dadi del combattimento, deve eludere. L'unità attaccante non può effettuare una Avanzata *Momentum* anche se il Comandante viene eliminato..

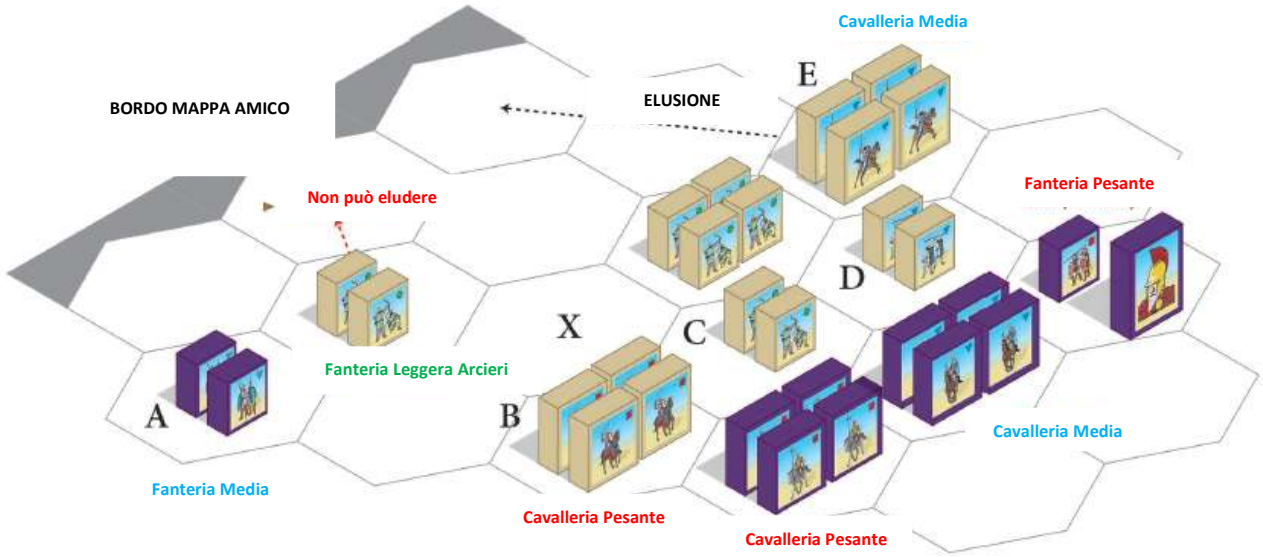
Quando un Comandante elude deve seguire queste regole:

- Il movimento di elusione del Comandante è di 1, 2 o 3 esagoni verso il suo lato del campo di battaglia. Il giocatore che lo controlla determina il numero di esagoni di movimento del Comandante, e quale percorso prenderà il Comandante.
- Un Comandante che elude può muovere attraverso unità amiche, unità amiche con Comandante assegnato, e Comandante amico da solo in un esagono.
- Un Comandante non può terminare il suo movimento di elusione in un esagono che contiene un altro Comandante amico, terreno inaccessibile, unità nemica o Comandante nemico.
- Un Comandante che elude può muovere attraverso un'unità nemica o Comandante, ma questo viene compreso nelle regole per la fuga del Comandante – vedere sotto.
- Dopo aver completato il movimento di elusione, quando il Comandante si trova in un esagono con un'unità amica, è considerato assegnato a tale unità.
- Un'unità non viene influenzata quando un Comandante sta eludendo attraverso il suo esagono.
- Un giocatore può scegliere di far eludere un Comandante fuori dal proprio lato del campo di battaglia. Questo può impedire al Comandante di diventare una Bandiera di Vittoria per l'avversario, ma nel farlo viene perso un forte pezzo di comando.
- Se il Comandante non può eludere di minimo un esagono (questo a causa di terreno inaccessibile), viene eliminato e l'avversario ottiene una Bandiera di Vittoria.

Fuga del Comandante

Se unità nemiche occupano entrambi gli esagoni del percorso di elusione previsto per un Comandante, il Comandante che elude deve tentare la fuga attraverso uno di questi esagoni. Un Comandante che elude può muovere attraverso un'unità o Comandante nemici, ma questo è trattato dalle seguenti regole:

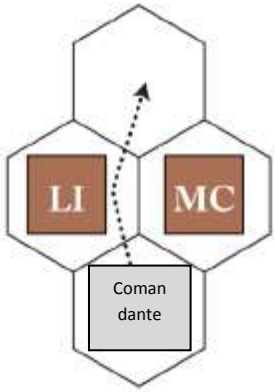
- Muovete il Comandante in uno degli esagoni occupati dal nemico. Consentite all'unità nemica lì presente di combattere contro il Comandante, usando il suo normale numero di dadi in Combattimento Ravvicinato. Il Comandante non beneficia del terreno se è presente nell'esagono.
- Per ottenere un colpo contro il Comandante che tenta la fuga, un simbolo di Comandante causa un colpo. Quando si ottiene un colpo, rimuovete il blocco del Comandante ed assegnate una Bandiera di Vittoria. Se il Comandante non viene colpito, la fuga ha successo attraverso questo esagono ed il Comandante prosegue nell'esagono successivo del movimento di elusione. Se anche questo esagono è occupato da un'unità nemica, il Comandante verrà attaccato ancora. Se anche il terzo esagono del movimento di elusione del Comandante è occupato da un'unità nemica, non è necessario il tiro di dado per l'attacco, il Comandante viene eliminato e l'avversario ottiene una Bandiera di Vittoria.
- Un Comandante può fuggire senza danni attraverso un esagono che contiene un Comandante nemico da solo.
- Se il Comandante termina il suo movimento di fuga in un esagono che contiene un'unità amica, il Comandante viene assegnato all'unità.



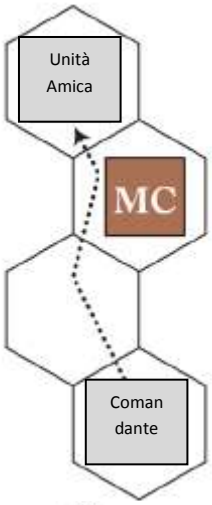
ESEMPIO DI ELUSIONE E BATTAGLIA
***A:** L'unità di fanteria media combatte contro l'unità di fanteria leggera arcieri. Sebbene entrambe le unità siano ridotte a due blocchi, il combattimento rimane uguale. L'unità di fanteria leggera arcieri non può eludere non potendo farlo di due esagoni.*

***D&E:** L'unità di fanteria pesante con Comandante assegnato effettua il Combattimento Ravvicinato contro l'esagono D. Anche se l'unità di fanteria pesante ha un solo blocco rimasto, combatte ancora con 4 dadi. Il risultato è 1 colpo ed 1 simbolo di Comandante – sufficiente per eliminare l'unità. L'unità di fanteria pesante ed il comandante avanzano, poi effettuano un Combattimento Ravvicinato Bonus contro l'esagono E. L'unità di cavalleria elude. Prima che venga effettuato il movimento di elusione, il giocatore Bizantino tira 4 dadi, ma colpirà solo con simboli di triangolo blu.*
***B&C:** L'unità di cavalleria pesante (4 dadi di battaglia) effettua il Combattimento Ravvicinato contro l'unità di Cavalleria Pesante e la obbliga a ritirarsi. L'unità di cavalleria pesante può ora effettuare una Avanzata Momentum attraverso l'esagono ora vuoto ed in X. Di lì effettua un Combattimento Ravvicinato Bonus contro la Fanteria Leggera Arcieri nell'esagono C, che non può eludere. Il risultato dei 4 dadi è 1 colpo ed 1 bandiera, e dal momento che il percorso di ritirata degli Arcieri è bloccato, questo è sufficiente per eliminare l'unità. L'unità di cavalleria pesante potrebbe effettuare un'altra Avanzata Momentum nell'esagono, ma non otterrebbe l'esagono in più o il Combattimento Ravvicinato Bonus in questo turno.*

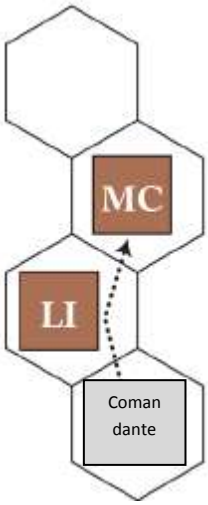
ESEMPI DI ELUSIONE E FUGA DEI COMANDANTI:



1) Un'unità di fanteria leggera ed una di cavalleria media nemiche occupano i due esagoni dietro un comandante da solo che deve eludere. Gli esagoni dietro tali unità nemiche sono vuoti. Il comandante sceglie di eludere attraverso l'esagono con la fanteria leggera in quanto l'avversario tirerà solo due dadi invece dei tre della cavalleria media. L'avversario tira due dadi ottenendo una spada ed un quadrato rosso. Dal momento che non ha ottenuto alcun simbolo di Comandante, il comandante fugge con successo e termina il movimento di Elusione dopo aver mosso di uno o due altri esagoni.



2) L'esagono dietro un comandante da solo è vuoto. L'esagono successivo è occupato da un'unità di cavalleria media. Un'unità amica senza un comandante occupa l'esagono dietro l'unità di cavalleria media. Il comandante potrebbe fare un movimento di elusione di un esagono nell'esagono vuoto, ma sceglie di Eludere di tre esagoni, terminando nell'esagono con l'unità amica. Nell'entrare nel secondo esagono che contiene l'unità di cavalleria media, il movimento di Elusione viene sospeso, e l'avversario tira tre dadi, ottenendo due bandiere ed un cerchio verde. Dal momento che non ha ottenuto alcun simbolo di Comandante, il comandante fugge con successo e prosegue il movimento di Elusione nel terzo esagono (finale) che contiene l'unità amica.



3) L'unico percorso di Elusione disponibile ha un'unità di fanteria leggera nemica nel primo esagono ed un'unità di cavalleria media nemica nel secondo esagono. Il comandante che elude muove nel primo esagono e si ferma mentre l'avversario tira due dadi, ottenendo una bandiera ed una spada. La fuga ha successo, ma il comandante deve ora subire un secondo tentativo di fuga quando muove nel secondo esagono. L'avversario tira tre dadi per l'unità di cavalleria media, ottenendo un triangolo blu e due Comandanti. Sarebbe stato necessario un solo Comandante, quindi il comandante viene rimosso, ad un esagono dalla salvezza. L'avversario ottiene un Bandiera di Vittoria per il comandante eliminato.

Avanzata *Momentum*

Quando un'unità che ha ordine attacca in Combattimento Ravvicinato ed elimina o obbliga l'unità nemica difendente a ritirarsi dall'esagono che occupa, l'unità attaccante ha effettuato un Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo. L'unità attaccante vittoriosa può avanzare (muovere) nell'esagono ora vuoto. Questa è detta Avanzata *Momentum*, dove l'impeto dell'unità dopo il Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo la porta nell'esagono vuoto.

Una Avanzata *Momentum* non è obbligatoria dopo un Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo. Comunque, se l'Avanzata *Momentum* non viene sfruttata, l'unità attaccante vittoriosa perde l'opportunità di fare un Combattimento Ravvicinato Bonus, anche se adiacente alle altre unità nemiche.

Le seguenti situazioni non consentono l'Avanzata *Momentum:*

- Quando un'unità o Comandante difendente elude un attacco di Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante non può richiedere una Avanzata *Momentum* nell'esagono vuoto.
- Un'unità che contrattacca non può fare una Avanzata *Momentum.*

- Un'unità che gioca una carta Comando "Attaccare per Primi" o "Imboscata" non può fare una Avanzata *Momentum.*
- Alcune restrizioni del terreno impediscono una Avanzata *Momentum.*

Avanzata *Momentum* Speciale della Cavalleria: Un'unità di cavalleria (Leggera, Leggera Arcieri, Media o Pesante), dopo il Combattimento Ravvicinato iniziale che ha avuto successo, può fare Avanzata *Momentum* nell'esagono vuoto e poi muovere di un altro esagono, in qualsiasi direzione (incluso tornare nel suo esagono originario). Il movimento aggiuntivo speciale di un esagono è opzionale e non necessario per effettuare un Combattimento Ravvicinato Bonus.

NOTA: Un'unità di Cavalleria Super Pesante Catafratta non può fare il movimento aggiuntivo di un esagono. Dopo un Combattimento Ravvicinato iniziale che ha avuto successo, un'unità di Cavalleria Super Pesante Catafratta può fare solo l'Avanzata Momentum nell'esagono vuoto.

Combattimento Ravvicinato Bonus

Dopo un Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo, le seguenti unità possono scegliere di effettuare un Combattimento Ravvicinato Bonus dopo la loro Avanzata *Momentum*:

- Un'unità Guerrieri può effettuare un Combattimento Ravvicinato Bonus dopo una Avanzata *Momentum.*
- Un'unità di fanteria non Guerrieri con un Comandante assegnato può effettuare un Combattimento Ravvicinato Bonus dopo una Avanzata *Momentum.*
- Tutte le unità di cavalleria possono effettuare un Combattimento Ravvicinato Bonus dopo una Avanzata *Momentum.*

Un Combattimento Ravvicinato Bonus è opzionale ed effettuare l'Avanzata *Momentum* non impone all'unità di attaccare ancora nel Combattimento Ravvicinato. Un'unità che si qualifica per un attacco in Combattimento Ravvicinato Bonus dopo una Avanzata *Momentum* può scegliere di combattere contro qualsiasi unità nemica in un esagono adiacente (se il terreno lo consente). L'unità che effettua l'attacco di Combattimento Ravvicinato Bonus non è obbligata a combattere contro l'unità nemica che si è appena ritirata dall'esagono.

- Un'unità può effettuare un solo Combattimento Ravvicinato Bonus durante un turno.
- Quando il Combattimento Ravvicinato Bonus di un'unità ha anch'esso successo, questa può fare una Avanzata *Momentum* nell'esagono vuoto, ma non può combattere ancora nel turno.
- Un'unità di cavalleria, dopo un Combattimento Ravvicinato Bonus che ha avuto successo, può fare Avanzata *Momentum* nell'esagono vuoto, ma non può combattere ancora nel turno.
- Alcune restrizioni del terreno impediscono la Avanzata *Momentum* dopo un Combattimento Ravvicinato Bonus

► Azioni Ispirate

Un aspetto innovative del gioco è la Tabella delle Azioni Ispirate e l'uso delle correlate pedine di Azione Ispirata. Normalmente ogni esercito medievale avrà la sua Tabella delle Azioni Ispirate. Le Azioni Ispirate possono variare di esercito in esercito e le Azioni Ispirate di un esercito possono anche variare di volta in volta. In questo primo gioco vi è una Tabella delle Azioni Ispirate per i Bizantini e per i Persiani Sassanidi. In alcuni scenari gli eserciti degli Unni, Romani e Vandali useranno le stesse Tabelle delle Azioni Ispirate.

***Nota Importante:** Si può usare una sola pedina di Azione Ispirata durante un turno di giocatore ed una sola durante il turno dell'avversario.*



Quando viene giocata una carta Comando "*Comando qualsiasi Sezione*" o una "Comando Sezione Sinistra, Centrale o Destra" in un turno, un giocatore può scegliere una pedina di Azione Ispirata e far effettuare alle unità che hanno ricevuto ordine dalla carta Comando una delle Azioni Ispirate elencate nella Tabella delle Azioni Ispirate.

L'elenco delle possibili Azioni Ispirate in questo primo gioco è il seguente (notate che però possono variare di esercito in esercito):

- Carica di Cavalleria
- Carica di Fanteria
- Recupero
- Lanciare ed Attaccare
- Annerite il Cielo
- Movimento Lancio Movimento
- Rischieramento

Vi è anche un elenco della Azioni sul Campo di Battaglia che possono essere dichiarate da un giocatore durante un proprio turno o uno avversario. Queste Azioni sul Campo di Battaglia non sono legate al gioco di una carta *Comando*. Un giocatore usa semplicemente una delle pedine Azione Ispirata per far effettuare una Azione sul Campo di Battaglia ad una delle sue unità o Comandanti.

Le possibili Azioni sul Campo di Battaglia sono:
Muovere un Comandante (si gioca al termine del turno del giocatore, prima di pescare un'altra carta Comando)
Combattimento Bonus (l'unità può fare Combattimento con un dado aggiuntivo quando attaccano in un Combattimento Ravvicinato o quando contrattacca). Un giocatore deve annunciare che questa Azione sul Campo di Battaglia viene usata quando si determina il numero di dadi che si tireranno.
Coraggio (l'unità può ignorare una bandiera che subisce durante un combattimento). Dopo che un'unità è stata attaccata ed ha subito una o più bandiere, un giocatore può annunciare che viene usata questa Azione sul Campo di Battaglia.

Il numero di pedine di Azione Ispirata che un giocatore ha è di dominio pubblico e le pedine dovrebbero rimanere visibili all'avversario in ogni momento.

Le possibili fonti per ottenere pedine di Azione Ispirata sono:
Alcune pedine sono normalmente assegnate alle due parti nelle note del consiglio di guerra dello scenario.
Si ottiene una pedina quando viene giocata una carta Comando Esplorazione.
Si può ottenere una pedina quando viene giocata una carta *Leader* e non si usa una pedina di Azione Ispirata.
Le due parti ottengono una pedina di Azione Ispirata quando viene giocata la carta Comando "Grido di Guerra".

Fase 5. FINE DEL TURNO & FINE DELLA PARTITA

Dopo aver completato tutti i movimenti, combattimenti e ritirate, scartate la carta Comando giocata e pescatene un'altra dal mazzo. Il turno del giocatore è ora terminato.

Quando un giocatore difendente ha usato e giocato una carta Comando *Colpire per Primi* o *Imboscata*, pesca una carta di rimpiazzo prima che sia pescata la carta del giocatore attivo.

Quando il mazzo di carte Comando termina, mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca. Il mazzo di carte Comando viene rimescolato con gli scarti anche dopo il gioco della carta Comando "Grido di Guerra".

FINE DELLA PARTITA E CONDIZIONI DI VITTORIA

I giocatori si alternano nell'effettuare turni, sino a quando uno non raggiunge il numero di Bandiere di Vittoria indicate dalle condizioni di vittoria dello scenario.

Oltre ad ottenere Bandiere di Vittoria per l'eliminazione delle unità nemiche, in alcuni scenari catturare alcuni esagoni di terreno o raggiungere alcuni altri obiettivi specifici di combattimento possono dare Bandiere di Vittoria aggiuntive. Tali condizioni di vittoria sono dettagliate nelle regole speciali dello scenario.

Una partita termina nel momento in cui il giocatore raggiunge il numero richiesto di Bandiere di Vittoria, indipendentemente da quando accade durante un turno di gioco. Questo significa che una partita potrebbe terminare anche con un Contrattacco che ha avuto successo con la vittoria dell'avversario del giocatore attivo.

IL TERRENO



Terreno Sconnesso

Movimento: Nessuna restrizione di Movimento per le unità di fanteria. Qualsiasi unità montata o Comandante da solo deve fermarsi quando entra in un esagono di terreno sconnesso e non può muovere oltre per quel turno.

Combattimento:

- Un'unità di fanteria può combattere nel turno in cui entra in un esagono con terreno sconnesso.
- Un'unità montata non può combattere nel turno in cui entra in un esagono con terreno sconnesso.
- Quando si combatte contro un'unità nemica che è in esagono di terreno sconnesso oppure un'unità che è in esagono di terreno sconnesso combatte fuori da esso, l'unità tira un massimo di 2 dadi di combattimento.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.
- Se un'unità montata entra in un esagono di terreno sconnesso con una Avanzata *Momentum,* non può effettuare il Combattimento Ravvicinato Bonus.

Visuale: Un esagono di terreno sconnesso non blocca la Visuale.

Foresta



Movimento: Tutte le unità e Comandanti da soli devono fermarsi quando entrano in un esagono di foresta e non possono muovere oltre per quel turno.

Combattimento:

In gran parte dei casi, un'unità che ha ordini e che entra in un esagono di foresta mediante il normale Movimento o Avanzata *Momentum* dopo un combattimento che ha avuto successo, non può combattere alla fine del turno in cui entra. Comunque, tre tipi di unità sono una eccezione e possono combattere nel turno di entrata. Sono: Fanteria Leggera Arcieri, Fanteria Auxilia e Fanteria Guerrieri.

- Un'unità che combatte contro un'unità nemica in un esagono di foresta o un'unità in un esagono di foresta combatte fuori dalla foresta, tira un massimo di 2 dadi di combattimento.
- Un'unità che attacca un'unità nemica in un esagono di foresta con Combattimento a Distanza tira massimo un dado.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.

Visuale: Un esagono di foresta blocca la Visuale.



Collina

Movimento: Nessuna restrizione al Movimento.

Combattimento:

- Un'unità tira massimo 2 dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato quando combatte contro un'unità nemica in alto sulla collina. Il Combattimento a Distanza non è influenzato.
- Le unità di fanteria tirano massimo 3 dadi di combattimento quando combattono contro un'unità nemica che è in basso rispetto alla collina e quando combatte da un esagono di collina ad un altro esagono di collina.
- Le unità montate tirano massimo 2 dadi di combattimento quando combattono contro un'unità nemica che è in basso rispetto alla collina e quando combatte da un esagono di collina ad un altro esagono di collina.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.

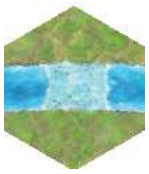
Visuale:

- Un esagono di collina blocca la Visuale alle unità dietro un esagono di collina.
- Un'unità in un livello inferiore ha Visuale nel primo esagono di collina e viceversa.
- Un'unità in un livello inferiore non ha Visuale attraverso un esagono di collina in un secondo esagono di collina con un'unità e viceversa (cioè un'unità in un livello inferiore non può vedere o essere vista se vi è almeno un esagono di collina tra le due unità).
- La Visuale non è bloccata tra unità nello stesso gruppo di colline, tra esagoni di collina adiacenti allo stesso livello. Questi esagoni di collina si considerano essere un plateau.

Fiume

Normalmente gli esagoni di fiume sono trattati come terreno inaccessibile, a meno che non sia indicato nelle regole speciali dello scenario che sia guadabile.

Visuale: Un esagono di fiume non blocca la Visuale.



Fiume Guadabile (Ruscello)

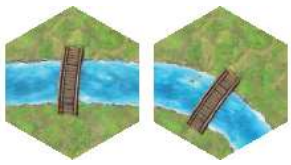
(vedere anche le regole speciali dello scenario)

Movimento: Tutte le unità ed i Comandanti da soli devono fermarsi quando entrano in un esagono di Fiume Guadabile e non possono muovere oltre in quel turno.

Combattimento:

- Un'unità può combattere nel turno in cui entra in un esagono di Fiume Guadabile.
- Quando si combatte contro un'unità nemica che è in esagono di Fiume Guadabile oppure un'unità che è in esagono di Fiume Guadabile combatte fuori da esso, l'unità tira un massimo di 2 dadi di combattimento.
- Un'unità che combatte col Combattimento a Distanza fuori da un fiume tira massimo 1 dado di combattimento.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.
- Un'unità che combatte contro un'unità nemica in un esagono di Fiume Guadabile ed effettua un Combattimento Ravvicinato con successo, può muovere nel fiume guadabile.
- Un'unità che inizia il turno in un esagono di Fiume Guadabile ed effettua un Combattimento Ravvicinato con successo, può effettuare una Avanzata *Momentum* fuori dall'esagono di Fiume Guadabile.

Visuale: Un esagono di Fiume Guadabile non blocca la Visuale.



Ponte

Movimento: Nessuna restrizione al Movimento.

Combattimento:

- Un'unità può combattere nel turno in cui entra in un esagono di ponte.
- Un'unità in un esagono di ponte che combatte fuori tira massimo 2 dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato o 1 dado di combattimento nel Combattimento a Distanza.
- Quando si combatte contro un'unità nemica che è in esagono di ponte, si tira un massimo di 2 dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato, il Combattimento a Distanza non viene influenzato.
- Un'unità in un esagono di ponte può ancora fare una Avanzata *Momentum* dopo un Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo.
- Un'unità di fanteria che difende in un esagono di ponte può ignorare una bandiera che subisce.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.

Visuale: Un esagono di Ponte non blocca la Visuale.



► Campo

Movimento: Tutte le unità ed i Comandanti da soli devono fermarsi quando entrano in un esagono di campo e non possono muovere oltre in quel turno.

- Un'unità o Comandante da solo con ordini che esce da un esagono di campo può muovere solo in un esagono adiacente indipendentemente dalla sua normale capacità di movimento.
- Un'unità che effettua un Combattimento Ravvicinato con successo dopo aver mosso fuori da un esagono di campo può fare l'Avanzata *Momentum* se il terreno lo consente.

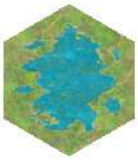
Combattimento:

- Un esagono di campo offre protezione contro gli attacchi da tutte le direzioni.
- Un'unità in un esagono di campo amico, combatte con massimo 3 dadi di combattimento.
- Un'unità che combatte per riprendere un esagono di campo amico combatte contro l'unità nemica nell'esagono di campo con massimo 2 dadi di combattimento.
- Un'unità che difende in un esagono di campo può ignorare una bandiera che subisce.

- Un'unità che attacca per prendere un esagono di campo nemico combatte contro l'unità nemica nell'esagono di campo con massimo 2 dadi di combattimento.
- Un'unità in un esagono di campo nemico combatte fuori con massimo due dadi di combattimento.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.

NOTA: Le unità montate ricevono benefici protettivi dagli esagoni di campo.

Visuale: Un esagono di Campo non blocca la Visuale.



Palude

NOTA: Nessuno degli scenari nel gioco base Medievale ha terreno Palude.

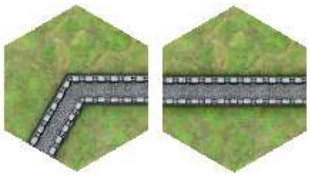
Movimento:

- Un'unità deve fermarsi quando entra in un esagono di Palude e non può muovere oltre in quel turno.
  - L'unità deve anche tirare 1 dado di combattimento per la possibile perdita di un blocco. Un blocco viene perso quando si ottiene il simbolo dell'unità.
  - Non è necessario la verifica della perdita del Comandante quando un'unità con Comandante assegnato perde un blocco nella Palude. Comunque, se viene perso l'ultimo blocco dell'unità, il Comandante deve eludere.
- Le unità che si ritirano o eludono non si fermano quando entrano in un esagono di Palude.
  - Un'unità che deve ritirarsi (o che elude) in o attraverso un esagono di Palude deve ancora verificare per una possibile perdita di blocco per ogni esagono di Palude dove si ritira o in cui elude.
- I tiri di dado per la perdita di blocco in Palude si effettuano prima di rimuovere i blocchi per non aver rispettato le ritirate sul bordo mappa.
- I Comandanti da soli che muovono in, eludono o fuggono in o attraverso esagoni di Palude sono anch'essi soggetti alla perdita. Tirate un dado per ogni esagono di Palude nel quale un Comandante da solo si ritira o elude. Un simbolo di Comandante lo elimina.
- Un'unità o Comandante da solo con ordine che esce da un esagono di Palude può muovere solo in un esagono adiacente indipendentemente dalla sua normale capacità di movimento.

Combattimento:

- Un'unità può combattere nel turno in cui muove in un esagono di Palude dopo aver tirato per la perdita del blocco.
- Se un'unità Guerrieri a piena forza perde il suo primo blocco col tiro dado per la Palude, perde anche il suo bonus di un dado e l'abilità di ignorare una bandiera in qualsiasi combattimento seguente.
- Quando si combatte contro un'unità nemica in un esagono di Palude, si tirano massimo 2 dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato. Un'unità che sceglie di avanzare in un esagono di Palude dopo il Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo deve verificare per la possibile perdita di un blocco.
- Un'unità in un esagono di Palude che combatte fuori tira massimo 2 dadi di combattimento nel Combattimento Ravvicinato ed 1 dado nel Combattimento a Distanza.
- Un'unità che inizia il turno in un esagono di Palude ed effettua un Combattimento Ravvicinato con successo, può effettuare una Avanzata *Momentum* fuori dall'esagono di Palude.
- Una carta Leader e/o Azione sul Campo di Battaglia che aggiunge dadi in Combattimento modifica il numero massimo di dadi di combattimento che possono essere tirati.

Visuale: Un esagono di Palude non blocca la Visuale.



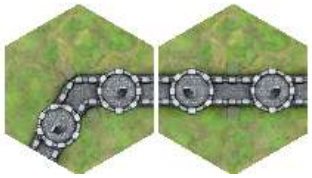
► Mura Cittadine

Movimento: Le Mura Cittadine normalmente sono considerate terreno inaccessibile per tutte le unità, a meno che non siano in essere le regole sull'assedio, come indicato nelle regole speciali dello scenario. Quando sono in essere le regole sull'assedio, le unità di fanteria attaccanti sono dotate di scale ed altro equipaggiamento per l'assedio.

NOTA: In tutti gli scenari con mura cittadine in questo primo gioco, queste sono considerate terreno inaccessibile.

Combattimento: Non è possibile alcun Combattimento a meno che non siano in essere le regole dell'assedio per lo scenario.

Visuale: Un esagono di mura cittadine blocca la Visuale alle unità dietro l'esagono di mura cittafine eviceversa.



► Cancello di Città

Movimento:

- Solo le unità e Comandanti amici alleati della città possono muovere, ritirarsi o eludere in o attraverso un esagono con un cancello di città. Il cancello è considerato aperto e non impedisce il movimento di queste unità amiche.
- Le unità e Comandanti da soli nemici non possono muovere, ritirarsi o eludere in o attraverso un esagono con un cancello di città. Il cancello è considerato chiuso ed impedisce il movimento di queste unità. Un cancello di città chiuso è considerato terreno inaccessibile per le unità e Comandanti da soli nemici.
- Un'unità nemica deve prima forzare con successo il cancello di città per muovere nell'esagono.

Per forzare un cancello, un'unità con ordine deve essere in un esagono adiacente al cancello e poter combattere nel Combattimento Ravvicinato. L'unità tirerà due dadi contro il cancello. Quando ottiene due o più simboli di spade il cancello si apre, anche da unità che normalmente non ottengono un colpo nel Combattimento Ravvicinato con le spade. Un'unità con Comandante assegnato apre il cancello quando ottiene uno o più simboli di spade o Comandante.

- Una volta che il cancello è stato aperto con successo, rimane aperto. Rimuovete la tessera di cancello dal Campo di Battaglia. L'unità che l'ha aperto può fare Avanzata *Momentum* nell'esagono, ma non può fare il Combattimento Ravvicinato Bonus.
- Un'unità amica della città che occupa un esagono di cancello di città può essere attaccata. Se l'unità nell'esagono di cancello di città viene eliminata o si ritira dall'esagono di cancello, l'unità attaccante può fare Avanzata *Momentum* nell'esagono, ma non può fare il Combattimento Ravvicinato Bonus. In questo caso il cancello è considerato forzato ed aperto e rimane aperto. Rimuovete la tessera di cancello dal Campo di Battaglia.

Combattimento: Un esagono di cancello di città, quando è occupato da un'unità amica della città, è considerato aperto e non ha restrizioni al combattimento.

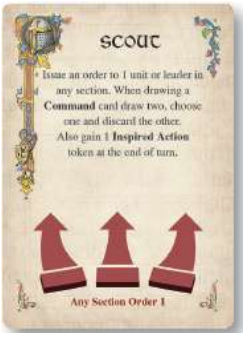
Visuale: Un esagono di cancello di città blocca la Visuale alle unità dietro l'esagono di cancello di città e viceversa.

LE CARTE COMANDO

Carte di Sezione (32 carte)

Le carte di Sezione si usano per dare ordini alle unità e/o Comandanti in una specifica Sezione del campo di battaglia, di movimento e/o combattimento. Queste carte indicano in quale sezione del campo di battaglia potete dare ordini e quante unità o Comandanti potere coinvolgere nell'ordine.

Le carte Comando di Sezione che hanno un simbolo di elmo di Comandante in alto a sinistra ricordano ai giocatori che i Comandanti assegnati nella Sezione possono riceve ordine di distaccarsi e muovere separatamente (al costo di un ordine ciascuno).



Esplorare: Date un ordine ad una unità o Comandante in qualsiasi Sezione. Quando pescate una carta Comando pescatene due, sceglietene una e scartate l'altra. Dà anche 1 pedina Azione Ispirata alla fine del turno (3 carte).

Dare Ordini a Due Unità a Sinistra: Date un ordine a due unità e/o Comandanti nella Sezione di Sinistra (3 carte).

Dare Ordini a Due Unità al Centro: Date un ordine a due unità e/o Comandanti nella Sezione di Centro. (4 carte)

Dare Ordini a Due Unità a Destra: Date un ordine a due unità e/o Comandanti nella Sezione di Destra. (3 carte)



Dare Ordini a Tre Unità a Sinistra: Date un ordine a tre unità e/o Comandanti nella Sezione di Sinistra. (3 carte)

Dare Ordini a Tre Unità al Centro: Date un ordine a tre unità e/o Comandanti nella Sezione di Centro. (4 carte)

Dare Ordini a Tre Unità a Destra: Date un ordine a tre unità e/o Comandanti nella Sezione di Destra. (3 carte)



Comando a Sinistra: Date ordini pari al Comando. Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, date un ordine ad una unità e/o Comandante nella sezione di Sinistra (una carta).

Comando al Centro: Date ordini pari al Comando. Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, date un ordine ad una unità e/o Comandante nella sezione di Centro (una carta).

Comando a Destra: Date ordini pari al Comando. Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, date un ordine ad una unità e/o Comandante nella sezione di Destra (una carta).



Attacco Coordinato: Date ordini ad una unità e/o Comandante in ogni Sezione (due carte).

Aggiramento sul Fianco: Date una ordine a due unità e/o Comandanti nelle Sezioni sia di sinistra che di destra (due carte).

Avanzare: Date un ordine a due unità e/o Comandanti nella Sezioni di sinistra, centro e destra (due carte).

Carte Truppa (6 carte)

Le carte Truppa sono un tipo speciale di carte di Sezione che consentono ad un giocatore di dare ordini ad uno specifico tipo di unità di muovere e/o combattere, ad esempio: unità Leggere, Medie o Pesanti. Un giocatore può scegliere liberamente di dare ordine ad unità di fanteria e/o montate. Ad esempio l'ordine "Ordine a Truppe Leggere" significa che un giocatore può dare ordini a qualsiasi combinazione di unità di fanteria leggera o ad unità di cavalleria leggera. Le unità che ricevono ordini possono essere in qualsiasi Sezione del campo di battaglia. Il numero di unità cui un giocatore può dare ordini è pari al comando del giocatore.



Ordine a Truppe Leggere: Date ordini ad unità pari al Comando. Per ogni carta comando che avete, inclusa questa, date un ordine ad un'unità leggera di fanteria e/o cavalleria. La fanteria Leggera, incluse le unità Auxilia, possono muovere attraverso un'unità amica quando muovono di due esagoni. Se non avete alcuna unità leggera, date ordine ad una unità a vostra scelta (2 carte).

Le Unità Leggere Includono: Fanteria Leggera Arcieri, Fanteria Auxilia, Cavalleria Leggera e Cavalleria Leggera Arcieri.



Ordine a Truppe Medie: Date ordini ad unità pari al Comando. Per ogni carta comando che avete, inclusa questa, date un ordine ad un'unità media di fanteria e/o cavalleria. Se non avete alcuna unità media, date ordine ad una unità a vostra scelta (2 carte).

Le Unità Medie Includono: Fanteria Media, Fanteria Guerrieri e Cavalleria Media.

Ordine a Truppe Pesanti: Date ordini ad unità pari al Comando. Per ogni carta comando che avete, inclusa questa, date un ordine ad un'unità pesante di fanteria, ad un'unità Pesante di cavalleria o Super Pesante Catafratta. Se non avete alcuna unità pesante, date ordine ad una unità a vostra scelta (2 carte).

Carte *Leader* (7 carte)

Le carte *Leader* sono un tipo speciale di carte Sezione che consentono ad un giocatore di dare ordine ad un Comandante ed a qualsiasi unità cui è assegnato, più un numero di unità o Comandanti in esagoni adiacenti e collegati, di muovere e/o combattere. Le unità in "esagoni adiacenti e collegati" possono trovarsi in Sezioni diverse del campo di battaglia, fintanto che ogni unità che riceve ordini sia adiacente ad almeno un'altra unità che riceve ordini, ed almeno una delle unità che ricevono ordini sia adiacente al Comandante designato. In questo modo, un ordine *Leader* vi consente di dare ordini ad una "catena" o "ala" di unità di muovere e/o combattere in modo coordinato. Un Comandante non si può distaccare con una carta *Leader*.

Quando viene giocata una carta *Leader*, il giocatore può scegliere di usare una pedina Azione Ispirata e far effettuare ad una delle unità che hanno ricevuto ordine dalla carta *Leader* una delle Azioni Comando Ispirato elencate nella Tabella delle Azioni Ispirate di quell'esercito.

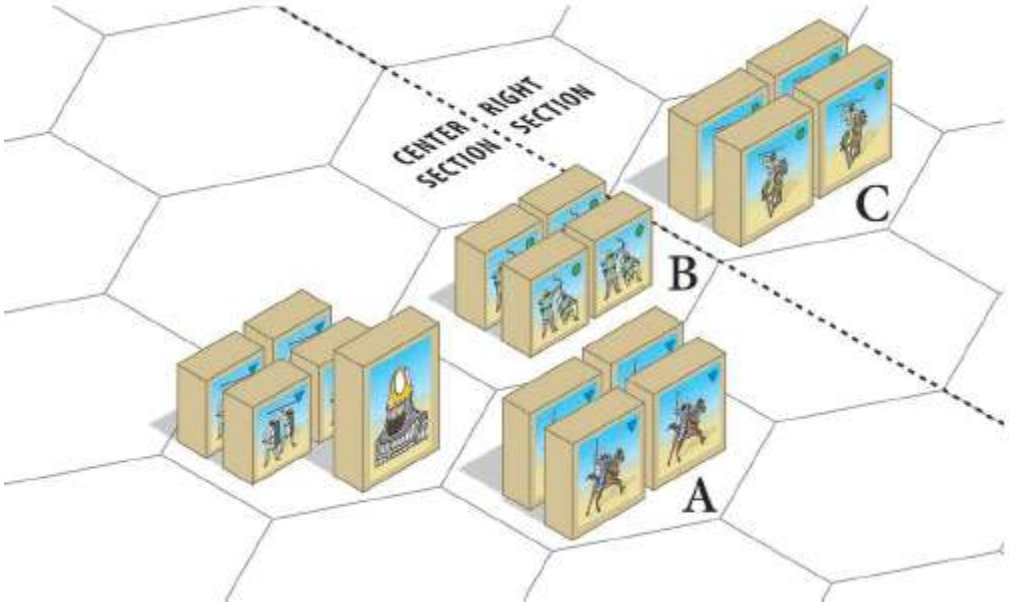
NOTA: Quando una carta Leader viene usata per l'alternativa "Oppure date ordine ad un'unità a vostra scelta", non si può usare una pedina Azione Ispirata, ma si ottiene comunque 1 pedina Azione Ispirata alla fine del turno.



Comando Qualsiasi Sezione: Date un ordine ad unità sotto il comando di un Comandante (esagono del Comandante e due esagoni contigui adiacenti e collegati). Si può usare una pedina Azione Ispirata e far effettuare ad una delle unità che hanno ricevuto ordine dalla carta *Leader* una delle Azioni Comando Ispirato elencate nella Tabella delle Azioni Ispirate di quell'esercito. Se la pedina non viene usata, ottenete una pedina Azione Ispirata alla fine del turno (4 carte).

Comando Sezione Sinistra: Date un ordine ad unità sotto il comando di un Comandante nella Sezione sinistra (esagono del Comandante e tre esagoni contigui adiacenti e collegati). Si può usare una pedina Azione Ispirata e far effettuare ad una delle unità che hanno ricevuto ordine dalla carta *Leader* una delle Azioni Comando Ispirato elencate nella Tabella delle Azioni Ispirate di quell'esercito. Se la pedina non viene usata, ottenete una pedina Azione Ispirata alla fine del turno (1 carta).

Comando Sezione Centrale: Date un ordine ad unità sotto il comando di un Comandante nella Sezione centrale (esagono del Comandante e tre esagoni contigui adiacenti e collegati). Si può usare una pedina Azione Ispirata e far effettuare ad una delle unità che hanno ricevuto ordine dalla carta *Leader* una delle Azioni Comando Ispirato elencate nella Tabella delle Azioni Ispirate di quell'esercito. Se la pedina non viene usata, ottenete una pedina Azione Ispirata alla fine del turno (1 carta).



ESEMPIO: Comando Sezione Centrale attiva l'unità con il Comandante più tre gruppi adiacenti (A, B, e C).

Comando Sezione Destra: Date un ordine ad unità sotto il comando di un Comandante nella Sezione destra (esagono del Comandante e tre esagoni contigui adiacenti e collegati). Si può usare una pedina Azione Ispirata e far effettuare ad una delle unità che hanno ricevuto ordine dalla carta *Leader* una delle Azioni Comando Ispirato elencate nella Tabella delle Azioni Ispirate di quell'esercito. Se la pedina non viene usata, ottenete una pedina Azione Ispirata alla fine del turno (1 carta).

CARTE TATTICA (20 carte)

Le carte Tattica consentono alle unità che ricevono l'ordine di muovere e/o combattere nei modi non consentiti dalle regole base. Si applicano ancora le restrizioni del Terreno al movimento ed al combattimento quando le azioni dettate dalle carte Tattica hanno priorità rispetto alle regole base.

Le carte Comando che indicano "per ogni carta Comando che avete" significano che il numero massimo di unità cui potete dare ordine è pari al comando della vostra parte.

NOTA: Sulle carte Comando Tattica, talvolta il Combattimento a Distanza è detto Lancio.

Imboscata: Giocate questa carta immediatamente dopo che un'unità avversaria effettua una Avanzata *Momentum*, se una o più delle vostre unità occupa un esagono adiacente all'unità nemica che è avanzata. Un'unità adiacente a vostra

scelta effettua il Combattimento Ravvicinato con due dadi aggiuntivi. Se l'unità avversaria non viene eliminata o si ritira può, se possibile, fare Combattimento Ravvicinato Bonus contro la vostra unità che ha fatto imboscata. Alla fine del turno, pescate una carta Comando di rimpiazzo.



OPPURE GIOCARLA COME UNA CARTA ESPLORARE NEL VOSTRO TURNO:
Date un ordine ad un'unità o Comandante in qualsiasi Sezione. Quando si pesca una carta Comando, pescatene due. Sceglietene una e scartate l'altra. Ottenete anche una pedina Azione Ispirata alla fine del turno (2 carte).

NOTA: Tutte le unità adiacenti ad un'unità nemica o Comandante nemico da solo in tutte le Sezioni del campo di battaglia quando viene giocata questa carta, ricevono ordini. Questo può diventare un po' confuso, specialmente quando vi sono i combattimenti e se unità nemiche sono obbligate a ritirarsi. Vi suggeriamo di indicare le unità che possono combattere prima di iniziare i vostri Combattimenti Ravvicinati.

Contrattacco: Quando giocate questa carta, diventa una copia della carta Comando che il vostro avversario ha giocato l'ultimo turno. Seguite le istruzioni sulla carta come se foste voi stesso a giocarla, eccetto per invertire qualsiasi riferimento alle Sezioni presente sulla carta. La Sezione destra diviene sinistra, la sinistra diviene destra (2 carte).

NOTA: Una carta Contrattacco non può essere giocata per contrastare una carta Comando Imboscata o Attaccare per Primi.

Grido di Guerra: Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, tirate un dado. Per ogni tipo di unità che si ottiene, una unità di quel tipo riceve ordini. Un simbolo di Comandante dà ordini ad un'unità o Comandante a vostra scelta. Una Bandiera dà ordine di movimento, ma tale unità non può combattere in questo turno. Le spade non danno ordine ad alcuna unità o Comandante. Le unità combattono con un dado aggiuntivo per tutto il turno. Rimescolate il mazzo di carte Comando con gli scarti, includendo questa carta, per formare un nuovo mazzo di pesca. Le carte in mano al giocatore non sono rimescolate. Le due parti ottengono anche una pedina Azione Ispirata alla fine del turno (1 carta).

NOTA: Le unità e Comandanti possono ricevere ordine in qualsiasi Sezione del campo di battaglia.

Oscurate il Cielo: Date un ordine a quattro o meno unità con armi da lancio in qualsiasi Sezione. Le unità possono lanciare due volta con ogni Combattimento a Distanza che viene risolto separatamente. Le unità non possono ricevere ordine quando sono in un esagono adiacente ad un'unità o Comandante nemico. Le unità non possono muovere quando ricevono ordine. Se non avete alcuna unità con armi da lancio, date ordini ad una unità a vostra scelta (1 carta).

NOTA: Le unità adiacenti ad un'unità o Comandante nemico non possono ricevere ordine. Questo può diventare un po' confuso, specialmente quando vi sono i combattimenti e se unità nemiche sono obbligate a ritirarsi. Vi suggeriamo di indicare le unità che possono combattere prima di iniziare i vostri Combattimento a Distanza. Notate anche che se un'unità nemica si ritira adiacente ad un'unità con ordine che non ha ancora lanciato, quest'ultima non può combattere nel Combattimento a Distanza.

Tempo Doppio: Date ordine ad unità pari al comando. Per ogni carta Comando che avete compresa questa, date ordini ad unità di fanteria in un gruppo (unità in esagoni adiacenti, collegati e contigui che possono comprendere tutte le Sezioni). Ogni unità che riceve ordine può muovere sino a due esagoni ed effettuare ancora il Combattimento Ravvicinato. Le unità con ordine non possono effettuare il Combattimento a Distanza. Se non avete unità di fanteria, date ordini ad una unità a vostra scelta (1 carta).

Lanciare ed Avvicinarsi: Date un ordine a quattro o meno unità con armi da lancio in una o più Sezioni, non adiacenti ad un'unità o Comandante nemico. Le unità che ricevono ordine lanciano prima del movimento con un dado in più. Dopo tutti gli attacchi a Distanza, ogni unità con ordine può muovere sino a 2 esagoni per avvicinarsi all'unità nemica attaccata. Se quest'ultima si ritira o è stata eliminata nel lancio, questa unità con ordini non può muovere. Nel Combattimento Ravvicinato l'unità che ha lanciato può combattere solo contro l'unità nemica che ha attaccato. Oppure date ordini ad una unità a vostra scelta (1 carta).

NOTA STORICA: Il lancio e poi l'avvicinamento al nemico era una tattica di cavalleria del primo medioevo impiegata da molti eserciti che schieravano unità di cavalleria armate sia di arco che di lancia. In seguito si diffuse a tutte le unità armate di arco. È importante notare che dopo aver completato tutto il lancio, un'unità non è obbligata ad essere mossa per avvicinarsi all'unità contro cui ha lanciato. Anche quando l'unità si muove per avvicinarsi, non è obbligata a fare il Combattimento Ravvicinato.

Colpire per Primi: Giocate questa carta dopo che l'avversario ha dichiarato il Combattimento Ravvicinato, ma prima che tiri i dadi. La vostra unità combatte per prima. Se l'unità avversaria non viene eliminata o obbligata a ritirarsi, può poi fare Combattimento Ravvicinato come ordinato in origine. Alla fine del turno, pescate prima una carta Comando di rimpiazzo (2 carte).

NOTA: Un'unità che usa una carta Attaccare per Primi non può Contrattaccare.

Carica di Fanteria: Date ordine a tre o meno unità di fanteria in una o più Sezioni. Ogni unità che riceve ordine può muovere sino a due esagoni ed ancora combattere in Combattimento Ravvicinato. Un'unità Guerrieri può muovere sino a tre esagoni, ma quando lo fa, deve essere in grado di effettuare il Combattimento Ravvicinato. Le unità con ordine combattono con un dado in più nel Combattimento Ravvicinato iniziale. Quando possono, le unità faranno il Combattimento Bonus con il normale numero di dadi di battaglia dell'unità. Le unità con ordine non possono effettuare il Combattimento a Distanza. Se non avete alcuna unità di fanteria, date ordini ad una unità a vostra scelta (2 carte).

Comandanti: Date un ordine a tutti i Comandanti. Quando un Comandante è assegnato ad un'unità, anche l'unità riceve ordine fintanto che il Comandante rimane con essa. Le unità con ordine con Comandante assegnato combattono con un dado in più per tutto il turno. Un Comandante può distaccarsi dall'unità. Se un Comandante muove e si unisce ad un'altra unità, l'unità cui egli si assegna non riceve ordine. Un Comandante che muove da solo può farlo sino a 3 esagoni. Ottenete anche una pedina Azione Ispirata alla fine del turno. Se non avete alcun Comandante, date ordine ad una unità a vostra scelta (1 carta).

► **Comando di Linea:** Date ordine ad un gruppo di unità, fanteria, cavalleria e/o Comandanti. Il gruppo deve essere in esagoni adiacenti collegati e contigui (che possono essere in due o tre Sezioni). Ciascuna unità e Comandante può muovere di un solo esagono, può poi fare Combattimento a Distanza o Combattimento Ravvicinato se possibile. Le unità possono fare Avanzata *Momentum* dopo il Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo ed il Combattimento Bonus se possibile (2 carte).

NOTA: Tutti i tipi di unità (fanteria, cavalleria e Comandanti da soli) ricevono ordine fintanto che sono in esagoni adiacenti, collegati e contigui. Le unità che ricevono ordine non sono obbligate a muovere ed ingaggiare il combattimento.

Movimento Lancio Movimento: Date ordine a quattro o meno unità di fanteria leggera e/o cavalleria leggera in una o più Sezioni. Le unità possono muovere, lanciare e muovere ancora. Tutte le unità che muovono prima devono farlo prima di qualsiasi Combattimento a Distanza. Dopo tutto il Combattimento a Distanza, le unità possono muovere ancora. Le unità che ricevono ordine non possono ingaggiare il Combattimento Ravvicinato e non possono ingaggiare il Combattimento a Distanza dopo il secondo movimento. Le unità di fanteria leggera, inclusi gli Auxilia, possono muovere attraverso un'unità amica quando muovono di due esagono. Se non avete unità leggere, date ordine ad una unità a vostra scelta. (1 carta).

NOTA: I tre ordini su questa carta sono tutti opzionali – il primo movimento, il lancio (Combattimento a Distanza), ed il secondo movimento. La questione qui è che due unità che ricevono ordine devono prima completare il loro primo movimento prima che vi sia qualsiasi Combattimento a Distanza. Dopo aver completato tutto il Combattimento a Distanza, le unità che hanno ricevuto ordine possono fare un secondo movimento.

Carica di Cavalleria: Date ordine a tre o meno unità di cavalleria in una o più Sezioni. Le unità di cavalleria che ricevono ordine ottengono un dado in più nel loro Combattimento Ravvicinato iniziale. *Eccezione: la Cavalleria Super Pesante Catafratta ottiene due dadi in più, la Cavalleria Leggera Arcieri non ottiene dadi in più.* Le unità di cavalleria Pesante e Super Pesante possono muovere sino a 3 esagoni ed ancora fare il Combattimento Ravvicinato. Le unità che ricevono ordine non possono effettuare il Combattimento a Distanza. Se non avete alcuna unità montata, date ordine ad una unità a vostra scelta (2 carte).

Le Unità di Cavalleria includono: Cavalleria Leggera, Cavalleria Leggera Arcieri, Cavalleria Media, Cavalleria Pesante e Super Pesante Catafratta.

Recupero: Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, tirate un dado. Per ogni tipo di unità che si ottiene, una unità del tipo appropriato recupera (rimpiazzate un blocco in una unità sotto forza). Le unità recuperate hanno ordine e possono muovere e combattere. Per ogni simbolo di Comandante che si ottiene, viene recuperato un blocco di qualsiasi tipo di unità.



OPPURE usate un simbolo di Comandante che si ottiene per porre un nuovo blocco di Comandante con un'unità che ha appena ricevuto uno o più blocchi recuperati (1 carta).

► *NOTA: Il tiro di dado per il recupero può recuperare più di una unità in una o più Sezioni. Un'unità non può ottenere più blocchi di quanti ne aveva all'inizio, ma un'unità può recuperare più di un blocco.*

► *NOTA: Si può usare un simbolo di Comandante per recuperare qualsiasi tipo di unità. Oppure un simbolo di Comandante può essere usato per porre un blocco inutilizzato di Comandante con un'unità che ha appena ricevuto uno o più blocchi recuperati. Solo un'unità che ha recuperato almeno un blocco può usare un simbolo di Comandante per porre un blocco di Comandante disponibile con l'unità stessa.*

ESPLORARE

Date un ordine a 1 unità o comandante in qualsiasi sezione. Quando pescate una carta **Comando** pescatene due, sceglietene una e scartate l'altra.

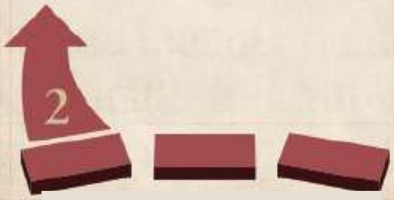
Ottenete anche 1 pedina di **Azione Ispirata** alla fine del turno.



Qualsiasi Sezione 1 Ordine

ORDINI A DUE UNITA' A SINISTRA

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione di sinistra



Sezione Sinistra 2 Ordini

ORDINI A DUE UNITA' AL CENTRO

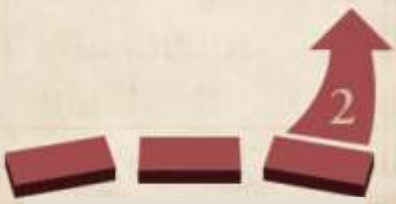
Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione di centro



Sezione Centro 2 Ordini

ORDINI A DUE UNITA' A DESTRA

Date un ordine a 2 unità e/o comandanti nella sezione di destra



Sezione Destra 2 Ordini

ORDINI A TRE UNITA' A SINISTRA

Date un ordine a 3 unità e/o comandanti nella sezione di sinistra



Sezione Sinistra 3 Ordini

ORDINI A TRE UNITA' AL CENTRO

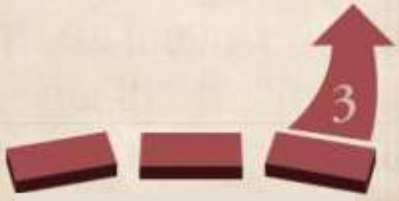
Date un ordine a 3 unità e/o comandanti nella sezione di centro



Sezione Centro 3 Ordini

ORDINI A TRE UNITA' A DESTRA

Date un ordine a 3 unità e/o comandanti nella sezione di destra

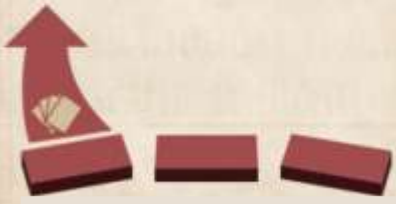


Sezione Destra 3 Ordini

COMANDO A SINISTRA

Date ordini pari al **Comando.**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione sinistra.



Ordini ad Unità Sezione Sinistra

COMANDO AL CENTRO

Date ordini pari al **Comando.**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione di centro.

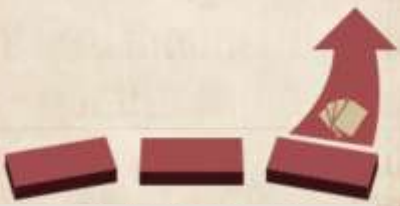


Ordini ad Unità Sezione Centro

COMANDO A DESTRA

Date ordini pari al **Comando.**

Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità e/o comandante nella sezione destra.



Ordini ad Unità Sezione Destra

ATTACCO COORDINATO

Date ordini ad 1 unità e/o comandante in ciascuna sezione.



Ogni Sezione 1 Ordine

AGGIRAMENTO SUL FIANCO

Date ordine a 2 unità e/o comandanti nelle sezioni sia di sinistra che di destra.



Sezioni Sinistra e Destra 2 Ordini

AVANZATA

Date ordini a 2 unità e/o comandanti nelle sezioni di sinistra, centro e destra.



Ogni Sezione 2 Ordini

ORDINE A TRUPPE LEGGERE

Date ordini pari al **Comando.**
Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità leggere di fanteria e/o di cavalleria. Le unità di fanteria leggera, inclusi gli Auxilia, possono muovere attraverso un'unità amica quando muovono di due esagoni.
Se non avete unità leggere, date ordine ad 1 unità a vostra scelta.

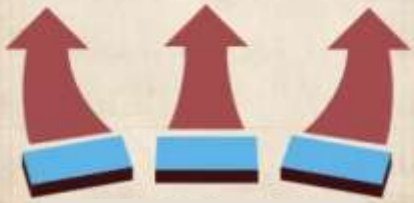


Ordini a Truppe Leggere

ORDINE A TRUPPE MEDIE

Date ordini pari al **Comando.**
Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità di fanteria o cavalleria media.

Se non avete unità pesanti, date ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini a Truppe Medie

ORDINE A TRUPPE PESANTI

Date ordini pari al **Comando.**
Per ogni carta **Comando** che avete, inclusa questa, date un ordine ad 1 unità di fanteria pesante, di cavalleria pesante o cavalleria super pesante catafratta.

Se non avete unità pesanti, date ordine ad 1 unità a vostra scelta.



Ordini a Truppe Pesanti

COMANDO QUALSIASI SEZIONE

Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante (esagono del comandante 2 esagoni collegati e contigui). Si può usare 1 segnalino **Azione Ispirata** e far effettuare alle unità che ricevono ordine una **Azione Comando Ispirato.** Se non si usa tale segnalino, ottenete 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno.



COMANDO SEZIONE SINISTRA

Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante nella sezione sinistra (esagono del comandante 3 esagoni collegati e contigui). Si può usare 1 segnalino **Azione Ispirata** e far effettuare alle unità che ricevono ordine una **Azione Comando Ispirato.** Se non si usa tale segnalino, ottenete 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno.

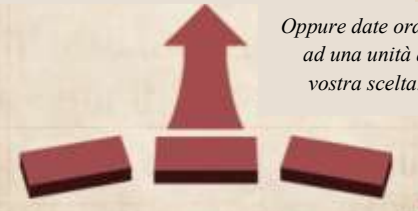
Oppure date ordine ad una unità a vostra scelta.



COMANDO SEZIONE CENTRALE

Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante nella sezione centrale (esagono del comandante 3 esagoni collegati e contigui). Si può usare 1 segnalino **Azione Ispirata** e far effettuare alle unità che ricevono ordine una **Azione Comando Ispirato.** Se non si usa tale segnalino, ottenete 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno.

Oppure date ordine ad una unità a vostra scelta.



COMANDO SEZIONE DESTRA

Date ordini ad unità sotto il comando di un Comandante nella sezione destra (esagono del comandante 3 esagoni collegati e contigui). Si può usare 1 segnalino **Azione Ispirata** e far effettuare alle unità che ricevono ordine una **Azione Comando Ispirato.** Se non si usa tale segnalino, ottenete 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno.

Oppure date ordine ad una unità a vostra scelta.



IMBOSCATA

Giocare questa carta immediatamente dopo che un'unità avversaria effettua una **Avanzata Momentum,** se una o più delle vostre unità occupa un esagono adiacente all'unità nemica che è avanzata. Un'unità adiacente a vostra scelta farà combattimento ravvicinato con 2 dadi in più. Se l'unità avversaria non viene eliminata o si ritira può, se possibile, fare **Combattimento Ravvicinato Bonus** contro le vostre unità in imboscata. Alla fine del turno, pescate una carta Comando di rimpiazzo per primo.

OPPURE GIOCATELA COME CARTA ESPLORARE NEL VOSTRO

Date un ordine ad 1 unità o comandante in qualsiasi sezione. Quando pescate una carta Comando pescatene 2, sceglietene una e scartate l'altra. Ottenete anche 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno

SCONTRO DI SCUDI

Date ordine a tutte le unità adiacenti al nemico. Le unità combattono con 1 dado aggiuntivo nel Combattimento Ravvicinato. Le unità non possono ingaggiare il Combattimento a Distanza o muovere prima del Combattimento Ravvicinato, ma possono fare **Avanzata Momentum** dopo un Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo e se possibile effettuano un **Combattimento Bonus,** con il normale numero di dadi di battaglia.

OPPURE GIOCATELA COME CARTA ESPLORARE NEL VOSTRO TURNO

Date un ordine ad 1 unità o comandante in qualsiasi sezione. Quando pescate una carta Comando pescatene 2, sceglietene una e scartate l'altra. Ottenete anche 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno

CONTRATTACCO

Quando giocate questa carta, diviene una copia della carta Comando giocata dal vostro avversario nell'ultimo turno. Seguite le istruzioni sulla carta come se la giocaste voi, eccetto che invertite qualsiasi riferimento alle sezioni indicato sulla carta. La sezione destra diviene sinistra e la sinistra diviene destra.

GRIDO DI GUERRA

Per ogni carta Comando che avete, compresa questa, tirate 1 dado. Per ogni tipo di unità che ottenete, un'unità di quel tipo riceve ordine. Un simbolo di comandante da ordine ad un'unità o comandante a vostra scelta. Una bandiera dà ordine ad un'unità di muovere, ma non può combattere nel turno. **Le unità combattono con 1 dado aggiuntivo per tutto il turno.** Rimescolate il mazzo delle carte Comando con gli scarti, includendo questa carta, per formare un nuovo mazzo di pesca. Le carte in mano ai giocatori non sono rimescolate. Le due parti ottengono anche 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno.

OSCURATE IL CIELO

Date un ordine a 4 o meno unità con armi da lancio in qualsiasi sezione. **Le unità possono lanciare due volte** con ciascun Combattimento a Distanza che viene risolto separatamente. Le unità non possono ricevere ordine quando sono in un esagono adiacente ad un'unità o comandante nemico.

Se non avete unità con armi da lancio, date ordine ad 1 unità a scelta.

TEMPO DOPPIO

Date ordini ad unità pari al Comando. Per ogni carta comando che avete inclusa questa, date ordini ad unità di fanteria in un gruppo (unità in esagoni adiacenti, collegati, contigui che possono comprendere tutte le sezioni). **Ciascuna unità che riceve ordine può muovere sino a due esagoni ed ancora fare Combattimento Ravvicinato.** Le unità che ricevono ordine non possono fare il Combattimento a Distanza.

Se non avete unità di fanteria, date ordine ad 1 unità a scelta.

LANCIARE ED AVVICINARSI

Date ordine a 4 unità o meno con armi da lancio in una o più sezioni, non adiacenti ad un'unità o comandante nemico. **Le unità che ricevono ordine lanciano prima del movimento con 1 dado in più.** Dopo tutti gli attacchi a distanza, ogni unità che ha ricevuto ordine può muovere sino a 2 esagoni per avvicinarsi all'unità nemica che ha attaccato. Se quest'ultima si ritira o è stata eliminata dal lancio, questa unità con ordini non può muovere. Nel Combattimento Ravvicinato l'unità che ha lanciato può combattere solo contro l'unità nemica che ha attaccato. *Oppure date ordine ad 1 unità a scelta.*

COLPIRE PER PRIMI

Giocate questa carta dopo che l'avversario ha dichiarato il combattimento ravvicinato, ma prima che tiri i dadi. **La vostra unità combatte per prima.** Se l'unità avversaria non è stata eliminata né si è ritirata, può poi fare combattimento ravvicinato come da ordine originario. Alla fine del turno, pescate una carta Comando di rimpiazzo per primo.

CARICA DI FANTERIA

Date ordine a 3 unità di fanteria o meno in una o più sezioni. **Le unità che ricevono ordine possono muovere di due esagoni e fare Combattimento Ravvicinato.** Un'unità Guerrieri può muovere sino a 3 esagoni, ma se lo fa, deve essere in grado di fare Combattimento Ravvicinato. **Le unità che ricevono ordine combattono con 1 dado in più nel Combattimento Ravvicinato iniziale.** Quando possibile, le unità faranno Combattimento Bonus con il nomale numero di dadi dell'unità. Le unità che ricevono ordine non possono fare il Combattimento a Distanza.
Se non avete unità di fanteria, date ordine ad 1 unità a scelta.

LEADER

Date ordine a tutti i Comandanti. Quando un comandante è assegnato ad un'unità, questa riceve anch'essa ordine fintanto che il comandante rimane con l'unità. Le unità che ricevono ordine con un comandante assegnato **combattono con 1 dado in più** per tutto il turno. Un comandante può distaccarsi da un'unità. Se un comandante si muove e si unisce ad un'altra unità quest'ultima non riceve ordine. Un comandante che muove da solo può farlo sino a 3 esagoni. Ottenete anche 1 segnalino **Azione Ispirata** alla fine del turno.
Se non avete comandanti, date ordine ad 1 unità a scelta.

COMANDO DI LINEA

Date ordine a un gruppo di unità, di fanteria, cavalleria e/o comandanti. Il gruppo deve essere in esagoni adiacenti, collegati e contigui (che possono estendersi in due o tre sezioni). Ciascuna unità o comandante può muovere di un solo esagono, e può poi ingaggiare il Combattimento a Distanza o il Combattimento Ravvicinato se possibile.
Le unità possono fare **Avanzata Momentum** dopo un Combattimento Ravvicinato che ha avuto successo e Combattimento Bonus se possibile.

MOVIMENTO LANCIO MOVIMENTO

Date ordine a 4 o meno unità di fanteria leggera e/o cavalleria leggera in una o più sezioni. **Le unità possono muovere, lanciare e poi muovere ancora.** Tutte le unità che muovono prima devono farlo prima di qualsiasi Combattimento a Distanza. Dopo tutto il Combattimento a Distanza, le unità possono muovere ancora. Le unità con ordine non possono fare il Combattimento Ravvicinato e non possono fare il Combattimento a Distanza dopo il secondo movimento. Le unità di fanteria leggera, inclusi gli auxilia, possono muovere attraverso un'unità amica quando muovono di due esagoni.
Se non avete unità leggere, date ordine ad 1 unità a scelta.

CARICA DI CAVALLERIA

Date ordine a 3 o meno unità di cavalleria in una o più sezioni. Gran parte delle unità di cavalleria che ricevono ordine, nel loro Combattimento Ravvicinato iniziale, combattono con **1 dado in più** e la cavalleria Super Pesante con **2 dadi in più.** Le unità di cavalleria leggera arcieri non combattono con un dado in più. Quando possibile, le unità di cavalleria faranno **Combattimento Bonus** con il normale numero di dadi dell'unità. Le unità di cavalleria pesante possono muovere sino a 3 esagoni e fare ancora Combattimento Ravvicinato. Le unità con ordine non possono fare il Combattimento a Distanza.

Se non avete unità di cavalleria, date ordine ad 1 unità a scelta.

RECUPERO

Per ogni carta Comando che avete, inclusa questa, tirate 1 dado.
Per ogni tipo di unità che ottenete, una unità del tipo appropriato recupera (rimpiazzate un blocco in una unità sotto organico). Le unità recuperate ricevono ordine e possono muovere e combattere.
Per ogni simbolo di comandante che ottenete, si recupera un blocco di qualsiasi tipo di unità.
OPPURE usate un simbolo di comandante ottenuto e create un nuovo comandante ponendo il suo blocco con un'unità che ha appena ricevuto uno o più blocchi recuperati.

SCENARI

Fiume Utus 447 AD

Campi Catalunici 451 AD (Sinistra Romana)

Campi Catalunici 451 AD (Destra Romana)

Thannuris 528 AD

Melebasa 528 AD

Dara 530 AD

Satala 530 AD

Callinicum 531 AD (Fase 1)

Callinicum 531 AD (Fase 2)

Decimum 533 AD (Fase 1)

Decimum 533 AD (Fase 2)

Decimum 533 AD (Fase Finale)

Tricamarum 533 AD 1

Guerra Lazica§ 548 AD (Passi Montani di Petra)

Guerra Lazica§ 549 AD (Fiume Phasis)

Guerra Lazica§ 550 AD (Fiume Hippis)

Guerra Lazica§ 555 AD (Onoguris)

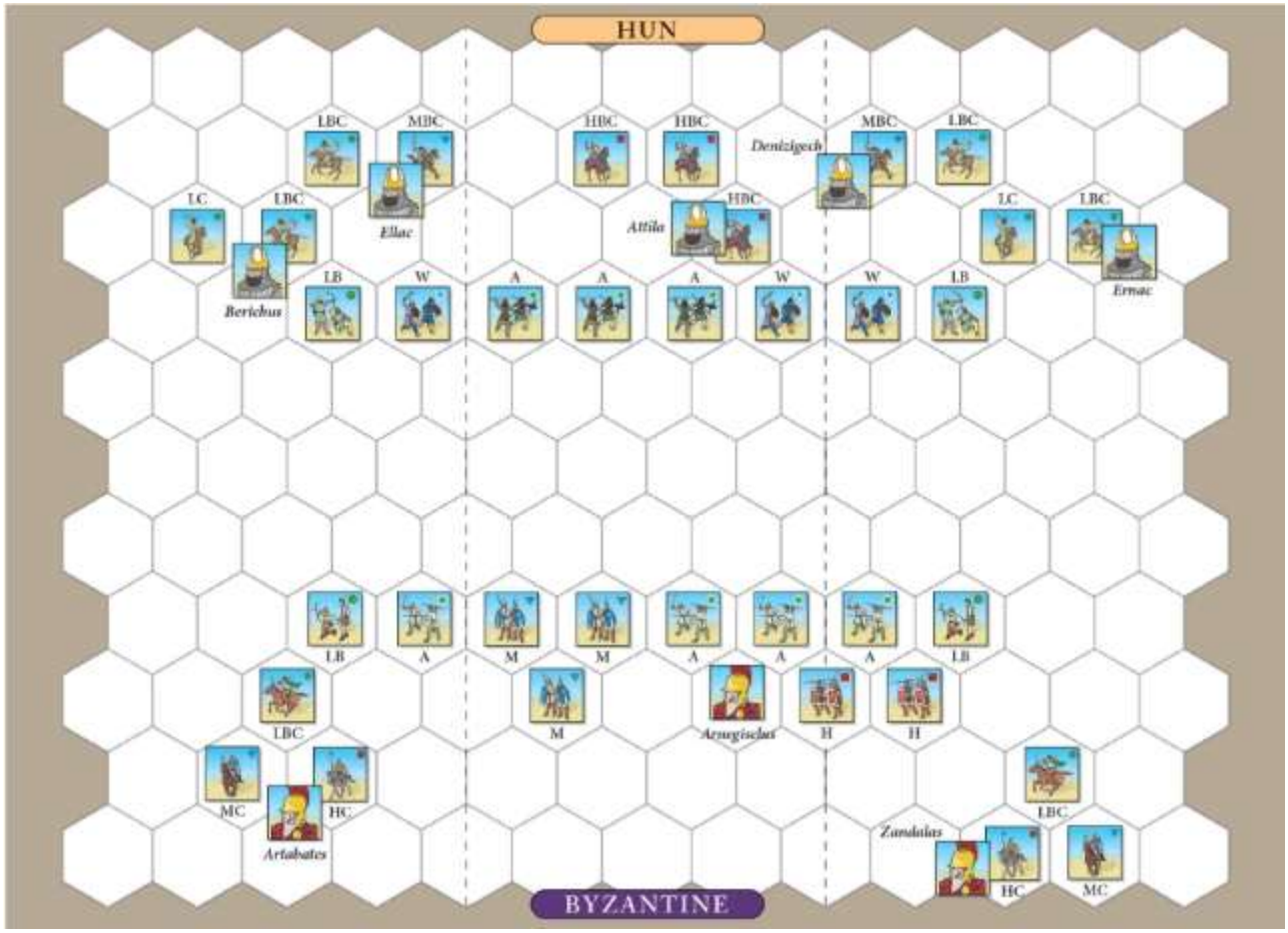
Solachon 586 AD (Battaglia Principale)

Solachon 586 AD (La Difesa di Kardarigan)

*§ [N.d.T. – (fonte: Wikipedia) - La **Guerra Lazica**, anche conosciuta come **grande guerra di Egrisi** nella storiografia georgiana e **guerra della Colchide**, fu combattuta tra l'Impero romano d'Oriente (anche conosciuto con il nome di Impero bizantino) e i Sassanidi per il controllo della regione della Lazica, corrispondente all'odierna Georgia. La Guerra Lazica durò venti anni, dal 541 al 562, con alterni successi e terminò con la vittoria bizantina.]*

N.B. : AD = Annus Domini (dopo Cristo)

Fiume Utus 447 AD



Introduzione Storica

Dopo che l'Impero Romano d'Oriente cessò di dare il proprio tributo agli Unni circa nell'anno 444 AD, l'esercito di Attila invase ancora la regione dei Balcani dell'Impero d'Oriente. Sfortunatamente, molte formazioni bizantine veterane erano state ritirate per contrastare la minaccia vandala in Sicilia. L'unica forza romana a portata di mano era sotto il comando di Arnegisclus, ma non aveva numerosi contingenti di Cavalleria Pesante ed arcieri a cavallo. L'esercito romano che si mosse verso ovest per ingaggiare l'esercito unno nella provincia romana della Dacia Ripensis, era probabilmente una forza composita di circa 25.000 uomini. L'esercito di Attila era probabilmente di forza simile. I dettagli del raid di Attila, che culminò nella battaglia di Utus e negli eventi successivi, sono molto oscuri. Vi sono indicazioni che i romani furono sconfitti, ma le perdite furono gravi per entrambe le parti. Il cavallo di Arnegisclus fu ucciso ed egli combatté con coraggio a piedi sino a quando non venne ucciso. La battaglia di Utus nel 447 AD fu l'ultima di una serie di battaglie tra l'Impero Romano d'Oriente e gli Unni. Le perdite furono così pesanti che Attila continuò la sua incursione a sud con solo una modesta forza di cavalleria unna sino a quando non venne fermato alle Termopili. Venne nuovamente concordata la pace con un trattato che venne sottoscritto nel 448 AD e nel quale l'Impero Romano d'Oriente si impegnò a pagare ancora ad Attila un elevato tributo annuale. I bizantini ricostruirono rapidamente i loro eserciti, ed Attila non minacciò ancora i Balcani, puntando invece al più debole Impero Romano d'Occidente.

Consiglio di Guerra	
Esercito Unno *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Attila • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Romano*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Arnegisclus • 5 Carte Comando • 2 segnalini di azione Ispirata
Vittoria 9 Bandiere	**Regole Speciali** • Le unità unne di Cavalleria Media e Pesante sono Armate di archi. • Le unità romane di Cavalleria Media e Pesante *non* sono Armate di archi.

Campi Catalunici 451 AD (Sinistra Romana)



Introduzione Storica

L'esercito di Attila avanzò nella Gallia, lasciando una scia di città distrutte e saccheggiate. Il suo esercito venne ritardato ad Orleans quando gli abitanti alani resistettero efficacemente. Gli Alani erano una delle molte tribù germaniche in precedenza spinte verso ovest dagli Unni. Fu loro concesso di insediarsi in Gallia in cambio della promessa di combattere eventuali invasioni. Mentre Attila saccheggiava, Aetius radunò il suo esercito. I Visigoti erano la maggiore componente non romana. Inizialmente erano propensi ad unirsi ad Attila, ma Aetius, abile diplomatico, li convinse che la servitù a favore degli Unni sarebbe stata ben peggiore della cooperazione con i romani. Questo esercito romano-visigoto sorprese l'esercito di Attila che stava assediando Orleans e lo obbligò alla ritirata con perdite significative. Gli Alani si unirono anch'essi all'inseguimento, ma Aetius fu informato che avevano ancora intenzione di defezionare. Quando sorse l'alba del giorno della battaglia, in una località vicino al fiume Marna, Aetius schierò gli Alani al centro tra i suoi affidabili romani e (sperava) affidabili Visigoti. I Visigoti affrontavano i loro nemici tradizionali, gli Ostrogoti, ed entrambe le tribù si diedero ben presto battaglia. I Visigoti ebbero la meglio respingendo i Visigoti in disordine. Nel contempo Attila lanciò il suo attacco principale al centro: masse di Unni caricarono gli Alani inferiori per numero, che dimostrarono la loro lealtà resistendo con fierezza. Alla fine la superiorità numerica prevalse e gli Alani superstiti fuggirono in rotta, inseguiti dagli Unni. Sulla sinistra, gli Unni ignorarono i Visigoti sul loro fianco, ma questo si dimostrò la loro rovina. Durante l'avanzata contro gli Ostrogoti, il re dei Visigoti, Teodorico, fu ucciso. La sua morte scatenò il desiderio di vendetta dei Visigoti, ed in breve gli Ostrogoti vennero messi in rotta fuggendo dal campo di battaglia, poi i Visigoti aggirarono il fianco e retro degli Unni, distruggendoli. La carneficina fu immensa, e coinvolse anche gran parte della guardia personale di Attila. Attila segnalò la ritirata e gli Unni superstiti si dispersero verso il loro campo con l'avvicinarsi delle tenebre. All'alba Attila preparò la difesa del suo campo, ma Aetius non attaccò, decidendo che i suoi alleati sarebbero rimasti leali se il nemico comune avesse continuato ad essere una minaccia. Attila si ritirò con il suo esercito senza essere contrastato.

Consiglio di Guerra	
Esercito Unno *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Attila • 5 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Romano*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Aetius • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 7 Bandiere	**Regole Speciali** • Le unità unne di Cavalleria Media e Pesante sono Armate di archi. • Le unità ostrogote di Cavalleria Pesante *non* sono Armate di archi. • Le unità visigote di Cavalleria Pesante e quelle romane di Cavalleria Media non sono Armate di archi

Campi Catalunici 451 AD (Destra Romana)



Introduzione Storica

L'esercito di Attiva avanzò nella Gallia, lasciando una scia di città distrutte e saccheggiate. Il suo esercito venne ritardato ad Orleans quando gli abitanti alani resistettero efficacemente. Gli Alani erano una delle molte tribù germaniche in precedenza spinte verso ovest dagli Unni. Fu loro concesso di insediarsi in Gallia in cambio della promessa di combattere eventuali invasioni. Mentre Attila saccheggiava, Aetius radunò il suo esercito. I Visigoti erano la maggiore componente non romana. Inizialmente erano propensi ad unirsi ad Attila, ma Aetius, abile diplomatico, li convinse che la servitù a favore degli Unni sarebbe stata ben peggiore della cooperazione con i romani. Questo esercito romano-visigoto sorprese l'esercito di Attila che stava assediando Orleans e lo obbligò alla ritirata con perdite significative. Gli Alani si unirono anch'essi all'inseguimento, ma Aetius fu informato che avevano ancora intenzione di defezionare. Quando sorse l'alba del giorno della battaglia, in una località vicino al fiume Marna, Aetius schierò gli Alani al centro tra i suoi affidabili romani e (sperava) affidabili Visigoti. I Visigoti affrontavano i loro nemici tradizionali, gli Ostrogoti, ed entrambe le tribù si diedero ben presto battaglia. I Visigoti ebbero la meglio respingendo i Visigoti in disordine. Nel contempo Attila lanciò il suo attacco principale al centro: masse di Unni caricarono gli Alani inferiori per numero, che dimostrarono la loro lealtà resistendo con fierezza. Alla fine la superiorità numerica prevalse e gli Alani superstiti fuggirono in rotta, inseguiti dagli Unni. Sulla sinistra, gli Unni ignorarono i Visigoti sul loro fianco, ma questo si dimostrò la loro rovina. Durante l'avanzata contro gli Ostrogoti, il re dei Visigoti, Teodorico, fu ucciso. La sua morte scatenò il desiderio di vendetta dei Visigoti, ed in breve gli Ostrogoti vennero messi in rotta fuggendo dal campo di battaglia, poi i Visigoti aggirarono il fianco e retro degli Unni, distruggendoli. La carneficina fu immensa, e coinvolse anche gran parte della guardia personale di Attila. Attila segnalò la ritirata e gli Unni superstiti si dispersero verso il loro campo con l'avvicinarsi delle tenebre. All'alba Attila preparò la difesa del suo campo, ma Aetius non attaccò, decidendo che i suoi alleati sarebbero rimasti leali se il nemico comune avesse continuato ad essere una minaccia. Attila si ritirò con il suo esercito senza essere contrastato.

Consiglio di Guerra	
Esercito Unno *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Attila • 5 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Romano*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Aetius • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 7 Bandiere	**Regole Speciali** • Le unità unne di Cavalleria Media e Pesante sono Armate di archi. • Le unità ostrogote di Cavalleria Pesante *non* sono Armate di archi. • Le unità unne di Cavalleria Pesante sono Armate di archi. • Le unità alane di Cavalleria Pesante e quelle romane di Cavalleria Media non sono Armate di archi.

Thannuris 528 AD



Introduzione Storica

Durante la Guerra Iberica contro l'Impero Sassanide nell'anno 528 AD, l'imperatore Giustiniano inviò Belisario ed una piccola forza di fanteria da Dara per fare da guardia ad un gruppo di lavoratori che stavano costruendo un forte a Thannuris. I Sassanidi ebbero notizia del movimento ed inviarono un esercito per riprendere l'area. Questi soldati non erano da prendere alla leggera. Prima della sconfitta unna in Gallia, l'unica popolazione a sconfiggere gli Unni era stata quella dei Sassanidi. Belisario inviò richieste di rinforzi. Bouzes assieme al fratello Coutzes, che si suppone fossero i figli del generale Vitaliano, marciarono attraverso il deserto per aiutare Belisario. Quando i soldati Sassanidi furono in vista, i due giovani ed ambiziosi fratelli agirono sconsideratamente ed attaccarono. Le fonti non sono chiare se i Sassanidi attendessero dietro ostacoli che misero in disordine la cavalleria bizantina per poi attaccarla, o semplicemente se utilizzarono la loro forza più numerosa per circondare i bizantini quando questi caricarono fuori dalla portata di Belisario e della sua fanteria. Quale che fosse lo stratagemma, la cavalleria bizantina venne decimata e fuggì in disordine. Coutez venne ucciso. Belisario non perse un minuti ordinando la ritirata del resto delle sue forze a Dara.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: sconosciuto • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Belisario • 5 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Melebasa 528 AD



Introduzione Storica

Dopo la battaglia di Thannuris, Belisario portò la sua armata sconfitta a Dara. Ad attenderlo lì vi erano ordini di Giustiniano, l'imperatore bizantino, di inviare una missione per costruire un forte a Melabasa. Kavadh, re dell'Impero Sassanide, era già a conoscenza del piano ed ordinò a Gadar il Qadishite di andare a Melebasa con una numerosa forza per impedire tale costruzione. Si ebbe una battaglia nelle colline di Melebasa. La forza di Belisario, indebolita ed affaticata, fu ancora sconfitta. Nonostante i due rovesci, la fiducia di Giustiniano in Belisario rimase salda. Nel 529 AD Belisario fu nominato magister militum per Orientem con istruzioni di portare avanti i preparativi per l'invasione della Persia.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Gadar • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Belisario • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Il giocatore bizantino, dopo aver giocato una carta Comando "Esplorare", invece di pescare 2 carte Comando alla fine del suo turno, può pescare 1 carta Comando e prendere una bandiera di Vittoria ed 1 segnalino Azione Ispirata. Non è possibile prendere la Bandiera di Vittoria se questa sarebbe la bandiera di Vittoria finale che dà la vittoria nella battaglia. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Dara 530 AD



Introduzione Storica

Quando i negoziati di pace tra Giustiniano e Kavadh fallirono nel 529 AD, il re Sassanide inviò un esercito verso Dara, mentre Giustiniano ordinò a Belisario di tornare nella regione. Nonostante l'inferiorità numerica di 2 a 1, Balisario si schierò fuori dalle mura cittadine preparando il terreno per la battaglia scavando fossati (rappresentati da terreno sconnesso nello scenario) per ostacolare la cavalleria Sassanide. Il primo giorno di battaglia una piccola forza di cavalleria Sassanide non riuscì ad aggirare il fianco destro bizantino. Il secondo giorno si aprì con uno scambio di frecce, ma dopo che il rifornimento di frecce sassanide si esaurì rapidamente, la loro densa formazione di fanteria si avvicinò alla fanteria bizantina posta in difesa. Il fossato rallentò l'impeto iniziale dell'avanzata dei Sassanidi e neutralizzò la loro grande superiorità numerica. Seguì poi una imponente carica di cavalleria Sassanide contro il fianco sinistro bizantino. I bizantini stavano per cedere quando i Sassanidi furono contrattaccati con successo dalla cavalleria di Pharas, sino a quel momento nascosta dietro le colline. La battaglia poi si accese sul fianco destro bizantino. Preceduti dagli "Immortali", reparto di elite sassanide, migliaia di cavalieri sassanidi fecero arretrare il fianco destro bizantino. La loro avanzata li separò dalla fanteria sassanide al centro. Belisario fu rapido ed inviò gran parte della sua cavalleria di riserva nel varco per attaccare il fianco sassanide esposto. Quando la cavalleria sassanide cambiò fronte per affrontare gli attaccanti, fu attaccata sul fianco dalla cavalleria personale di Belisario e sul retro dalla fanteria che si era riformata. La cavalleria sassanide, chiusa in uno spazio angusto, non poteva manovrare o combattere efficacemente e fu decimata dal contrattacco bizantino. Ne morirono oltre 5.000, i sopravvissuti si ritirarono in grande disordine. Con il fianco sinistro sassanide distrutto, i cavalieri bizantini si rivolsero contro il fianco della fanteria nemica. La fanteria sassanide si dissolse in migliaia di soldati in panico che scappavano per salvarsi. L'inseguimento fu breve. Belisario aveva vinto una importante battaglia e non voleva rischiare di subire perdite da un eventuale contrattacco sassanide.

Consiglio di Guerra

Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)*	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)*
• Comandante: re Kavadh • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	• Comandante: Belisario • 6 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata

Vittoria	**Regole Speciali**
7 Bandiere	• Il giocatore Sassanide ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni cancello che viene catturato ed aperto. • Il giocatore bizantino può fare entrare Pharas e le sue unità di Cavalleria mediante il gioco di una carta Comando nella Sezione sinistra. Pharas e/o un'unità, quando ha ordine di entrare, viene posto su un esagono di collina o in uno adiacente. L'unità non può muovere ma può combattere. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Satala 530 AD



Introduzione Storica

Dopo la sconfitta Sassanide a Dara, sotto la guida di Mihr-Mihroe venne radunato un nuovo esercito che marciò sulla città di Satala nell'Armenia bizantina. Mihr-Mihroe aveva pianificato di assediare Satala e di stabilire il campo a breve distanza dale mura cittadine. La notizia di un esercito Sassanide due volte più numeroso del loro giunse a Sittas e Dorotheus. Mentre Dorotheus rimase dentro la città, Sittas prese un piccolo distaccamento per nascondersi nelle vicine colline. Il giorno seguente, quando l'esercito Sassanide avanzò per circondare la città, Sittas attaccò. Mihr-Mihroe decise che questo era l'esercito principale bizantino e cambiò fronte per affrontare la minaccia. Dorotheus guidò poi la sua forza fuori dalla città attaccando i persiani sul retro. Attaccati da due lati, le più numerose leve persiane combatterono comunque con coraggio. Ma, durante il combattimento, lo stendardo di Mihr-Mihroe venne catturato. Tale perdita causò il panico tra i ranghi persiani, e questi si ritirarono nel loro campo. Il giorno seguente l'esercito Sassanide tornò senza essere disturbato in Armenia.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Mihr-Mihroe • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Sittas • 6 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Il giocatore Sassanide ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni cancello che viene catturato ed aperto. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Callinicum 531 AD (Fase 1)



Introduzione Storica

Nella primavera del 531 AD, l'esercito persiano, ora comandato dall'abile generale Azarethes, invase ancora il territorio bizantino della Siria. Belisario fu colto di sorpresa dalla nuova direzione dell'invasione, tuttavia marciò con rapidità con una piccola parte del suo esercito a Dara per intercettare i persiani che erano occupati a saccheggiare le campagne. Belisario ricevette numerosi rinforzi dalle guarnigioni siriane, che portarono la sua forza numericamente alla pari con quella dei persiani. Era tuttavia un esercito che non aveva mai combattuto assieme in precedenza. Dopo aver superato in manovra Azarethes, Belisario desiderava solo far ritirare i persiani, ma grano parte dell'esercito bizantino invocava la battaglia ed iniziò ad insultare apertamente Belisario. Temendo un ammutinamento, Belisario si schierò in battaglia la domenica di Pasqua. Per gran parte della giornata le due parti si sfidarono con lancio di frecce. I persiani avevano il vantaggio del numero di archi, ma gli archi bizantini erano più forti. Entrambe le parti subirono pesanti perdite, ma la cavalleria persiana, con minore protezione, ebbe la peggio. Mentre era in corso questo scambio di colpi, Azarethes spostò gran parte della sua cavalleria pesante, senza essere visto, sulla sua sinistra, poi caricò. L'ala destra bizantina cedette e fuggì. La cavalleria di Azarethes occupava ora il terreno elevato sul fianco bizantino esposto. L'esercito bizantino stava per essere distrutto.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Azarethes • 5 Carte Comando • 5 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Belisario • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Il gruppo dei sei esagoni di collina vale 1 Bandiera di Vittoria. La bandiera viene assegnata all'inizio del turno del giocatore, quando almeno un'unità occupa qualsiasi di questi esagoni e l'avversario non occupa nessuno di questi esagoni. La Bandiera di Vittoria viene tenuta fintanto che esistono entrambe queste condizioni. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media e Super Pesante sono Armate di archi. • Il Fiume Eufrate è inaccessibile.

Callinicum 531 AD (Fase 2)

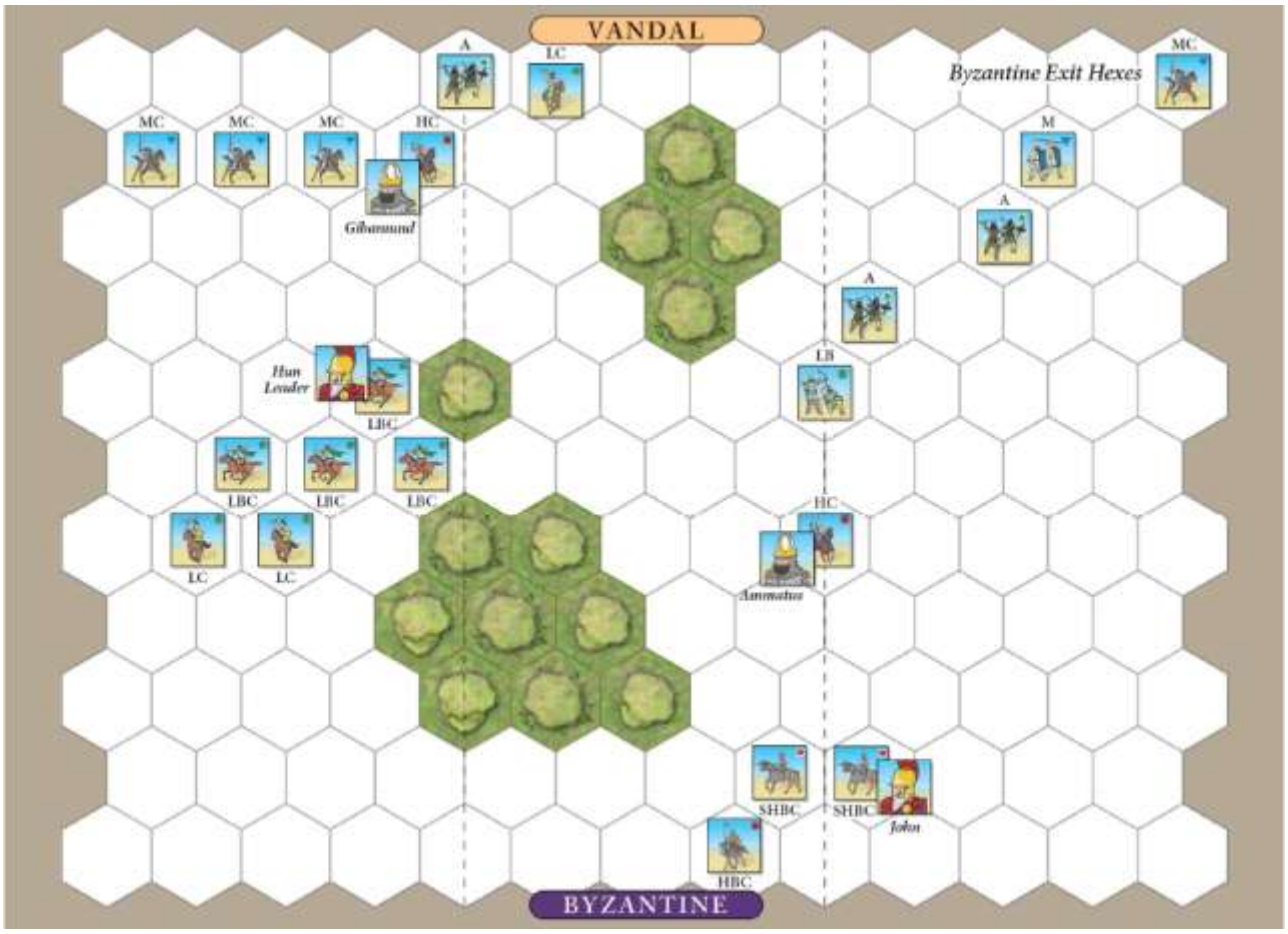


Introduzione Storica

Azarethes si era dimostrato il tattico migliore della battaglia. Aveva spostato alla sua sinistra la sua cavalleria pesante senza essere notato e questa aveva caricato con effetti devastanti. L'ala destra bizantina, composta da 5.000 arabi ghassinidi dotati di armamento leggero, si era dissolta. La cavalleria di Azarethes occupava ora il terreno elevato, che dominava il centro bizantino. La successiva carica sbaragliò 2.000 fanti reclute e si scontrò in gran parte della cavalleria del centro di Ascan. Ascan ed oltre 800 dei suoi cavalieri pesanti morirono sul posto ma guadagnarono tempo a favore di Belisario. Quel sacrificio non solo ottenne il tempo necessario, causò anche forti perdite alla cavalleria Pesante di Elite. Belisario ora si dimostrò il comandante migliore. Egli ed il suo subordinato Petros arretrarono il fianco destro scoperto per raggiungere le rive del fiume Eufrate con una combinazione di cavalleria recuperata, fanteria dall'ala sinistra e tutte le riserve disponibili. Questa formazione inferiore di numero, ma solida, tenne contro ripetute cariche della cavalleria persiana. Senza il beneficio della cavalleria pesante, la rimanente cavalleria leggera persiana subì pesanti perdite ma non riuscì a prevalere. Al calare del buio, i superstiti dell'esercito bizantino fuggì oltre il fiume Eufrate nella sicura Callinicum. I persiani ottennero una vittoria di Pirro. Entrambi gli eserciti furono così provati dalle perdite che sarebbero rimasti fuori gioco per molti mesi, e queste perdite costarono sia a Belisario che a Azarethes i loro comandi.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Azarethes • 5 Carte Comando • 5 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo (?)	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Belisario • 4 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo (?)
Vittoria 5 Bandiere	**Regole Speciali** • Per determinare il giocatore iniziale, entrambi i giocatori tirano dadi pari al loro comando. Il giocatore che ottiene il maggior numero di simboli di Comandante muove per primo. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media e Super Pesante sono Armate di archi. • Il Fiume Eufrate è inaccessibile.

Ad Decimum 533 AD (Fase 1)



Introduzione Storica

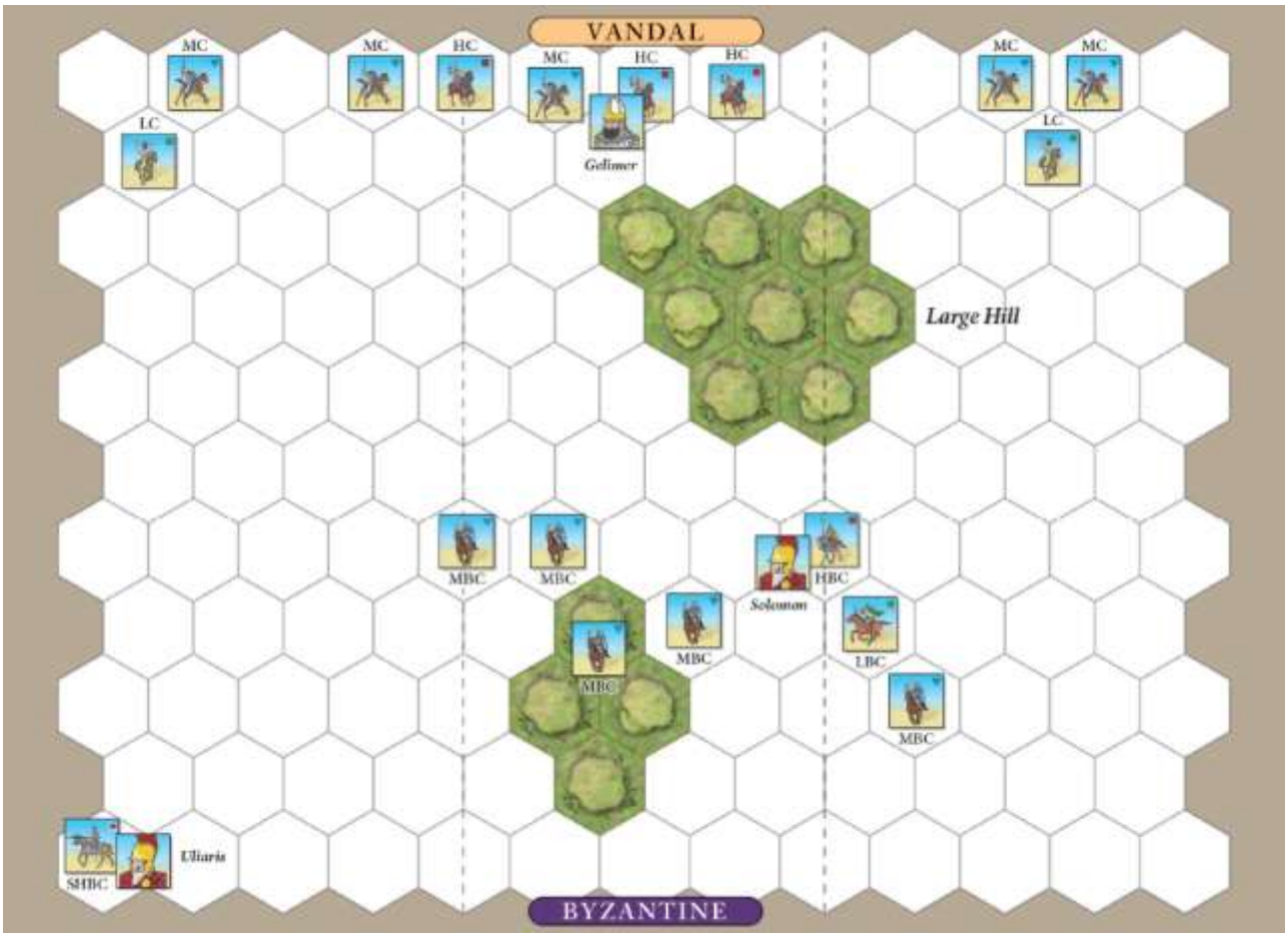
Nel 530 AD, Gelimer detronizzò il re dei Vandali Hilderic, un vassallo dell'imperatore Giustiniano, l'imperatore bizantino. Hilderic chiese aiuto, citando anche la persecuzione dei cristiani d'oriente da parte di Gelimer. Dopo aver stipulato una pace favorevole con i Sassanidi nel 532 AD; Giustiniano lanciò una spedizione comandata da Belisario per portare il Nord Africa sotto il governo bizantino.

Balisario sbarcò con il suo esercito di 16.000 uomini vicino all'antica città di Cartagine e costruì un campo fortificato. Inviò un'avanguardia sotto il comando del Conte Giovanni per proteggere il grosso delle truppe in marcia verso Cartagine. La sua cavalleria Unna venne inviata a coprire il suo fianco sinistro (sebbene l'Impero Unno non esistesse più, l'abile cavalleria unna era ancora molto ben considerata e richiesta come mercenari).

Gelimer venne sorpreso dall'avanzata su Cartagine e si preparò ad attaccare gli invasori. Suo fratello Ammatus fu inviato dal Cartagine per attaccare Giovanni, mentre suo nipote Gibamund doveva attaccare l'avanguardia bizantina. L'esercito principale, comandato da Gelimer, doveva poi aggirare le colline intrappolando il grosso dell'esercito bizantino ed attaccarlo sul retro. Ammatus venne ferito mortalmente nel combattimento e la sua forza venne annientata nell'inseguimento dalla cavalleria di Giovanni. Nel mentre la forza aggirante di Gibamund venne anch'essa messa in fuga quando si scontrò con Unni, che si sentivano benedetti dal cielo avendo così tanti bersagli per loro frecce.

Consiglio di Guerra	
Esercito Vandalo *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Gibamund & Ammatus • 4 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Giovanni • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 5 Bandiere	**Regole Speciali** • Il giocatore bizantino ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità di cavalleria pesante o super pesante che esce dal campo di battaglia dalla sezione di sinistra del Vandalo. Per uscire, l'unità deve avere ordine e muovere fuori dal campo di battaglia. Un'unità deve iniziare il suo turno in un esagono base nella sezione di sinistra di un avversario per poter uscire dal campo di battaglia. • Le unità Vandale di Cavalleria Media e Super Pesante *non* sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Decimum 533 AD (Fase 2)



Introduzione Storica

Giovanni terminò il suo inseguimento dei sopravvissuti di Ammatus alle porte di Cartagine. Nel frattempo Solomone, uno dei subordinati di Belisario, arrivò con l'avanguardia dell'esercito bizantino al sito del combattimento di Giovanni a Decimum. Non sapendo dove fosse il nemico, Solomone salì su una vicina collina ed avvistò il grosso dell'esercito vandalo di Gelimer che si stava avvicinando. Lasciando la parte ogni cautela, Solomone lanciò la sua forza verso l'esercito vandalo. Una grossa collina separava le due forze. Entrambi i comandanti compresero l'importanza della posizione ed iniziarono ad accelerare per ottenere il possesso dell'altura. I vandali arrivarono per primi e sfruttarono il vantaggio per mettere in rotta i bizantini. I fuggitivi causarono anche il disordine della guardia personale di Belisario, normalmente compatta, la quale invece di tentare di radunare le truppe in fuga fuggì anch'essa.

Consiglio di Guerra	
Esercito Vandalo *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Gelimer • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Solomone • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Il gruppo di 8 esagoni di collina che crea la grossa collina vale 3 Bandiere di Vittoria. Le Bandiere sono assegnate all'inizio del turno del giocatore quando almeno un'unità occupa qualsiasi di questi esagoni e l'avversario non ne occupa alcuno. Le Bandiere di Vittoria sono tenute fintanto che un'unità della parte appropriata tiene uno di questi esagoni ed il nemico non occupa alcuno di questi esagoni. • Le unità Vandale di Cavalleria Media e Pesante *non* sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Decimum 533 AD (Fase Finale)



Introduzione Storica

Quando i bizantini in fuga raggiunsero Belisario, recuperarono rapidamente riformando i ranghi. Belisario si mise poi in marcia a piena velocità verso Decimum. Gelimer, d'altra parte, trovò il corpo di suo fratello tra i morti e pianse la sua morte, mentre le truppe stazionavano nelle vicinanze senza ordini. Questa pausa diede a Belisario il tempo di avanzare contro i disorganizzati Vandali. L'attacco provenne anche da una direzione inaspettata, in quanto Gelimer pensava di aver mancato il grosso dell'esercito bizantino, che riteneva avesse sconfitto suo fratello e che stesse già marciando su Cartagine. I Vandali non furono in grado di contrastare l'attacco bizantino e fuggirono assieme a Gelimer verso le Pianure di Boulla.

Consiglio di Guerra	
Esercito Vandalo *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Gelimer • 3* Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Belisario • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 5 Bandiere	**Regole Speciali** • * Il giocatore vandalo inizia con 3 carte Comando (la forza vandala è disorganizzata). Al termine del primo turno vandalo, questi pesca 2 carte Comando. Il giocatore vandalo avrà ora 4 carte. Al termine del secondo turno vandalo, questi pesca 2 carte Comando. Il giocatore vandalo avrà ora 5 carte Comando. La mano del giocatore vandalo rimane a 5 carte Comando per il resto della battaglia. • Le unità Vandale di Cavalleria Media e Pesante *non* sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi.

Tricamarum 533 AD



Introduzione Storica

La sconfitta di Decimum non scoraggiò Gelimer, e poco dopo suo fratello Tzazon tornò dopo aver sedato una ribellione in Sardegna, ed i due marciarono contro Belisario, il quale ora occupava Cartagine. Ricevendo informazioni dalle sue spie, Gelimer tentò di corrompere gli Unni presenti nell'esercito bizantino, ma Belisario venne a conoscenza dell'intrigo e fece un'offerta migliore. Belisario sapeva che gli Unni ritenevano di essere stati inviati in Nord Africa dopo che era stato loro promesso un servizio più vicino alle loro terre e potevano essere ancora convinti a cambiare parte. Pertanto, Belisario decise di forzare la battaglia prima che potesse realizzarsi il tradimento. Il conte Giovanni venne inviato in avanscoperta con la cavalleria con ordini di combattere schermaglie sino a quando non fosse arrivata la fanteria. Gli Unni cavalcarono nel retro della colonna di cavalleria, posizionati ben distante quando i bizantini stabilirono il campo sull'altro lato del corso d'acqua rispetto al campo vandalo. Il giorno successivo Gelimer guidò il suo esercito schierandolo in battaglia. Giovanni era posizionato con la divisione di centro ed attraversò il corso d'acqua con piccoli contingenti combattendo molte schermaglie, ma ogni volta dovettero ritirarsi per l'inseguimento dei più numerosi vandali. Da parte loro, i Vandali non intendevano inseguire Giovanni oltre il corso d'acqua. Tzazon e molti altri nobili dei Vandali perirono in queste schermaglie, e l'esercito vandalo stava iniziando a scoraggiarsi. Quando Belisario arrivò valutando la situazione, cambiò idea ed ordinò a tutta la sua forza di cavalleria di attaccare senza attendere la fanteria. I Vandali, ora in disordine, vennero inseguiti sino al loro campo. Gli Unni attesero per vedere chi stesse vincendo e si unirono ai bizantini nell'inseguimento dei Vandali. Belisario attese l'arrivo della fanteria prima di muovere verso il campo vandalo. Gelimer, vedendo il campo circondato, fuggì sulle montagne.

Consiglio di Guerra

Esercito Vandalo *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Gelimer • 5 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Belisario • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo

Vittoria	**Regole Speciali**
6 Bandiere	• Dopo che un giocatore ha ottenuto la sua terza Bandiera di Vittoria, le tre unità di cavalleria leggera Mori per il giocatore Vandalo o le tre unità di cavalleria leggera Unna per il giocatore bizantino, sono poste in esagoni del campo di battaglia come indicato all'inizio del turno successivo del giocatore. • Le unità Vandale di Cavalleria Media e Pesante *non* sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono Armate di archi. • Il corso d'acqua non impedisce il movimento; comunque, un'unità non riceve il bonus dei dadi per la carica quando un'unità inizia, termina o muove attraverso il corso d'acqua.

Guerra Lazica 548 AD (Passi Montani di Petra)



Introduzione Storica

La Guerra Lazica fu combattuta tra l'Impero Bizantino e la Persia Sassanide per ottenere il controllo della Lazica, una provincia sulle rive orientali del Mar Nero. Secondo gli accordi della Pace Eterna del 532 AD, la Persia Sassanide cedette il controllo della regione ai bizantini. Ma una rivolta contro i bizantini nel 541 AD consentì ai Sassanidi di riprendere l'area. Nel 548 AD re Goubazes si rivoltò contro i Sassanidi richiedendo l'aiuto dei bizantini. Il generale bizantino Dagisthaeus marciò in aiuto di Goubazes nell'assedio della città fortificata di Petra. Una forza di soccorso sassanide, sotto il comando di Mihr-Mihroe (sì, lo stesso generale sassanide che era stato sconfitto anni prima a Satala), fu inviata per liberare Petra. Lungo la marcia, Mihr-Mihroe si scontrò con una piccola forza bizantina che stava sorvegliando i passi montani. I bizantini furono sconfitti, e Mihr-Mihroe avanzò per togliere l'assedio di Petra.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Mihr-Mihroe • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: sconosciuto • 5 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 5 Bandiere	**Regole Speciali** • Il giocatore sassanide ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni unità che esce dal campo di battaglia dall'esagono base bizantino. Per uscire, l'unità deve iniziare il suo turno in un esagono base dell'avversario e deve ricevere ordine di uscire dal campo di battaglia. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media sono Armate di archi. • Tutte le colline sono considerate di terreno difficile. Quando un'unità o Comandante muove in alto su una collina con terreno difficile, questa si deve fermare e non può muovere oltre per quel turno.

Guerra Lazica 549 AD (Fiume Phasis)



Introduzione Storica

Dopo aver liberato Petra dall'assedio, Mihr-Mihroe lasciò un modesto contingente dentro la città ritirando il resto per mancanza di rifornimenti. Lasciò anche Phabrizus con 5.000 uomini per difendere i passi montani e per saccheggiare le campagne circostanti. Goubazes, re dei Lazi, e Dagisthaeus, il magister militum romano per Armeniam, presero contatto con Phabrizus sulle rive del Fiume Phasis. Mentre era ancora ad una certa distanza dalle posizioni nemiche, l'esercito bizantino sorprese e catturò una pattuglia sassanide. Dopo aver saputo dai prigionieri della dimensione, forza e locazione della principale forza nemica, i bizantini avanzarono contro il campo sassanide. Un contingente di cavalleria sassanide cercò di intervenire ma venne allontanata. I sassanidi, sorpresi, vennero sbaragliati, il campo saccheggiato. La sconfitta obbligò i Sassanidi ad abbandonare la regione Lazica.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Phabrizus • 4 Carte Comando • 2 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Goubazes & Dagisthaeus • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Se un'unità bizantina occupa un esagono di campo sassanide all'inizio del turno bizantino, il giocatore può rimuovere l'esagono di campo ed ottenere 1 Bandiera di Vittoria prima di giocare una carta Comando. • L'unità Sassanide di Cavalleria Media è armata di archi. • L'unità bizantina di Cavalleria Super Pesante è armata di archi. Le unità di cavalleria Media non sono armate di archi. • Il fiume Phasis è guadabile.

Guerra Lazica 550 AD (Fiume Hippis)



Introduzione Storica

Dopo che Dagisthaeus aveva distrutto le forze sassanidi di Phabrizus al fiume Phasis, (vedere lo scenario Fiume Phasis), non trascorse molto tempo prima che un altro esercito sassanide, sotto il comando di Chorianes, fosse inviato di nuovo in Lazica. L'avanzata dell'esercito sassanide venne rallentata principalmente dal terreno difficile della regione. La lenta avanzata consentì alle forze combinate di Dagisthaeus e Goubazes di intercettare l'esercito di Chorianes vicino al fiume Hippis. Sebbene ostacolate dal terreno difficoltoso, entrambe le parti combatterono con coraggio. Dopo l'uccisione di Chorianes la forza sassanide fuggì in disordine.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Chorianes • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Goubazes & Dagisthaeus • 6 Carte Comando • 5 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 7 Bandiere	**Regole Speciali** • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Pesante e Super Pesante sono armate di archi. Le unità di Cavalleria Media non sono armate di archi. • Il fiume Hippis è guadabile.

Guerra Lazica 555 AD (Onoguris)



Introduzione Storica

Nel 555 AD, dopo la morte di Mihr-Mihroe, Nachoragan venne nominato comandante dell'esercito Sassanide e marciò per attaccare i bizantini che stavano assediando la guarnigione sassanide nella città di Onoguris. I generali bizantini Rusticus e Bouzes (lo stesso Bouzes che abbiamo incontrato nella Guerra Iberica) ebbero notizia della colonna di soccorso di Nachoragan ed inviarono Dabragezas ed Usigardus, due ufficiali barbari, per intercettarla. Il resto dell'esercito circondò le mura di Onoguris assaltando i cancelli della città. Dabragezas ed Usigardus attaccarono la forza di soccorso sassanide ed inizialmente fecero progressi. Nachoragan comprese presto che questo non era l'esercito principale bizantino e contrattaccò con successo. I superstiti bizantini non si fermarono nel raggiungere l'esercito principale, ma lo dispersero passandoci attraverso. Vedendo ciò che stava accadendo, i sassanidi nella città uscirono per unirsi al combattimento. I bizantini in fuga furono intrappolati tra i Sassanidi in arrivo ed il fiume Catharus. Bouzes coraggiosamente fece dietro front e contenne l'urto, consentendo a molti bizantini di fuggire. La sua azione impedì alla sconfitta di diventare un disastro.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Nachoragan • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Rusticus & Bouzes • 6 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata
Vittoria 7 Bandiere	**Regole Speciali** • Il giocatore bizantino ottiene 1 Bandiera di Vittoria per ogni cancello che viene attaccato ed aperto. • Le unità entro le mura della città possono ignorare 1 bandiera. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media e Super Pesante sono armate di archi. • Il fiume Catharus è guadabile.

Solachon 586 AD (Battaglia Principale)



Introduzione Storica

Dopo il fallimento dei negoziati di pace, Kardarigan portò l'esercito sassanide in Mesopotamia. Philippicus, nuovo comandante del fronte persiano, marciò con la sua armata bizantina per intercettarlo. Entrambi gli eserciti erano quasi totalmente composti da cavalleria, ed entrambi i comandanti desideravano combattere. Quando gli eserciti presero contatto, si schierarono rapidamente per la battaglia. I bizantini avevano un vantaggio cruciale. Controllavano il fiume

Arzamon, l'unica principale fonte di acqua nell'area. Kardarigan portò la sua acqua con una carovana di cammelli, ma appena prima della battaglia la buttò per ispirare i suoi uomini a vincere o morire. Non appena reso sicuro il suo campo, Kardarigan attaccò i bizantini che stavano attendendo sulle alture. L'ala destra bizantina respinse l'ala sinistra persiana allontanandola in disordine, e molti soldati si allontanarono per saccheggiare il campo nemico. Philippicus non poteva sostenere la dissoluzione di una sua ala per saccheggiare il campo nemico. Diede il suo elmo ad una delle guardie del corpo e lo inviò a Vitalius, il comandante dell'ala destra. L'inganno funzionò, poiché quando i soldati videro l'elmo, tornarono in ordine. Sarebbero ben presto stati necessari in quanto si stava sviluppando una crisi al centro. Philippicus aveva fatto smontare la sua cavalleria catafratta per proteggere la fanteria leggera, ma stavano a malapena tenendo contro un forte assalto sassanide. La destra bizantina così riformata attaccò i sassanidi sul fianco, mentre un forte attaccio bizantino sulla sinistra sbaragliò l'ala destra sassanide. L'esercito sassanide, temendo l'accerchiamento, fuggì inseguito da vicino dai bizantini. Per i sassanidi in fuga, il peggio doveva ancora venire in quanto molti di più perirono nel deserto per mancanza di acqua di quanti ne erano morti in battaglia.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Kardarigan • 5 Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Philippicus • 5 Carte Comando • 4 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 6 Bandiere	**Regole Speciali** • Se un'unità bizantina occupa un esagono di campo sassanide all'inizio del turno bizantino, il giocatore può rimuovere l'esagono ed ottenere 1 Bandiera di Vittoria prima di giocare una carta Comando. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media e Super Pesante sono armate di archi.

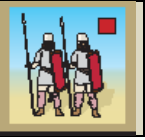
Solachon 586 AD (La Difesa di Kardarigan)



Introduzione Storica

Con la dissoluzione del suo esercito in una massa di fuggitivi, Kardarigan ed i soldati superstiti ancora in ordine trovarono rifugio in una vicina altura. I bizantini li localizzarono ed iniziano a lanciare attacchi contro di essi, soddisfatti nel lasciare che il caldo e la sete distruggessero gli avversari. Non sapevano che Kardarigan stesso fosse lì ed infine abbandonarono la presa. Kardarigan e la sua banda di intrepidi fuggirono dopo aver respinto attacchi per quattro giorni.

Consiglio di Guerra	
Esercito Sassanide *(usate i blocchi marrone)* • Comandante: Kardarigan • 5 Carte Comando • 5 segnalini di Azione Ispirata	***Esercito Bizantino*** *(usate i blocchi porpora)* • Comandante: Philippicus • 11* Carte Comando • 3 segnalini di Azione Ispirata • Muove per primo
Vittoria 5 Bandiere	**Regole Speciali** • Il giocatore Sassanide vince se il bizantino non ha vinto per la fine del turno in cui gioca la sua ultima carta Comando. * NOTA: Il giocatore bizantino non pesca una nuova carta Comando alla fine del suo turno, a meno che non venga giocata una carta Comando Esplorare. Quando viene giocata una carta Comando Esplorare, il bizantino pesca due carte Comando, ne tiene una e scarta l'altra come al solito. • Il giocatore sassanide, quando viene giocata una carta Comando Esplorare, invece di pescare 2 carte Comando alla fine del suo turno, può invece pescare 1 carta Comando e prendere una Bandiera di Vittoria. Prendere una Bandiera di Vittoria non è possibile nel caso in cui darebbe la bandiera finale di vittoria dello scenario. • Il giocatore bizantino vince immediatamente se all'inizio del suo turno di giocatore più unità bizantine occupano esagoni di collina rispetto alle unità sassanidi. • Le unità Sassanidi di Cavalleria Media, Pesante e Super Pesante sono armate di archi. • Le unità bizantine di Cavalleria Media e Super Pesante sono armate di archi.

Tipo di Unità	Codice Mappa	Bizantina	Sassanide Unna	Classe	Mov	Raggio Lancio	Dadi Lancio	Comb Ravv	Dadi Comb Ravv	Può ignorare?	Speciale Comb Ravv	Elusione	Momentum	# Esa ritirata
Fanteria Leggera Arcieri	LB			Leggera	2	4	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	-	No colpi con Spade	Si sempre	Avanzata	2
Fanteria Auxilia	A			Leggera	2	2	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	-	-	No	Avanzata	2
Fanteria Guerrieri	W			Media	1	-	-	Può	*4/3	1 Spada classe inferiore ** piena forza 1 band	-	No	Avanzata & Comb Ravv bonus	2
					2	-	-	Deve						
Fanteria Media	M			Media	1	-	-	Può	3	1 Spada classe inferiore	-	No	Avanzata	1
					2	-	-	No						
Fanteria Pesante	H			Pesante	1	-	-	Può		1 Spada classe inferiore	-	No	Avanzata	1

* Unità Guerrieri: Combattono con 4 dadi sino al combattimento successivo alla prima perdita

** Unità Guerrieri: Ignorano 1 bandiera sino al combattimento successivo alla prima perdita

Tipo di Unità	Codice Mappa	Bizantina	Sassanide Unna	Classe	Mov	Raggio Lancio	Dadi Lancio	Comb Ravv	Dadi Comb Ravv	Può ignorare?	Speciale Comb Ravv	Elusione	Momentum	# Esa ritirata
Comand. da solo	LB			Comandante	3	-	-	-	-	-	-	Deve sempre	-	1, 2 o 3
Comand. assegnato ad unità	A			Comandante	3	-	-	-	-	1 Bandiera	-	Segue l'unità	Avanzata con l'unità*	Si Ritira con l'unità*

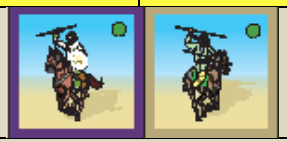
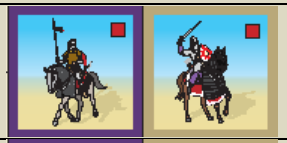
Il simbolo di Comandante colpisce nel Combattimento Ravvicinato: Il simbolo di Comandante è un colpo per le unità con comandante o in un esagono adiacente al Comandante.

Il Comandante rafforza il Morale: Un'unità con Comandante assegnato può ignorare una Bandiera.

*** Comandante assegnato ad unità di Fanteria**: L'unità dopo l'avanzata momentum può effettuare il combattimento ravvicinato bonus.

Verifica della Perdita del Comandante: L'unità con il Comandante subisce un colpo, tirate due dadi: se entrambi hanno il simbolo di Comandante, questi viene eliminato. Se viene eliminata l'unità ed il Comandante rimane da solo, si tira un dado ed il Comandante viene eliminato se si ottiene il simbolo di Comandante.

Comandante da solo nell'esagono: Non di verifica per la perdita, l'unità attaccante tira i dadi normali, con uno o più simboli di Comandante questi viene eliminato.

Tipo di Unità	Codice Mappa	Bizantina	Sassanide Unna	Classe	Mov	Raggio Lancio	Dadi Lancio	Comb Ravv	Dadi Comb Ravv	Può ignorare?	Speciale Comb Ravv	Elusione	Momentum	# Esa ritirata
Cavall. Leggera	LC			Leggera	4	2	Fermo: 2 Mov: 1	Può	2	1 Spada da Fant.	No Colpi con Spada	Si sempre	Mov. Avanzata 1 esa, Comb Ravv Bonus	4
Cavall. Leggera Arcieri	LBC			Leggera	4	3	Fermo: 2 Mov: 1	Può	*2	1 Spada da Fant.	No Colpi con Spada	Si sempre & Manovra Part.**	Mov. Avanzata 1 esa, Comb Ravv Bonus	4
Cavall. Media	MC			Media	3	-	-	Può	3	1 Spada da Fant. & 1 Spada classe inferiore	-	Si contro Fant. & Cav. Pesante	Mov. Avanzata 1 esa, Comb Ravv Bonus	3
	MBC					3	Fermo: 2 Mov: 1							
Cavall. Pesante	HC			Pesante	2	-	-	Può	4	1 Spada da Fant. & 1 Spada classe inferiore	-	Si contro Fanteria	Mov. Avanzata 1 esa, Comb Ravv Bonus	3
	HBC					3	Fermo: 2 Mov: 1							
Cavall. Super Pesante Catafratta	SHC			Pesante	2	-	-	Può	4	1 Spada da Fant. & 1 Spada classe inferiore	-	Si contro Fanteria	Avanzata Comb Ravv Bonus	2
	SHBC					3	Fermo: 2 Mov: 1							

*** Cavalleria Leggera Arcieri**: Non ottiene +1 quando riceve ordine da una carta Comando Carica di Cavalleria.

**** Cavalleria Leggera Arcieri**: Dopo il tiro di dado dell'attaccante, prima che l'unità eluda, l'unità tira 2 dadi (Manovra Partica). Solo il simbolo di unità colpisce, tutti gli altri risultati sono ignorati.

© 2019 GMT GAMES

Riassunto delle Azioni Ispirate – Persiani Sassanidi (Unni)

AZIONI COMANDO ISPIRATO

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

CARICA DI CAVALLERIA

Le unità di cavalleria, quando ricevono ordine, devono caricare. Le unità di cavalleria con ordine, nel combattimento ravvicinato iniziale, combattono con **1 dado in più** e la cavalleria Super Pesante con **2 dadi in più.** Le unità di cavalleria leggera arcieri non combattono con un dado in più. Le unità di cavalleria pesante possono muovere sino a 3 esagoni e fare ancora Combattimento Ravvicinato. Le unità con ordine non possono fare il Combattimento a Distanza.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

RECUPERO

Dopo aver dato ordine alle unità, ma prima che le unità muovano e/o combattano, tentate di recuperare le unità che ricevono ordine. Per ogni carta Comando che avete, inclusa la carta *Comando* appena giocata, tirate 1 dado. Per ogni simbolo tipo di unità che ottenete, una unità con ordini del tipo corrispondente recupera (rimpiazzate un blocco in una unità sotto organico). Per ogni simbolo di comandante che ottenete, recupera un blocco di qualsiasi tipo.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

SPOSTAMENTO

Le unità e comandanti, quando ricevono ordine, devono spostarsi. Le unità con ordine ed i comandanti da soli possono muovere sino a 5 esagoni. Le unità con ordini possono muovere attraverso le unità amiche, ma si applicano ancora le restrizioni del terreno al movimento. Le unità con ordini che si spostano non possono ingaggiare in Combattimento in questo turno.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

LANCIARE ED AVVICINARSI

Le unità con armi da lancio, quando ricevono ordine, devono lanciare e possono avvicinarsi. Le unità lanciano prima del movimento con 1 dado in più. Dopo tutto il lancio, le unità con ordini possono muovere sino a 2 esagoni per avvicinarsi all'unità nemica attaccata. Se l'unità attaccata si ritira o viene eliminata, le unità con ordini non possono muovere. Nel Combattimento Ravvicinato l'unità deve combattere contro l'unità nemica attaccata. Le unità con armi da lancio non possono ricevere ordine quando sono adiacenti al nemico.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

OSCURATE IL CIELO

Le unità con armi da lancio, quando ricevono ordini, devono ***lanciare due volte con 1 dado in più***. Ogni Combattimento a Distanza viene risolto separatamente. Le unità non possono ricevere ordine quando sono in un esagono adiacente ad un'unità o comandante nemico.
Le unità non possono muovere quando ricevono ordini.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

MOVIMENTO LANCIO MOVIMENTO

Le unità leggere di fanteria & di cavalleria, quando ricevono ordini, devono muovere, lanciare, muovere. Le unità possono muovere, lanciare e possono muovere ancora. Tutte le unità che muovono prima devono farlo prima di qualsiasi lancio. Dopo tutti i lanci, le unità possono muovere ancora. Le unità con ordini non possono fare Combattimento Ravvicinato e non possono lanciare dopo il secondo movimento. Le unità leggere di fanteria, inclusi gli auxilia, possono muovere attraverso un'unità amica quando muovono di due esagoni.

AZIONI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare una delle seguenti Azioni sul Campo di Battaglia

MUOVERE UN COMANDANTE
Alla fine del vostro turno muovete un comandante sino a 5 esagoni

BONUS IN BATTAGLIA
Le unità possono combattere con un dado aggiuntivo in un attacco in combattimento ravvicinato o quando contrattacca.

CORAGGIO
L'unità può ignorare una bandiera che subisce durante un combattimento.



ESEMPI DI AZIONI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

(tutte presuppongono che non sia stato giocato un segnalino Azione Ispirata nel turno del giocatore o dell'avversario).

- L'unità attaccante ottiene un dado di battaglia quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata dal giocatore attivo prima di tirare per il Combattimento Ravvicinato con la carta Comando giocata.
- L'avversario ottiene un dado di battaglia quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata prima di tirare per il Combattimento Ravvicinato dopo il gioco di una carta Comando Colpire per Primi o Imboscata.
- Qualsiasi unità che si qualifica per il Contrattacco ottiene un dado di battaglia quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata prima di tirare.
- Qualsiasi unità che si qualifica per il Coraggio può ignorare una bandiera quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata prima che l'avversario tiri per un combattimento o Contrattacco.

Riassunto delle Azioni Ispirate – Bizantini (Romani & Vandali)

AZIONI COMANDO ISPIRATO

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

CARICA DI CAVALLERIA

Le unità di cavalleria, quando ricevono ordine, devono caricare. Le unità di cavalleria con ordine, nel combattimento ravvicinato iniziale, combattono con **1 dado in più** e la cavalleria Super Pesante con **2 dadi in più.** Le unità di cavalleria leggera arcieri non combattono con un dado in più. Le unità di cavalleria pesante possono muovere sino a 3 esagoni e fare ancora Combattimento Ravvicinato. Le unità con ordine non possono fare il Combattimento a Distanza.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

CARICA DI FANTERIA

Le unità di fanteria, quando ricevono ordine, devono caricare. Le unità di fanteria con ordine possono muovere sino a 2 esagoni e fare Combattimento Ravvicinato. Un'unità Guerrieri può muovere sino a 3 esagoni, ma quando lo fa, deve essere in grado di fare Combattimento Ravvicinato. Le unità con ordini combattono con ***1 dado in più*** nel Combattimento Ravvicinato iniziale. Le unità con ordini di carica non possono effettuare il Combattimento a Distanza.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

RECUPERO

Dopo aver dato ordine alle unità, ma prima che le unità muovano e/o combattano, tentate di recuperare le unità che ricevono ordine. Per ogni carta Comando che avete, inclusa la carta *Comando* appena giocata, tirate 1 dado. Per ogni simbolo tipo di unità che ottenete, una unità con ordini del tipo corrispondente recupera (rimpiazzate un blocco in una unità sotto organico). Per ogni simbolo di comandante che ottenete, recupera un blocco di qualsiasi tipo.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

LANCIARE ED AVVICINARSI

Le unità con armi da lancio, quando ricevono ordine, devono lanciare e possono avvicinarsi. Le unità lanciano prima del movimento con 1 dado in più. Dopo tutto il lancio, le unità con ordini possono muovere sino a 2 esagoni per avvicinarsi all'unità nemica attaccata. Se l'unità attaccata si ritira o viene eliminata, le unità con ordini non possono muovere. Nel Combattimento Ravvicinato l'unità deve combattere contro l'unità nemica attaccata. Le unità con armi da lancio non possono ricevere ordine quando sono adiacenti al nemico.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

OSCURATE IL CIELO

Le unità con armi da lancio, quando ricevono ordini, devono ***lanciare due volte con 1 dado in più***. Ogni Combattimento a Distanza viene risolto separatamente. Le unità non possono ricevere ordine quando sono in un esagono adiacente ad un'unità o comandante nemico.
Le unità non possono muovere quando ricevono ordini.

Quando si gioca una carta *Comando*, usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare questa Azione Ispirata.

MOVIMENTO LANCIO MOVIMENTO

Le unità leggere di fanteria & di cavalleria, quando ricevono ordini, devono muovere, lanciare, muovere. Le unità possono muovere, lanciare e possono muovere ancora. Tutte le unità che muovono prima devono farlo prima di qualsiasi lancio. Dopo tutti i lanci, le unità possono muovere ancora. Le unità con ordini non possono fare Combattimento Ravvicinato e non possono lanciare dopo il secondo movimento. Le unità leggere di fanteria, inclusi gli auxilia, possono muovere attraverso un'unità amica quando muovono di due esagoni.

AZIONI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Usate un segnalino Azione Ispirata e le unità che ricevono ordine da tale carta possono effettuare una delle seguenti Azioni sul Campo di Battaglia

MUOVERE UN COMANDANTE
Alla fine del vostro turno muovete un comandante sino a 5 esagoni

BONUS IN BATTAGLIA
Le unità possono combattere con un dado aggiuntivo in un attacco in combattimento ravvicinato o quando contrattacca.

CORAGGIO
L'unità può ignorare una bandiera che subisce durante un combattimento.



ESEMPI DI AZIONI SUL CAMPO DI BATTAGLIA
(tutte presuppongono che non sia stato giocato un segnalino Azione Ispirata nel turno del giocatore o dell'avversario).

- L'unità attaccante ottiene un dado di battaglia quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata dal giocatore attivo prima di tirare per il Combattimento Ravvicinato con la carta Comando giocata.
- L'avversario ottiene un dado di battaglia quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata prima di tirare per il Combattimento Ravvicinato dopo il gioco di una carta Comando Colpire per Primi o Imboscata.
- Qualsiasi unità che si qualifica per il Contrattacco ottiene un dado di battaglia quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata prima di tirare.
- Qualsiasi unità che si qualifica per il Coraggio può ignorare una bandiera quando viene giocato un segnalino Azione Ispirata prima che l'avversario tiri per un combattimento o Contrattacco.