

OPLITI

**LA GUERRA NELL'ETA' GRECO-PERSIANA
5° - 4° SECOLO A.C.**



**Le Battaglie di Ephesus, Marathon, Plataea, Mycale, Tanagra,
Delium, Cunaxa, Nemea, Coronea, Leuctra, and Mantinea**

Contenuti

- (1.0) Introduzione
- (2.0) Componenti & Termini
- (3.0) La Sequenza di Gioco
- (4.0) Comandanti
- (5.0) Attivazione & Ordini
- (6.0) Movimento
- (7.0) Il Lancio
- (8.0) Il Combattimento di Mischia
- (9.0) Unità & Regole Speciali
- (10.0) Effetti del Combattimento
- (11.0) Ritirata dell'Esercito & Vittoria

Regolamento

(1.0) Introduzione

Hopliti (HOP), il quindicesimo volume nella serie di giochi *Le Grandi Battaglie della Storia*, consente ai giocatori di ricreare battaglie classiche dell'era pre-alessandrina Greco-Persiana, il culmine degli Opliti (fanteria pesante che combatteva in formazione densa), un periodo che viene spesso considerato la nascita dell'arte della guerra occidentale, in contrasto con lo stile persiano/orientale, che si basava sugli arcieri, la cavalleria leggera, e la mobilità.

Il gioco usa i meccanismi e sistemi base della serie *Le Grandi Battaglie della Storia*, con alcune importanti modifiche ed adattamenti che si applicano e che enfatizzano l'epoca illustrata.

NOTE PER I GIOCATORI

Hoplite, pur non essendo un gioco molto complesso da imparare o comprendere, usa un sistema tattico che premia coloro i quali conoscono cosa i loro uomini possono fare e come sfruttare le capacità anche dei peggiori tra di essi. L'entrare in battaglia con un serafico "vediamo come va" equivale a tornare a casa portati dal vostro scudo in breve tempo.

Per coloro che non hanno mai giocato prima ad una simulazione storica: Il vostro problema principale sarà che i giochi di simulazione hanno il proprio linguaggio, quindi cercate nelle regole cosa significano queste parole misteriose (il capitolo della Terminologia è di aiuto in questo caso). Poi vi suggeriamo di piazzare una delle battaglie – la parte degli Scenari vi indica quale sia la più adatta per iniziare a giocare – poi passate al capitolo delle regole detto Sequenza di Gioco (3.0) ed iniziate semplicemente a fare quello che la sequenza vi dice di fare, consultando le regole quando non comprendete cosa fare. Dopo circa 20-30 minuti, sarete a vostro agio.

Per coloro i quali non hanno giocato mai con questo sistema: Anche se avete familiarità con i giochi di simulazione, vi suggeriamo di piazzare una battaglia e di muovere le pedine per un turno o due prima di iniziare una vera e propria partita. Questo rivelerà le tattiche basilari disponibili, come i differenti tipi di armamenti possono essere usati al meglio, e come cercare di proteggersi al meglio da essi. Una cosa da ricordare è che più sapete come le vostre unità agiscono ed interagiscono, migliore sarete come comandante.

Per coloro i quali hanno già giocato al sistema *Le Grandi Battaglie della Storia*: *Opliti* è in qualche modo meno complesso dei titoli precedenti. Mantiene tutte le regole base, alcune regole sono state omesse per riflettere le differenze e che la storia e le Muse Creative hanno voluto. Inoltre, molte delle tabelle ormai familiari sono state revisionate adattandole all'epoca riprodotta. Fate attenzione alle tabelle, sono differenti.

(2.0) Componenti & Termini

Ciascuna copia di *Opliti* contiene:

- 3 mappe stampate su entrambi i lati
- 4 Foglie di pedine (unità e segnalini)
- 1 Fascicolo con le regole
- 1 Fascicolo con gli scenari
- 6 Tabelle
- 1 Tabella di registrazione
- 1 Dado a 10 facce

(2.1) Le Mappe

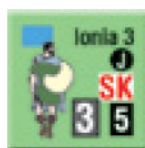
Ogni battaglia ha la propria mappa, ognuna stampata sui due lati in modo che ogni foglio di mappa contenga due campi di battaglia. Su ogni mappa è stampata una griglia esagonale che serve per regolare il movimento e combattimento; gli effetti dei diversi tipi di terreno sulla mappa sono indicati nelle regole e nelle tabelle. Alcune mappe – quelle prive di terreni particolari – si usano per più di una battaglia.

(2.2) Le Pedine del Gioco

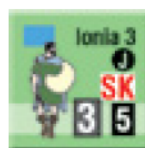
Vi sono tre tipi di pedine: le unità combattenti, che rappresentano le varie tipologie di truppe, i comandanti, che rappresentano i singoli comandanti delle truppe, ed i segnalini, che si usano per annotare alcuni tipi di informazione necessari al gioco.

(2.21) Unità Combattenti: Tutte le unità combattenti hanno un valore numerico che ne definisce la Qualità (TQ) e capacità di Movimento. Le unità che sono in grado di Lanciare hanno anche un indicatore relativo al tipo di arma da lancio usata (B = arciere con arco singolo, C = arciere con arco composito orientale, J = giavellotto, S = fromboliere).

La Tabella del Lancio riporta le distanze di lancio (raggio) per i vari tipi di arma. Gran parte delle unità Opliti è di dimensione doppia, a rappresentare la reale dimensione di queste falangi.



Fronte



Retro

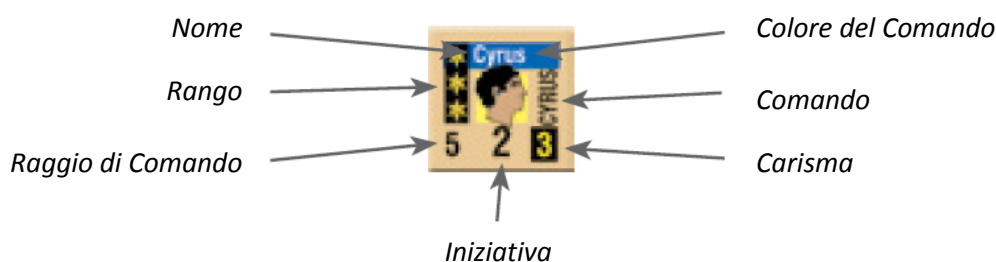
(fuori comando)

Ogni pedina di unità combattente ha due lati. Il fronte indica la sua capacità piena, il retro indica che è Fuori Comando.

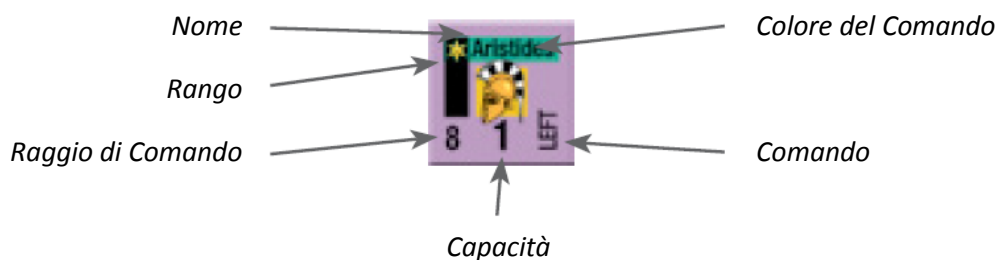
(2.22) Ogni unità è di un Tipo specifico (HO – fanteria Oplita, LC – Cavalleria Leggera, ecc.) che serve per determinare alcuni risultati del combattimento e l'efficacia rispetto agli altri tipi. Questo è importante per determinare la Superiorità (8.17[1]). Vedere 2.4.

(2.23) Esempi di unità: I comandanti hanno vari valori. Questi sono spiegati in 4.1.

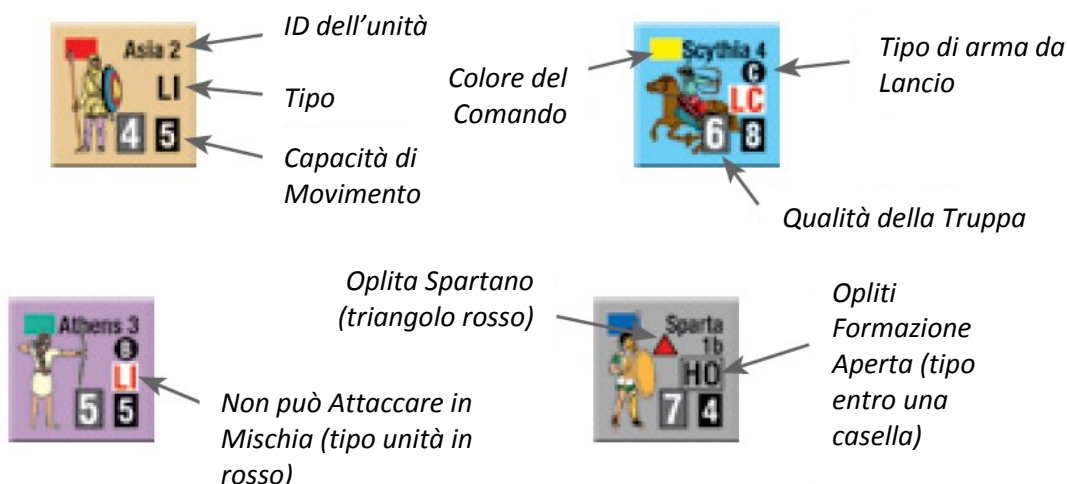
Comandante Supremo: Cyrus



Comandante di Formazione: Aristides



Le Unità Combattenti hanno due Valori: Qualità della Truppa e Capacità di Movimento. Le unità Combattimenti con capacità di Lancio hanno anche un indicatore per il tipo di arma usata.



Vedere 2.5 per le descrizioni dettagliate di ciascuna unità combattente inclusa nel gioco.



MAIUSCOLO.

I segnalini di informazione, come MISCHIA/DEVE CONTROLLARE LA TQ, numeri (i colpi alla Coesione subiti), RECUPERATO [*Rallied*], SCARSITA' DI MUNIZIONI, ecc., servono per registrare alcune funzioni del gioco, come discusso più avanti. Quando si menziona il nome di un segnalino nel manuale del gioco, il suo nome è indicato in

(2.3) Le Tabelle & il Dado

L'uso di ogni tabella è spiegato nelle regole. Sono tutte tradotte in fondo al regolamento. Il gioco usa un dado a 10 facce; lo zero è considerato tale e non 10.

Nota: Un caveat per i veterani del sistema di gioco: molte delle vecchie tabelle sono state variate, modificandole allo stile di guerra di quest'epoca. Ovviamente queste variazioni non si applicano ai titoli precedenti.

(2.4) Terminologia

La conoscenza dei seguenti termini è utile al gioco.

Comandante attivato – il comandante che sta dando ordini alle sue truppe in un dato momento. Un solo comandante può essere attivo in un dato momento.

Classe – sottocategoria del Tipo, si usa per differenziare tra vari sistemi d'arma entro un dato Tipo. Ad esempio, Schermagliatori Frombolieri, Fanteria Leggera Arcieri).

Coesione – la capacità di un'unità di rimanere una formazione organizzata e combattente. I risultati del combattimento sono nella forma di Colpi alla Coesione.

Comandante: I comandanti erano i "generali" che comandavano ed influenzavano le truppe.

Comando: Tutte le unità, spesso di un Tipo specifico e solitamente sotto il comando di un Comandante, che possono muovere con un singolo segnalino di Attivazione.

Combattimento Corpo a Corpo: Corpo a corpo (e spesso letteralmente viso a viso), colpi ravvicinati, mischia; in quest'epoca più spinte e colpi che altro.

DR: Acronimo per tiro di dado.

DRM: Acronimo per modificatore al tiro di dado.

Fase degli Ordini: il periodo, entro il turno, nel quale un comandante dà ordine alle sue truppe di muovere e combattere.

Iniziativa: Il meccanismo con il quale i giocatori determinano chi ha la possibilità di giocare per primo e specificamente scegliere quale dei suoi Comandi desidera usare.

Lancio: unità amiche che lanciano giavellotti, pietre, o frecce contro il nemico.

MA: acronimo di capacità di movimento. Rappresenta anche la manovrabilità di un'unità rispetto alle altre nel gioco.

Momentum: il meccanismo – attivato da un segnalino di Momentum – mediante il quale un comandante ed il suo comando possono effettuare più di una Fase degli Ordini per turno.

MP: Acronimo per punti movimento.

Prevaricare: il meccanismo mediante il quale un comandante nemico può impedire ad un comandante nemico di effettuare la sua Fase degli Ordini e trasferire quella fase ad uno dei comandanti amici (con delle restrizioni).

Superiorità: le capacità relative di sistemi di arma / corazzatura opposte che aiutano a determinare chi subirà più/meno colpi alla Coesione nel combattimento.

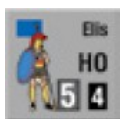
Tipo: Descrizione generale, categorica dell'unità combattente, solitamente usata per determinare l'efficacia di combattimento ed i relativi risultati. Vedere 2.5.

TQ: acronimo per l'importantissimo valore di Qualità, che quantifica la capacità dell'unità di resistere ai rigori del combattimento. E' il più importante valore dell'unità, si farà spesso riferimento ad esso, ogni volta che un'unità fa qualcosa che pone in pericolo la sua coesione.

Nota: Non usiamo più i valori di "Dimensione". Gran parte delle "unità" nei termini del gioco avevano lo stesso numero di uomini; e la dimensione non era importante, lo era il fronte. Sono importanti non i numeri in senso assoluto, ma in senso relativo.

(2.5) Le Unità Militari

La conoscenza dei seguenti tipi di unità combattenti e termini è utile al gioco.



Opliti (HO): La fanteria base dell'epoca, solitamente protetta da corazze (elmo, corpetto e, forse, gambali), che portava uno scudo e brandiva sia una spada corta che una lancia: oltre 30 libbre di equipaggiamento scomodo. Questi sono i classici guerrieri dell'epoca greca, quelli che avevano quegli elmi "corinti".



Falange: La formazione molto serrata nella quale gli Opliti, solitamente tutti provenienti dalla stessa città, combattevano. Era composta da ranghi di Opliti, molto vicini, con la lancia estesa (ranghi posteriori, alzata) e con lo scudo sulla spalla sinistra. Il fronte usuale per una singola falange era di circa 200 yarde, ma la profondità – il numero di ranghi – variava

alquanto, da circa 6-8 a 12-18. La falange tebana aveva ben 60 ranghi.

Nota: Esattamente come combatteva la falange è oggetto di molte discordie tra gli storici, principalmente nei dettagli, non sulla visione d'insieme. Comunque, era brutale e tremenda. Abbiamo molto variato il modo di considerare la falange in queste regole, come vedrete.

Nota alle regole: In queste regole, useremo il termine "Falange di Opliti" per indicare l'unità doppia Opliti (HO). Questo non deve essere confuso con il tipo di Falange di altri giochi della serie. Le unità singole di Opliti appaiono in poche battaglie per riprodurre le formazioni più aperte e meno simili alla falange.

Il termine "fanteria Oplita" si usa per indicare queste unità. Il termine "Opliti Spartani" si usa in molte regole per indicare quelle unità addestrate ai rigori del sistema tattico spartano.



Fanteria Pesante (HI): Truppe protette da corazzatura (solitamente elmo, corpetto e gambali), che portava uno scudo e che brandiva una spada o ascia e forse una lancia. Queste truppe spesso combattevano in formazioni dense ma non come lo stile della falange di opliti.



Fanteria Media (MI): Unità con della corazza (solitamente cotta di maglia come corpetto) ed armi più pesanti (solitamente lance e spade) che era addestrata per il corpo a corpo, ma non aveva le capacità di inerzia-tempi-massa della falange di opliti, e raramente combatteva in formazione di falange.



Fanteria Leggera (LI): Un termine generico che identifica le unità di fanteria che avevano corazzatura leggera o prive di corazzatura. Vi sono due classi distinte rappresentate nel gioco – Arcieri, armati con un arco Semplice o Composito (vedere l'indicatore di capacità di lancio), che non sono in grado di fare corpo a corpo, ed altre truppe più orientate al combattimento ravvicinato solitamente armate di lance, forse una spada, e forse uno scudo

leggero. Alcune di queste unità hanno capacità di lancio di giavellotti.

Gli arcieri persiani usavano un arco orientale "composito", che aveva una distanza e potere di penetrazione superiori rispetto agli archi semplici che erano meno complessi. Lanciavano una freccia ad una distanza efficace di 150+ yarde con raggio massimo di 250 yarde (meno quando erano montati). Le frecce di quei tempi raramente riuscivano a penetrare la corazzatura di metallo ma erano altrimenti efficaci. Gli eserciti greci trattavano gli arcieri con un certo disprezzo (e li usavano poco).



Peltasta (PL): La forma più comune di fanteria leggera dell'epoca, discendevano dai famosi peltasti traci. Queste truppe erano armate con giavellotti, un'arma che poteva causare grandi danni ma che aveva un raggio minimo. I Peltasti erano così chiamati per la loro pelta, o scudo in vimini. Le unità di Peltasti sono trattati in modo un po' diversi dagli schermagliatori armati con giavellotto in quanto avevano un minimo di addestramento ed uso nel combattimento ravvicinato.

Schermagliatori (SK): Un termine generico che identifica le truppe che non avevano corazze ed usavano armi da lancio: giavellotti, arcieri, e frombolieri. Non combattevano in formazioni dense e non erano in grado né addestrati per agire in corpo a corpo, sebbene alcuni di essi fossero utili nell'attaccare i carri da guerra. Dovevano disturbare il nemico in avvicinamento e presentare uno schermo dietro il quale, si sperava, il movimento avrebbe potuto essere occultato. La loro mobilità consentiva loro di evitare gli avversari più pesanti il che, tutto considerato, è la loro migliore scommessa per sopravvivere. Trattati con disprezzo in tutta la storia greca – non sufficientemente uomini – erano prevalenti negli eserciti persiani dell'epoca.



Giavellotti: Questi sono gli Schermagliatori armati di giavellotto come rilevato dall'indicatore di capacità di lancio.



Arcieri: Questi sono gli Schermagliatori con arco Semplice o Composito come rilevato dall'indicatore di capacità di lancio.



Frombolieri: Questi sono Schermagliatori di tipo Frombolieri come rilevato dall'indicatore di capacità di lancio. Lanciavano palline, solitamente di piombo, ad una distanza efficace di 120 yarde, sebbene l'accuratezza non si avvicinasse nemmeno a quella delle frecce o dei giavellotti. Economici da equipaggiare, ma richiedevano molto addestramento e prendevano molto spazio.

Il raggio di carico per il lancio era di 2 o 3 volte superiore a quello degli altri schermagliatori. In quest'epoca, può fare riferimento a popolazione locale che impinguava i ranghi, non armati, non corazzati, che semplicemente raccoglievano rocce e le lanciavano al nemico.



Cavalleria Leggera (LC): Arcieri montati e giavellotti il cui grande vantaggio era la mobilità (è più facile lanciare qualcosa mentre si sta in piedi che mentre si tenta di aggrapparsi ad un cavallo con le ginocchia). Raramente portavano corazzatura/protezione o qualsiasi altra arma. Usati principalmente per disturbare il nemico, inseguire le truppe in fuga, e proteggere i fianchi. Non erano praticamente di alcun valore – o interesse – nel combattimento ravvicinato, non avevano briglie, sella e gran parte dei cavalli non erano ferrati (il che era problematico su qualsiasi terreno che non fosse piano).



Cavalleria Pesante (HC): Cavalleria addestrata ed armata per il corpo a corpo. Aveva delle corazze, la loro capacità di combattimento ravvicinato spesso derivava dalle loro formazioni di combattimento piuttosto che dal loro armamento. Mancando di briglie e di selle, il combattimento ravvicinato di cavalleria non era un modo efficiente per combattere, né lo era l'uso delle lance. I contingenti persiani della Bactria, e simili, erano "catafratti" (protetti da corazzatura a scaglie) e quindi erano considerati

cavalleria pesante, sebbene non vi siano molte prove che fossero addestrati ai rigori del corpo a corpo, e la loro manovrabilità era alquanto sospetta. In sintesi, l'esercito persiano era molto mobile, orientato alle armi da lancio, poco incline – o esperto – al corpo a corpo.



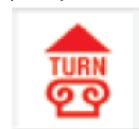
Carri da Guerra (CH): I Carri da Guerra erano, per l'epoca, una tecnologia militare obsoleta. Erano effettivamente più che altro Lance su Ruote, ed erano molto vulnerabili agli attacchi degli Schermagliatori. Tutti i conducenti avevano una corazza sul torso (anche i cavalli), solitamente cotta di maglia, ed un elmo. I Carri da Guerra erano a due ruote (da 4 a 6 raggi, a seconda dell'epoca e del regno) con una coppia di cavalli. I carri con tre cavalli portavano un soldato che portava le lance che, probabilmente, aiutava in difesa. La presenza della cavalleria – e della fanteria leggera addestrata a contrastare i carri – resero questi eleganti unità inutili.

***Nota:** La TQ dei Carri da Guerra non riproduce il loro stato di elite, il loro addestramento, disciplina, o qualsiasi altro aspetto simile. Riproduce la loro capacità di sostenere il combattimento dal punto di vista difensivo, che non era elevata. Fu la loro vulnerabilità al corpo a corpo che portò alla loro dismissione.*

(2.6) Scala del Gioco

La forza numerica delle unità è relativa, non assoluta. Il numero di uomini presenti in una Falange di Opliti dipende molto dalla profondità e dai ranghi. Una singola Falange di Opliti (una pedina doppia) di una profondità di 8 ranghi, con fronte di circa 150-200 yarde, conteneva circa 1.500. La fanteria leggera (pedina quadrata), che non combatteva in formazione, come gli arcieri, rappresenta circa 300-400 uomini, le unità di cavalleria un po' meno. Le unità di schermagliatori rappresentano un paio di centinaia di uomini, forse, in quanto non erano mai in alcuna formazione. Ciascun esagono è di circa 100 yarde da lato a lato. La scala temporale è di un numero di minuti variabile per turno.

(2.7) Durata del Gioco



Non vi è un numero predefinito di Turni di Gioco. In generale, le battaglie durano sino a quando una parte non si ritira, quindi normalmente non c'è bisogno di registrare il trascorrere dei turni. C'è comunque una tabella del turno per aiutare nel registrare i turni giocati. Vi sono diverse battaglie come grandezza. La più grande è Plataea, poi come dimensione Cunaxa. Le battaglie più piccole – quelle con circa 10.000 uomini per parte, impiegano da 2 a 3 ore per giocarle, quella più grande il doppio del tempo, e Plataea almeno un intero giorno.

(3.0) La Sequenza di Gioco

I giocatori attivano i loro comandanti/comandi quando viene scelto il loro segnalino di Attivazione. Quando viene attivato un comandante di un comando scelto, dà ordini che consentono alle unità nel suo Comando di muovere e combattere. Dopo che tutti i gli Am sono stati usati, il gioco prosegue alla Fase di Rotta, Rimozione, Rimpiazzo e Ricarica, dopodiché ogni giocatore controlla se avviene la Ritirata della propria Armata.

Quella che segue è la Sequenza di Gioco di ciascun turno:

A. Fase di Determinazione dell'Iniziativa

I giocatori determinano quale parte ha l'Iniziativa secondo 5.1. Il giocatore che ha l'Iniziativa sceglie il primo AM per il Turno di Gioco. Tutti gli altri AM sono messi nella Tazza secondo 5.22. Se nessuno ottiene l'Iniziativa, tutti gli AM vanno nella Tazza.

B. Fase di Attivazione

Un giocatore pesca un AM dalla Tazza. Non si pesca se viene scelto un AM nella Fase A, si usa invece quell'AM. Il Comando indicato dall'AM è ora attivo. Se l'AM è stato pescato dalla Tazza, l'avversario ha la possibilità di Prevaricare secondo 5.3. Se non vi sono più AM nella Tazza, passate alla Fase D.

C. Fase degli Ordini

Il giocatore svolge le fasi seguenti usando le unità nel comando attivato:

1. Segmento di Movimento e Lancio

- Tutte le unità possono Muovere e/o Lanciare secondo 5.44 o 5.45. Le unità adatte possono Recuperare i colpi secondo 10.41, invece di Muovere e/o Lanciare, **oppure**:
- Il comandante del Comando attivo può tentare di Sganciarsi – secondo 10.32 – con le unità Ingaggiate. Le unità non Ingaggiate non possono effettuare alcuna azione, **oppure**:
- Le unità in Rotta possono Recuperare secondo 10.42. Tutte le unità non in Rotta possono Muovere e/o Lanciare secondo 5.45.

IMPORTANTE: Si può eseguire uno solo dei tre Ordini sopra esposti da parte del Comando attivo in una singola Fase degli Ordini (eccezione: 5.52).

2. Segmento del Combattimento Corpo a Corpo

Tutte le unità adatte possono, ed in alcuni casi devono, ingaggiare il Corpo a Corpo, usando questa sequenza:

- a) Designazione del Corpo a Corpo: determinate chi deve fare il Corpo a Corpo e chi può farlo (8.11/2).
- b) Risoluzione dei Controlli TQ Pre-Corpo a Corpo (8.14).
- c) Risoluzione delle possibili perdite dei comandanti (8.15).
- d) Risoluzione del Corpo a Corpo (8.16/7).
- e) Controllare per il possibile Crollo (8.18).

IMPORTANTE: Il Segmento di Combattimento Corpo a Corpo viene effettuato ogni volta che una Formazione viene attivata indipendentemente se il giocatore abbia usato qualsiasi degli ordini nel Segmento di Movimento e Lancio.

D. Fase di Rotta, Rimozione, Rimpiazzo e Ricarica

1. Movimento di Rotta: le unità in Rotta effettuano il Movimento di Rotta (10.23)
2. Rimuovere i segnalini *Recuperato* e *Mosso*. Girate le unità Fuori Comando sul fronte della pedina.
3. Ponete in campo i Rimpiazzi per i Comandanti “uccisi”, assieme ai loro Comandi (4.25).
4. Segmento di Ricarica: le unità da lancio possono ricevere altre munizioni (7.17).

E. Fase di Ritirata

Ciascun giocatore somma i Punti Rotta di tutte le unità eliminate, cui somma i punti per i comandanti Uccisi, per determinare se il suo esercito ha raggiunto il Livello di Ritirata. Se nessuno dei due giocatori si ritira, il turno si conclude e si passa ad un altro turno. Non vi è un numero definito di turni, la battaglia prosegue sino a quando uno delle parti si ritira.

(4.0) Comandanti

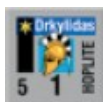
Vi sono due tipi di Comandanti nel gioco: Comandanti Supremi e Comandanti di Formazione.

(4.1) Pedine di Comandante



(4.11) Ogni *Comandante Supremo* (OC) ha i seguenti valori:

- **Raggio di Comando:** Indica la sua presenza generale sul campo di battaglia e la presenza dei suoi aiutanti e l'efficacia delle sue abilità: il raggio base in esagoni al quale quel comandante può esercitare la sua Iniziativa e dare ordini alle sue unità se è anche Comandante di Formazione. Vedere 5.42.
- **Iniziativa:** Indica la sua abilità base di “cogliere l'opportunità” e possibilmente anticipare il suo avversario. L'Iniziativa si usa per determinare chi sceglie quale Comando inizierà il turno (5.1), per i tentativi di Prevaricazione (5.3), per svolgere più di una Fase degli Ordini in un Turno, e per far sì che le proprie truppe si Sgancino o Recuperino. Vedere 5.24.
- **Carisma:** Indica la sua abilità nel Recupero delle proprie truppe e nell'aiutarle nel corpo a corpo. Questo valore si usa anche per il Combattimento Personale, vedere 8.3.



(4.12) Ogni *Comandante di Formazione* (FC) ha i seguenti valori:

- **Raggio di Comando:** Indica l'abilità del comandante di controllare le sue truppe: il raggio base in esagoni al quale quel comandante può dare ordini alle sue unità. Vedere 5.42.
- **Capacità:** Questo indica la sua abilità base nello svolgere più di una Fase degli Ordini in un Turno, nonché per far sì che le proprie truppe si Sgancino o Recuperino. Vedere 5.24. Questo valore si usa anche per il Combattimento Personale, vedere 8.3.

(4.13) La Capacità di Movimento (MA) di un comandante non è stampata sulla pedina. Piuttosto, il numero di Punti Movimento che un comandante può usare in una singola Fase degli Ordini è di nove (9) per tutti i comandanti. I comandanti non subiscono mai Colpi alla Coesione per alcun tipo di movimento.

(4.14) I comandanti non hanno orientamento e non pagano alcun costo per cambiare orientamento.

(4.2) Comandanti & Combattimento

I comandanti normalmente non hanno effetti diretti sul combattimento, a parte consentire alle loro unità di muovere adiacenti alle unità nemiche e di dare DRM benefici.

(4.21) Se un FC è raggruppato con una delle sue unità coinvolta in Corpo a Corpo:

- aggiungete +1 al DR per la risoluzione del Corpo a Corpo se quell'unità sta attaccando, e;
- sottraete -1 al DR per la risoluzione del Corpo a Corpo dell'avversario se sta difendendo.

(4.22) Se l'OC è raggruppato con qualsiasi unità coinvolta in Corpo a Corpo, si applica 4.21 ma, invece, il giocatore usa il Valore di Carisma dell'OC (invece di un semplice +/- 1).

(4.23) Se un'unità combattente nemica muove adiacente ad un comandante amico che si trova da solo in un esagono, semplicemente ponete quel comandante con l'unità amica più vicina. I comandanti possono essere colpiti dal lancio (7.18), dal Corpo a Corpo (8.15) o dal Combattimento Personale (8.3). Un comandante raggruppato con un'unità combattente può sempre avanzare/ritirarsi con quell'unità.

(4.24) Se l'OC viene ucciso, è rimosso dal gioco. Il giocatore non può fare Prevaricazione, Momentum o aggiungere alcunché al suo DR per l'Iniziativa. Quegli OC che sono anche FC hanno un comandante di rimpiazzo sul retro. Questo comandante viene posto secondo 4.25.

(4.25) Se un FC viene ucciso, è rimosso dal gioco. Il retro della pedina è il suo rimpiazzo. Il comandante di rimpiazzo viene posto su qualsiasi unità del Comando durante la Fase di Rotta, Rimozione, Rimpiazzo e Ricarica. Mentre quel comandante è assente, il suo Comando non può essere posto in comando, Sganciarsi, Recuperare o essere usato per il Momentum o la Prevaricazione.

(5.0) Attivazione & Ordini

Nota: Il sistema di Attivazione in questo gioco è diverso da molti precedenti titoli della serie. Questo rappresenta vari fattori, principalmente che molte battaglie erano relativamente piccole. Pertanto desideravamo tenere questo aspetto del gioco il più semplice possibile, consentendo ai giocatori la possibilità di prendere un minimo di decisioni nel caos del combattimento.

(5.1) Iniziativa

Ogni turno, un giocatore ha l'Iniziativa, il che gli dà l'opportunità di agire per primo e scegliere specificamente quale dei suoi Comandi intende usare. Ciascun OC ha un Valore di Iniziativa. Per determinare quale giocatore ha l'Iniziativa per il turno, ciascun giocatore tira un dado, al cui risultato sommano il Valore di Iniziativa del proprio OC. Il giocatore che ottiene il DR finale maggiore ha l'Iniziativa. In caso di parità, nessuno ha l'Iniziativa e si pesca un AM per determinare chi inizia il turno (5.23). Notate che in gran parte delle battaglie uno dei giocatori inizia con l'Iniziativa.

(5.2) Segnalini di Attivazione (AM)



(5.21) Ciascun giocatore riceve un AM per ciascun Comando del suo esercito, come definito nel piazzamento dello scenario, ed un AM Momentum.

Esempio: (Nemea) – Il giocatore spartano ha 3 AM disponibili: Opliti, Cavalleria-Schermagliatori, e Momentum. Il giocatore tebano ha anch'egli 3 AM: Opliti, Cavalleria e Momentum.

(5.22) All'inizio di ogni turno, il giocatore che ha l'Iniziativa sceglie quali degli AM dei suoi Comandi desidera usare all'inizio del turno. Questo AM viene messo da parte, e tutti gli altri AM disponibili in quel turno sono posti in una tazza (la Tazza degli AM), per pescarli a caso durante il turno.

(5.23) Nella Fase di Attivazione, uno dei giocatori – non importa chi – pesca a caso un AM dalla Tazza. Se viene pescato un AM di un Comando, quel Comando è ora attivo ed effettua una Fase degli Ordini.

Esempio: (Nemea) – Quando si pesca l'AM degli Opliti spartani, Aristodemus e tutte le unità nel Comando Opliti sono ora attive ed effettuano una Fase degli Ordini.



(5.24) Se viene pescato un AM Momentum, il possessore può, non obbligatoriamente, designare uno dei suoi Comandi che cercherà di usare, anche per una seconda volta, anche prima che appaia il suo AM. Il comandante di quel Comando deve trovarsi entro il Raggio di Comando (5.42) dal suo OC (o essere l'OC stesso) per essere designato. Il giocatore tira poi un dado:

- se il risultato è pari o inferiore al Valore di Capacità del comandante (Valore di Iniziativa nel caso di OC), quel Comando è ora attivo ed effettua una Fase degli Ordini;
- se il risultato è superiore, non accade nulla. Pescate un altro AM.

Se non vi è alcun comandante entro il raggio dell'OC, l'opportunità del Momentum è persa.

Esempio: (Cunaxa) ~ Il OC persiano Artaxerxes non controlla truppe di per sé. Se nessuno dei suoi FC si trova entro il suo Raggio di Comando di "6", l'opportunità per il Momentum è persa, sebbene Artaxerxes possa ancora muovere.

Nota: A differenza degli AM dei Comandi, il giocatore non è obbligato ad effettuare una Fase degli Ordini quando si pesca l'AM Momentum. Può rinunciare all'opportunità.

(5.25) Quando sono stati pescati tutti gli AM dalla Tazza, la Fase degli Ordini termina. Passate alla Fase di Rotta, Rimozione, Rimpiazzo e Ricarica.

(5.3) Prevaricazione

Nota: Questo meccanismo intende simulare gli effetti della superiorità di comando superiore. Pertanto, verrà usato quasi esclusivamente dal giocatore con un OC decisamente superiore. Il giocatore "inferiore" scoprirà che, per lui, la sua applicazione migliore è quando non funziona per il suo avversario. Per questo i giocatori devono essere consci che, semplicemente perché vi è questa opportunità, ciò non significa che debba essere usata indiscriminatamente.

(5.31) La Prevaricazione è un meccanismo dove un giocatore tenta di annullare l'uso dell'AM avversario e di sostituirsi con una propria Fase degli Ordini con un Comando amico a sua scelta. Ciascun giocatore ha la possibilità di tentare 1 Prevaricazione per Turno di Gioco.

(5.32) Un giocatore può tentare di Prevaricare l'AM dell'avversario – sia di un Comando che Momentum – dopo che viene pescato dalla Tazza. Annuncia il tentativo di Prevaricazione e tira un dado, confrontando il risultato con il Valore di Iniziativa del suo OC:

- se il risultato è pari o inferiore al Valore di Iniziativa dell'OC, l'AM appena pescato viene messo da parte e non si usa in questo Turno di Gioco. Il giocatore che ha prevaricato sceglie ora (senza aver bisogno dell'AM) uno dei suoi Comandi, il quale effettuerà una Fase degli Ordini. Il comandante del Comando scelto deve essere l'OC o un FC che sia entro il Raggio di Comando dell'OC (5.42). Questa Fase degli Ordini è aggiuntiva a qualsiasi altra che possa aver effettuato, o debba ancora effettuare, in quel turno.
- Se il risultato è superiore, la Prevaricazione fallisce e l'avversario può porre la sua pedina di Momentum nella Tazza se è già stata usata, o riporla nella Tazza dopo che è stata usata in un momento successivo del turno.

Nota: Se non si è alcun Comando da attivare, questo non impedisce il tentativo di Prevaricazione. Se ha successo, l'AM del giocatore prevaricato è messo da parte e quel giocatore perde la possibilità di attivare quel Comando.

Esempio: (Cunaxa) ~ Viene pescato il comando Opliti del giocatore Persiano Ribelle. Il giocatore persiano non vorrebbe che questo comando si attivasse nel turno, quindi tenta di Prevaricarlo. Artaxerxes, l'OC persiano, ha un Valore di Iniziativa di "2" ed un Raggio di Comando di "6". Il giocatore persiano è fortunato e tira un 2, quindi il tentativo di Prevaricazione ha successo. Il comando Opliti non si attiva ed il suo AM viene messo da parte.

Il giocatore persiano ha Tissaphernes entro tre esagoni da Artaxerxes quindi attiva il comando della Cavalleria Pesante, che poi effettua una Fase degli Ordini. In alternativa, il giocatore persiano potrebbe scegliere un comando diverso il cui comandante si trova entro il raggio, o le unità di un comando "senza leader" che siano entro il raggio, o non scegliere alcun comando essendo soddisfatto di non far attivare gli Opliti.

(5.33) Un giocatore il cui OC è raggruppato con un'unità che è Ingaggiata (10.3) non può tentare di Prevaricare.

(5.34) Una AM scelto con l'Iniziativa (5.1) non può essere Prevaricato.

(5.4) Ordini

Il Comando attivato riceve uno di questi tre Ordini: Movimento/Lancio, Sganciarsi, o Recupero.

(5.41) Una volta attivate, tutte le unità di quel Comando possono svolgere determinate azioni, a seconda del tipo di ordini e se inizino la Fase degli Ordini entro il Raggio di Comando del loro comandante. Le unità che si trovano entro questo raggio, o che sono adiacenti ad un'altra unità attivata che è In Comando, sono In Comando.

Notate che questa regola consente ad una catena di unità di essere In Comando sempre che una unità nella catena lo sia. Girate le unità Fuori Comando sul retro ad indicare il loro stato.

Nota: A differenza di altri giochi della serie, non vi sono Comandi di Linea, Ordini Individuali, ecc.

(5.42) Il Raggio di Comando di un comandante viene misurato usando un percorso non ostruito di esagoni (non di Punti Movimento) pari o inferiori a quel raggio, tracciato tra il comandante e l'unità. Contate l'esagono dell'unità, non quello del comandante. Un percorso viene ostruito da esagoni occupati da unità nemiche o terreno che un comandante non

potrebbe attraversare o dove non potrebbe entrare. Tutti gli altri percorsi sono considerati non ostruiti. I Raggi di Comando sono calcolati all'inizio della Fase degli Ordini.

(5.43) I comandanti che sono raggruppati con unità Ingaggiate (10.3) dimezzano il loro Raggio di Comando, arrotondando per difetto.

(5.44) In Comando: Le unità che sono *In Comando* possono fare **una** di queste azioni:

- Muovere e/o Lanciare, o Recuperare (10.41) se sotto ordini di Movimento/Lancio;
- Tentare di Sganciarsi se Ingaggiata e sotto ordini di Sganciarsi (10.32); le unità non Ingaggiate non possono fare nulla;
- Tentare di Recuperare se in Rotta (10.42) e sotto ordini di Recupero; le unità non in rotta possono muovere/lanciare come se fossero Fuori Comando (5.45).

NOTA: Il Recupero e lo Sganciarsi richiedono anche che l'unità sia entro il Raggio di Comando del Comandante di Formazione.

Nota: *In un tentativo di Sganciarsi, le unità non Ingaggiate non possono fare nulla anche se In Comando. In un tentativo di Recupero, le unità non in Rotta sono considerate Fuori Comando indipendentemente dallo stato di comando determinato all'inizio della fase.*

(5.45) Fuori Comando: Le unità che sono *Fuori Comando* possono solo Muovere e/o Lanciare. Sono ulteriormente limitate in quanto non possono muovere adiacente ad una unità nemica (vedere 6.28 per una importante eccezione).

IMPORTANTE: Il Corpo a Corpo non viene citato perché non è una funzione diretta degli ordini, ma un risultato del movimento e della posizione secondo 8.11. Lo stato di Comando di un'unità non ha correlazione diretta sulla sua capacità o necessità di Assaltare.

(5.46) I comandanti possono muovere nelle seguenti circostanze:

- Un OC, eccetto uno che è anche FC, può muovere quando viene pescato l'AM Momentum della sua parte, dopo aver espletato il tentativo di Momentum, indipendentemente dal risultato del tentativo.
- Tutti gli FC, e quegli OC che sono anche FC, possono muovere nella Fase degli Ordini quando il loro Comando è attivo.

(5.47) Gli ordini non si usano per effettuare il Corpo a Corpo, che avviene in un segmento seguente (C/2). Il lancio di Reazione (7.3) non richiede ordini, avviene in risposta alle azioni nemiche.

(5.48) Al completamento del Corpo a Corpo, quella Fase degli Ordini termina. Il gioco passa ora ad un'altra Fase di Attivazione se vi sono AM rimanenti nella Tazza; altrimenti, si passa alla Fase di Rimpiazzo, Rotta, Rimozione, Rimpiazzo e Ricarica.

(5.5) Comandi Speciali

Molte battaglie includono speciali Comandi che sono eccezioni ai paragrafi precedenti. Queste eccezioni sono riassunte qui.

(5.51) Comandi “Senza Comandante”

I Comandi designate Senza Comandante nel piazzamento (solamente, non quelli che hanno perso il loro comandante) hanno le seguenti proprietà speciali:

- Il Comando ha Valore di Capacità zero per tutti gli aspetti del gioco.
- Il Comando può essere scelto per il Momentum (5.24) e la Prevaricazione (5.32) ma solo quelle unità che sono entro il Raggio di Comando dell'OC possono attivarsi.
- Un'unità è In Comando se all'inizio della Fase degli Ordini si trova entro 2 esagoni (tracciati secondo 5.42) da un'altra unità dello stesso Comando che è In Comando. Altrimenti è Fuori Comando. Se vi è una sola unità nel Comando in gioco, questa è Fuori Comando.
- Il Comando può usare ordini di Sganciarsi e Recuperare, ma deve effettuare un DR diverso per ogni unità possibile.

(5.52) Comandanti di Formazione Multipli

Nota: *In molte delle battaglie, abbiamo raggruppati Comandi minori che tendevano ad agire assieme in un singolo AM per l'attivazione, mentre mantengono il loro comandante per facilitare il posizionamento in comando delle unità, lo Sganciarsi, il Recuperare, ecc.*

I Comandi che hanno più di un FC indicato nel piazzamento dello scenario hanno le seguenti proprietà speciali:

- Il Comando può essere scelto per il Momentum (5.24) e per la Prevaricazione (5.32) fintanto che uno dei comandanti è l'OC o un FC entro il raggio di comando dell'OC. Se l'OC è uno dei comandanti, questi deve essere usato per il tentativo di Momentum.
- Qualsiasi degli FC del Comando può essere usato per determinare se un'unità è In Comando.
- I comandanti possono consentire ordini diversi, quindi uno potrebbe tentare di Sganciarsi, un altro di Recuperare o muovere. Comunque, tutte le unità entro il raggio di comando di quel comandante devono rispettare le restrizioni indicate quando usano ordini di Sganciarsi o Recuperare. Se un'unità è entro il raggio di più di un comandante, il possessore designa all'inizio della fase quale comandante darà ordini all'unità.

(6.0) Movimento

(6.1) Capacità di Movimento & Restrizioni

Nota: Le Capacità di Movimento simulano non solo il tempo che un'unità impiega per muovere da un punto all'altro, ma anche – e principalmente – la sua manovrabilità rispetto ad altre unità di tipo diverso nonché le dottrine tattiche che si applicano a tali unità.

(6.11) La Capacità di Movimento (MA) di un'unità combattente, stampata sulla pedina, è quella base per una singola Fase degli Ordini. La MA di un'unità può essere incrementata o ridotta in alcuni casi (6.2, 6.5, 9.5). Un'unità combattente può muovere sino alla sua MA disponibile, che sia In Comando o Fuori Comando, vedere 5.44/5. Le unità combattenti possono muovere meno della loro MA o non muovere affatto (vedere 6.28 per una importante eccezione). Un'unità spende Punti Movimento (MP) per ogni esagono dove entra secondo la Tabella dei Costi di Movimento. Ad esempio, costa 1 MP entrare in un esagono di terreno Aperto, ma 2 MP per un esagono di Bosco. Gran parte delle unità pagano anche costi di movimento per entrare in un esagono di elevazione diversa. Le unità combattenti pagano anche costi di movimento per cambiare orientamento, vedere 6.92.

(6.12) Un'unità può muovere una sola volta per Fase degli Ordini.

(6.13) Dopo la prima volta che un'unità di Opliti, Fanteria Pesante, o Fanteria Media muove in una Fase degli Ordini amica, ponete su di essa un segnalino *Mosso* (o accanto alla pedina per evitare la concentrazione di troppe pedine). Le unità che hanno mosso possono muovere ancora in quel Turno di Gioco usando tutta la MA, ma subiscono (1) Colpo alla Coesione. Un'unità attivata che non spende MP non subisce questa penalità. Inoltre, questa penalità non si applica alle Avanzate dopo il Combattimento (8.2), alle unità che usano la Ritirata Ordinata (6.6), o a qualsiasi movimento involontario.

Nota: Questo vale solo per quelle unità di fanteria indicate perché sono le uniche che funzionano in formazione.

(6.14) Quando un'unità muove, traccia un percorso di esagoni contigui attraverso gli esagoni, pagando il costo per ogni esagono dove entra. Il movimento di un'unità viene completato prima che un'altra inizi a muovere.

(6.15) Un'unità può muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Comunque, un'unità può entrare solo in un esagono che si trova sul suo fronte (6.91). Affinché un'unità cambi direzione, deve prima cambiare orientamento secondo 6.92.

Nota: La direzione di movimento per la falange di Opliti è leggermente diversa, vedere 6.4.

(6.2) Avanzata in Combattimento degli Opliti

Nota Storica: Mentre vi è disaccordo su come combattessero gli Opliti, si è concordi che – per questo capitolo delle regole – spesso avanzassero per entrare in contatto a velocità diverse, molto per il fatto che, eccetto per Sparta, nessuno di essi era un soldato di professione. Inoltre, il mantenere la formazione e coesione per questi amatori quando erano in falange era virtualmente impossibile una volta che la falange muoveva. Anche i professionisti spartani, gli unici contingenti (apparentemente) che usavano la musica per tenere il passo, trovavano difficile mantenere questa formazione stretta.

(6.21) Le unità di Opliti hanno una MA stampata di 4, ma questa MA può essere diversa quando si muove in avanti verso le unità nemiche per il primo contatto in battaglia.

(6.22) Prima che un giocatore muova un'unità di Opliti verso un'unità nemica per la prima volta, tira un dado e consulta la Tabella dell'Avanzata in Battaglia degli Opliti per determinare la *velocità*: Camminata, Passo Svelto o Corsa (e sì, se avete una linea di più falangi avrete velocità diverse, e la separazione della linea, come accadeva di solito nella realtà). Un Oplita spartano si muove con Passo Svelto senza tirare il dado.

Nota: In alcune delle battaglie, questo viene determinato in condizioni difficili. Consultate le regole speciali per quelle battaglie per determinare come agire.

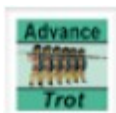
(6.23) Una volta determinata la velocità, ponete il segnalino di *Avanzata* appropriato sopra l'unità ad indicarne la velocità. Tale segnalino viene rimosso quando l'unità arriva adiacente ad una unità nemica.

Dopodiché, l'unità muove alla sua MA stampata per il resto della battaglia (6.27 è una eccezione minore). Un Oplita con un segnalino di *Avanzata* non può usare la Ritirata Ordinata (6.6) né può adottare alcuna formazione speciale (6.5, 6.7, 9.5, e 9.7) ma può usare l'Orientamento di Reazione (6.94/6.95) e se lo fa il segnalino viene rimosso.

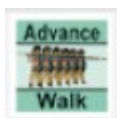


(6.24) Corsa: Mentre avanza di Corsa:

- l'MA dell'unità diviene 5
- il possessore deve effettuare un controllo TQ al termine di ogni movimento. Se il DR è superiore alla TQ, l'unità subisce (1) Punto alla Coesione, e:
- l'unità aggiunge (+2) al suo DR iniziale per la Risoluzione del Corpo a Corpo (8.17[3]). Questo modificatore non si applica ad alcuna risoluzione del combattimento dopo la prima.



(6.25) Passo Svelto: Quando avanza a Passo Svelto, la MA dell'unità è 4. Non vi sono altri effetti.



(6.26) Camminata: Quando avanza Camminando:

- l'MA dell'unità è 3
- l'unità non subisce Colpi alla Coesione per gli effetti del terreno.

Esempio: (Mycalé) ~ I rinforzi spartani sono stati in grado di schierarsi in linea e sono pronti ad avanzare contro i persiani. Le unità di Opliti spartani non tirano – avanzano a Passo Svelto. Il giocatore spartano tira per gli Opliti Messene (risultato 1) e Elis (risultato 7). Gli Opliti Messene avanzano Camminando, mentre gli Opliti Elis avanzano Correndo.

(6.27) Se un'unità di Opliti che avanza verso il nemico Camminando o con Passo Svelto viene attaccata da lancio nemico (che siano causati colpi o no), ritirate il dado per determinare la velocità (6.22), sommando +1 al DR; se il risultato cambia la velocità a Corsa, cambiatela. Altrimenti, la velocità non cambia. Questo tiro di dado viene effettuato per tutti gli Opliti senza eccezione.

(6.28) **La Legge di Inerzia Ellenica:** Normalmente, i giocatori scelgono quanto muovere una data unità. Comunque, gran parte degli Opliti (non professionisti), nel ricevere ordine di movimento, non si fermavano sino a quando non raggiungevano il nemico. Pertanto, una volta che le unità di Opliti hanno determinato la loro velocità di avanzata secondo 6.22, devono ricevere un ordine di movimento quando sono attivati e devono muovere verso il nemico alla velocità indicata sul segnalino di *Avanzata*. Tutti gli MP devono essere spesi nel movimento verso il nemico entro le normali regole del movimento. Le unità Falange di Opliti possono ruotare (6.42) sempre che avvenga in direzione del nemico. Gli Opliti spartani, sebbene debbano ricevere un ordine di movimento, possono spendere alcuno, nessuno o tutti i loro MP, ma qualsiasi movimento deve essere in direzione del nemico. Gli Opliti che avanzano possono/devono muovere adiacenti ad un'unità nemica anche se sono Fuori Comando.

Nota: Questa regola si applica solo agli Opliti che stanno avanzando secondo 6.22. Gli Opliti che muovono verso il nemico in altri momenti non sono obbligati a muovere né a spendere tutti i loro MP.

Esempio: Quindi nella situazione del precedente esempio, l'unità di Opliti Messene deve usare 3 MP, gli Opliti Elis 5 MP, nel muovere verso i persiani. Le unità spartane, d'altro canto, possono usare i 4 MP per muovere verso i persiani.

Nota Storica: Parte della potenza delle formazioni di fanteria pesante dell'epoca – principalmente gli Opliti – era una funzione della massa per la velocità. Questo, più il fatto che gran parte delle armate di opliti greci – se non tutte – erano “milizia” amatoriale, rendeva praticamente impossibile fermarli una volta partiti.

(6.29) Spostamento a Destra

Nota Storica: Gli Opliti in formazione di falange erano in formazione stretta, i soldati tenevano i loro scudi con il braccio sinistro sopra la spalla sinistra. Con la parte destra meno protetta la formazione tendeva, forse inconsciamente, cercavano di non prestare il fianco debole e di ripararsi con lo scudo del vicino. Mentre viene citato in molte fonti storiche antiche, questo spostamento verso destra non è un fatto comprovato – ed era certamente più prevalente con le armate non professioniste greche che tra i professionisti spartani.

Quando qualsiasi unità di Opliti muove una seconda volta in un Turno di Gioco (6.13) per il 1°, 2° e 4° MP speso per movimento, deve muovere nell'esagono frontale di destra, a meno che non sia bloccato dalla presenza di altre unità (amiche o nemiche), da terreno proibito, o se l'unità muoverebbe fuori dal bordo mappa.

Inoltre, non deve spostarsi a destra per qualsiasi punto movimento che la porrebbe adiacente ad un'unità nemica. Lo spostamento vale solo quando entrambe le metà di una Falange di Opliti muovono; non vale quando una metà dell'unità muove in modo che l'unità ruoti. Questa regola non si applica agli Opliti Spartani, alla Falange Tebana (9.62), né alle unità In Colonna (6.5) o in Quadrato (9.5).

Esempio: (mappa Cunaxa-Nemea-Coronea) ~ Una unità di Opliti ateniesi che ha mosso si trova nell'esagono 2217/2218. Il giocatore greco desidera muovere ancora l'unità. Il primo MP che spende deve essere in 2317/2318. Deve poi muovere in 2418/2419. Può poi muovere in 2517/2518, se se lo fa, il suo ultimo MP la porterebbe in 2618/2619.

(6.3) Terreno

Nota Storica: Lo scopo di gran parte dei comandanti dell'epoca antica era di combattere in terreno a loro più favorevole. Con la forza degli eserciti greci ancorata ai loro opliti, e con le tattiche ed armamenti persiani orientati alla manovra, un campo di battaglia piano senza ostacoli era quello che cercavano. Era posta molta attenzione anche, quando era possibile, all'uso di barriere naturali per assicurarsi i fianchi.

(6.31) Non ci voleva molto per scompaginare una formazione che doveva attraversare qualsiasi tipo di terreno che non fosse aperto e relativamente piano. Alcune unità (determinate dal Tipo, 6.37) subiscono Punti alla Coesione quando entrano o cambiano orientamento in alcuni tipi di terreni – solitamente quelli che non siano aperto – e/o per cambiare elevazione. Tutti i Colpi alla Coesione subiti per il movimento ed i cambi di elevazione si applicano nel momento in cui accadono. I comandanti non subiscono mai Colpi alla Coesione.

(6.32) Un esagono che contiene due tipi di terreni usa il terreno “maggioritario”.

Esempio: (Mycalé) ~ L'esagono 4025 è di terreno Aperto mentre l'esagono 4125 è di Mare.

(6.33) Un'unità che muove deve avere MP sufficienti per avere MP sufficienti per pagare il costo di entrata del terreno nell'esagono; se non li ha, non può entrare nell'esagono.

(6.34) Terreno Proibito/Ignorato: Gli esagoni di Città greci, gli esagoni di Mare, e di Mura di Campo non sono accessibili / non possono essere attraversati da alcuna unità. Le Strade non hanno effetto sul gioco; usate l'altro terreno nell'esagono.

(6.35) Qualsiasi esagono che non sia Aperto è considerato di terreno Irregolare – come Bosco, Roccioso, e Palude. Consultate la Tabella dei Costi di Movimento per le eccezioni relative allo scenario giocato.

(6.36) Il terreno influenza anche i risultati del combattimento Corpo a Corpo modificando la colonna alla quale i giocatori tirano per determinare le perdite, secondo la Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo. Le unità in bosco ottengono anche della protezione dal Lancio nemico (7.15).

(6.37) La Tabella dei Costi di Movimento: Questa tabella indica i costi di Movimento ed i Colpi alla Coesione per ciascun tipo di unità che muove (o che cambia orientamento in) in/attraverso uno specifico tipo di terreno.

(6.38) Tabella della Avanzata in Combattimento degli Opliti: Questa tabella dà la velocità alla quale una unità di Opliti muove per ingaggiare il combattimento.

(6.4) Movimento della Falange di Opliti

Nota Storica: Le unità di dimensione doppia riproducono la formazione e l'uso tattico esemplificato dalla Falange. I loro valori TQ riflettono principalmente la profondità dei ranghi, sebbene le falange spartane abbiano valori superiori perché erano opliti professionisti, ben addestrati, e non contadini amatori, che erano la base di gran parte degli opliti greci.

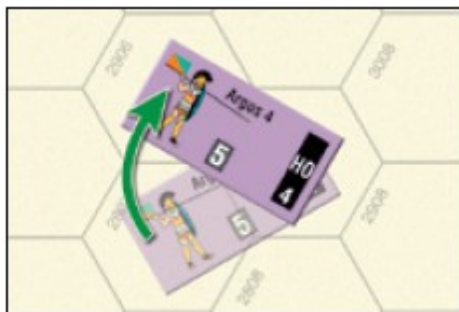
Nota: Questo capitolo delle regole non si applica alla Fanteria Pesante Oplita (le unità singole).



(6.41) Una Falange di Opliti può avanzare con entrambe le metà dell'unità che entrano in nuovi esagoni (terreno, altre unità ecc. permettendo).

Quando una Falange di Opliti entra in due esagoni di terreno o elevazione diversi, spende il costo maggiore tra i due possibili sia di movimento che di coesione. Quando una metà dell'unità subisce Colpi alla Coesione, l'intera unità li subisce. Comunque, se una metà dell'unità è già entrata in un esagono che causa Colpi alla Coesione, il movimento dell'altra metà in un tale esagono non causa colpi aggiuntivi.

(6.42) Manovra Fronte-Fianco: Una Falange di Opliti può avanzare con una metà dell'unità che entra in un nuovo esagono mentre l'altra metà ruota nello spazio che occupa (in effetti cambia l'orientamento dell'unità). Questo è anche detto Girare. Per ogni esagono dove entra effettuando questa manovra Fronte-Fianco, l'unità subisce (1) Colpo alla Coesione, in aggiunta a qualsiasi altri costi indotti dal terreno. **Eccezione:** Il Colpo alla Coesione per esagono dove entra non si applica alle Falangi di Opliti spartane.



Una Falange di Opliti gira metà dell'unità in Avanti (cambia orientamento)

(6.43) La Manovra di Ruotare: Se una metà di una Falange di Opliti ha un'unità nemica nel suo esagono frontale e l'altra metà no, quell'altra metà può muovere adiacente a quell'unità nemica usando la Manovra Fronte-Fianco secondo 6.42; 5.45 non si applica. Comunque, per la difficoltà nell'effettuare una tale manovra di Rotazione, l'unità paga (1) Colpo alla Coesione Fronte-Fianco (eccetto per gli Opliti Spartani, come sopra) e poi, dopo aver completato la rotazione (anche in una avanzata dopo il corpo a corpo), il giocatore effettua un controllo TQ. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza, con un minimo di (1) colpo, indipendentemente dal tiro di dado. **Eccezione:** se l'unità nemica è uno Schermagliatore, non vi è controllo TQ.

Esempio: (Cunaxa) ~ Un'unità persiana di Fanteria Pesante si trova in 2118. Una Falange Mercenari greci si trova in 2218/2217, con la parte che si trova in 2218 entro l'esagono frontale dell'unità persiana. La falange Mercenaria greca può girare da 2217 a 2117 mentre la parte in 2218 rimane sul posto, pagando 1 MP per entrare in 2217. La falange (TQ di 7) effettua poi un controllo TQ. Se il tiro di dado fosse 9, subirebbe 2 colpi, con qualsiasi altro tiro ne subisce uno.

(6.44) La Manovra di Dietro Front: Al costo di 4 MP, una Falange di Opliti può cambiare orientamento nella direzione opposta (180°) restando nei due stessi esagoni occupati. Non vi è penalità alla coesione per questa manovra, ma non può essere effettuata se qualsiasi parte dell'unità è in terreno Irregolare.

Nota: La motivazione per il costo in MP è che l'unità non faceva semplicemente fare dietro front agli uomini. Perché? Perché gli uomini migliori componevano i ranghi frontali, le reclute il retro.

(6.5) Movimento in Colonna

Nota: Le unità di Opliti usavano una formazione in colonna per marciare da un posto all'altro, solitamente quando non erano nel mezzo di una battaglia.



(6.51) Nel ricevere un ordine di movimento, una unità di Opliti può cambiare a (o da) Colonna al termine del suo Movimento. Costa 1 MP cambiare formazione, sia in che da Colonna, quindi l'unità deve avere almeno 1 MP rimanente per farlo. Affinché un'unità usi il Movimento in Colonna, deve iniziare la Fase degli Ordini in Colonna. Usate i segnalini *In Colonna* per indicare questo stato.

Nota: Le unità non di Opliti non possono usare la Formazione in Colonna a meno che non sia specificato nelle regole di piazzamento o da una regola speciale dello scenario.

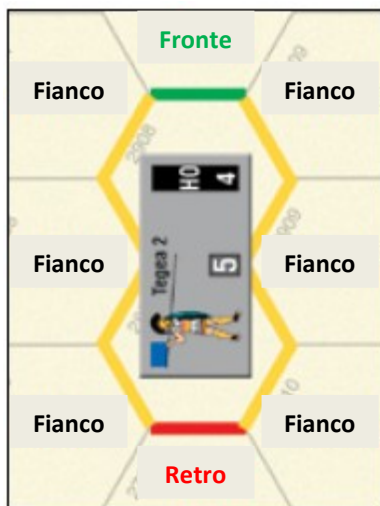
(6.52) Le unità In Colonna incrementano la loro MA di uno (da 4 a 5). Come indicato nella Tabella dei Costi di Movimento, le unità In Colonna non subiscono Colpi alla Coesione per entrare in alcuni esagoni o per attraversare alcuni lati di esagono.

Esempio: Una unità di Opliti normalmente subirebbe 2 Colpi alla Coesione per muovere attraverso un Fiume Minore in un esagono di Bosco; se In Colonna subisce 1 solo Colpo alla Coesione.

(6.53) Le unità In Colonna devono essere rivolte verso un lato di esagono (non vertice) e solo l'esagono direttamente di fronte ad esse è frontale. Per una Falange di Opliti, il giocatore designa quale parte della pedina è il fronte ponendo in quell'esagono la pedina *In Colonna*. Per la Fanteria Pesante Oplita, modificate l'unità in modo che sia rivolta verso un lato di esagono.

Il cambio di orientamento viene effettuato quando si annuncia il cambio o (o da) stato di Colonna. Quando si cambia formazione da Colonna a normale, una Falange di Opliti non viene mossa in alcun modo.

Pertanto, una Falange di Opliti In Colonna che cambia a normale si orienta ora nella direzione indicata dalla parte "alta" (quella col nome) della pedina. L'unità può essere mossa/cambiare orientamento solo durante una Fase degli Ordini seguente. Per la Fanteria Pesante Oplita, modificate l'unità di 30° a sinistra o destra in modo che sia rivolta ad un vertice.



Falange di Opliti



Fanteria Pesante Opliti

(6.54) Le unità In Colonna muovono nell'esagono frontale o negli esagoni di fianco adiacenti all'esagono frontale. Per entrare in un esagono di fronte-fianco, la pedina della Falange di Opliti viene girata mentre muove in modo che la metà frontale della pedina termini nell'esagono di fronte-fianco mentre la parte di retro della pedina occupi l'esagono occupato in precedenza dalla metà frontale della pedina (vedere la figura sotto). Per entrare in un esagono di fronte-fianco, un'unità singola prima viene orientata verso l'esagono di fronte-fianco e poi mossa nell'esagono. Non vi sono costi in MP per cambiare orientamento o per muovere in un esagono di fronte-fianco. Per muovere in un esagono non di fronte-fianco, una Falange di Opliti deve prima pagare il costo per girare il fronte della pedina in quell'esagono. La Fanteria Pesante Opliti che desidera muovere in qualsiasi altro esagono di fianco o retro paga i normali costi in MP per cambiare orientamento.



Una Falange di Opliti in colonna muove ed entra in un esagono di fronte- fianco

(6.55) Le unità In Colonna riducono temporaneamente la loro TQ di -2. Le unità in Colonna non possono fare il Corpo a Corpo. Possono muovere con ordini e possono rimuovere i Colpi alla Coesione mediante il Recupero. Se attaccate in Corpo a Corpo da un'unità nemica, questa è automaticamente Superiore in Attacco, indipendentemente dalla Posizione o dal Sistema d'Arma.

(6.56) Se un'unità In Colonna viene attaccata in Corpo a Corpo, al termine di quella Fase degli Ordini l'unità torna automaticamente a formazione non di colonna (rimuovete la pedina di Colonna) al costo di (1) Colpo alla Coesione.

(6.57) Le unità In Colonna non possono usare la Ritirata Ordinata (6.6) o il Cambio di Orientamento in Reazione (6.94/5). Non possono muovere attraverso un'unità combattente amica, né un'unità combattente amica può muovere volontariamente attraverso una unità In Colonna. Le unità in Rotta possono muovere attraverso unità In Colonna – si applicano tutte le penalità al raggruppamento.

(6.6) Ritirata Ordinata (OW)

La Ritirata Ordinata (OW) è una forma di ritirata – movimento di reazione – svolto durante il Segmento di Movimento e di Lancio nemici, nella quale le unità più veloci e manovriere possono evitare di essere coinvolte nel combattimento Corpo a Corpo.

***Nota:** La Ritirata Ordinata è una manovra estremamente valida per la fanteria leggera e cavalleria dotata di armi da lancio. Pertanto, abbiamo dedicato molto spazio alla spiegazione di questa regola. L'esempio completo al termine dovrebbe dissipare qualsiasi rimanente dubbio.*

(6.61) Durante un Segmento di Movimento e di Lancio nemici, qualsiasi unità amica non in rotta che non è Ingaggiata (10.3) e che ha una MA superiore rispetto alle unità nemiche che si avvicinano (gli Schermagliatori sono una eccezione, 9.11), può tentare di evitare il contatto con l'unità nemica in avvicinamento nel momento in cui quest'ultima muove entro due esagoni da essa. Questa caso si applica anche se l'unità che muove inizia ad una distanza di due esagoni. La ritirata deve avvenire nel momento in cui l'unità muove nel (o inizia nel) raggio di due esagoni (sospendete temporaneamente il movimento dell'unità nemica), altrimenti l'opportunità è persa. Per farlo, l'unità amica difendente muove sino ad un numero di MP (non esagoni) pari alla differenza tra le MA delle unità, distante dall'unità nemica che avanza. Distanza significa che l'unità in ritirata deve muovere in un esagono che sia più distante dall'unità che *muove* (misurato in esagoni) rispetto a quello da cui esce. Quindi, un'unità potrebbe non usare la OW per la presenza di unità nemiche, unità amiche per restrizioni al raggruppamento, e/o terreno proibito. Usate la MA corrente (non stampata) quando si confrontano le Capacità di Movimento.

***Nota:** Sì, entro due esagoni, quindi qualsiasi unità amica può ritirarsi se un nemico muove entro due esagoni – anche se quell'unità non sta muovendo nella sua direzione. Quindi, il giocatore amico deve prendere la sua decisione di ritirarsi prima che il nemico che muove renda palesi le sue intenzioni!*

Esempio #1: Un'unità di Schermagliatori (MA di '5') avvicinata da una unità di Opliti (MA di '4') può Ritirarsi di uno o due esagoni di terreno aperto (2 MP) per l'abilità speciale dell'unità (9.11)

Esempio #2: Una unità LI con MA si '5' **non** si può ritirare in alto di un livello se avvicinata da una HO (Ma di '4'), perchè costerebbe alla LI 2 MP per muovere in questo modo – e può solo effettuare una ritirata di 1 MP.

(6.62) L'unità che si ritira mantiene il suo orientamento originario per la ritirata senza costo in Colpi alla Coesione o MP per “cambiare orientamento”. Paga però qualsiasi penalità usuale alla coesione per il movimento. Al completamento della ritirata, se cambia orientamento paga qualsiasi costo di movimento e coesione inerenti in tale cambio. Vi sono tre possibili situazioni penalizzanti aggiuntive:

1. La fanteria che si ritira (che non sia Schermagliatori) e le unità di Carri da Guerra subiscono un Colpo alla Coesione immediato ed automatico dopo la ritirata. Gli Schermagliatori e la cavalleria non subiscono tale penalità.
2. Se l'unità che si ritira era stata avvicinata da un esagono di fianco o retro, subisce un Colpo alla Coesione prima di ritirarsi. Per essere considerata avvicinarsi dal retro, l'unità nemica deve essere adiacente esclusivamente ad uno dei due esagoni di retro dell'unità che si ritira. Se l'unità che muove è adiacente sia ad un esagono di fianco che di retro, è un avvicinamento di fianco, non di retro. Lo stesso principio si applica per l'avvicinamento dal fronte. Consultate il Diagramma di Avvicinamento per la OW, sotto. **Eccezione:** la penalità si applica agli Schermagliatori solo quando sono avvicinati dal retro – non dal fianco. Questo è cumulativo con #1.
3. Al termine della ritirata, l'unità che si è ritirata (inclusa la cavalleria nell'eccezione in 6.62[1] sopra, ma non gli Schermagliatori) deve effettuare un immediato controllo TQ. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, l'unità subisce (1) Colpo alla Coesione. Questo colpo è aggiuntivo a quelli subiti in 6.62[1] e 6.62[2].

***Nota Storica & di Gioco:** La Ritirata Ordinata è una “ritirata” davanti al nemico che si avvicina, molto prima che questi possa arrivare vicino. È per questo che l'unità che si ritira può tornare ad assumere l'orientamento originario (con un minimo di costo alla coesione). Nei termini del gioco, muovete semplicemente la pedina indietro. Questo non è esattamente cosa accade.*



Diagramma di Avvicinamento per la Ritirata Obbligatoria

Esempio #3: Nel diagramma soprastante, lo Schermagliatore è avvicinato dal Retro quindi subirebbe 1 Colpo alla Coesione per la ritirata. Lo Schermagliatore si può ritirare negli esagoni ombreggiati tutti i quali sono “distanti” dalla Fanteria Leggera che si avvicina.

(6.63) Se un’unità che si ritira raggiunge o eccede il suo Valore TQ in Colpi alla Coesione, va in rotta, vedere 10.14.

(6.64) Un’unità si può ritirare un numero illimitato di volte durante una singola Fase degli Ordini. La penalità in 6.62 si applica ogni volta, comunque. Per le Capacità di Movimento (6.1), non si spendono punti movimento e non sono necessari ordini.

(6.65) Un’unità *non* si può ritirare in un esagono adiacente ad un’unità nemica, in un esagono con terreno Irregolare, che non sia Roccioso, o attraversare un Pendio Ripido o un lato di esagono di Fiume Minore, o in/attraverso un esagono/lato di esagono dove è proibito il movimento all’unità che si ritira. Si applicano le restrizioni al Raggruppamento (6.8) durante la ritirata.

(6.66) Un’unità con armi da lancio che si ritira, a parte la Cavalleria Leggera Arcieri o i Carri da Guerra Arcieri, *non* può lanciare mentre si ritira. Il raggio di lancio di una unità di Cavalleria Leggera Arcieri o Carri da Guerra Arcieri che si ritira è sempre considerato essere (2). Un’unità che si ritira può lanciare una sola volta per unità nemica che causa la ritirata per Fase degli Ordini.

(6.67) La Ritirata Ordinata avviene sempre durante il segmento di Movimento/Lancio avversario – un’unità *non* si può ritirare nel segmento di Corpo a Corpo (i comandanti da soli in un esagono sono un’eccezione, 4.23). L’unità che attacca/muove può (deve, secondo 6.28) proseguire per completare il suo movimento di fronte a tale ritirata.

(6.68) Ritirata di Comando di Cavalleria: Un Comando di cavalleria può ritirare tutte le sue unità In Comando nello stesso momento.

Si applicano le normali regole sul OW, ma qui, se un nemico si avvicina, e se almeno una unità In Comando di quel Comando si trova entro 2 esagoni dal suo FC, tutte le sue unità In Comando possono ritirarsi.

Quando si ritirano come Comando, tutte le unità In Comando devono ritirarsi; il giocatore *non* può scegliere. Inoltre, una volta che una singola unità In Comando usa una OW individuale, il Comando *non* può ritirarsi più come Comando. Le unità di “Comandi senza Comandante” (5.51) *non* possono usare questa regola e devono fare OW individualmente.

Esempio di Ritirata Ordinata: (Ephesus) ~ Uno Schermagliatore Sardis (MA di ‘5’) raggruppato con Megabates si trova in 4615. La Falange di Opliti Ionia si trova in 4914/4915. Quando la falange entra in 4814/4815 spendendo 1 MP dei suoi 4 disponibili, il giocatore persiano dichiara che lo Schermagliatore Sardis si ritira. Lo Schermagliatore può usare 2 MP nella ritirata (9.11) e quindi muove in 4416 mantenendo lo stesso orientamento che aveva quando era in 4615. Il giocatore persiano può ritirare Megabates con gli Schermagliatori o farlo rimanere sul posto. Se la falange muove adiacente, Megabates viene posto con l’unità amica più vicina. Il giocatore opta per ritirare Megabates con gli Schermagliatori. La Falange di Opliti Ionia ha 3 MP rimasti, e prosegue a muovere raggiungendo 4615/4616, ponendo quindi gli Schermagliatori e Megabates ancora entro il raggio di 2 esagoni. Il persiano ancora opta per la ritirata, spostando gli Schermagliatori e Megabates di solo 1 MP in 4316, evitando la falange.

(6.7) Ritirata Programmata

Un giocatore può tentare di anticipare il piano di battaglia del suo avversario usando la Ritirata Programmata (PW). La PW consente alle unità di ritirarsi di fronte al movimento nemico anche se *non* hanno MA superiore.

(6.71) Le unità di Opliti che hanno una TQ di 6 o più, che sono In Comando e *non* Ingaggiate, possono usare la PW. Una Formazione con qualsiasi Opliti che Avanzano in Combattimento (6.2) *non* può usare la PW.

Nota: Questa era un meccanismo di molti degli eserciti di Opliti più professionali dell’epoca. I persiani? Le loro tattiche di fanteria erano ancora quelle dell’epoca degli assiri.

(6.72) La “P” in PW significa proprio questo: il movimento deve essere programmato all’inizio del turno prima che si effettui qualsiasi Fase degli Ordini. I giocatori pongono i segnalini PW sotto gli FC che consentiranno l’impiego di tale tattica. Ora, ovviamente, il farlo consente all’avversario di sapere che sta accadendo qualcosa, quindi i giocatori possono sempre porre questi segnalini dalla parte *No PW*.

(6.73) Quando il Comando viene attivato, o quando un’unità che può fare PW viene avvicinata da un’unità nemica di fanteria ed il giocatore decide di usare la capacità PW, il segnalino viene rivelato (e rimosso). A seconda di cosa accade prima:

- Una unità di Opliti il cui FC ha ordine PW può ritirarsi di un esagono nel momento in cui qualsiasi fanteria nemica causerebbe normalmente la OW, se l’unità (con PW) avesse la capacità di farla. La PW può essere effettuata un qualsiasi numero di volte in un Turno di Gioco, sempre che il comandante del Comando abbia ordine di PW. Quando si causa la PW, tutte le unità entro il raggio di Comando devono ritirarsi assieme (come in 6.68). Si applicano tutti gli effetti della OW (6.62).
- Se si pesca l’AM di un Comando e questo ha ordine PW, nessuna unità nel Comando può muovere, Sganciarsi, o Recuperare. Possono rimuovere colpi. Se il Comando ha più di un comandante, solo le unità entro il Raggio di Comando del comandante con il segnalino PW hanno questa restrizione. Il segnalino PW rimane in effetto però per il resto del Turno di Gioco.

(6.74) Un’unità non si può ritirare in un esagono di terreno Irregolare, o attraverso un lato di esagono di Pendio Ripido o di Fiume Minore.

*Nota: E’ importante ricordare che la PW **non** può essere usata contro la cavalleria o i carri da guerra; è una manovra puramente fanteria contro fanteria.*

(6.8) Raggruppamento

Il raggruppamento è il porre più di una unità in un esagono nello stesso momento, sia durante il movimento che al termine dello stesso, o durante le ritirate o avanzate.

(6.81) **La Regola Base sul Raggruppamento:** Un esagono può contenere, senza penalità, una sola unità combattente...non di più. I comandanti ed i segnalini di informazione non contano per il raggruppamento. Un esagono può contenere un qualsiasi numero di questi ultimi. Gli Opliti con Formazione Aperta (9.8) sono una eccezione.

(6.82) Un’unità non può mai muovere attraverso un esagono che contiene un’unità nemica.

(6.83) Le unità possono muovere attraverso unità combattenti amiche (quale eccezione a 6.81) ai costi seguenti:

- L’unità che spende i Punti Movimento paga 1 MP, oltre al costo del terreno. Non vi sono costi al movimento aggiuntivi per le unità non attive che muovono in termini di esagoni (solitamente le avanzate o ritirate).
- Se viene coinvolta una unità di Opliti, questa subisce (1) Colpo alla Coesione. Un’unità di Opliti non può mai muovere attraverso un’altra unità di Opliti.
- Un’unità in Rotta attraverso cui muove un’unità combattente amica viene eliminata. Il contrario non è vero. Un’unità in Rotta può muovere attraverso un’unità amica (il punto #2 sopra è un’eccezione).

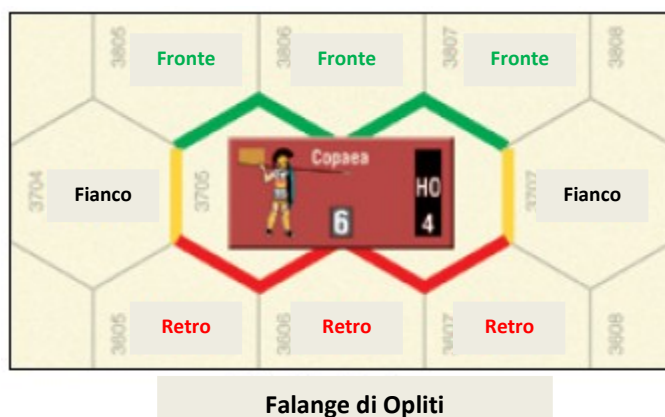
(6.84) Le unità combattenti possono entrare in un esagono che contiene solo un comandante senza costi al movimento o alla coesione. Comunque, i comandanti pagano un costo aggiuntivo +1 MP per entrare in un esagono occupato da una unità combattente.

(6.9) Orientamento

(6.91) Tutte le unità combattenti – eccetto quelle In Colonna; vedere 6.5 – devono essere rivolte in un esagono in modo che la parte alta dell’unità (il lato con il suo nome) sia orientato verso il vertice dell’esagono (tra due lati di esagono, come sotto). I due esagoni di fronte (3 per le unità di Falangi di Opliti) sono detti esagoni Frontali, quelli a lato sono gli esagoni di Fianco, quelli dietro di Retro. Un’unità può muovere e fare Corpo a Corpo solo nei suoi esagoni Frontali.

Nota: A differenza di altri titoli della serie, non vi sono Zone di Controllo (ZOC).





(6.92) Affinché un'unità cambi il suo orientamento deve girare entro il suo esagono. Costa 1 MP per ogni vertice di rotazione eccetto per:

- Unità di Schermagliatori che pagano 1 MP indipendentemente dal numero di vertici di rotazione.
- Carri da Guerra e Cavalleria in Formazione di Carica, che spendono 2 MP per vertice per cambiare orientamento... a riprodurre la difficoltà di queste unità nel manovrare efficacemente. Inoltre, vedere 6.93.
- Le unità di Falangi di Opliti non possono girare entro i loro esagoni; devono muovere per cambiare Orientamento secondo 6.42.

Un'unità che cambia orientamento in un esagono di terreno Irregolare subisce (1) Punto alla Coesione.

(6.93) I Carri da Guerra erano ingombranti in termini di manovra, principalmente perché avevano assali fissi. Pertanto, possono cambiare orientamento di più di un vertice per esagono solo se rimangono in quell'esagono per la durata di quella Fase degli Ordini.

(6.94) Qualsiasi unità, che non sia una Falange di Opliti, può cambiare orientamento di un vertice (per Fase degli Ordini) quando un'unità nemica muove adiacente ad essa. Non può farlo se è Ingaggiata (10.3). Dopo aver cambiato l'orientamento dell'unità, il giocatore effettua un controllo TQ e modifica quel DR della differenza +/- tra la MA dell'unità che muove e la MA dell'unità ferma. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza, con un minimo di (1) colpo, indipendentemente dal tiro di dado. L'unità inattiva può effettuare il lancio di Reazione in Entrata (se può farlo) al termine del cambio di orientamento. Le unità di Cavalleria che cambiano orientamento in reazione al movimento della fanteria sono esentate dal controllo TQ ed effettuano il cambio di orientamento senza effetti negativi.

Esempio: Una LI persiana (MA 5) tenta di cambiare orientamento quando un'unità di Opliti che muove Camminando (MA 3) muove adiacente. Il giocatore persiano sottrae due dal DR ($3-5 = -2$). Una Fanteria Pesante Opliti (MA 4) subisce un +4 al DR se il tentativo viene fatto nei confronti di una LC persiana (MA 8).

(6.95) Una Falange di Opliti non Ingaggiata può fare Dietro Front (6.44) quando un'unità nemica muove in un esagono di Retro. Usate la procedura descritta in 6.94 sopra per determinare il numero di Colpi alla Coesione subiti, ma in questo caso, il numero minimo di colpi è di (2) indipendentemente dal tiro di dado.

(6.96) Un'unità deve cessare il movimento nel momento in cui entra in un esagono Frontale nemico, ed una volta che vi entra, non può cambiare orientamento. **Eccezione:** le unità combattenti che avanzano dopo il combattimento (8.22/8.23) possono cambiare orientamento di un vertice dopo essere avanzate in un esagono Frontale nemico. Un'unità che inizia il suo movimento in un esagono Frontale nemico può cambiare orientamento e/o uscire da tale esagono senza penalità. Un'unità che esce da un esagono Frontale nemico può immediatamente entrare in un altro esagono Frontale nemico, ma deve poi cessare il movimento.

(7.0) Il Lancio

(7.1) Lancio

Vi sono due tipi di Combattimento: Lancio e Corpo a Corpo. Il Lancio si ha quale parte – o al posto di – il movimento in qualsiasi punto durante il segmento di Movimento di una Fase degli Ordini. Il combattimento Corpo a Corpo si ha nel suo segmento – al termine del Segmento di Movimento, dopo che sono stati dati tutti gli ordini ed il movimento è terminato. Un'unità da lancio può, se le è consentito, partecipare ad entrambi i tipi di combattimento durante la stessa Fase degli Ordini.



(7.11) Vi sono molti Tipi di unità – Schermagliatori, Peltasti, ecc. che hanno capacità di Lancio. Il tipo di arma delle unità è indicato sulla pedina: J = giavellotti, ecc. Quando sono attivate, queste unità, a parte la Fanteria Leggera Arcieri (Classe LI “C” e “B”) possono muovere e/o lanciare. La Fanteria Leggera

Arcieri può muovere o lanciare – non entrambe le cose. Le unità nello stesso Comando non sono obbligate ad effettuare la stessa azione (alcune possono muovere, altre possono lanciare senza muovere, mentre altre ancora possono sia muovere che lanciare). Il lancio durante il movimento può essere effettuato solo se chi lancia ha mosso “in avanti” (verso il bersaglio) immediatamente prima del lancio. Il lancio durante il movimento non costa alcun punto movimento.

Esempio: Una unità di Cavalleria Leggera Arcieri può muovere di 3 esagoni in avanti, lanciare contro un nemico ad una distanza di due esagoni, poi usare i punti rimanenti per cambiare orientamento ed allontanarsi.

(7.12) Il Lancio si può avere:

1. Quale parte degli Ordini di una unità attivata, o:
2. Quale Lancio di Reazione (7.3)

Le unità da lancio devono lanciare individualmente; non possono combinare il lancio. *Le unità Ingaggiate non possono Lanciare né essere bersaglio del Lancio (10.3).*

(7.13) Un'unità con armi da lancio può lanciare a qualsiasi singolo bersaglio che si trova entro il Raggio di Lancio e cui può tracciare una Visuale (LOS) (73.14).

- Per la fanteria e cavalleria con armi da lancio, il raggio di lancio si estende dagli esagoni di fronte e/o fianco.
- Per i Carri da Guerra, il raggio di lancio si estende da qualsiasi dei suoi esagoni adiacenti, quindi da fronte, fianco o retro.

Nota: Mentre il carro può essere rivolto in una singola direzione, l'arciere/giavellotto a bordo può girarsi, più o meno.

(7.14) Una LOS viene calcolata tracciando un percorso tra il centro dell'esagono dove si trova l'unità che lancia al centro dell'esagono bersaglio, attraverso il fronte, fianco o, nel caso dei Carri da Guerra anche il retro, dell'unità. La LOS viene bloccata da esagoni di Bosco, Città Greca, e se qualsiasi parte di un esagono di elevazione superiore si trova tra chi lancia ed il suo bersaglio. Gli esagoni occupati da unità combattenti bloccano anch'essi la LOS ma solo se tracciata “sopra” più uno di tali esagoni. La LOS non viene mai bloccata da un solo esagono occupato da una unità combattente (nemica o amica). Se la LOS passa lungo un lato di esagono tra esagoni/unità bloccanti/non bloccanti, consideratela bloccata. Indipendentemente dalle restrizioni sulla LOS, le unità possono sempre lanciare in esagoni adiacenti.

(7.15) La Tabella del Raggio e Risultati del Lancio [MRRT] (7.41), assieme alla Tabella degli Effetti della Corazzatura sul Lancio (7.42), si usano per determinare l'effetto del lancio. Ogni arma da lancio ha una forza, che varia con la distanza come indicato sulla tabella. Per ogni lancio, il giocatore tira un dado e modifica il risultato usando tutti i DRM applicabili sotto elencati, e sulla MRRT. Se il DR modificato è pari o inferiore alla forza dell'unità da lancio a quella distanza, allora il bersaglio subisce (1) o (2) Colpi alla Coesione come indicato sulla tabella. Se il DR è superiore, non vi sono effetti.

Esempio: Arcieri armati di Arco Composito che lanciano ad una distanza di 2 esagoni con un DR di 4 o meno causano un Colpo al bersaglio. Ad una distanza di un esagono, un DR modificato di zero o meno causano 2 Colpi; con un DR modificato tra 1 e 6 causano un Colpo.

Il DR viene modificato come segue:

- ? Effetti della Corazzatura sul Lancio (vedere tabella)
- +2 se il bersaglio è Opliti in Formazione Chiusa Muro di Scudi e chi lancia lo fa attraverso il suo esagono frontale
- +1 se il bersaglio è in esagono di Bosco
- +1 se chi lancia è Cavalleria Leggera armata di Giavellotti
- +1 se uno Schermagliatore Arciere o Fromboliere ma mosso/muoverà
- 1 se un'unità lancia ad un bersaglio che si trova ad elevazione inferiore ad una distanza di 2 esagoni o più
- 1 se il bersaglio è in Formazione di Carica (9.3)

I DRM sono cumulativi.

Nota: Gli arcieri di Cavalleria e Carri da Guerra erano intensamente addestrati al lancio anche a pieno galoppo di qui l'assenza di effetti avversi per il movimento. La formazione dispersa degli Schermagliatori è compresa nella Tabella degli Effetti della Corazzatura sul Lancio.



(7.16) Rifornimento di Munizioni: Le unità da Lancio possono continuare a lanciare sino a quando non esauriscono le munizioni. Ciascun tipo di diverso di arma ha i suoi livelli di disponibilità:

- Arcieri e Frombolieri hanno Munizioni Scarse [Missile Low] con un DR non modificato di (9) quando risolvono qualsiasi lancio, a quel punto ponete il segnalino relativo sull'unità, ad indicare che ha un colpo rimanente.
- I Giavellotti Munizioni Scarse [Missile Low] con un DR non modificato di (7), (8) o (9) quando risolvono qualsiasi lancio, a quel punto ponete il segnalino relativo sull'unità, ad indicare che ha un colpo rimanente.
- Se qualsiasi unità con Munizioni Scarse lancia, girate il segnalino dalla parte No Munizioni [Missile No] ad indicare che non ha più munizioni.
- I Giavellotti di fanteria sono Senza Munizioni al termine del combattimento Corpo a Corpo.



(7.17) Ricarica delle Munizioni: Qualsiasi unità amica con Munizioni Scarse o No Munizioni che non è Ingaggiata e non entro il Raggio di Lancio e LOS da una unità nemica *non Ingaggiata* che non è a sua volta

Senza Munizioni, può rimuovere il suo segnalino *Munizioni Scarse / No Munizioni* durante la Fase di Ricarica della Fase di Rotta, Rimozione, Rimpiazzo e Ricarica, riportandola a piene munizioni.

(7.18) Se vi è un comandante nell'esagono bersaglio ed il DR di lancio non modificato è zero, vi è la possibilità che il comandante sia stato colpito. Ritirate un dado, se si ottiene un altro zero il comandante è stato Ferito, con qualsiasi altro risultato non vi sono effetti. Se il comandante viene Ferito, si tira un altro dado, se il risultato è superiore alla Capacità o Iniziativa del comandante, questi è stato Ucciso e viene rimosso immediatamente dal gioco (4.24/5). Un comandante Ferito rimane in gioco ma tutti i suoi valori sono ridotti di -2 ad un minimo di zero. Un comandante Ferito che viene ancora Ferito è Ucciso. I giocatori possono, se desiderano, lanciare contro un esagono entro il raggio nel quale vi è solo una pedina di comandante.

(7.2) Tattiche di Soppressione & Dispersione

Nota Storica: Questa è la tattica principale degli arcieri di Cavalleria Leggera ed i vari Schermagliatori e Peltasti armati di giavellotti e fionde.

(7.21) La Cavalleria Leggera Arcieri (Classe LC B e C) possono usare il lancio di soppressione e dispersione (H & D) contro unità nemiche che non siano Schermagliatori e che abbiano capacità di movimento *inferiore*. I Peltasti (PL) e gli Schermagliatori (solo armati di Giavellotti e Fionda, non gli arcieri) possono usare il lancio H&D contro qualsiasi unità nemica che ha *MA pari o inferiore*. La H&D comprende tutta l'azione dell'unità per quel turno.

Nota: La LI e LC armata di giavellotti non può usare H&D.

(7.22) Per usare la H&D, una LC deve trovarsi entro (3) esagoni, ed una PL/SK entro (2), ma non adiacente, al bersaglio. La H&D non può essere usata contro unità nemiche Ingaggiate.

(7.23) L'unità che usa la H&D deve essere in grado di tracciare un percorso di esagoni attraverso i suoi esagoni Frontali (solamente) privo di qualsiasi unità combattente. Il percorso non può essere tracciato in un esagono o attraverso un lato di esagono che costerebbe all'unità Colpi alla Coesione per entrarvi/attraversarlo. Pertanto, un'unità di Schermagliatori potrebbe fare H&D attraverso un esagono Roccioso, a un'unità di Cavalleria Leggera non potrebbe farlo. Il percorso può essere tracciato in e/o attraverso un esagono adiacente ad un'altra unità nemica, comunque quell'unità potrebbe reagire secondo 6.94/6.95 e 7.34.

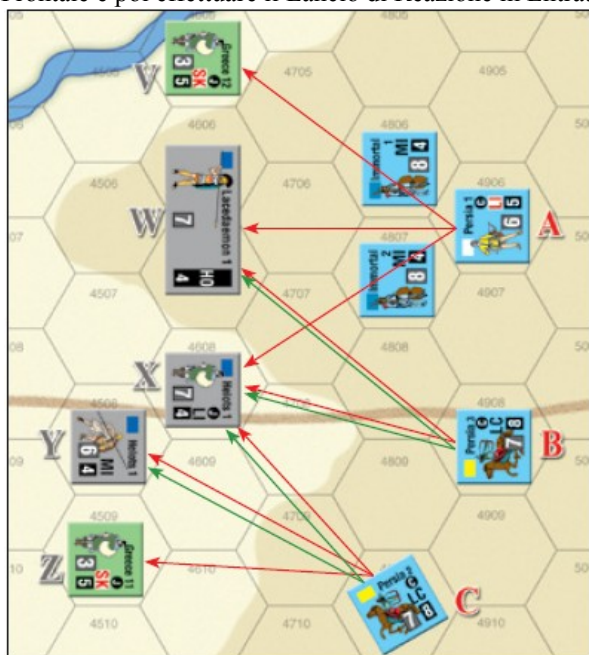
(7.24) Se l'unità rispetta quanto sopra indicato, può lanciare contro il bersaglio scelto senza muovere (sulla mappa intendiamo!). La procedura è:

- Indicare quale unità usa la H&D
- Indicare il bersaglio, come sopra
- Lanciate contro il bersaglio alla distanza di un esagono
- Subite il lancio di Reazione in Entrata (7.34) se vi è, alla distanza di un esagono

Tutto questo avviene senza fisicamente muovere l'unità che lancia. Comunque, è movimento per determinare i DRM del Lancio. Quindi, un Fromboliere avrebbe un DRM +1 al lancio.

Nota: Beh, sta muovendo (al bersaglio e poi indietro da dove è partita). Abbiamo solo eliminato la micro gestione. La distanza normale di lancio era di circa 30-50 yarde.

(7.25) Le unità che sono bersaglio della H&D non possono fare il Lancio di Reazione attraverso un esagono di Fianco. Possono, comunque, usare il cambio di orientamento in reazione (6.94/6.95) per porre l'unità che fa H&D nel suo arco Frontale e poi effettuare il Lancio di Reazione in Entrata (7.34) alla distanza di un esagono.



Esempio: (Plataea Est) ~ L'Arciere persiano A può lanciare contro le unità greche V, W, e X alla distanza di 3 (freccie rosse). Le unità MI persiane non bloccano la LOS. Le unità greche Y e Z sono fuori raggio e fuori LOS (l'unità greca X è una seconda unità bloccante). Il lancio contro la Falange di Opliti W sarebbe inefficace (DRM +2), il lancio contro lo Schermagliatore V avrebbe un DRM netto di zero (+1 Corazzatura contro Lancio, -1 per lanciare contro un bersaglio ad elevazione inferiore). Il lancio contro gli Eloti X avrebbe DRM -2 netto (-1 Corazzatura contro Lancio, -1 per lanciare contro un bersaglio ad elevazione inferiore).

L'Arciere LC persiano B può lanciare contro le unità greche W ed X alla distanza di 3. Tutte le altre unità greche sono fuori raggio. Come per gli arcieri sopra, il lancio contro la Falange di Opliti sarebbe inefficace mentre contro gli Eloti avrebbe DRM -2. Gli Arcieri LC B possono invece usare la H&D per lanciare ad un bersaglio (freccia verde). Dal momento che il lancio viene risolto alla distanza di un esagono, sarebbe efficace contro entrambe le unità. Se lo fa però, gli Eloti possono usare il lancio di reazione se una delle unità greche viene attaccata in questo modo.

Gli Arcieri LC persiani C possono lanciare contro le unità greche X, Y e Z alla distanza di 3 esagoni. Tutte le altre unità greche sono fuori raggio. In tutti i casi, la LC arciera riceve un DRM -1 come beneficio per l'elevazione, oltre agli effetti della Corazzatura e Lancio. La LC Arcieri C può usare invece la H&D per lanciare contro l'unità X o Y. Lo Schermagliatore greco non può essere attaccato da questa forma di lancio. Inoltre, è fuori dall'acro frontale della LC arciera, quindi se fosse possibile non potrebbe essere attaccata in questo modo. La LI Elota può usare il lancio di reazione se una delle unità greche viene attaccata in questo modo. Comunque, se il percorso dell'attacco avviene attraverso il suo esagono di fianco, deve prima usare il cambio di orientamento in reazione prima di poter lanciare. Se la MI Elota viene attaccata, lo Schermagliatore greco Z può usare anch'egli il lancio di reazione. Tutte le unità persiane sono fuori raggio dalle unità da lancio greche. Lo Schermagliatore V, sebbene sia entro il raggio per il lancio H&D, non può farlo per la penalità alla coesione dovuta ad un attacco in alto su elevazione diversa.

(7.3) Lancio di Reazione

Le unità da lancio inattive possono Lanciare quale reazione ad alcuni movimenti nemici in (Reazione in Entrata) o fuori da (Reazione in Uscita) gli esagoni adiacenti, ed entro il loro arco di lancio (7.13).

Una unità da lancio inattiva può Lanciare contro unità attive che le Lanciano contro (Lancio di Risposta) sempre che l'unità attiva che lancia sia entro il raggio ed entro l'arco di tiro dell'unità inattiva. Il Lancio di Reazione non richiede un ordine.

(7.31) Reazione in Uscita. Quando un'unità non in rotta lascia un esagono adiacente ed entro l'arco di tiro di un'unità nemica da lancio ed entra in un esagono non adiacente, questa – se ha un raggio di lancio di due o più – può lanciare all'unità che muove. Il risultato si applica prima che l'unità muova.

(7.32) Reazione in Ritirata: Le unità di Arcieri Cavalleria Leggera / Carri da Guerra che usano la Ritirata Ordinata (6.6), possono lanciare contro l'unità che causa tale OW (6.66). L'unità può usare questo lancio solo una volta per Fase degli Ordini contro la stessa unità.

(7.33) Tutto il Lancio di Reazione in Uscita ed in Ritirata viene risolto alla distanza di (2) esagoni.

(7.34) Reazione in Entrata: Quando un'unità amica muove (e questo include l'Avanzata dopo il Combattimento, la ritirata, ed il movimento di rotta) adiacente ed entro l'arco di lancio (7.13) di un'unità da lancio nemica, quest'ultima può lanciare contro tale unità prima che si abbia qualsiasi ulteriore movimento o lancio amico. Tutti gli effetti di questo lancio si applicano immediatamente. Un'unità che viene attaccata da H&D può lanciare, ma solo attraverso il suo arco Frontale (7.25).

(7.35) Lancio di Risposta. Una unità inattiva può Lanciare “in risposta” ad una un'unità nemica che le ha lanciato contro. Il lancio dell'unità attiva viene risolto prima del lancio di risposta. L'unità inattiva non può usare sia la Reazione in Entrata che il Lancio di Risposta contro la stessa unità.

(7.4) Tabelle del Lancio

(7.41) Tabella del Raggio e Risultati del Lancio: Questa tabella si usa per risolvere ciascun singolo lancio.

Nota: Sì, la distanza di lancio è inferiore. Questo per la scala più grande e per la valutazione dell'efficacia (o mancanza di efficacia) degli archi e fionde a raggio lungo.

(7.42) Tabella degli Effetti della Corazzatura sul Lancio: Questa tabella elenca i modificatori al tiro di dado per la Tabella del Raggio e Risultati del Lancio, che si basano sull'efficacia della corazzatura indossata dal bersaglio, o sui benefici della sua formazione rispetto a quelli dell'arma da lancio usata.

(8.0) Il Corpo a Corpo

(8.1) Procedura del Combattimento Corpo a Corpo

Nota. Il sistema del Corpo a Corpo si fonda sull'interazione tra le armi delle unità, la loro protezione, l'angolo di attacco, la qualità ed addestramento (TQ), per dare un singolo risultato. Mentre nessun fattore è trascurabile, il valore cui porre maggiore attenzione è la TQ, in quanto essa determina la capacità di un'unità di resistere ai rigori del combattimento ravvicinato.

Nota: Il sistema del Corpo a Corpo ha subito alcune variazioni importanti – principalmente su come venga risolto – dai tempi di Alexander ed SPQR.

Al termine del Segmento di Movimento e Lancio di una Fase degli Ordini, si ha il Corpo a Corpo. Questo fa parte della Fase degli Ordini, e viene risolto totalmente prima che si peschi l'AM successivo.

IMPORTANTE: Ciascun combattimento in Corpo a Corpo viene risolto come serie di fasi svolte nell'ordine da tutte le unità che vi partecipano – prima che si risolva la fase successiva del Corpo a Corpo.

Vedere 8.13 per la sequenza delle fasi. Vi suggeriamo di svolgere ciascuna fase separata da sinistra a destra, lungo la mappa. I giocatori possono usare qualsiasi sistema desiderino per annotare ciò che accade lungo la linea di attacco.

Nota: Sarebbe più semplice risolvere ciascun combattimento singolarmente. Il farlo però crea un effetto tipo “blitzkrieg” dove l’attaccante può scegliere cosa desidera fare prima in modo da ottenere “sfondamenti”. Nonostante la sua semplicità, questo sarebbe troppo distante dalla realtà da rendere il sistema – ed il gioco – non accurati. Comunque, corpo a corpo isolati possono essere risolti separatamente, se il farlo non influenza altri attacchi. Il metodo che sceglierete dovrebbe considerare questo principio.



(8.11) Segmento di Designazione del Corpo a Corpo: Il giocatore attivo designa quale unità attiva con capacità di Corpo a Corpo può/deve attaccare in Corpo a Corpo con le modalità seguenti:

- Un’unità con capacità di Corpo a Corpo che ha mosso adiacente ad un’unità nemica da un esagono non adiacente (incluso il girare) durante la Fase degli Ordini corrente, deve attaccare in Corpo a Corpo. Ponete un segnalino Corpo a Corpo – No Controllo TQ [Shock-No TQ Check] sull’unità attaccante. Comunque, se l’unità cambia orientamento in qualsiasi modo dopo aver mosso adiacente al difensore, ponete invece un segnalino Corpo a Corpo – Deve Controllare la TQ [Shock-Must Check TQ].
- Le unità Ingaggiate con capacità di Corpo a Corpo che sono attivate (10.3) *devono* fare Corpo a Corpo. Ponete un segnalino *Corpo a Corpo – No Controllo TQ* sulle unità che devono fare Corpo a Corpo.
- Le unità Ingaggiate senza capacità di Corpo a Corpo che sono attivate e che rimangono adiacenti ad un’unità nemica nel corso della Fase degli Ordini *possono* fare Corpo a Corpo (a scelta del giocatore), ma devono effettuare un Controllo TQ Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo per farlo. Ponete un segnalino *Corpo a Corpo – Deve Controllare la TQ* sulle unità dove il giocatore sceglie di attaccare.

Quale eccezione a quanto sopra indicato, se i difensori sono unità in Rotta o Schermagliatori, rimpiazzate qualsiasi segnalino *Corpo a Corpo – Deve Controllare la TQ* con segnalini *Corpo a Corpo – No Controllo TQ*.

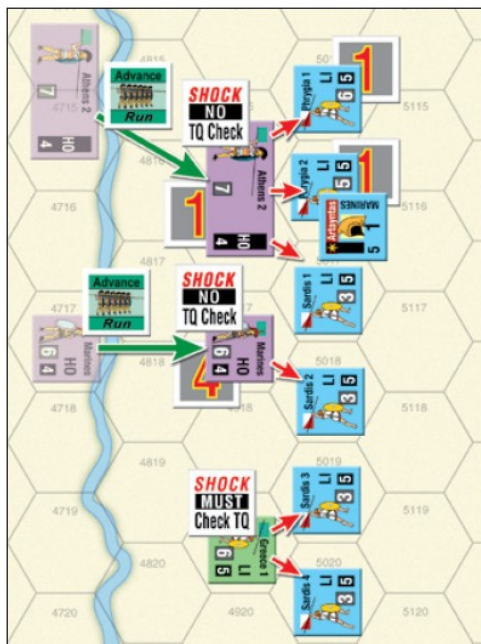
IMPORTANTE: Gli Arcieri Fanteria Leggera e gli Arcieri Cavalleria Leggera non hanno capacità di Corpo a Corpo e non possono né devono attaccare in Corpo a Corpo. Gli Schermagliatori hanno capacità di Corpo a Corpo solo contro i Carri da Guerra. Non possono né devono attaccare qualsiasi altro tipo di unità.

Nota: Questa procedura differisce da gran parte dei precedenti giochi della serie. Gli attaccanti che Devono fare Corpo a Corpo (punti #1 e #2 sopra) non effettuano un controllo TQ Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo – sono già impegnate; le unità che hanno l’opzione di attaccare effettuano invece questo controllo per determinare se si impegneranno.

(8.12) La Procedura Base Pre-Corpo a Corpo: Le unità che attaccano in Corpo a Corpo devono attaccare tutte le unità nei loro esagoni Frontali (6.91), a meno che quell’unità difendente non sia attaccata da un’altra unità amica nello stesso segmento di Combattimento Corpo a Corpo. L’attaccante determina quali unità saranno coinvolte in ciascuna singola risoluzione del combattimento, entro le restrizioni che seguono.

- Una singola unità attaccante può attaccare le unità difendenti in più di un esagono, sempre che i difensori attaccati sino entro gli esagoni Frontali dell’unità attaccante.
- Due o più unità attaccanti in esagoni diversi possono combinarsi per attaccare una singola unità difendente.
- Un’unità può attaccare in Corpo a Corpo una sola volta per segmento di Corpo a Corpo.
- Un’unità difendente può essere attaccata in Corpo a Corpo una sola volta per segmento di Corpo a Corpo.

A parte le restrizioni sopra indicate, il giocatore attaccante può dividere i suoi attacchi contro le sue unità come desidera.



Esempio: (Mycalé) ~ Le sei unità del Comando Marine persiano e due LI Phrygia (TQ=6; TQ=5, 1 Colpo ciascuna), e quattro LI Sardis (TQ=3, nessuna ha Colpi), si trovano negli esagoni 5015-5020. Il loro comandante, Artayntas, si trova in 5016. La LI greca (TQ=6, nessun colpo) del Comando Ateniese si trova in 4919 rivolta verso le unità persiane. Il Comando Ateniese è ora attivo, e durante il segmento di movimento il giocatore greco ha mosso alla “Corsa” la sua Falange di Opliti ateniesi (TQ=7, 1 Colpo) negli esagoni 4915/4916 ed i suoi Marine ateniesi (TQ=6, 4 Colpi) nell’esagono 4917, entrambe le unità rivolte verso le loro controparti persiane.

Dal momento che entrambe le unità hanno mosso adiacente ad un’unità nemica, entrambe devono fare corpo a corpo quindi il giocatore greco pone un segnalino *Corpo a Corpo – No Controllo TQ* su queste unità. La LI greca può fare Corpo a Corpo, ma se lo fa, il giocatore greco effettua poi un controllo TQ Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo. Il giocatore greco decide di farlo e pone un segnalino *Corpo a Corpo – Deve Controllare la TQ* sulla LI greca. La LI greca deve poi attaccare entrambe le unità nei suoi esagoni Frontali se prosegue con il Corpo a Corpo. Il giocatore greco decide di attaccare con la Falange di Opliti le tre LI negli esagoni 5015-5017 mentre i suoi Marine ateniesi attaccano la LI in 5018. In alternativa, avrebbe

potuto attaccare con la falange le unità in 5015-5016 mentre i marines avrebbero attaccato le unità in 5017-5018.

(8.13) Una Panoramica della Procedura di Risoluzione del Corpo a Corpo: I paragrafi da 8.14 ad 8.18 contengono le descrizioni della sequenza e procedura usate per risolvere il Corpo a Corpo. Ciascuna fase deve essere completata per tutte le unità prima di passare alla fase seguente.

Queste fasi sono:

1. Controllate per determinare se le unità che fanno *Corpo a Corpo – Deve Controllare la TQ* attaccano effettivamente (8.14[1]).
2. Controllate tutte le unità difendenti, eccetto quelle Ingaggiate, per determinare come reagiscono alla “minaccia” di un tale attacco secondo 8.14[2].
3. Risolvete qualsiasi Combattimento Personale tra comandanti (8.3) e/o controllate le eventuali perdite dei comandanti (8.15).
4. Risolvete il Corpo a Corpo:
 - a) Usate la Tabella Comparativa dei Sistemi d’Arma per determinare quale colonna sulla CRT Corpo a Corpo si usa (8.16).
 - b) Determinate la Superiorità di Arma, Posizione e Numerica (8.17[1]).
 - c) Determinate se il terreno e/o comandanti avranno effetti (8.17[2]).
 - d) Risolvete il Corpo a Corpo usando la Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo (8.17[3]).
5. Controllate se si ha il Crollo (8.18):
 - a) I combattenti i cui Colpi alla Coesione sono pari o eccedono la loro TQ vanno in rotta.
 - b) I combattenti i cui Colpi alla Coesione sono pari alla loro TQ meno 1 controllano per la rotta.
 - c) Gli attaccanti avanzano dopo il combattimento e si pongono, rimuovono o mantengono i segnalini *Ingaggiato*.

(8.14) Controlli TQ Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo

1. Come prima cosa, tutte le unità attaccanti con segnalino *Corpo a Corpo – Deve Controllare la TQ* (8.11) effettuano un controllo TQ. L’attaccante tira un dado per ogni tale unità:
 - Se il DR è pari o inferiore alla TQ stampata, quell’unità attacca in Corpo a Corpo.
 - Se il DR è superiore alla TQ, l’unità non attacca in Corpo a Corpo...e subisce (1) Colpo alla Coesione.
2. Poi, tutte le unità *tranne quelle Ingaggiate (10.3)*, che sono bersaglio di attacco in Corpo a Corpo (ricordate, un’unità che Deve Controllare e che fallisce il suo controllo TQ non attacca più) deve effettuare un controllo TQ.
 - Se il DR è superiore alla TQ dell’unità, questa subisce un numero di Punti alla Coesione pari alla differenza tra il risultato del tiro di dado e la TQ.
 - Se il DR è pari o inferiore alla TQ stampata, quell’unità non subisce alcun effetto.

Eccezione: Una Falange di Opliti attaccata esclusivamente da Fanteria Leggera (LI) attraverso i suoi esagoni Frontali – cosa che non vedrete troppo spesso – non effettua un tale controllo. Questa eccezione *non* si applica a Peltasti (PL) che attaccano.

Un’unità attaccata da un’unità Carri da Guerra (CH) che ha mosso adiacente ad essa aggiunge +1 al tiro di dado.

Se il difensore ha subito Colpi alla Coesione sufficienti per essere pari o superiori al suo valore TQ, va immediatamente in rotta (10.14) e l’unità attaccante avanza secondo 8.2. un’unità in Rotta che fallisce questo controllo viene eliminata.

IMPORTANTE: *Vedere 8.21 per determinare cosa accade alle unità che subiscono Colpi alla Coesione quando avanzano.*

Dopo il controllo TQ, se l’attaccante può ancora attaccare ed il difensore non è andato in rotta, passate alla fase successiva.



Esempio: (Mycalé) ~ Proseguendo l'esempio iniziato in 8.12, il giocatore Greco deve prima effettuare un controllo TQ per la LI greca (TQ=6). Tira un 7, quindi la LI greca non farà Corpo a Corpo e subisce un Colpo. Il giocatore persiano deve ora effettuare un controllo TQ per ciascuna delle quattro unità che sono attaccate dalle unità di Opliti. Le due che erano bersaglio dell'attacco della LI non controllano – non sono più attaccate. Il persiano tira un 5, 4 e 7 per le due LI Phrygia (TQ=6; TQ=5) e la LI Sardis (TQ=3) sotto attacco dalla falange. Entrambe le unità della Frigia passano e non subiscono effetti. La LI Sardis subisce 4 Colpi e va immediatamente in rotta, muovendo di due esagoni verso il bordo di ritirata persiano. La falange non può avanzare. Il persiano tira un 1 per la LI Sardis (TQ=3) attaccata dai Marine ateniesi, quindi non subisce effetti.

(8.15) Possibili Perdite dei Comandanti: Il Combattimento Personale (8.3) viene risolto se entrambi i giocatori hanno comandanti coinvolti nel Corpo a Corpo. Se non vi è Combattimento Personale (un solo giocatore ha un comandante presente), o se vi sono comandanti presenti che non hanno ingaggiato il Combattimento Personale (più di un comandante presente per una delle parti), il possessore tira un dado per ogni comandante coinvolto. Se il DR è zero, quel comandante è stato Ferito, con qualsiasi altro risultato non vi sono effetti. Se il

comandante viene Ferito, il giocatore tira un seconda volta; se quel DR è superiore al Valore di Capacità o Iniziativa del comandante, questi viene Ucciso e rimosso immediatamente dal gioco. Un comandante Ferito rimane in gioco ma tutti i suoi valori sono ridotti di -2 ad un minimo di zero. Un comandante Ferito che viene Ferito ancora viene invece Ucciso.

Esempio: (Mycalé) ~ Proseguendo l'esempio iniziato in 8.12, il giocatore persiano ha il comandante Artayntas coinvolto in uno dei combattimenti Corpo a Corpo. I greci non hanno un comandante coinvolto nello stesso Corpo a Corpo, quindi non vi è Combattimento Personale. Il persiano deve tirare per determinare se il suo comandante è perso; tira un 3, quindi Artayntas non subisce danni. Se avesse tirato zero, Artayntas (Capacità=1) sarebbe stato Ferito, e se avesse tirato poi un 2 o più, sarebbe stato Ucciso.

(8.16) Il Sistema Comparativo delle Armi: Si consulta ora la Tabella Comparativa dei Sistemi d'Arma. Incrociate il Tipo dell'attaccante con il Tipo del difensore per determinare la colonna base sulla Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo (CRT) da usare (prima di qualsiasi modifica) per risolvere il combattimento. Se vi è più di un Tipo di unità difendente, il difensore sceglie quale Tipo usare per questa determinazione. Similmente, se vi è più di un tipo di attaccante, l'attaccante sceglie il Tipo per l'attacco.

Nota: A differenza di altri giochi della serie, l'angolo di attacco non ha rilevanza quando si usa la Tabella Comparativa dei Sistemi d'Arma.

Esempio: (Mycalé) ~ Proseguendo l'esempio iniziato in 8.12, entrambi gli attacchi sono HO contro LI quindi la colonna base sulla Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo è la 10. Dal momento che vi sono due difensori coinvolti nell'attacco della Falange di Opliti, il persiano può scegliere il Tipo. Entrambe sono dello stesso tipo, ma se invece una delle unità fosse stata una MI, il persiano avrebbe potuto scegliere quel tipo per migliorare la colonna a 9.

(8.17) La Lotta Corpo a Corpo: I giocatori determinano ora gli effetti dei vantaggi per entrambi e poi risolvono il Corpo a Corpo.

1. Determinazione della Superiorità: Vi sono due "tipi" di Superiorità, la Superiorità di Posizione e la Superiorità del Sistema d'Arma.

Una parte o l'altra può avere la superiorità, o come Superiorità di Attacco (**AS**) o come Superiorità in Difesa (**DS**). I giocatori determinano la Superiorità usando la Tabella della Superiorità nel Corpo a Corpo. In molti casi non vi è Superiorità.

La Superiorità viene determinata come segue:

- A. Un'unità amica che attacca un nemico attraverso il suo esagono di Fianco o Retro ha Superiorità di Posizione ed è AS rispetto al difensore (la Cavalleria Leggera non ha Superiorità in alcune situazioni, vedere 9.15). Comunque, l'unità attaccante usata per determinare la Superiorità di Posizione deve essere usata anche per determinare la Colonna del Corpo a Corpo sulla Tabella Comparativa dei Sistemi d'Arma. Un'unità attaccante non ottiene la Superiorità di Posizione se si trova nell'esagono Frontale di qualsiasi altra unità nemica. Una Falange di Opliti che sta attaccando un'unità attraverso sia un esagono di Fronte che di Fianco non ottiene la Superiorità di Posizione.

B. Se non si ha alcuna Superiorità di Posizione, le unità avversarie controllano la relazione tra il loro tipo di armi (vedere la Tabella della Superiorità nel Corpo a Corpo, 8.42) per determinare se uno dei sistemi d'arma è superiore – o Superiore in Attacco (AS) o Superiore in Difesa (DS) – rispetto all'altro. Se è coinvolto più di un tipo di unità in qualsiasi delle parti, i giocatori usano le unità che hanno scelto per determinare la colonna del Corpo a Corpo sulla Tabella Comparativa dei Sistemi d'Arma.

Nota: Sono possibili molti tipi di permutazioni e combinazioni, in termini di tipi di unità ed angoli di attacco multipli. I due precetti, sopra, dovrebbero coprire virtualmente tutte queste possibilità.

Esempio: (Mycale) – Proseguendo l'esempio iniziato in 8.12, nessun Oplita ha Superiorità di Posizione, quindi i giocatori verificano la Tabella della Superiorità nel Corpo a Corpo per determinare se una delle parti ha Superiorità di Sistema d'Arma. Qui, gli Opliti (HO) sono Superiori in Attacco rispetto alla LI, quindi causeranno il doppio dei colpi in attacco.

Esempio #2: Una Falange di Opliti viene attaccata da due unità persiane, una MI attraverso il suo fronte ed una LI attraverso il suo Fianco. Il persiano ha Superiorità di Posizione per la LI, quindi è Superiore in Attacco. Si ignora quindi la Tabella della Superiorità nel Corpo a Corpo. Dal momento che ha usato la LI per determinare la Superiorità di Posizione, si usa il tipo LI sulla Tabella Comparativa dei Sistemi d'Arma per determinare la colonna base, qui una "2" (LI contro HO). Il persiano non può usare la MI per ottenere una colonna base migliore.

Esempio #3: Se, nell'esempio #2, l'unità con Superiorità di Posizione fosse una LC, l'attacco non avrebbe Superiorità di Posizione secondo 9.15. Quindi il persiano farebbe meglio ad usare la MI avendo una colonna base 4 rispetto alla 2 della LC ed i colpi del difensore non sarebbero dimezzati.

2. Spostamento di Colonna e Risoluzione: Per risolvere il corpo a corpo, il giocatore attaccante inizia dalla colonna base sulla CRT Corpo a Corpo (8.16) e la modifica per i fattori seguenti:

- **Vantaggio Numerico:** Se una delle parti ha più unità combattenti (pedine) in combattimento rispetto all'altra, quel giocatore riceve uno Spostamento di (2) Colonne per ciascuna unità in più rispetto all'avversario. Un tale spostamento è a destra se a beneficio dell'attaccante, a sinistra se a beneficio del difensore. Una Falange di Opliti conta come due unità se coinvolta in combattimento con un qualsiasi numero di unità singole. Vedere anche 9.61/9.62.
- **Terreno:** Consultate la parte delle Modifiche per il Terreno della Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo. Se è coinvolta più di una unità difendente, usate il terreno più vantaggioso disponibile al difensore. Tutti i modificatori sono cumulativi.

L'attaccante tira un dado, modificando il risultato per la presenza di comandanti (4.21/4.22), per gli effetti della Corsa (6.24) e la Formazione Muro di Scudi (9.7).

3. Implementazione dei Risultati: I risultati sulla CRT Corpo a Corpo sono Colpi alla Coesione sia per l'attaccante che per il difensore. Il numero tra parentesi sono per il difensore.

- Se l'attaccante era superiore (AS), raddoppiate il risultato del difensore.
- Se il difensore era superiore (DS), triplicate il risultato dell'attaccante.
- Se il difensore non era in grado di fare Corpo a Corpo, dimezzate (arrotondando per difetto) il risultato dell'attaccante. Il dimezzamento non si applica quando Schermagliatori sono attaccati esclusivamente da Carri da Guerra.
- Se l'attaccante è Cavalleria Leggera ed il difensore è di tipo Opliti, Fanteria Pesante o Media, dimezzate (arrotondando per difetto) il risultato del difensore. Questo non si applica se il difensore è in Rotta.

Se più di un tipo di unità (dello stesso giocatore) è coinvolta in quel combattimento, i Colpi alla Coesione sono distribuiti secondo 10.13.

Nota: Se un'unità ha Colpi che eccedono la sua TQ, non va in rotta ora – vi andrà durante la fase di Crollo dopo che tutti i Corpo a Corpo designati sono stati risolti con 8.17.



Esempio: (Mycale) ~ Proseguendo l'esempio iniziato in 8.12, non vi è Superiorità Numerica in alcun attacco (ricordate che una Falange di Opliti conta come due unità qui) e non vi sono effetti del Terreno, quindi gli attacchi saranno entrambi risolti usando la colonna 10. Comunque, vi sono modificatori al tiro di dado applicabili ad entrambi gli attacchi. L'attacco della Falange di Opliti ha un DRM +2 dal momento che l'unità è avanzata di Corsa, ma il persiano ha coinvolto un comandante di Formazione per un DM -1, quindi il DRM netto è +1. L'Oplita Marine è anch'esso avanzato di Corsa per DRM +2. Il greco risolve l'attacco della Falange di Opliti per primo e tira un 7, che viene modificato ad 8. Un DR

di 8 sulla colonna 10 della Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo dà un risultato 2(4). La Falange di Opliti subisce 2 Colpi (arriva a 3), causandone 8 all'avversario – ricordate che gli Opliti sono AS rispetto alla LI, quindi il risultato ottenuto viene raddoppiato. In generale, i Colpi sono divisi equamente quando è coinvolta più di una unità è coinvolta in una delle parti, ma quando attacca una Falange di Opliti, il possessore può distribuire i colpi come crede. Qui decide per una divisione equa, ed assegna 4 Colpi alla LI con TQ=6 (arriva a 5 Colpi) e 4 Colpi alla LI con TQ=5 (5 Colpi in totale).

Il giocatore greco risolve il secondo attacco tirando uno zero, che viene modificato a 2 per un risultato 2(2). I Marine subiscono 2 Colpi (totale a 6) e causano 4 Colpi alla LI Sardis (totale 4). Tre unità hanno raggiunto la loro soglia TQ, ma non vanno in rotta in questo momento.

(8.18) Crollo: I giocatori determinano ora gli effetti dei Colpi alla Coesione accumulati dalle unità coinvolte nel Corpo a Corpo.

1. Le unità coinvolte nel combattimento che hanno Colpi alla Coesione pari o superiori alla loro TQ vanno in rotta. Se tutte le unità coinvolte andrebbero in rotta, confrontate l'unità attaccante con la maggiore differenza tra i suoi colpi, più qualsiasi colpo che subirebbe per l'avanzata dopo il combattimento (8.2), e la sua TQ, con l'unità difendente con la maggiore differenza tra i suoi colpi, più qualsiasi colpo che subirebbe per l'avanzata dopo il combattimento (8.2), e la sua TQ. Tutte le unità di una delle parti con la differenza maggiore vanno in rotta, quelle unità avversarie non vanno in rotta ma pongono i loro Colpi alla Coesione alla TQ meno 1. Se le differenze sono le stesse, il difensore va in rotta.

Gli effetti della rotta variano a seconda del tipo di unità:

- Carri da Guerra e Schermagliatori sono eliminati.
- Per una Falange di Opliti, il possessore tira un dado, sommando al risultato il numero di colpi che l'unità ha subito e che eccedono la sua TQ, ed un +2 aggiuntivo se quell'unità era l'attaccante nel combattimento. Se il risultato modificato è superiore rispetto alla TQ dell'unità, questa va in rotta e muove secondo 10.21, altrimenti non va in rotta ma rimane sul posto con i suoi Colpi alla Coesione posti alla sua TQ meno 1. Se l'unità era difensore e l'attaccante aveva Superiorità di Posizione, non si effettua il precedente tiro di dado; l'unità effettua il movimento di rotta secondo 10.21.
- Tutte le altre unità effettuano il movimento di rotta secondo 10.21.

Nota: La Fanteria Pesante Opliti va in rotta come le unità singole.

2. Le unità coinvolte nel combattimento e che hanno Colpi alla Coesione pari ad uno meno della loro TQ controllano ora per la rotta se sono ancora adiacenti a qualsiasi unità avversaria coinvolta nello stesso combattimento. Comunque, le unità Falangi di Opliti che hanno passato il controllo in 8.18[1] non effettuano questo controllo. Per effettuare il controllo, i giocatori tirano un dado per ciascuna unità coinvolta. Se il risultato è pari o inferiore alla TQ dell'unità, rimuovete uno dei suoi Colpi alla Coesione. Se è superiore, l'unità va in rotta. Usate la procedura in 8.18[1] per determinare gli effetti delle rotte.
3. Le unità attaccanti avanzano in esagoni lasciati liberi da unità nemiche secondo 8.2. Rimuovete i segnalini di *Ingaggiato* da qualsiasi unità che effettua il movimento di rotta o che avanza; comunque, una Falange di Opliti che avanza di un solo esagono (cioè gira, 8.23) mantiene il suo segnalino. Se tutte le unità difendenti o tutte quelle attaccanti hanno fatto movimento di rotta, sono avanzate, o sono state eliminate, rimuovete tutti i segnalini *Ingaggiato* dalla unità coinvolte dell'avversario. Se sia l'attaccante che il difensore hanno unità rimaste nei loro esagoni, ponete (o tenete) i segnalini *Ingaggiato* su queste unità.



Esempio: (Mycale) ~ Proseguendo l'esempio iniziato in 8.12, i giocatori determinano ora gli effetti dei Colpi alla Coesione sulle loro unità, a partire dall'attacco della Falange di Opliti.

La LI Phrygia (TQ=5) ha 5 Colpi mentre l'altra LI Phrygia e la Falange di Opliti sono sotto la loro soglia. La LI Phrygia va in rotta secondo 10.21, quindi il persiano muove l'unità di due esagoni nella direzione del bordo di ritirata persiano, con Artayntas al seguito. Passando al combattimento dei Marine greci, entrambe le unità hanno raggiunto la loro soglia di rotta. I Marine non subirebbero altri colpi se avanzassero quindi la LI Sardis ha ecceduto la sua soglia di più dei Marine. La LI Sardis va in rotta ed i Marines pongono i Colpi a 5. Il persiano muove la LI Sardis di due esagoni verso il suo bordo di ritirata.

Proseguendo con la fase seguente in 8.18, la rimanente LI Phrygia si trova entro un Colpo dalla rotta ed adiacente alla Falange di Opliti, quindi deve controllare per la rotta. Il persiano tira un 3, quindi l'unità Phrygia pone i suoi Colpi a 4. Passando all'ultima fase, la Falange di Opliti deve avanzare girando nell'esagono lasciato vuoto dall'unità andata in rotta (vedere 8.23) effettuando una Manovra di Rotazione. La Falange di Opliti subisce 1 Colpo e con un DR 8 ne subisce un altro per un totale di 5 Colpi alla Coesione. Viene posto un segnalino Ingaggiato sia sulla Falange di Opliti

che sull'unità LI Phrygia. L'unità Marine avanza in 5018 dove il Greco decide di cambiare il suo orientamento di un vertice per preparare un futuro attacco di fianco contro la LI Sardis #3. Non si pone alcun segnalino Ingaggiato.

(8.2) Avanzata Dopo il Combattimento

(8.21) Le unità attaccanti ed i comandanti raggruppati con esse devono avanzare in qualsiasi esagono lasciato vuoto da unità nemiche quale risultato del Corpo a Corpo (8.14, 8.18). Comunque, le unità attaccanti non avanzano in un esagono lasciato libero da un controllo TQ Pre-Corpo a Corpo (8.14) e sono anche entro l'esagono Frontale di un'altra unità nemica. L'avanzata dopo il combattimento non richiede un ordine, ma l'unità che avanza paga tutte le penalità alla Coesione causate da un tale movimento. Se l'unità che avanza subisce Colpi alla Coesione tali da andare in rotta, ignorate i colpi eccedenti e ponete il suo totale di colpi alla sua TQ meno 1.

Nota: Questa e la sua regola gemella (8.18 quando tutte le unità andrebbero in rotta) è stato un punto discusso per un po' dagli ideatori del gioco: l'unità vittoriosa che si avvicina al suo limite di resistenza. Dopo molte discussioni, abbiamo deciso che i fattori intangibili ed immediati della vittoria siano sufficienti per impedire all'unità di disintegrarsi.

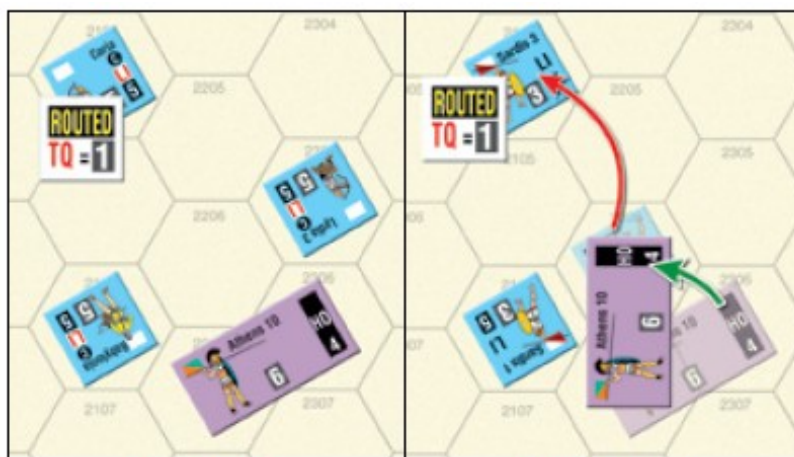
(8.22) Le unità singole che avanzano possono cambiare orientamento di un vertice nel terminare l'avanzata anche se sono adiacenti ad un'unità nemica.

(8.23) Una Falange di Opliti che avanza deve muovere in avanti con entrambe le metà dell'unità in esagoni lasciati vuoti da unità nemiche, sempre che sia in grado di farlo. Se l'unità non può muovere in avanti interamente, non avanza. Se però vi è un'unità nemica nel suo esagono frontale di destra o sinistra (non entrambi), e l'unico esagono vuoto è nel suo fronte centrale, la Falange di Opliti deve invece girare usando la manovra di Rotazione (6.43) nell'esagono vuoto centrale pagando tutti i costi alla coesione associati a tale manovra. Se andrebbe in rotta, si applica 8.21. Se la Falange di Opliti è stata in grado di muovere in avanti ed è avanzata interamente, può effettuare poi una Rotazione, se l'opportunità per farlo si presenta – sempre che paghi tutti i costi alla coesione associati a tale manovra. In questo caso se l'unità andrebbe in rotta, muove in rotta secondo 10.21.

(8.24) Se vi sono più unità attaccanti che esagoni vuoti, le unità che avevano la Superiorità (se vi sono) devono avanzare. Se non vi sono tali unità, quelle con la TQ maggiore devono avanzare. In caso di parità, sceglie il giocatore che avanza. Se vi erano più esagoni vuoti che unità attaccanti, l'avanzante sceglie gli esagoni.

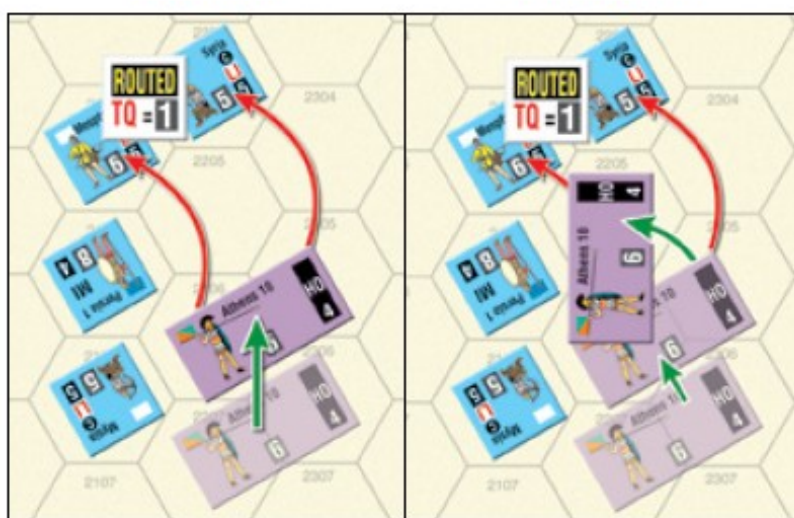
(8.25) L'avversario non può usare la Ritirata Ordinata (6.61) quale risposta all'avanzata, ma può cambiare orientamento secondo 6.94/6.95 e/o usare il Lancio di Reazione in Entrata 7.34 se può farlo.

(8.26) Non vi è avanzata dopo il Lancio, da solo, indipendentemente da cosa faccia il bersaglio.



No Avanzata

Avanzata Girando



Avanzata

Avanzata e Rotazione

(8.3) Combattimento Personale



Il Combattimento Personale si ha quando comandanti avversari sono coinvolti nello stesso combattimento Corpo a Corpo (8.15). Se un giocatore ha più di un comandante coinvolto nel combattimento Corpo a Corpo, il comandante con il valore di Carisma/Capacità superiore viene usato per il Combattimento Personale. Se i comandanti hanno lo stesso Valore, il

possessore sceglie quale usare.

(8.31) Per risolvere il Combattimento Personale, ciascun giocatore tira un dado, cui aggiunge il Valore di Carisma (OC) o di Capacità (FC) del suo comandante. Il giocatore che ottiene il totale maggiore (DR + Valore) sottrae il totale del suo avversario e consulta la parte del Differenziale nel Combattimento Personale della Tabella della Perdita dei Comandanti per determinare cosa accade al comandante avversario. Se entrambi i totali sono uguali, non vi è alcun effetto per entrambi i comandanti.

(8.32) I comandanti Uccisi sono immediatamente rimossi dal gioco. Vedere 4.24/4.25.



(8.33) Se un comandante viene Ferito, rimane in gioco ma tutti i suoi valori (anche la MA del comandante) sono ridotti di -2 ad un minimo di zero. Un comandante che è già stato ferito in precedenza e viene ancora ferito viene invece ucciso.

Esempio: (Cunaxa) ~ Cyrus (Carisma=3) ed Artaxerxes (Carisma=2) sono entrambi coinvolti nello stesso combattimento Corpo a Corpo. Entrambi i giocatori tirano un dado e sommano al risultato il Valore di Carisma. Il giocatore Ribelle tira un 5 per Cyrus, ottenendo un 8 finale. Il Persiano tira un 7 per Artaxerxes per un 9 finale. Il persiano sottrae il totale del Ribelle dal suo totale ed ottiene 1, consulta poi la parte Differenziale nel Combattimento Personale sulla Tabella della Perdita dei Comandanti per determinare gli effetti su Cyrus. Cyrus è solo stordito quindi

non vi sono altri effetti se non che il suo valore di Carisma non verrà usato per il DR della Risoluzione del Corpo a Corpo.

(8.4) Le Tabele del Combattimento Corpo a Corpo

(8.41) Tabella Comparativa dei Sistemi d'Arma: Questa tabella si usa per determinare quale Colonna si usa sulla Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo (soggetta a spostamenti).

(8.42) La Tabella di Superiorità nel Corpo a Corpo: Questa tabella si usa per confrontare la superiorità (se vi è) di un tipo di unità rispetto all'altra, a seconda di chi attacca o difende. Leggete sempre lungo la colonna dal punto di vista dell'Attaccante. La Superiorità si usa per incrementare i Colpi alla Coesione inferti.

(8.43) Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo: Questa tabella si usa per risolvere il combattimento Corpo a Corpo in termini di Colpi alla Coesione sia per l'attaccante che per il difensore.

(8.44) La Tabella dei Colpi alla Coesione e Controlli TQ: Usatela quale riassunto per quando si assegnano i Colpi alla Coesione e quando si hanno i Controlli TQ.

(8.45) Tabella della Perdita dei Comandanti: Questa tabella riassume i controlli per la Perdita dei Comandanti ed il Combattimento Personale.

(9.0) Unità & Regole Speciali

Questo capitolo riassume le caratteristiche principali dei tipi di unità specialistiche e regole aggiuntive per i singoli tipi. Questi tipi speciali di unità si comportano tutte come le altre unità combattenti, eccetto per le regole qui esposte.

(9.1) Truppe Leggere



(9.11) Schermagliatori: Le seguenti sono le principali caratteristiche e difetti degli Schermagliatori (SK); questi:

- possono orientarsi in qualsiasi direzione al costo di 1 MP (6.92);
- sono in grado di fare Corpo a Corpo solo contro i Carri da Guerra – non contro altri Tipi di unità;
- possono usare le Tattiche H&D secondo 7.2 se armati di giavellotto o fionda;
- possono fare la Ritirata Ordinata (6.61) sino a 2 MP di fronte a qualsiasi unità la cui MA è pari o inferiore, indipendentemente dal differenziale di MA;
- subiscono Colpi alla Coesione quando usano la OW solo se sono avvicinati dal retro (6.62[2]);
- gli attaccanti non effettuano un controllo TQ Pre-Assalto se tutti i difensori sono Schermagliatori (8.14[1]);
- sono eliminati se vanno in rotta, e;
- quando gli Schermagliatori sono il Tipo di unità difendente nel combattimento Corpo a Corpo, dimezzate (arrotondando per difetto) i Colpi alla Coesione inferti agli attaccanti. Questo non si applica quando tutti gli attaccanti sono Carri da Guerra.

Nota: Le unità di Schermagliatori erano veramente inadatte al combattimento Corpo a Corpo; erano, infatti, addestrati ad evitarlo. Come sopra indicato, gli schermaglia tori avevano poca (o punto) protezione di corazzatura, e le uniche armi che portavano erano i loro archi, fionde o giavellotti. Combattevano dispersi in formazione “aperta” ed il loro compito era di ritardare, disturbare e coprire, sebbene fossero efficaci contro i carri da guerra. Non avevano praticamente addestramento – o interesse – ad attaccare in Corpo a Corpo.

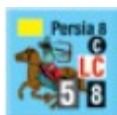


cose.

(9.12) Fanteria Leggera Arcieri: La Fanteria Leggera Arcieri non è in grado di fare Corpo a Corpo e quindi non può e non è mai obbligata ad attaccare in Corpo a Corpo. Quando la Fanteria Leggera Arcieri è il Tipo di unità difendente nel Corpo a Corpo, dimezzate (arrotondando per difetto) i Colpi alla Coesione inferti agli attaccanti. Quando è attiva in una Fase degli Ordini, può muovere o lanciare, mai entrambe le



(9.13) Peltasti: I Peltasti (PL) possono usare la Tattica H&D (7.2).



(9.14) Cavalleria Leggera Arcieri: La Cavalleria Leggera Arcieri non è in grado di fare Corpo a Corpo e quindi non può e non è mai obbligata ad attaccare in Corpo a Corpo. Quando la Cavalleria Leggera Arcieri è il Tipo di unità difendente nel Corpo a Corpo, dimezzate (arrotondando per difetto) i Colpi alla Coesione inferti agli attaccanti. La Cavalleria Leggera Arcieri può usare la Tattica H&D (7.2) e il Lancio in Ritirata (7.32).

(9.15) Cavalleria Leggera: La Cavalleria Leggera Non-Arcieri (LC) è in grado di fare Corpo a Corpo ma ha alcune limitazioni quando è coinvolta in Corpo a Corpo con Opliti, Fanteria Pesante e Media:

- Una LC attaccante che ottiene la Superiorità di Posizione su qualsiasi dei tipi soprastanti non è considerata Superiore in Attacco (AS) in quel combattimento. Trattatela come No Superiorità.
- Quando una LC è il Tipo attaccante, dimezzate (arrotondando per difetto) i Colpi alla Coesione causati alle unità difendenti.

I due punti sopra non si applicano se il difensore è in Rotta.

Nota: Come potete vedere da quanto sopra indicato e dalle varie tabelle sul Corpo a Corpo, la LC può fare Corpo a Corpo ma non è particolarmente portata per questo. Può essere utile per attacchi di fianco/retro contro unità pesanti scosse o per inseguire le unità in rotta di qualsiasi tipo.

(9.2) Carri da Guerra

Nota: I carri da Guerra erano ancora amati dagli eserciti orientali che avevano grandi estensioni piane dove usarli. Avendo però assali fissi (ed essendo senza sospensioni) erano molto difficili da manovrare. In verità, anche in queste lontane epoche, erano una forma di tecnologia militare obsoleta.

La regole sui carri da guerra sono molto meno dettagliate che nel gioco Carri di Fuoco, principalmente perché ve ne sono pochi.

Nota: Le regole sui carri da Guerra sono necessarie solo per le battaglie di Ephesus e Cunaxa.



(9.21) Le seguenti sono le principali caratteristiche e difetti dei Carri da Guerra (CH). Questi:

- pagano 2 MP per vertice di cambio di orientamento (6.92);
- non possono cambiare di orientamento di più di un vertice in un esagono a meno che rimangano in quell'esagono per tutta la durata di quella Fase degli Ordini (6.93);
- non possono muovere in alto o basso di più di un livello in una qualsiasi Fase degli Ordini;
- possono usare la Ritirata Ordinata, ma subiscono 1 Colpo alla Coesione automatico secondo 6.62[1];
- possono usare il Lancio in Ritirata (7.32);
- possono Lanciare in qualsiasi direzione (7.13), e;
- sono eliminati se vanno in Rotta.

Nota: I giocatori noteranno che i Carri da Guerra e gli Schermagliatori hanno una relazione inusuale: sono ciascuno Superiore in Attacco rispetto all'altro quando attaccano. Questo non è un errore di stampa. Riflette il fatto che: (a) i carri da guerra erano un sistema di attacco, non difensivo, e (b) erano molto sensibili alle tattiche di schermaglia tori aggressivi, che erano addestrati letteralmente a buttare a terra i passeggeri dai loro carri.

(9.22) Attacchi di Passaggio dei Carri da Guerra: Al termine del combattimento Corpo a Corpo, se l'unità difendente è ancora sul posto, l'unità Carri da Guerra attaccante viene posta in uno degli esagoni vuoti di Retro del difensore, mantenendo il suo orientamento di attacco. Pertanto, un carro in 3022 che carica in 2921 terminerebbe in 2821 o 2822.

Se vi sono unità che occupano tutti gli esagoni di retro, l'unità Carri da Guerra attacca immediatamente in Corpo a Corpo le unità in questi esagoni. Se l'unità Carri da Guerra non riesce a "sloggiare" questa seconda fila di difensori, viene posta dietro la seconda fila. In sintesi, l'unità Carri da Guerra continua ad attaccare ciascuna fila occupata sino a che non passa attraverso ad un esagono di retro non occupato o va in rotta, venendo così eliminata.

(9.3) Formazioni di Carica della Cavalleria

Nota Storica: Le "cariche" della Cavalleria in quest'epoca non erano la stessa cosa di, ad esempio, quelle del periodo napoleonico...se non altro perché non esistevano le briglie. Quindi, come poteva la cavalleria ottenere il suo effetto di "carica"? Sembrava che lo ottenessero mediante la formazione adottata, la sua forma consentiva alla massa di cavalleria in movimento di ottenere la potenza desiderata. Una tale formazione però richiedeva molto addestramento e disciplina e non era così diffusa.

Nota al gioco: Questa regola è necessaria solo per le battaglie di Ephesus e Cunaxa.



(9.31) La Cavalleria Pesante di qualsiasi tipo che attacca in Corpo a Corpo non può ottenere la Superiorità nel Corpo a Corpo (8.42) – indipendentemente da quanto indicato nella tabella – contro alcun altro tipo che non siano Schermagliatori (SK) a meno che non sia in Formazione di Carica.

La Formazione di Carica non è obbligatoria per ottenere i benefici della Superiorità di Posizione.

Nota Storica: Gran parte delle formazioni erano a cuneo, in Tessaglia si usava una formazione inusuale a diamante.

(9.32) L'unità HC spende MP per assumere la Formazione di Carica. L'unità non può essere adiacente ad un'unità nemica. Usate i segnalini *Formazione di Carica* per indicarla.

(9.33) Effetti sul Movimento/Lancio: Le unità in Formazione di Carica:

- pagano 2 MP per vertice di cambio di orientamento;

- non possono cambiare orientamento di più di un vertice in un dato esagono, a meno che non muovano in quella Fase degli Ordini;
- non possono entrare in alcun esagono di terreno Irregolare o attraversare un lato di esagono che abbia costi alla coesione;
- non possono cambiare elevazione di più di un livello per Fase degli Ordini;
- non possono usare la Ritirata Ordinata, e;
- quando sono bersaglio del Lancio, sottraete (-1) dal DR di Lancio.

(9.34) Effetti sul Corpo a Corpo: Per le unità in Formazione di Carica, si applicano ora tutti gli effetti della Superiorità del Sistema d'Arma (AS/DS) indicati sulla tabella relativa, con la seguente aggiunta: le unità di Cavalleria Pesante sono automaticamente Superiori in Attacco contro *tutta* l'altra cavalleria che non è in Formazione di Carica.

(9.35) Uscire dalla Formazione di Carica: La Cavalleria Pesante può uscire dalla formazione di Carica volontariamente al costo di 2 MP. Dopo qualsiasi combattimento Corpo a Corpo, l'unità esce automaticamente dalla formazione di Carica.

(9.4) Inseguimento di Cavalleria

Nota: Questa regola è necessaria solo per le battaglie di Ephesus e Cunaxa.

(9.41) Le unità di Cavalleria in Formazione di Carica che causano la rotta del difensore *possono* inseguire se stanno attaccando in Corpo a Corpo ed hanno mosso per causare quell'attacco in Corpo a Corpo. In tutti gli altri casi, non vi è l'inseguimento.

(9.42) Tiro di Dado per l'Inseguimento: Per determinare se l'unità di cavalleria insegue, il giocatore tira un dado ed aggiunge (+2) al risultato. Se il DR finale è superiore alla TQ dell'unità, questa insegue. Altrimenti, avanza normalmente dopo il combattimento. Se l'unità difendente è stata eliminata – o per il Corpo a Corpo o per il movimento di rotta, non vi è inseguimento. La cavalleria avanza secondo 8.2.

Nota: La presenza di un comandante non ha effetti sul tiro di dado per l'Inseguimento, sebbene il comandante sia libero di accompagnarla.

(9.43) Procedura di Inseguimento: La cavalleria che insegue, in sintesi, aggredisce l'unità in fuga. Dopo che l'unità in Rotta ha mosso, la cavalleria che insegue muove, seguendo lo stesso percorso dell'unità in fuga. Si ferma solo quando arriva adiacente ad un'unità nemica. Non insegue un'unità che fugge fuori dal bordo della mappa; si ferma sul bordo, terminando l'inseguimento.

(9.44) Quando l'unità che insegue si è fermata attaccherà in Corpo a Corpo, se possibile, qualsiasi/tutte le unità nemiche cui è adiacente. Risolvete l'attacco in Corpo a Corpo svolgendo le fasi da 8.16 a 8.18 – non vi è controllo TQ Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo durante l'inseguimento. Se qualsiasi unità difendente va in rotta, ripetete 9.42-9.44.

(9.45) L'inseguimento di cavalleria viene risolto quando l'unità avanzerebbe dopo il combattimento (8.2) e prima che sia risolto qualsiasi altro combattimento. L'unità di Cavalleria Pesante mantiene la sua Formazione di Carica mentre insegue.

(9.46) La cavalleria che insegue paga tutti i costi in Colpi alla Coesione per il terreno; non paga alcun costo in MP dalla sua MA.

(9.5) Quadrato



Le unità di Opliti possono formare il “quadrato” per ottenere una protezione su tutti i lati. Per formare o uscire dal Quadrato, l'unità deve usare tutta la sua MA. Usate un segnalino di *Quadrato* per indicare questa nuova “formazione”. La formazione di Quadrato ha i seguenti effetti:

- la MA di un'unità in Quadrato è 1 MP. L'unità può muovere in qualsiasi direzione;
- tutti gli esagoni adiacenti all'unità in Quadrato sono frontali – non vi sono esagoni di fianco/retro;
- un'unità combattente amica non può mai entrare in un esagono che contiene un'unità in Quadrato;
- un'unità in Quadrato non può mai iniziare il combattimento Corpo a Corpo sebbene possa muovere adiacente ad un'unità nemica;
- un'unità in Quadrato mantiene tutte le sue caratteristiche normali sulla tabella del Corpo a Corpo;
- gli Opliti che Avanzano in Combattimento (6.2) non possono formare il Quadrato.

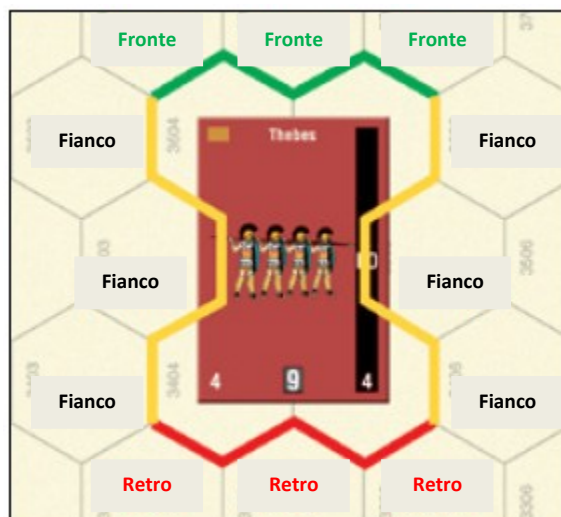
(9.6) Falangi Tebane a Doppia Profondità & Ammassate

Nota: A partire da circa il 424 a.C. i tebanî, sotto la guida di Pagondas, iniziarono ad incrementare la profondità – il numero di file – nella loro falange di opliti. Il numero normale di righe era da 8 a 12, alcune arrivavano anche a 16. Pagondas però, a Delium, per incrementare la potenza dell'ala dove si trovava la sua falange tebana, incrementò le file a 25. Per la metà del quarto secolo, Epaminonda creò una gigantesca Falange con 60 file di opliti! Questa singola unità conteneva circa 10.000 uomini – con un fronte di 175-200 yarde, il che significava 175 uomini, in 60 file, fate i conti – e le unità delle prime file erano i membri della Sacra Banda (il gruppo di elite, omosessuali, di 300 uomini

circa). Nel tipo di guerra del 4° secolo a.C., dove i greci avevano poca cavalleria efficiente e disprezzavano le unità da lancio ed il loro uso, la falange tebana era una specie di supereroe, anche se aveva evidenti problemi di manovrabilità.



(9.61) Falange Tebana a Doppia Profondità: Abbiamo incluso una speciale pedina di Falange di Opliti per rappresentare una versione iniziale della falange tebana. Questa pedina ha valore TQ di 8 ed un 2 nell'angolo in basso a sinistra. L'unità è trattata come una Falange di Opliti per tutte le regole con l'eccezione che conta come due unità nel determinare il Vantaggio Numerico (8.17[2]) indipendentemente dal tipo di unità coinvolta. Pertanto, la Falange a Doppia Profondità ha due spostamenti di colonna quando combatte contro un'altra Falange di Opliti.



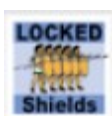
(9.62) La Falange Ammassata Tebana: Abbiamo incluso una pedina grande rettangolare per rappresentare la falange tebana resa famosa da Epaminonda. L'unità è trattata come una Falange di Opliti eccetto che:

- può usare la manovra Fronte-Fianco (6.42) ma non quella Roiutare;
- non si Sposta a Destra (6.29);
- non può usare la Manovra Dietro Front (6.44), ma può fare dietro front per fare il movimento di rotta (10.21);
- non può usare il Movimento in Colonna (6.5), o entrare in Quadrato (9.5), o la Formazione Muro di Scudi (9.7);
- tutti i Colpi alla Coesione indotti dal terreno sono raddoppiati;
- non può mai muovere attraverso una unità amica né le unità amiche possono muovere in/attraverso di essa in alcuna circostanza, e;
- conta come 4 unità (per ricordarlo vi è un 4 nell'angolo in basso a sinistra della pedina) quando si determina il Vantaggio Numerico (8.17[2]) indipendentemente dal tipo di unità coinvolta. Pertanto, la Falange Ammassata avrebbe 6 spostamenti di colonna in combattimento contro un'altra Falange di Opliti.

(9.7) Formazione Muro di Scudi

Nota: Questo riguarda un'area molto dibattuta tra gli studiosi di storia antica. Facciamo riferimento alla capacità delle formazioni di opliti – intente falangi (ma non quella Tebana ammassata) – di creare una formazione difensiva forte facendo inginocchiare la prima fila, unire i loro scudi (per presentare un muro di scudi) e poi far estendere alle file retrostanti le loro lance in avanti, presentando un ostacolo che gli attaccanti semplicemente evitavano. Perché non venne usato spesso? In ogni caso, vi diamo l'opportunità di provarlo e vedere come funziona, forse ottenendo delle risposte sui perché (entro i parametri di questo che è un gioco ed entro le teorie dell'ideatore).

Nota Storica: Questa era una formazione difensiva usata molto sino a tempi molto più recenti, ad esempio Hastings 1066 come uno dei molti casi.



(9.71) Una unità di Opliti con ordine di movimento può entrare in Formazione Muro di Scudi (LSWF) spendendo tutti i suoi MP. Entro la LSWF, una unità di Fanteria Pesante Opliti può cambiare orientamento di un vertice. L'unità deve essere ad almeno due esagoni di distanza da qualsiasi unità combattente, e deve essere In Comando (riteniamo che tale decisione dovesse provenire da un comandante di livello più alto rispetto al comandante locale). Ponete un segnalino *Muro di Scudi* sopra tale unità.

(9.72) Le unità di Opliti in LSWF non possono fare nulla eccetto difendere. Questo include non essere in grado di muovere o cambiare orientamento.

Comunque, si hanno i seguenti effetti difensivi/positivi:

- aggiungere (+2) a tutti i DR per il lancio che passano attraverso gli esagoni Frontali dell'unità in LSWF;
- l'unità in LSWF è Superiore in Difesa contro qualsiasi/tutti gli attacchi in corpo a corpo da parte della Fanteria Pesante e Media Persiane (HI/MI), ma non se qualsiasi unità attacca dal fianco o retro.
- In situazioni dove l'unità in LSWF è comunque Superiore in Difesa (cioè contro la LI), il DR per la Risoluzione del Corpo a Corpo viene ridotto di (-3).

(9.73) Un'unità con ordine di movimento può uscire dalla LSWF spendendo tutti i suoi MP. Non è obbligata ad essere In Comando per farlo, e la presenza del nemico è irrilevante (sebbene non possa farlo se è Ingaggiata). Rimuovete semplicemente il segnalino.

Nota: La Fanteria Media persiana usò questa formazione a Mycale (e può assumerla in quello scenario) con un effetto considerevole seppure per breve tempo.

(9.8) Formazione Aperta

Nota: Come potete vedere dalle regole precedenti, vi è discordanza su come gli opliti combattessero effettivamente. Questa regola rappresenta una ulteriore visione e possibilità, che mostra i molti usi che le formazioni di opliti potevano svolgere...basato su molte fonti e dettagli dei combattimenti (qui, solitamente nemici non opliti).

Nota: Questa regola si usa solo a Plataea.

(9.81) All'inizio di uno scenario, un giocatore – se ha le unità disponibili, qui solo a Plataea – può decidere di usare i suoi Opliti in formazione “Aperta”. Per questo fine, ciascuna pedina di Falange di Opliti ha due corrispondenti pedine singole di formazione “aperta”, ciascuna con una TQ inferiore rispetto alla sua formazione in falange. Questo TQ inferiore dà comunque alcuni vantaggi.

(9.82) Qualsiasi unità HQ in formazione “Aperta” può raggrupparsi con un'unità SK che sia o di Giavellotti o un Fromboliere (ma non un arciere), e le due unità sono considerate una unità sola.

- La MA ed orientamento delle due unità sono quelli del HO.
- Non vi sono costi in MP per raggrupparsi, dividersi, o per la SK per cambiare orientamento per conformarsi a quello dell'oplita.
- La SK raggruppata può lanciare secondo le regole in 7.0 e questo include 7.2 quando disponibile.
- La SK raggruppata può effettuare uno speciale attacco di lancio prima del DR per la Risoluzione del Corpo a Corpo quando attacca o difende ed anche se Ingaggiata. Usate la procedura in 7.15 per risolvere il lancio. Inoltre, si applica la regola 7.16 punti #1 - #3, ma non il punto #4. Il giocatore sceglie il bersaglio che deve essere coinvolto nello stesso combattimento in Corpo a Corpo. Il bersaglio non può fare Lancio di Risposta. Indipendentemente dall'esito, risolvete il Corpo a Corpo sino alla fase di Crollo.
- L'unità SK non aggiunge nulla al valore di Corpo a Corpo delle unità, né subisce Colpi nel solito modo mentre è raggruppata.
- Se le unità raggruppate subiscono due o più Colpi alla Coesione in qualsiasi combattimento, *dopo* aver assegnato il primo Colpo alla Coesione all'unità di Opliti, il giocatore può, se lo desidera, subire ulteriori Colpi alla Coesione eliminando l'unità SK. Comunque, l'unità SK non può essere usata per subire il “Colpo finale” che manderebbe in rotta l'unità. L'unità SK viene eliminata se l'unità di Opliti viene eliminata o muove in rotta secondo 10.21.

(10.0) Effetti del Combattimento

Le unità subiscono penalità alla coesione (“colpi”) per l'eccessivo movimento e/o per il combattimento. Troppi colpi alla coesione causano la rotta.

Le unità in rotta fuggono e si dirigono verso il Bordo di Ritirata (vedere le istruzioni specifiche dello scenario) della mappa. Un'unità in Rotta può essere recuperata in alcuni casi.

(10.1) Coesione

La Coesione è la misurazione di quanto un'unità è organizzata ed efficace in un dato momento della battaglia. La perdita di coesione viene misurata in Colpi alla Coesione, che si assegnano rispetto al valore di Qualità della Truppa (TQ) dell'unità, talvolta automaticamente, talvolta dopo un tiro di dado. La Tabella dei Colpi alla Coesione e dei Controlli alla TQ riassume quando si hanno questi colpi.

(10.11) Controlli TQ: La Tabella dei Colpi alla Coesione e dei Controlli alla TQ elenca tutte le occasioni quando un'unità deve effettuare un Controllo TQ. Questi casi sono stati annotati nelle regole. Un Controllo TQ si effettua tirando un dado e confrontando il risultato con il valore TQ stampato sulla pedina, ed implementando il risultato indicato sulla tabella – solitamente uno o più Colpi alla Coesione se il tiro di dado eccede il valore TQ. Notate che le unità in Rotta hanno TQ pari ad 1.



(10.12) Segnalini di Colpi alla Coesione: Ogni volta che un'unità subisce Colpi alla Coesione, ponete un segnalino numero rappresentante il numero totale dei colpi subiti sotto l'unità. I Colpi alla Coesione non influenzano la forza di combattimento o la capacità di un'unità in alcun modo, a parte indicare quanto è vicina a disgregarsi. Pertanto, un'unità con TQ di 6 e 4 colpi ha lo stesso effetto in combattimento di una

senza colpi. Semplicemente è più probabile che vada in rotta.

(10.13) Se vi sono più unità coinvolte in una singola risoluzione di un combattimento Corpo a Corpo, i colpi devono essere divisi il più equamente possibile tra queste unità, qualsiasi colpo rimanente viene assegnato all'unità che:

1. E' stata usata per determinare la Superiorità.
2. E' stata usata per determinare la colonna della CRT Corpo a Corpo.
3. A scelta del giocatore.

Questa regola vale anche se significa mandare in rotta l'unità.

Quale eccezione, se una Falange di Opliti sta attaccando due o più unità non si Falange di Opliti, l'attaccante sceglie come distribuire i Colpi alla Coesione tra i difensori.

Tale distribuzione può essere ineguale, se lo si desidera. Questo non si applica quando le unità di Falangi di Opliti difendono.

(10.14) Quando un'unità ha ricevuto colpi alla coesione pari o superiori rispetto al valore di Qualità della Truppa (TQ) va in rotta (10.2). Le unità Carri da Guerra e Schermagliatori sono invece, in questo caso, eliminate.

(10.2) Rotta

Nota Storica: Le unità in rotta solitamente fuggivano, la fanteria lasciava il proprio equipaggiamento in un futile tentativo di accelerare la corsa, il che di solito precludeva il loro futuro uso nella battaglia.

(10.21) Un'unità che deve fare il movimento di rotta viene immediatamente orientata e mossa di (2) esagoni verso il Bordo di Ritirata della sua parte, come indicato nelle regole dello scenario per ciascuna battaglia. L'unità deve prendere il percorso più diretto che non sia bloccato verso il suo Bordo di Ritirata. Un percorso di ritirata viene bloccato da:

- un esagono occupato dal nemico, o
- un esagono occupato da un'unità amica Ingaggiata, o
- esagoni o lati di esagono intransitabili, o
- un esagono adiacente ad un'unità nemica, ma solo se il movimento di rotta era un risultato diretto del Corpo a Corpo (cioè l'unità è andata in rotta nella fase 8.18) e quell'unità nemica era coinvolta nel combattimento Corpo a Corpo con l'unità in rotta.

In caso di scelta tra esagoni non bloccati, l'unità prenderà il percorso di minore resistenza nell'ordine seguente:

1. Esagono vuoto non adiacente ad un'unità nemica; poi
2. Esagono occupato da unità amiche non adiacente ad un'unità nemica; poi
3. Esagono vuoto adiacente ad un'unità nemica, poi
4. Esagono occupato da unità amiche adiacente ad un'unità nemica.

L'unità che va in rotta entra in "1" prima che "2" e così via, sempre tentando di muovere più vicino al suo Bordo di Ritirata. Se i percorsi potenziali hanno la stessa priorità, sceglie il possessore.

Una Falange di Opliti deve mantenere il suo orientamento corrente o fare dietro front in una direzione che la porrebbe più vicina al suo Bordo di Ritirata quando muove. Se quella direzione è bloccata, procede nell'altra direzione. In ogni caso, l'unità deve dirigersi di due esagoni in quella direzione muovendo entrambe le metà della pedina in nuovi esagoni. Non può girare per superare esagoni bloccati o unità amiche. Se l'unità non può muovere di due esagoni nella direzione stabilita, viene eliminata.

Per tutte le altre unità, se entrambi gli esagoni nella direzione del proprio Bordo di Ritirata sono bloccati come sopra descritto, il giocatore modifica l'orientamento dell'unità in rotta in una direzione di un vertice alla volta sino a che l'unità può muovere in un esagono non bloccato. Se non vi è un tale esagono, l'unità viene eliminata.



Al termine della ritirata, ponete un segnalino di Rotta sull'unità ad indicare questo stato e rimuovete qualsiasi segnalino di colpo.

Nota: Le unità che vanno in rotta hanno un solo pensiero: allontanarsi dalla zona il più presto possibile. Se vi sono persone che si frappongono, è un problema loro. Pertanto, le rotte nella guerra antica spesso trascinavano altre truppe con sé, specialmente se vi erano truppe di retroguardia di valore minimo.

Mentre le unità in rotta/ritirata solitamente muovono direttamente verso il retro delle loro linee, vi saranno casi dove questo non è possibile. In questi casi, il senso comune e la consapevolezza che queste unità stanno tentando di allontanarsi dal nemico, dovrebbero guidare i vostri movimenti.

Quindi, se un'unità in rotta deve prima allontanarsi dal Bordo di Ritirata per unità nemiche, le unità amiche Ingaggiate, o il terreno intransitabile, ecco perché può farlo. Comunque, non prendetelo come invito per girare per la mappa evitando il Bordo di Ritirata.



Esempio: (Plataea) ~ E' la fase di Crollo del segmento di Corpo a Corpo greco. La Falange di Opliti macedone è Ingaggiata in combattimento con la Falange di Opliti Megara #1. I Pletasti della Tessaglia si sono uniti all'attacco e non hanno iniziato il combattimento Ingaggiati. I Peltasti macedoni hanno attaccato gli Opliti Plataea da dietro, mentre la Fanteria Leggera Boeotia ha fatto lo stesso contro gli Opliti Megara #2. Le due LC Boeotia hanno attaccato gli arcieri ateniesi.

Gli Opliti Plataea e gli Arcieri LI ateniesi hanno subito 6 Colpi e faranno movimento di rotta. I due Opliti Megara sono entro 1 colpo dalla rotta. Per chiarezza, i segnalini di Colpo non sono mostrati sulle unità greche.

Gli Opliti Plataea fanno movimento di rotta per primi. Il loro percorso diretto al bordo di ritirata viene bloccato dal Peltasta macedone e l'esagono adiacente ad esso in quanto era in combattimento contro gli Opliti.

Gli Opliti sono orientate per muovere in 4209, che è l'unico esagono non bloccato, e poi di lì in 4210. Notate che le unità ingaggiate bloccano il percorso.

Il percorso diretto della LI arcieri ateniese è anch'esso bloccato, come lo sono gli esagoni 3904 e 3906 essendo adiacente ad unità che erano in combattimento con gli arcieri. L'unico esagono non bloccato è 4005. L'unità muove lì e poi in 4004 essendo un esagono non bloccato più vicino al Bordo di Ritirata. Durante la fase #2 della fase di Crollo, entrambe le unità Falangi di Opliti sono andate in rotta, non riuscendo a resistere, e devono ora fare il movimento di rotta.

Megara #1 ha un percorso di ritirata libero verso il suo bordo di ritirata. La LI Boeotia ed i Peltasti macedoni non erano in combattimento contro la Falange di Opliti quindi i loro esagoni adiacenti non bloccano il suo percorso di ritirata. L'Oplite Megara #2 non può muovere verso il suo bordo di ritirata in quanto l'esagono 4005 adiacente alla LI Boeotia è bloccato in quanto quell'unità era in combattimento contro gli Opliti. Deve quindi muovere direttamente in avanti di due esagoni. Dopo questi movimenti di rotta, le unità greche Avanzano dopo il Combattimento secondo 8.2.

(10.22) Le unità in rotta possono muovere attraverso unità amiche, ma non possono terminare il loro movimento raggruppate con un'unità amica in alcuna circostanza.

- Un'unità cui un'unità in rotta muove attraverso subisce un controllo TQ. Se il DR è superiore rispetto alla TQ di un'unità, questa subisce un numero di Colpi alla Coesione pari alla differenza tra il risultato del dado e la

sua TQ con un minimo di (1) colpo indipendentemente dal tiro di dado. Comunque, se l'unità cui passa attraverso è già in Rotta, viene eliminata senza necessità di tiro di dado.

- Se obbligata a raggrupparsi al termine della sua ritirata, l'unità che va in rotta muove attraverso, come sopra, e prosegue a muovere di un altro esagono. Se tutte questi esagoni sono bloccati, l'unità viene eliminata. Se anche quell'esagono aggiuntivo è occupato da un'unità amica, l'unità che va in rotta viene eliminata e l'unità che non muove in quell'esagono subisce gli effetti di cui al punto precedente.

(10.23) Nel segmento del Movimento di Rotta della Fase D, tutte le unità Falangi di Opliti in Rotta sono eliminate. Tutte le altre unità in Rotta muovono della loro piena MA stampata nella stessa direzione ed allo stesso modo di 10.21 (cioè si rivolgono verso il Bordo di Ritirata e poi muovono verso di esso) – anche se hanno mosso in precedenza nel turno.

Le unità in rotta non pagano costi al movimento per i cambi di orientamento, ma pagano tutti gli altri costi del terreno e di raggruppamento, sebbene non subiscano Colpi alla Coesione per questo movimento.

(10.24) Un'unità che muove fuori mappa (per qualsiasi motivo) o che non può completare il suo movimento di rotta perché il suo percorso di ritirata è bloccato, viene eliminata e rimossa dal gioco.

(10.25) Se un comandante è raggruppato con un'unità che va in rotta, quel comandante può fare il movimento di rotta assieme all'unità. È altrimenti immune alla rotta.

(10.26) Si applicano gli effetti che seguono alle unità in Rotta; hanno:

- TQ di "1" – la loro MA non è influenzata;
- sono automaticamente "Senza Munizioni" a meno che non siano Cavalleria Leggera o Carri da Guerra;
- non possono ricevere o usare ordini che non siano di Recupero; né possono attaccare in Corpo a Corpo;
- non subiscono Colpi alla Coesione per gli effetti del terreno;
- sono immediatamente eliminate e rimosse dal gioco se subiscono Colpi alla Coesione.

(10.3) Ingaggiare



(10.31) Le unità divengono Ingaggiate per il combattimento Corpo a Corpo (8.18); viene posto il relativo segnalino *Ingaggiato* su ciascuna unità ad indicare tale stato. Le unità Ingaggiate, quando il loro Comando svolge una Fase degli Ordini:

- non possono Lanciare;
- non possono muovere o cambiare orientamento a meno che il loro Comandante di Formazione non si Sganci con successo (10.32).
- devono fare Corpo a Corpo (se in grado di farlo, 8.11) se non si Sganciano.

Le unità Ingaggiate non possono essere bersaglio del Lancio in alcun momento. Un segnalino *Ingaggiato* può essere rimosso per l'eliminazione di una unità, per le avanzate, ed i movimenti di rotta durante la fase di Crollo (8.18), per un tentativo di Sganciarsi che ha successo (10.34), o in qualsiasi momento quando un'unità Ingaggiata si trova senza unità nemiche Ingaggiate nei suoi esagoni Frontali e non è di per sé nell'esagono Frontale di un'unità nemica Ingaggiata.

Nota: Questo significa che un'unità Ingaggiata rimane ferma nello stesso orientamento e non può fare nulla se non Corpo a Corpo sino a che il segnalino Ingaggiato non viene rimosso.

(10.32) Sganciarsi: Quando un Comando svolge una Fase degli Ordini ed alcune o tutte le sue unità sono Ingaggiate, il giocatore può tentare di Sganciare quelle unità (in modo che non debbano fare Corpo a Corpo). Comunque, le unità non Ingaggiate nel Comando non possono svolgere alcuna azione; non possono fare nulla in quella Fase degli Ordini.

(10.33) Sganciarsi è una funzione della capacità di comando e non della TQ. Si applica a tutte le unità Ingaggiate entro il Raggio di Comando del loro comandante. Per Sganciarsi con successo, il giocatore tira un dado e confronta il risultato con il Valore di Capacità/Iniziativa del comandante dell'unità.

Se quel comandante è raggruppato con o adiacente al Comandante Supremo, o se il comandante è l'OC, aggiungete il Valore di Carisma dell'OC al Valore di Capacità/Iniziativa:

- se il risultato è *pari o inferiore* al Valore di Capacità/Iniziativa (modificato) del comandante, tutte le unità Ingaggiate devono Sganciarsi;
- se il risultato è *superiore* al Valore di Capacità/Iniziativa (modificato) del comandante, le unità rimangono Ingaggiate.

Nota: Sganciarsi non è facile, per ovvii motivi.

(10.34) Se ci si Sgancia con successo, tutte le unità influenzate muovono (in ritirata) di un esagono distante dalle unità nemiche Ingaggiate. Non cambiano orientamento e non devono muovere adiacente ad un'unità nemica (o in terreno proibito). Non vi sono costi in MP o in Colpi alla Coesione per farlo, ma se non possono Sganciarsi quando ricevono l'ordine rimangono ferme ed Ingaggiate. Il segnalino *Ingaggiato* viene rimosso dall'unità che si ritira se è in grado di ritirarsi di un esagono. Inoltre, il segnalino *Ingaggiato* viene rimosso da qualsiasi unità nemica Ingaggiata che era adiacente all'unità che si è ritirata, a meno che quell'unità nemica sia anche adiacente ad un'altra unità amica Ingaggiata.

(10.4) Recupero & Ripristino

(10.41) Ripristino: Un giocatore può rimuovere sino a (2) Colpi alla Coesione da un'unità se il Comando dell'unità è sotto Ordini di Movimento/Lancio e l'unità non muove né lancia durante quell'attivazione.

I Colpi non possono essere rimossi con alcun altro ordine. Per poter fare il Ripristino, l'unità deve essere:

- In Comando, e;
- in terreno Aperto, e;
- non adiacente ad alcuna unità nemica né entro il raggio e LOS di un'unità da lancio che può lanciare efficacemente (ha munizioni, non è Ingaggiata, i DRM non precludono la possibilità di ottenere un colpo).

Se non è adiacente ad alcuna unità nemica, è In Comando ed in terreno Aperto, (1) Colpo alla Coesione può essere rimosso indipendentemente dalla presenza di unità nemiche da lancio non adiacenti.

Nota: Questo è diverso rispetto ai precedenti giochi della serie e la regola può essere usata anche negli altri giochi. Si ritiene qui che il lancio a distanza abbia un impatto inferiore sulla capacità di ripristino dell'unità.



(10.42) Recupero: Un giocatore può tentare di Recuperare le unità in Rotta il cui Comando ha ordini di Recupero. Un'unità in Rotta può fare Recupero se si trova entro il raggio del suo Comandante di Formazione e:

- in terreno Aperto, e;
- non adiacente ad alcuna unità nemica né entro il raggio e LOS di un'unità da lancio che può lanciare efficacemente (ha munizioni, non è Ingaggiata, i DRM non precludono la possibilità di ottenere un colpo).

Per Recuperare un'unità in Rotta il giocatore tira un dado per ciascuna unità coinvolta:

- se il risultato è *pari o inferiore* al Valore di Carisma del Comandante della Formazione (per l'OC) o Valore di Capacità (tutti gli altri comandanti), l'unità Recupera. Ponete il segnalino *Recuperato* sull'unità. Il giocatore tira poi un altro dado, e dimezza (per difetto) questo risultato. Se il risultato è pari o superiore alla TQ dell'unità, questa viene eliminata; altrimenti, si assegna quel numero di Colpi alla Coesione all'unità.
- Se il risultato è *superiore* rispetto al valore del comandante, l'unità viene eliminata se è Falange di Opliti o se il risultato è superiore anche alla TQ dell'unità, altrimenti l'unità effettua il movimento di rotta secondo 10.21.

Le unità Recuperate non possono fare nulla sino al Turno di Gioco seguente; comunque, possono essere orientate senza costo in MP o alla Coesione quando recuperano. Le unità recuperate mantengono il loro stato di disponibilità di munizioni, quindi le unità di fanteria saranno Senza Munizioni e quelle montate avranno le munizioni che avevano quando sono andate in rotta.

Esempio: (Plataea) ~ Il giocatore Greco decide di fare Recuperare a Pausanias (Carisma = 3) una Falange di Opliti Lacedemone in rotta (TQ = 7) ed un Elota spartano in rotta (TQ = 6). Per la Falange di Opliti, se il tiro di dado è 4 o più, viene eliminata. Il greco tira un 3 e recupera. Tira poi un dado ed assegna la metà del risultato, arrotondata per difetto, come Colpi alla Coesione, in questo caso 2. Per l'Elota spartano, il greco tira un 5 quindi rimane in rotta e fa movimento di rotta. Se avesse tirato un 7 o più sarebbe stato invece eliminato.

(11.0) Ritirata dell'Esercito & Vittoria

Nota: I Livelli di Ritirata dell'Esercito negli scenari riflettono le realtà delle capacità di ciascun esercito. Il bilanciamento del gioco può essere alterato variando questi livelli, sebbene questo sia una cosa da non fare sino a che non avete familiarità con il sistema di gioco e con il vostro avversario.

Un giocatore vince causando la ritirata dell'esercito avversario. Un esercito si ritira quando ha accumulato Punti Rotta (RP) pari o superiori rispetto al suo Livello di Ritirata indicato nello scenario. Nella Fase di Ritirata, ciascun giocatore somma il numero di Punti Rotta che ha accumulato per l'eliminazione di sue unità – incluse le unità combattenti che sono andate in Rotta fuori mappa.

In generale, un'unità vale RP pari alla sua TQ, che le seguenti eccezioni:

- Tutti gli Schermagliatori (SK) valgono 1 RP.
- I Carri da Guerra (CH) valgono 2 RP.
- Le Falangi di Opliti valgono il doppio del loro valore TQ.
- La Falange Tebana Ammassata vale 3 volte il suo valore TQ.
- I Comandanti Supremi (OC) valgono 5 volte il loro Valore di Carisma.
- I Comandanti di Formazione valgono il loro Valore di Capacità.

Se il totale di Punti Rotta di un giocatore/Esercito è pari o superiore al Livello di Ritirata dell'Esercito, quell'esercito si Ritira e quel giocatore perde la battaglia. Se entrambe le parti raggiungono il loro Livello di Ritirata al termine dello stesso turno, il giocatore che ha il minor numero di RP eccedenti quel livello vince (ma per poco). Se entrambe le parti sono ancora in parità, allora termina in parità.

Riconoscimenti

Sistema di Gioco Originario: Mark Herman

Sistema di Gioco di Opliti: Richard H. Berg

Sviluppo: Alan Ray

Direttore Artistico: Rodger B. MacGowan

Confezione: Rodger B. MacGowan

Grafica delle Pedine: Rodger MacGowan, Michael Lemick, & Charles Kibler

Grafica della Mappa: Charles Kibler

Manuali & Tabelle: Charles Kibler

Correttore di Bozze: Il Gruppo Test di Opliti

Coordinatore alla Produzione: Tony Curtis

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Test del Gioco: Brendan Clark, Stephen Welch, Ryszard Tokarczuk, Michal Wasil, Mark Novara, Anthony Nunziata, Kim Meints

Un grazie speciale a: Brendan Clark per le sue produzioni video e per lo sviluppo del modulo per Vassal.

INDICE

Attivazione & Ordini - 5.0

Segnalini di Attivazione: 5.21
 Procedura di Attivazione: 5.2
 Comandi 5.22-23
 In Comando: 5.41, **5.44**, 5.51-52, 6.11, 6.68, 6.71, 9.71, 9.73, 10.41
 Determinazione dell'Iniziativa: 5.1, 5.22
 Comandi senza Comandante: 5.51
 Comandanti Multipli: 5.52
 Momentum: 5.24
 Ordini: 5.4
 Fuori Comando: 2.21, 5.41, 5.44, 5.45, 5.51, 6.11, 6.28

Colpi alla Coesione - 10.1

Causa di Rotta: **10.14**, 6.63, 8.14, 8.18
 Segnalini di Coesione: 10.12
 Distribuzione di: 10.13
 Da Cambio di Orientamento: 6.31, 6.92, 6.94-95, 10.23
 Da Colpi da Lancio: 7.15
 Dal Movimento: 6.13, 6.31, 6.42-43
 Dalla Ritirata Ordinata 6.62
 Dal Recupero: 10.42
 Dal combattimento Corpo a Corpo: 8.14, 8.17[3], 8.43
 Dal Raggruppamento: 6.83
 Da Ripristino: 10.41
 Controlli TQ: 10.11

Comandanti - 4.0

Adiacenti ad unità combattente da soli: 4.23
 Perdite: 7.18, 8.15, 8.31
 Valore di Capacità: 4.12, 5.24, 5.51, 7.18, 8.15, 8.31, 10.33, 10.42, 11.0
 Valore di Carisma: 4.11, 4.22, 8.31, 10.33, 10.42, 11.0
 Raggio di Comando: 4.11-12, 5.24, 5.32, 5.41-43, 5.51, 6.73, 10.33
 Valore di Iniziativa: 4.11, 5.1, 5.24, 5.32, 7.18, 8.15, 10.33
 Uccisione: 4.24-25, 7.18, 8.15, 8.32
 Combattimento Personale: 8.3
 Prevaricazione: 5.3
 Ferimento: 7.18, 8.15, 8.33

Combattimento Corpo a Corpo - 8.0

Avanzata dopo il Combattimento: 8.2
 Contro Unità In Colonna: 6.55-56
 Colpi alla Coesione da: 8.14, 8.17[3], 9.15
 Crollo: 8.18
 Modificatori al tiro di dado: 4.21-22, 6.24, 9.72
 Comandanti: 4.21-22, 8.15
 Unità non in grado di fare Corpo a Corpo: 8.11, 9.11-12, 9.14
 Vantaggio Numerico: 8.17[2], 9.61, 9.62
 Attacchi di Passaggio: 9.22
 Procedura Pre-Corpo a Corpo: 8.12
 Controllo TQ Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo: 8.14, 9.11, 9.44
 Procedura di Risoluzione: 8.13
 Cavalleria Leggera in grado di fare Corpo a Corpo: 9.15
 Superiorità: 8.17[1], 8.42
 Terreno: 8.17[2]

Ingaggiato - 10.3

Blocca il movimento di rotta: 10.21
 Non può muovere o cambiare orientamento: 10.31
 Sganciarsi: 5.44, 5.51-52
 Effetti sul Raggio di Comando: 5.43
 Effetti sul Movimento
 Deve fare Corpo a Corpo: 8.11
 No Controllo TQ Pre-Risoluzione: 8.14
 Impedisce il Lancio: 7.12, 7.22
 Impedisce la Ricarica delle Munizioni: 7.17
 Impedisce le reazioni: 6.61, 6.71, 6.94-95
 Impedisce la Prevaricazione: 5.33
 Ottenimento dello stato di Ingaggiato: 8.18[3]
 Perdita dello stato di Ingaggiato: 10.31

Lancio - 7.0

Avanzare Dopo: 8.26
 Contro Comandanti: 7.18
 Colpi alla Coesione da: 7.15
 Modificatori al Tiro di Dado: 7.15
 Lancio di Reazione in Entrata: 6.94, **7.34**, 7.35, 8.25
 Lancio Durante il Movimento: 7.11
 Tattiche H&D: **7.2**, 7.34, 9.11, 9.13-14
 Visuale: 7.14
 Ricarica delle Munizioni: 7.17
 Rifornimento di Munizioni: **7.16**, 10.41-42
 Lancio di Reazione: **7.3**
 Lancio di Reazione in Ritirata: 7.31
 Lancio di Risposta: 7.35
 Terreno e: 7.15
 Quando le Unità da Lancio Lanciano: 7.12, 10.31
 Lancio in Ritirata: 6.66, **7.32-33**, 9.14, 9.21

Movimento - 6.0

Colpi alla Coesione da: 6.13, 6.31, 6.42-43, 6.83
 Movimento in Colonna: 6.5
 Spostamento a Destra: 6.29
 Orientamento e Movimento: 6.15, 6.92
 La Legge di Inerzia Ellenica: 6.28
 Avanzata in Combattimento degli Opliti: 6.2
 Movimento della Falange di Opliti: 6.4
 Movimento dei Comandanti: 5.46
 Capacità di Movimento: 4.13, 6.11, 6.24-26
 Restrizioni: 6.12, 6.33-34, 6.82-84
 Bloccato da esagoni Frontali Nemici: 6.96
 Terreno: 6.3

Orientamento - 6.9

Cambio nella Avanzata dopo il Combattimento: 8.13, 8.22
 Cambiare: 6.92, 6.96, 9.33, 9.71, 9.82, 10.31, 10.34
 Carri da Guerra: 6.93, 9.21
 Colpi alla Coesione per Cambiare: 6.31, 6.92, 10.23
 Effetti sul Lancio: 7.13, 7.23
 Effetti sul Corpo a Corpo: 8.11
 Durante la Ritirata Ordinata: 6.62
 Durante il Movimento di Rotta: 10.21
 Unità Falange di Opliti: 6.42-6.44
 Unità In Colonna: 6.53
 Comandanti: 4.14
 Orientamento: 6.91
 Unità Recuperate: 10.42
 Reazione al movimento nemico: 6.94-95
 Blocca il Movimento: 6.96

Recupero & Ripristino - 10.4

Ripristino: 5.44, **10.41**
 Recupero: 5.44, **10.42**

Ritirata Ordinata - 6.6

Opliti in Avanzata con restrizioni: 6.23
 Ritirata di Comando di Cavalleria: 6.68
 Cavalleria in Carica non la può usare: 9.33
 Colpi alla Coesione da: 6.62
 Orientamento: 6.62
 Unità In Colonna con restrizioni: 6.57
 Comandante: 4.23
 Lancio Durante: 6.66
 Ritirata Programmata: **6.7**
 Procedura: 6.61-62
 Schermagliatori: 9.11, 6.62[2]
 Restrizioni del Terreno: 6.65

Rotta - 10.2

Inseguimento di Cavalleria: 9.4
 Effetti della Rotta: 8.13, 9.15, **10.26**
 Eliminazione delle Unità per la Rotta: 6.83, 8.18[1], 10.21-22
 Rotta Iniziale di due esagoni: 10.21

Bordo di Ritirata: 10.21, 10.23
Rotta da Ritirata Ordinata: 6.63
Rotta da Corpo a Corpo: 8.14, 8.18
Movimento di Rotta: 10.23
Procedura di Rotta: 10.21
Raggruppamento: 6.83, 10.22
Quando le unità vanno in Rotta: 10.14

Unità & Regole Speciali - 9.0

Carri da Guerra: 6.62[1], 6.92-93, 7.13-14, 7.32, 8.14, 8.17, 8.18, 9.11, 9.2, 10.14, 10.26, 11.0
Formazione di Carica di Cavalleria: **9.3**
Inseguimento di Cavalleria: **9.4**
Cavalleria Leggera Arcieri: 7.21, 7.23, 7.32, 8.11, **9.14**, 10.26
Cavalleria Leggera (non-Arcieri): **9.15**, 10.26
Fanteria Leggera Arcieri: 7.11, 8.11, **9.12**
Fanteria Leggera (non-Arcieri): 8.14
Formazione Muro di Scudi (LSWF): **9.7**
Formazione Aperta: **9.8**
Peltasti: 7.11, 7.21, 8.14, **9.13**
Schermagliatori: 6.43, 6.61-62, 6.92, 7.11, 7.15, 7.21, 7.23, 8.11, 8.17-18, **9.11**, 9.31, 10.14, 11.0
Quadrato: 6.29, **9.5**
Falange Tebana a Doppia Profondità: **9.61**
Falange Tebana Ammassata: **9.62**

GLI SCENARI

Le Battaglie di:

EPHESUS (498 AC) • MARATONA (490 AC) • PLATAEA (479 AC) • MYCALE (479 AC) • TANAGRA (457 AC) DELIUM (424 AC) • CUNAXA (401 AC) • NEMEA (394 AC) CORONEA (394 AC) • LEUCTRA (371 AC) • MANTINEA (362 AC)

INTRODUZIONE

Gli scenari in *Opliti* sono presentati in ordine cronologico. Abbiamo inserito una serie di battaglia che comprendono dimensioni, tempo di gioco e difficoltà variabili.

La battaglia più piccola e rapida da giocare è *Tanagra*. Questa battaglia lineare opliti contro opliti ha circa 20 pedine ed è giocabile in circa un'ora e mezza; una buona scelta per il vostro primo scenario. La battaglia più grande è *Plataea*, con 2 mappe e 250+ pedine necessita di un giorno o più per completarla. Si raccomanda di giocarla solo se si è giocatori esperti, ed è ideale per coinvolgere più giocatori. Nel mezzo, abbiamo *Ephesus*, *Marathon*, e *Leuctra* come parte bassa della serie con 40 pedine e giocabile in circa 2 ore. *Mycale*, *Delium*, *Nemea*, *Coronea*, e *Mantineia* sono nel mezzo con tempi di gioco più vicini alle 3 ore. *Cunaxa* è tra quelle grandi con oltre 100 pedine e tempo di gioco di circa 4 ore.

L'indicazione della facilità e durata del gioco ed un commento sul bilanciamento basato sulle esperienze di gioco sono stati inclusi in ciascun scenario.

Pedine

Gli scenari hanno eserciti delle principali città stato greche del periodo, dei loro alleati e dell'Impero Persiano. Gli eserciti, i loro colori distintivi e le battaglie cui hanno partecipato sono:

-  **Persia:** Sfondo azzurro; presente a Ephesus, Marathon, Plataea, Mycale, e Cunaxa.
-  **Ribelli Persiani:** Sfondo marrone chiaro, presenti a Cunaxa.
-  **Mercenari Greci:** Sfondo marrone chiaro, presenti a Cunaxa e Coronea.
-  **Sparta:** Sfondo grigio, presenti a Plataea, Mycale, Tanagra, Nemea, Coronea, Leuctra, e Mantineia.
-  **Atene:** Sfondo viola chiaro, presente ad Ephesus, Marathon, Plataea, Delium, e Tanagra.
-  **Tebe/Boeotia:** Sfondo rosso, presenti a Delium, Nemea, Coronea, Leuctra, e Mantineia.
-  **Greci Medei:** Sfondo marrone chiaro, presenti a Plataea.
-  **Stati Minori Greci:** Sfondo verde chiaro, presenti a Ephesus, Mycale, e Plataea.

Abbreviazioni sulle Pedine

Pedina di Comandante

Alexandr
Andreldis
Aristgras
Arstdmus
Artabzus
Artaphrns
Artgres
Artxrres
Chrpns
Cimbrotus
Democrts
Dphantus
Drkylidas
Epmndas

Nome del Comandante

Alexander
Androcleides
Aristagoras
Aristodemus
Artabazus
Artaphernes
Artagerses
Artaxerxes
Charopinus
Cleombrotus
Democritus
Daiphantus
Derkylidas
Epaminondas

Gylis	Gylis
Herppdas	Herippidas
Hippertes	Hippocrates
Hystasps	Hystaspes
Kallimchs	Kallimachos
Lytehdes	Leotychides
Mrdonius	Mardonius
Myrnidas	Myronidas
Nicomdes	Nicomedes
Timoxens	Timoxenus
Tsphrnes	Tissaphernes
Xnthppus	Xanthippus

Pedina dell'Unità	Nome dell'Unità
Arnin	Arninia
Capdocia	Cappadocia
Chalcedn	Calcedonia
Halartus	Haliartus
Hermoine	Hermione
Lacdmns	Lacedemoni
Macedn	Macedoni
Merc	Mercenari
Mesptmia	Mesopotamia
Mntnea	Mantineia
Pelop	Peloponneso
Phlgna	Paphlagonia
Ryl Guard	Guardia Reale
Scrd Bnd	Sacra Banda
Thesly	Tessaglia

Le pedine delle unità combattenti hanno una casella colorata che corrisponde al colore sull'AM della Formazione e la barra sulla pedina del Comandante della Formazione. Questo consente ai giocatori di determinare quale unità appartiene a quale Comando con facilità. Alcune unità hanno due colori nella casella, uno che corrisponde all'AM ed uno al Comandante nello scenario.

Piazzamento del Gioco

Una volta scelta una battaglia, i giocatori dovrebbero decidere quale scenario giocare (alcune battaglie ne hanno più d'uno) e quale giocatore sta da quale parte. Questo può avvenire con consenso dei giocatori o con il metodo della Puntata dei Punti Rotta sotto descritto. Una volta determinate le parti, i giocatori possono usare ulteriori opzioni di bilanciamento di gioco con mutuo accordo.

I giocatori dovrebbero poi scegliere le pedine indicate nella parte Schieramento Iniziale dello scenario e le pongono sulla mappa. Gran parte dei piazzamenti assegnano gruppi di unità a gruppi di esagoni. I giocatori possono schierare le loro unità come desiderano entro tale gruppo di esagoni. Per velocizzare il procedimento di piazzamento, vi raccomandiamo che i giocatori agiscano contemporaneamente a meno che le istruzioni nella descrizione della battaglia indichino quale parte si schiera per prima. A meno che non sia altrimenti indicato, le unità dei giocatori dovrebbero essere orientate verso il Bordo di Ritirata avversario come indicato nelle istruzioni dello scenario. Ciascuna battaglia ha un'illustrazione che può essere usato quale guida nello schierare le unità sulla mappa. In generale, le forze del principale membro della coalizione (Sparta, Tebe ed Atene) di posizionava sul fianco destro (il posto d'onore) della linea di battaglia. Questa tendenza viene riportata nell'illustrazione. I giocatori sono comunque liberi di agire diversamente.

Tabella di Registrazione dei Punti Rotta



La Tabella di Registrazione dei Punti Rotta consente ai giocatori di registrare il Turno Corrente e di registrare la progressione verso la ritirata dell'esercito.

All'inizio del gioco, un giocatore pone il segnalino di *Turno di Gioco* nello spazio "1" della Tabella dei Turni. Ciascun giocatore sceglie una parte appropriata della tabella ed un gruppo di tre segnalini di *Punti Rotta*. I giocatori poi pongono i segnalini di Punti Rotta nelle tabelle delle centinaia (100), decine (10) ed unità (1) corrispondenti ai Livelli di Ritirata del proprio Esercito. Ogni volta che un'unità o comandante viene eliminato, spostate questi segnalini indietro di un numero di spazi pari al valore in Punti Rotta. Questi valori sono stampati sulla tabella quale aiuto ai giocatori.

Quando i segnalini di una delle parti sono tutti negli spazi zero, quell'esercito ha raggiunto il suo Livello di Ritirata. Se Regole Speciali dello scenario modificano il Livello di Ritirata dell'Esercito durante il gioco, semplicemente spostate i segnalini in avanti o dietro di conseguenza.

Gioco Competitivo

Abbiamo creato le seguenti battaglie/scenari con la maggiore accuratezza storica possibile (entro i limiti dei materiali di ricerca disponibili). Mentre ciò consente di creare uno strumento eccellente per lo studio ed il gioco in solitario, alcune delle battaglie, non essendo bilanciate storicamente, non creano partite bilanciate. Per attenuare, se non rimediare a, tale difetto, vi offriamo due suggerimenti per il gioco competitivo che si possono usare con mutuo accordo. Questi metodi migliorano il bilanciamento, ma il risultato finale può spesso non essere in linea con quello storico.

Per le battaglie più brevi, i giocatori possono giocare due volte, scambiandosi le parti nella seconda partita. Chi ottiene una vittoria più grande in termini di differenziale di RP vince.

Puntare i Punti Rotta: Le due parti scrivono segretamente la loro puntata (in punti rotta) e poi rivelano simultaneamente l'ammontare. Il giocatore che ha puntato di più vince e gioca con una delle parti a sua scelta, riducendo dell'ammontare puntato il suo livello di Ritirata dell'Esercito.

Modifiche alle Regole ed al Livello di Ritirata: Con questo metodo, abbiamo fornito variazioni alle regole e/o modificato il livello di ritirata dell'esercito in alcune delle battaglie quale bilanciamento al gioco. Se i giocatori sono d'accordo, si possono usare in qualsiasi combinazione i due metodi.

EPHESUS

Gli Ionici ed Alleati Greci sotto il comando di Aristagoras contro i Persiani sotto il comando di Megabates

Ionian, Asia Minore ~ 498 AC



Commento Storico

Nella primavera del 498 AC, una forza ateniese di venti trireme, accompagnata da cinque dall'Eretria, spiegaron le vele verso la Ionia. Si unirono con la forza Ionica principale vicino ad Ephesus. Rinunciando al comando personale della forza, Aristagoras nominò suo fratello Charopinus ed un altro Milesio, Hermophantus, come generali. Questa forza venne poi comandata dagli Efesi attraverso le montagne a Sardis, la capitale satrapa di Artaphernes. I greci presero di sorpresa i persiani e furono in grado di catturare la città bassa. Ma Artaphernes controllava ancora la cittadella con una forza significativa. Poi nella città bassa scoppiò un incendio, Erodoto afferma incidentalmente, che si diffuse rapidamente. I persiani nella cittadella, essendo circondati da una città in fiamme, emersero nella piazza del mercato di Sardis, dove combatterono con i greci, obbligandoli ad arretrare. I greci, demoralizzati, si ritirarono poi dalla città ed iniziarono a ritornare ad Ephesus.

Quando i persiani in Asia Minore seppero dell'attacco a Sardis, si unirono e marciarono per sostenere Artaphernes.

Quando arrivarono a Sardis, trovarono che i greci se ne erano andati da poco. Quindi seguirono le loro tracce dirigendosi verso Ephesus. Presero contatto con i greci fuori da Ephesus ed i greci furono costretti a fermarsi per prepararsi al combattimento. I persiani erano principalmente cavalieri (di qui la loro capacità di raggiungere i greci), con un grosso contingente di carri da guerra armati di lame. La tipica cavalleria persiana dell'epoca era probabilmente dotata di armi da lancio, le cui tattiche erano di logorare un nemico statico con lancio dopo lancio.

È chiaro che i greci, demoralizzati e stanchi, non furono in grado di tener testa ai persiani, e furono completamente messi in rotta nella battaglia conseguente. Le forze persiane usarono i loro carri da guerra con efficacia; i greci, senza cavalli, non furono in grado di rispondere loro. Molti furono uccisi, incluso il generale Eretrio, Eualcides. Gli Ionici che fuggirono si diressero verso le loro città, mentre i rimanenti ateniesi e Eretri riuscirono a tornare alle loro navi salpando per la Grecia.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa Ephesus-Tanagra-Leuctra. Il campo di battaglia – come d’uso all’epoca – era piatto e senza particolari terreni. La locazione della battaglia resta sconosciuta, a parte che era fuori da Ephesus.

Bilanciamento del Gioco

Questo scenario è incluso per mostrare ciò che un buon esercito rappresentativo dell’esercito persiano poteva fare contro una forza di opliti greca rappresentativa, ma limitata.

I persiani erano superiori in numero rispetto ai greci, ma la loro fanteria è in generale inutile. Quello che i persiani hanno sono molte munizioni e grande mobilità, per entrambe le cose i greci non hanno risposta. I persiani sono chiaramente favoriti. Se desiderate modificare il bilanciamento, incrementate la TQ di tre falangi di opliti di una ciascuna. Abbiamo dato ai greci un Livello di Ritirata un po’ migliore; potete incrementarlo di 5 RP per bilanciarlo meglio.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

Vi sono molte poche informazioni su questa battaglia; tutto quello che abbiamo deriva dagli scritti di Tucidide ed Erodoto, e le nostre congetture quasi-ragionate su altri dettagli, come la composizione generale dell’esercito persiano all’epoca, che si badava molto sulla cavalleria leggera dotata di armi da lancio. Sembra che i greci non avessero cavalleria, il che diede alle forze mobili persiane campo libero.

L'Esercito Ionico e Alleati Greci sotto il comando di Aristagoras

Gli Alleati Ionici/Greci ricevono le seguenti unità derivanti dalle pedine degli Stati Minori Greci ed Atene (*):

Comando Opliti ^[a]

Aristagoras [OC]

Eualcides

*HO Atene (5-6)

HO Ionia (1-2)

HO Aeolia

HO Eritrea

HO Caria

Comando Schermagliatori

Charopinus

SK Ionia (1-4)

AM: Opliti, Schermagliatori, e Momentum

^[a] = Le Falangi di Opliti hanno TQ relativamente bassa in relazione non alla profondità dei ranghi – che era di circa 6 in quest’epoca – ma più per il fatto che, come indicato nelle note storiche, erano stanchi.

Aristagoras è il Comandante Supremo Greco. Sia Aristagoras che Eualcides sono Comandanti di Formazione per il Comando Opliti e quindi si applica 5.52 al suo Comando. Charopinus è il Comandante di Formazione degli Schermagliatori.

Il giocatore greco pone le sue unità per primo in qualsiasi esagono nelle righe 5200 o più sino alla 5700 inclusa, e ad almeno 6 esagoni di distanza dal bordo destro/sinistro della mappa. Gli Opliti sono schierati in esagoni contigui in qualsiasi singola riga entro l’area di schieramento sopra menzionata. Gli Schermagliatori possono essere posti ovunque in quell’area non occupata da un’unità combattente. I comandanti sono posti con un’unità del loro comando.

L'Esercito Persiano sotto il comando di Megabates

Il giocatore persiano riceve le seguenti unità persiane:

Comandanti

Megabates (OC)

Daurius

Datis

Comando Fanteria Leggera

Lydia LI (1-2)
 Phrygia LI (1-2)
 Sardis LI (1-4) ^[a]
 Bithynia LI Arcieri (1-2)

Comando di Cavalleria

Media HC (1-2)
 Persia LC Arcieri (1, 4-8)

Comando Schermagliatori

Sardis SK (1-5) ^[a]

Comando Carri da Guerra

Persia CH (1, 3, 6, 15)

AM: Fanteria Leggera, Cavalleria, Schermagliatori, Carri da Guerra, e Momentum

^[a] = Queste erano leve della regione locale della Sardegna.

Megabates è il Comandante Supremo persiano. Prima dell'inizio del gioco, il persiano assegna i suoi tre comandanti ai Comandi di Fanteria Leggera, Cavalleria, e Carri da Guerra come desidera. Il Comando Schermagliatori è un "Comando senza Comandante" – vedere 5.51.

Il giocatore persiano schiera poi le sue unità in qualsiasi esagono nella riga 4400 o inferiore sino a 3900 incluso, e ad almeno 6 esagoni dai bordi mappa destro/sinistro. Le unità del Comando di Fanteria persiano si schierano in esagoni contigui in una singola riga entro l'area di piazzamento sopra menzionata. Le unità nei rimanenti Comandi possono essere poste ovunque in quell'area in esagoni non occupate da un'unità combattente. I comandanti sono posti con un'unità del loro comando.

Nota: E' evidente che i persiani arrivarono trovando i greci già schierati ad affrontarli.

Regole Speciali dello Scenario**Iniziativa**

Il giocatore persiano ha l'Iniziativa per il primo Turno di Gioco.

L'Inseguimento Persiano

I persiani avevano inseguito i greci e desideravano combatterli. Pertanto, quando riceve ordine di movimento un'unità persiana non può muovere volontariamente verso il bordo di ritirata persiano. La Ritirata ordinata ed il movimento di rotta avvengono normalmente.

Nota: Questa regola viene inclusa per il Bilanciamento del Gioco al fine di impedire alla fanteria persiana di fuggire dai greci prima che questi possano avvicinarsi per il Corpo a Corpo. La regola può essere ignorata da entrambi i giocatori se ritengono che limiti troppo le tattiche persiane.

Bordo di Ritirata

Gli Alleati Ionici/Greci si ritirano verso il bordo occidentale (60xx), i persiani verso il bordo orientale (36xx).

Vittoria

L'esercito Alleato Ionico/Greco si ritira quando subisce Punti Rotta di almeno 30. L'esercito persiano si ritira quando subisce Punti Rotta di almeno 30.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Alleati Ionici/Greci	11	82	35%	4.5
Persiani	26	103	30%	4.6

Versione Regolamento Semplificato

Ephesus (498 AC)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: Circa 1 ora.

Bilanciamento: I persiani sono favorite. Per il Bilanciamento del Gioco, usate i suggerimenti dello scenario standard.

Tabella della Formazione Alleati Ionici/Greci	
Comandante	Formazione
Aristagoras [OC] /3	Comando Opliti
Eualcides /1	
Charopinus	Comando Schermagliatori

Il giocatore greco/ionico può attivare le sue Formazioni di Opliti e Schermagliatori assieme se Charopinus si trova entro il Raggio di Comando di Aristagoras. Vedere 4.14 Formazioni Multiple.

Comunque, una sola delle Formazioni può essere posta In Comando; le unità dell'altra sono automaticamente Fuori Comando.

Unità degli Alleati Ionici/Greci con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione Persiani	
Comandante	Formazione
Megabates [OC] /3	Comando Scelto
Darius	Comando Scelto
Datis /1	Comando Scelto
(ausiliari)	Comando Schermagliatori

Prima dell'inizio del gioco, il persiano assegna i suoi tre comandanti ai Comandi di Fanteria Leggera, Cavalleria, e Carri da Guerra come desidera. Il persiano può attivare più di una delle Formazioni non di ausiliari assieme se il Comandante di Formazione si trova entro il Raggio di Comando di Megabates. Vedere 4.14 Formazioni Multiple.

Comunque, una sola delle Formazioni può essere posta In Comando; le unità dell'altra sono automaticamente Fuori Comando.

Unità Persiane con Lato Ridotto: Nessuna.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Il persiano inizia per primo. Non si tira il dado.

L'Inseguimento Persiano: Usate la regola speciale dello scenario.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Alleato Ionico/Greco: 30 Punti Rotta.

Persiano: 30 Punti Rotta.

MARATONA

I persiani sotto il comando di Datis ed Artaphernes contro gli ateniesi e Plataei sotto il comando di Miltiades e Kallimachos

Attica, Greece ~ September 490 BCE



Commento Storico

La battaglia di Maratona è considerata una delle battaglie decisive della storia, tuttavia è circondata da un'aura di mito e molti dei fatti si basano sulla deduzione logica, congettura e fantasia. Il racconto della battaglia di Erodoto è l'unico resoconto completo del periodo, tutti gli altri dati sono stati ricavati dall'archeologia e da frammenti di documenti. È terreno fertile per uno scenario di questa serie di giochi essendo impossibile essere corretti, tuttavia è palese che qualsiasi interpretazione ragionevole sia errata.

Si sa che i persiani organizzarono una spedizione militare contro Atene. L'offensiva persiana intendeva vendicare il sostegno ateniese di una precedente rivolta ionica che culminò nella distruzione della loro capitale regionale Sardis. Dopo aver sedato la ribellione, i persiani lanciarono una spedizione navale con una forza di terra di dimensione sconosciuta sotto il comando di Datis ed Artaphernes. La flotta portò distruzione per tutto il Mar Egeo e dopo aver colpito Euboea sbarcò nelle pianure di Maratona quale supporto di una strategia i cui dettagli sono sconosciuti.

Una delle informazioni importanti necessarie per creare uno scenario è il numero di tipi di soldati presenti nella battaglia. Ancora, dopo aver letto le fonti in lingua inglese, la risposta non è affatto certa se non che stiamo usando una forza di circa 12.000 opliti con supporto di fanteria leggera armata in modo uniforme e composta dai cittadini più poveri non in grado di acquistare corazzature e schiavi cui veniva promessa la libertà. Per i persiani vi sono numeri che vanno da 20.000 ad oltre 200.000. Considerando la situazione logistica reale probabile che la spedizione persiana fosse di circa 24.000 fanti e circa 800-1000 cavalieri.

Si suppone tradizionalmente che la battaglia abbia avuto luogo circa il 12 settembre del 490 a.C., ma vi sono prove ragionevoli che possa essere avvenuta in agosto. Quando si considera che sono passati oltre 2.000 anni, l'esatta locazione della battaglia è sconosciuta, ma l'archeologia moderna sembra avere risolto gran parte delle incertezze principali, comunque nulla può essere affermato con certezza.

Riteniamo che il piano persiano fosse di sbarcare a Maratona per riposare l'esercito dopo le recenti imprese che avevano schiavizzati gli Eubei. Maratona venne scelta per lo sbarco in quanto il precedente tiranno di ottant'anni di età Hippias, consulente persiano, conosceva l'area bene. La battaglia ebbe luogo nella tarda estate in una delle poche località che avevano acqua a sufficienza per i cavalli ed i soldati. L'acqua è difficile da trasportare in quantità, quindi

molte locazioni in cui ebbero luogo le battaglie antiche sono associate ad acqua in abbondanza. La strategia persiana era probabilmente influenzata da precedenti seguaci di Hippias che spianarono la strada per un attacco, ma se questo fosse vero o solo successiva paranoia ateniese è impossibile da giudicare. Ciononostante la spedizione avrebbe dovuto scendere dalle scomode navi e prepararsi per la fase finale della campagna.

Gli ateniesi marciarono a Maratona su una o entrambe le strade costiere o collinare. Molti professori e storici sin da tardo 19° secolo hanno effettuato il percorso in circa 7 ore e molti sono tornati indietro in un giorno.

In ogni caso, una volta che gli ateniesi si accorsero dello sbarco avrebbero potuto spostare il loro esercito lì in un giorno. Basandosi sulla cultura di comando e sul resoconto di Erodoto, gli ateniesi erano giù sul posto da massimo 10 giorni, più probabilmente da una settimana quando iniziò la battaglia.

Dal racconto, vi sono molti fatti che devono essere modificati. L'esercito ateniese era più piccolo di quello persiano e dovette dividere le proprie forze per creare un fronte di pari lunghezza.

Lo fece per scelta o per necessità assottigliando il loro centro a poche file e mantenendo i fianchi alla normale profondità. È anche chiaro dal racconto che questo centro più debole si scontrò con i persiani ed i Sakai (marinai). Queste erano probabilmente le unità migliori dell'esercito persiano, quindi abbiamo assegnato loro valori TQ superiori. È anche chiaro da frammenti ed aneddoti ed altre parti della storia che è probabile vi fosse un ridotto numero di opliti greci che combatterono dalla parte persiana, quindi li abbiamo inclusi nella nostra versione.

La parte più controversa della narrativa è quella famosa corsa di un miglio. Molti hanno sperimentato con atleti e forse militari ed i risultati dipendono da quanto fosse pesante l'armatura greca del periodo, che lunghezza hanno 8 stadi, e come definire una corsa? Risulta che si può camminare a circa 4.5 mph, dopodiché si deve iniziare a correre. In queste circostanze e da altre prove nei testi, Miltiades potrebbe aver convinto gli opliti a non indossare tutta l'armatura cedendo parte della stessa agli schiavi ed alle classi sociali inferiori, cosa di cui erano sprovvisti. È comunque difficile ignorare una gran parte della narrativa, quindi se desiderate simulare questa battaglia vi deve essere una parte in cui si ha una marcia veloce. Il sistema di gioco prevede colpi alla coesione per gestire questo aspetto, quindi non è gratuito.

La questione sul tavolo è perché devono correre? Dal racconto, i persiani sono sorpresi che gli ateniesi muovano senza supporto di cavalleria e degli arcieri, che erano presenti sul campo di battaglia. È possibile che le truppe leggere abbiano caricato in battaglia assieme agli altri o che siano rimaste indietro, ma in ogni caso il piano di battaglia ateniese non prevede l'uso di schermagliatori. I persiani avevano circa 800 cavalieri e qualsiasi cavalleria potesse essere presente da parte ateniese era ovviamente in inferiorità numerica. La cavalleria persiana, da prove archeologiche, era all'interno dietro la destra persiana e per la presenza di una ampia palude o di un lago poco profondo (non si è sicuri) la cavalleria aveva un percorso limitato per accedere al campo di battaglia con un tempo di spostamento calcolato in circa un'ora. Sembra che il piano di Miltiades fosse di attaccare all'alba con una veloce avvicinamento a contatto. Tutta questa manovra sarebbe stata visibile ai persiani, ma svegliarsi senza colazione e con i cavalli senza la solita preparazione pre-battaglia ne ridusse probabilmente l'efficienza nel prosieguo della battaglia una volta smaltita l'adrenalina iniziale. Il rapido attacco doveva mettere fuori gioco la fanteria prima che l'impatto della cavalleria persiana potesse farsi sentire. Si noti che la cavalleria non viene menzionata nel racconto e questo ha portato molti a credere che fosse fuori gioco per qualche motivo. Vi è anche qualche debole traccia scritta risalente ai secoli seguenti la battaglia che l'esercito persiano stesero in effetti iniziando ad imbarcarsi ed i cavalli della cavalleria fossero stati già imbarcati sulle navi. In ogni caso, riteniamo che la cavalleria fosse presente ma che sia arrivata troppo tardi per avere un peso sulla battaglia.

La battaglia ebbe tre fasi distinte. L'attacco iniziale ateniese venne affrontato da un esercito persiano che non aveva mai sperimentato in precedenza le tattiche di Miltiades. Poi, le ali ateniesi sconfissero le ali persiane, mentre il centro persiano si fece strada nel centro ateniese. In qualche modo, le ali greche si riformarono attaccando il centro persiano e decidendo così la battaglia. Ragionamenti e congetture possono darvi varie risposte, ma la nostra versione è almeno in linea con gran parte delle fonti disponibili.

Note Pre-Partita

Mappa

Si usa la mappa di Maratona. Ciascuna unità di fanteria persiana rappresenta 750-1.000 uomini, mentre ogni unità di cavalleria persiana rappresenta 100 cavalieri. Le unità Falangi di Opliti ateniesi rappresentano 1.500-2.000 uomini, mentre le unità a mezza profondità sono della metà. Ciascuna unità di fanteria leggera ateniese rappresenta circa 750-1.000 uomini. Gli Opliti Plataea rappresentano circa 600 uomini, la fanteria leggera Plataea circa 300-400.

Bilanciamento del Gioco

Gli ateniesi sono favoriti per la superiorità degli Opliti sulla fanteria leggera persiana e per il migliore comando, ma il centro persiano è forte e l'intervento iniziale della cavalleria può decidere la battaglia.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

L'esercito Persiano sotto il comando di Datis ed Artaphernes

Il giocatore persiano riceve le seguenti unità persiane:

Unità	Esagono(i)
Datis	2613

Comando Fanteria Media

Sacia MI	2314
Grecia HI ^[a]	2414
Persia MI (1) ^[b]	2513
Persia MI (2)	2613

Comando Arcieri

Syria LI Arcieri	1817
Susa LI Arcieri	1916
Cilicia LI Arcieri	2016
Lydia LI Arcieri (3)	2115
Mysia LI Arcieri	2215
Babylonia LI Arcieri	2712
Caria LI Arcieri	2812
Lydia LI Arcieri (4)	2911
Mesopotamia LI Arcieri	3011
Cappadocia LI Arcieri	3110
Paphlagonia LI Arcieri	3210
Phrygia (3) LI Arcieri	3309

Tutte le unità sono rivolte a sud.

Comando di Cavalleria

Artaphernes, Persia LC (1-4) vedere Rinforzi sotto.

AM: Fanteria Media, Arcieri, Cavalleria, e Momentum.

^[a] = Mercenari greci in servizio persiano.

^[b] = Fanteria persiana di elite

Nota: La designazione delle unità persiane è inventata, ma abbiamo scelto di usare nomi di persone per facilitare il piazzamento, i nomi sono satrapi della Persia Occidentale il che avrebbe un senso logico.

I persiani non hanno Comandante Supremo. Non vi modifiche al tiro di dado per l'Iniziativa (5.1). Quale eccezione a 5.24, un Comandante di Formazione persiano può tentare il Momentum senza l'uso di un OC. Il giocatore persiano non può Prevaricare.

Datis è il Comandante di Formazione sia per i Comandi di Fanteria Media che di Arcieri. Artaphernes è il Comandante di Formazione per il Comando di Cavalleria.

Rinforzi: Artaphernes e le unità del Comando di Cavalleria possono entrare da 1021. A partire dal Turno di Gioco 4, tirate un dado all'inizio del turno. Con un risultato di 0-1 a cavalleria entra da 1021, e se occupato entra nel primo esagono di bordo mappa privo di unità ateniesi a nord della strada. Tirate in ogni turno successivo sino a che i Rinforzi entrano o la partita termina, ma sottraete (-1) dal tiro di dado per ogni tentativo precedente.

Gli Ateniesi e Plataei sotto il comando di Miltiades e Kallimachos

Il giocatore ateniese riceve le seguenti unità ateniesi.

Unità	Esagono(i)	Tribù
Miltiades	2828	
Kallimachos	3823	
Stesilaos	3226	

Comando Opliti/Schermagliatori

Plataea HO (2) ^[a]	2629	
Atene HO (5)	2728-2828	Antiochis
Atene HO (6)	2927-302	Hippothontis/Aenitis
Atene HO (15) ^[b]	3126-3226	Oenesis/Cecropis

Atene HO (16) ^[b] 3325-3425 Leontis/Acarantis
 Atene HO (7) 3524-3624 Aegeis/Pardanis
 Atene HO (8) 3723-3823 Erecthesis
 Plataea SK 2529
 Atene Schiavi SK 3922
 Atene SK (1) 4022
Tutte le unità sono rivolte a nord.

AM: Opliti/Schermagliatori e Momentum

^[a] = Usate l'unità singola.

^[b] = Queste unità Falangi di Opliti si schierano a metà profondità.

Nota: La quantità di fanteria leggera ateniese presente nella carica è sconosciuta, quindi la abbiamo riprodotta così. Basandosi sul racconto, le tribù ateniese erano disposte in ordine di numero di tribù da destra a sinistra, quindi abbiamo tentato di riprodurre questo fatto nel piazzamento iniziale.

Gli ateniesi non hanno Comandante Supremo. Non vi modifiche al tiro di dado per l'Iniziativa (5.1). Quale eccezione a 5.24, un Comandante di Formazione ateniese può tentare il Momentum senza l'uso di un OC. Il giocatore ateniese non può Prevaricare. Tutti e tre i comandanti sono considerati Comandanti di Formazione per il comando di Opliti/Schermagliatori (5.52).

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Gli ateniesi hanno automaticamente l'iniziativa per i Turni di Gioco 1 e 2.

Valori dei Comandanti

Sebbene nessuna delle parti abbia un OC, i comandanti hanno un valore di Carisma che viene usato quando si userebbe il Valore di Carisma dell'OC. L'unica eccezione è il Combattimento Personale. Per questo, usate invece i seguenti valori: Datis (2), Artaphernes (3), Miltiades (5), Kallimachos (4), e Stesilaos (3).

La Corsa Ateniese di Otto Stadi

Questa regola rimpiazza la 6.21-6.27. Il giocatore ateniese può, in una qualsiasi fase degli ordini, ma una sola volta durante la partita, dichiarare una "corsa". Nel dichiararlo, tutte le unità Opliti ateniesi possono muovere al doppio della loro normale capacità (sino ad 8 MP). Ciascuna unità ateniese che eccede la sua capacità di movimento in questo modo durante la "corsa" subisce (1) colpo alla coesione. Le unità di fanteria persiane non possono effettuare la Ritirata Ordinata a fronte di un'unità ateniese che si avvicina corredo. Nel successivo segmento di Corpo a Corpo (solamente), qualsiasi unità Opliti (indipendentemente da come ha mosso) che attacca in Corpo a Corpo somma +2 al suo tiro di dado per la Risoluzione del Corpo a Corpo (8.17[2]).

Bordo di Ritirata

Gli ateniesi si ritirano verso il bordo meridionale tra gli esagoni 4237-4242 inclusi o verso il bordo sudoccidentale tra 1844-2644 inclusi. I persiani verso il bordo nordest (fila 00xx).

Vittoria

L'ateniese si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **40** Punti Rotta. L'esercito persiano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **35** Punti Rotta

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Ateniese	10	76	50%	4.7
Persiani	20	113	30%	5.7

Versione Regolamento Semplificato

Maratona (490 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: Circa 1 ora.

Bilanciamento: Gli ateniesi sono favoriti.

Tabella della Formazione Ateniese	
Comandante	Formazione
Miltiades /2	Comando Opliti/Schermagliatori
Kallimachos	
Stesilaos	

Gli ateniesi non hanno OC. Miltiades può tentare la Prevaricazione, ma solo le unità entro il suo Raggio di Comando si attivano.

Unità ateniesi con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione Persiani	
Comandante	Formazione
Datis [OC] /3	Comando Fanteria Media o Leggera
Artaphernes	Comando di Cavalleria

Unità persiane con Lato Ridotto: Nessuna.

Regole Speciali

Primo Giocatore: L'ateniese gioca per primo. Non vi è tiro di dado.

La Corsa Ateniese di Otto Stadi: Il giocatore ateniese può, in una qualsiasi fase degli ordini, ma una sola volta durante la partita, dichiarare una “corsa”. Nel dichiararlo, tutte le unità Opliti ateniesi possono muovere al doppio della loro normale capacità (sino ad 8 MP). Ciascuna unità ateniese che eccede la sua capacità di movimento in questo modo durante la “corsa” subisce (1) colpo alla coesione. Le unità di fanteria persiane non possono effettuare la Ritirata dal Corpo a Corpo.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

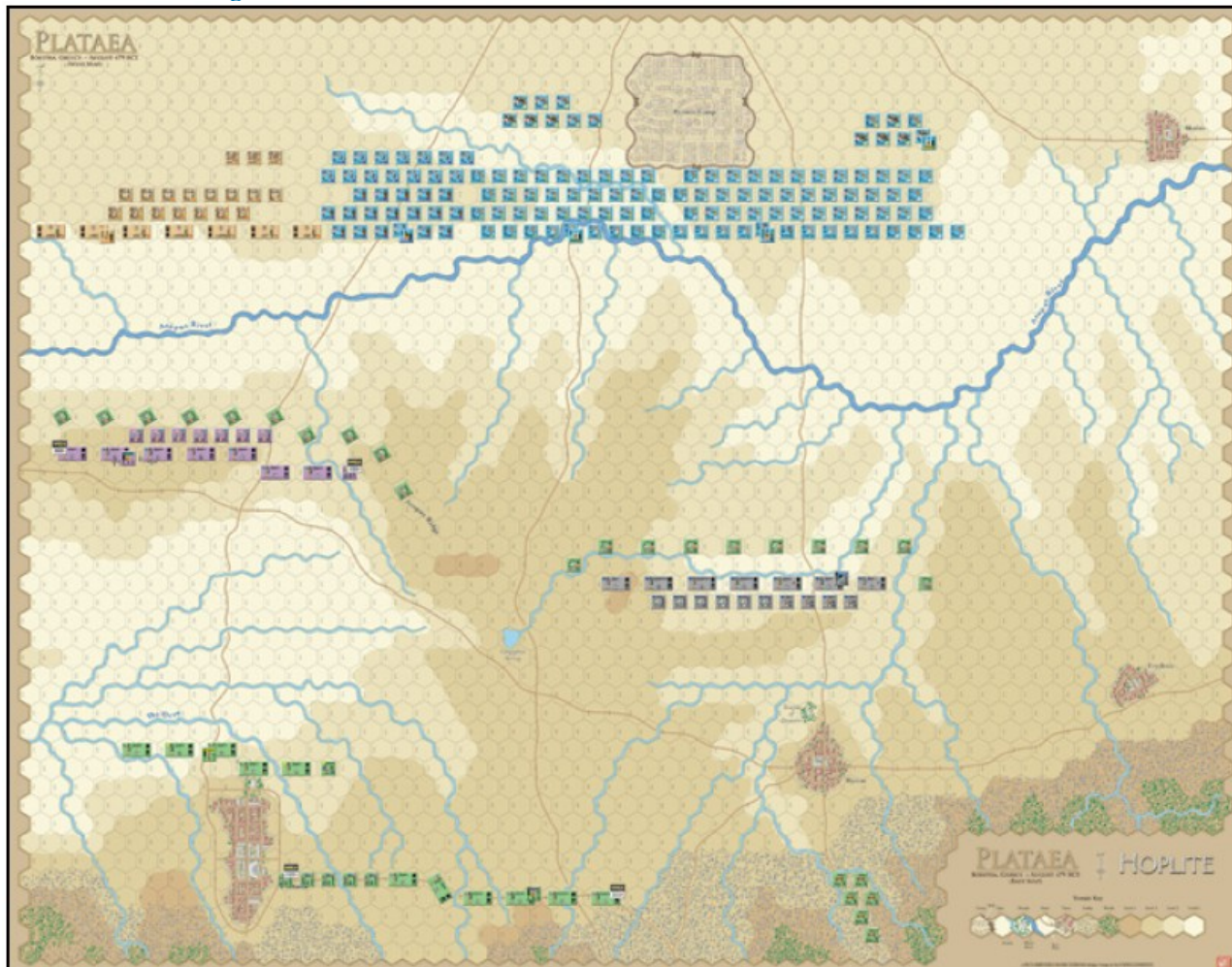
Ateniese: 40 Punti Rotta

Persiano: 35 Punti Rotta

PLATAEA

I greci sotto il comando di Pausanias, Reggente Spartano e Generale, contro i Persiani sotto il comando di Mardonius, Comandante Persiano e genero del Grande Re, Dario I.

Boeotia, Grecia ~ Agosto 479 a.C.



Commento Storico

Non vi è spazio sufficiente per descrivere tutto ciò che accadde in questa battaglia – la parte finale dell’invasione originaria di Serse – possiamo solo notare che nessuna delle due parti aveva alcuna intenzione di essere l’aggressore, specialmente considerando le buone posizioni difensive che entrambe le armate avevano. Perché attaccare?

Poiché qualcuno, i divinatori, che leggevano gli “auspici”, sembrava ben conscio della situazione in quanto per entrambe le parti le interiora dei polli prevedevano “Vincerai se rimarrai sulla difensiva”.

Ma entrambi i contendenti sapevano che il rifornimento di cibo stava divenendo un grosso problema. Le scorribande persiane nelle retrovie greche (dopo l’avanzata sino alla posizione riportata nel gioco) avevano tagliato le linee di rifornimento ad est di Plataea lasciando solo l’altro passo montano (a sud di Hysiae, dove vi erano i rifornimenti greci) aperto. Ovviamente, Pausanias avrebbe potuto semplicemente ritirare il suo esercito alla sua posizione difensiva originaria lungo la base della catena montuosa, recuperando le linee di rifornimento originarie. Ma purtroppo il maggior problema di Pausanias era politico: tenere unita la sua coalizione inusuale e provvisoria di città-stato. Vi erano segni che ne indicavano l’inizio della disgregazione, specialmente nelle due divisioni centrali.

Ma sebbene anche Mardonius avesse problemi di cibo (i suoi alleati tebani non lo potevano sostenere molto a lungo di quanto avessero già fatto e non vi era nelle vicinanze la flotta persiana che potesse aiutare nei trasporti), era conscio che l’esercito greco stava continuamente espandendosi, in quanto arrivavano nuovi contingenti di altre città-stato.

E gli eventi ad est (altri problemi per il persiano) significavano che doveva ottenere una vittoria, e dato lo schieramento greco per come lo vedeva ora, la sua posizione come difensiva poteva divenire aggressiva ... se poteva scardinarla.

Scenario 2 Plataea

Sembra che il suo “piano” (che, sorprendentemente ed apparentemente venne rivelato sua ad Aristedes che a Pausanias dalla macchinazione di re Alessandro di Macedonia, che passò al campo greco di notte per una piccola visita...) fosse di far aggirare il fianco destro (che era aperto) a molte delle sue truppe, di attaccare il retro e schiacciare il greco con una azione a tenaglia. Sembrava una buona idea in quel momento, anche se significava spostare truppe di notte senza conoscere le posizioni greche. Mardonius sapeva che un attacco frontale contro gli opliti, superiori, in una posizione difensiva sulla collina era al meglio provocare un disastro. Quindi, che accadde e perché? Andate a vedere gli schieramenti iniziali...

Note Pre-Partita

Dimensione & Durata

Questa è la battaglia più grande dell'intera serie di giochi, sia per dimensione della mappa che per il numero di pedine coinvolte. Per queste ultime, i numeri riportati in molte fonti – sia antiche (principalmente Erodoto) che moderne differiscono molto. Abbiamo optato di non seguire quanto indicato da Erodoto, il quale cita la presenza di 350.000 persiani, e che i persiani non superassero per numero i greci così tanto come indicato in altre fonti. Abbiamo basato la nostra visione della battaglia basandoci sullo studio del campo di battaglia, sul numero di uomini che il campo persiano avrebbe potuto contenere e, più importante, sul fronte di soldati ottenibile ed usato. Dice molto che i persiani non furono in grado di avere un vantaggio di fronte rispetto ai greci, nonostante il terreno relativamente spoglio.

Le pedine, quindi, rappresentano circa 75.000 persiani e 50.000 greci. Questi numeri sono nella parte bassa delle fonti, ma simili alla stima di articoli più recenti. Per i greci, il numero di opliti in prima linea è abbastanza uniformemente riportato in 30.000 circa; è il numero dei *psiloi*, truppe leggere, che crea molto dibattito. È probabile che gran parte degli *psiloi* fossero nelle retrovie, a custodire i passi ed i rifornimenti, in quanto non sono pressoché menzionati nella battaglia. Riteniamo che i greci integrarono gran parte delle loro forze leggere in quelle che nel gioco sono le “formazioni aperte”.

I nostri numeri di persiani sono superiori rispetto a calcoli più recenti – sia Delbruck che Green li pongono a numeri molto inferiori, Green addirittura pari ai greci!

In termini di gioco, questo significa circa 250 unità combattenti, molte pedine da muovere. Come confronto, questi numeri corrispondono circa alle armate delle battaglie di Alessandro Magno contro i Persiani.

La battaglia storica fu un confronto di quasi due settimane...ma un solo giorno di vera battaglia, ed è su questo che ci siamo focalizzati

Sul tempo di gioco, Plataea non è affatto rapida, ma è un'impresa più adatta per il gioco stile convention, specialmente con molti giocatori, ciascuno con il proprio comando.

Mappa

Usate le mappe Plataea Est ed Ovest. Sovrapponete la fila di esagoni xx28 Ovest sulla fila xx00 est.

I Comandi

Entrambi gli eserciti sono divisi in quelle che potremmo vedere come divisioni – in termini di gioco, comandi – quattro per i greci, cinque per i persiani, ciascuno con il proprio Comandante. È interessante notare che vi fu poca (anche nessuna) collaborazione tra questi comandi da entrambe le parti. A parte per l'antagonismo intestino in tali divisioni, la coordinazione delle varie divisioni su molte miglia era praticamente impossibile in quest'epoca. Furono inviati molti messaggi (araldi, ed era considerato altamente sacrilego per entrambe le parti attaccare uno di essi) – talvolta con reazioni interessanti; sembra che nessuno portò ad alcuna forma di interazione o coordinazione. E, veramente adatto all'epoca, virtualmente ogni comandante comandava dal fronte (sia Mardonius che Masistius vennero così uccisi), quindi la loro capacità di dare ordini era, al meglio, minima. La realtà era, in sintesi, che una volta che un comando iniziava a muovere si passava all'inerzia: un corpo in moto tende a rimanere in moto.

I Greci

I comandi greci erano posizionali: Destra (la posizione d'onore in qualsiasi linea di battaglia greca, la posizione richiesta dagli spartani, in modo giusto considerando la loro abilità e tradizione), Centro Destra, Centro Sinistra, e Sinistra, che gli ateniesi insistevano nel tenere. Ciascuna pedina indica la sua assegnazione (eccetto per gli Schermagliatori, che possono essere assegnati ovunque) come segue:

Destra: Gli Spartani, Lacedemoni, Tegeani (che avevano richiesto di essere posti a sinistra ma furono soverchiati politicamente dagli ateniesi), con altri piccoli contingenti, tutti sotto il comando di Pausanias, Reggente spartano e generale in comando dell'intero esercito.

Centro Destra: Principalmente Corinzi e Sicyoni (due città-stato che erano pressoché della stessa dimensione), con alcuni altri gruppi minori. Le fonti non danno il nome del Comandante, quindi usiamo Timoxenus, da Sicyon che compare nella storia press'a poco in quest'epoca.

Centro Sinistra: Epidaurus, Troezen, Phleiasia, Hermione, ed Ambracia (rappresentano contingenti da Epidaurus, Troezen, Leprea, Mycenae, Tiryn, Phleiasia, Hermione, Eretria, Styria, Chalcis, Ambracia, Anactorium, Leucas, Palea, ed Aegina. Le fonti non danno il nome del Comandante, quindi usiamo Democritus, un comandante da Naxos che compare nelle precedenti azioni.

Sinistra: Ateniesi, Megarani, e Plataei. Il loro comandante è Aristides.

I Persiani

I Comandi persiani si basavano sull'etnia (eccetto per la cavalleria):

Persiani: I persiani sotto il comando di Mardonius, che era anche Comandante Supremo.

Medei: I Medei, sotto il comando di Artabazus (un cugino di Dario, il Grande Re).

Asiatici: Gli Asiatici (Bactri, Indiani e Sciiti) sotto il comando di Hystaspes dalla Bactria.

Vi erano piccoli contingenti provenienti da tutto l'Impero Persiano, inclusi Assiri, Libici, rtaci, Arabi, ecc. anche alcuni marinai egiziani pesantemente protetti, ma questi gruppi erano poco numerosi e non sono menzionati nelle fonti.

Greci Medei: I Greci Medei (Tebe, Boeotia, Locris, Malis, Macedonia, Tessaglia, e Phocis) che abbiamo posto sotto il comando di Alessandro, Re di Macedonia, sebbene non sia chiaro chi comandasse qui.

Cavalleria: Persiani, Sciiti, Indiani, Medei, bactri e Beoti sotto il comando di Masistius.

Bilanciamento del Gioco

Oh ragazzi...il bilanciamento è una bella domanda in uno scenario così grande. I persiani sono superiori in numero, 75.000 contro 52.000 greci, molti dei quali non combatterono affatto. Hanno anche una eccellente cavalleria, mentre i greci ne sono privi.

Ma i greci hanno unità migliori (in termini di TQ) e migliori armi e corazze. Ed il loro Livello di Ritirata è basato su una percentuale di Punti Rotta molto migliore rispetto ai persiani (del 10%).

Durata del Gioco

8+ ore.

Schieramenti Iniziali

L'Esercito Persiano sotto il comando di Mardonius

Il giocatore persiano riceve le seguenti unità tra le pedine della Persia e dei Greci Medei. Il persiano può porre ed orientare le sue unità come desidera entro le rispettive zone.

Unità

Esagoni

Comando di Fanteria Persiano

Mardonius [OC], Immortali (1-2), Persia MI (3-10), Persia LI (1-4)	E4902-4915
Persia LI (5-6), Persia LI Arcieri (1-2), Persia LI Arcieri (7-14)	E5003-5014
Persia LI (7-8), Persia LI Arcieri (3-4), Persia LI Arcieri (15-22)	E5102-5113
Persia LI (9-10), Persia LI Arcieri (5-6), Persia LI Arcieri (23-30)	E5203-5214

Comando Fanteria Medea

Artabazus, Medea MI (1-4),	W4921-4928
Medea LI (1-5)	E4901
Medea LI (6-7), Medea LI Arcieri (1-7)	W5021-5029
Medea LI (8-9), Medea LI Arcieri (8-14)	W5121-5128, E5101
Medea LI (10), Medea LI Arcieri (15-22)	W5221-5229

Comando Fanteria Asiatica

Hystaspes, Bactria LI Arcieri (1-6)	W4919-4914
Scythia LI Arcieri (1-7)	W5020-5014
Scythia LI Arcieri (8-12)	W5119-5115
India LI Arcieri (1-7)	W5220-5214
India LI Arcieri (8-14)	W5320-5314

Comando Greco

Alexander, Tebe HO (1-2), Phocis HO, Macedonia HO (1-2), Locris HO, Malis HO	W4913-4900
Macedonia PL (1-2), Tessaglia PL (3-7)	W5010-5004
Tebe LI (1-3), Boeotia LI, (1-2), Locris LI, Malis LI, Phocis LI	W5111-5104

Tebe LC, Boeotia LC (1-2)

W5309-11

Comando di CavalleriaMasistius ^[a], Persia LC Arcieri (1-3), Persia LC (5), Medea LC Arcieri (1-2),
Medea LC (3), Bactria LC Arcieri (1-2), Scythia LC Arcieri (1-4), India LC Arcieri (1-2)

entro 1 esa da E5512

W5522-6, W5623-5

AM: Persiani, Medei, Asiatici, Greci, Cavalleria, e Momentum^[a] = Purtroppo, Masistius era in realtà stato ucciso molti giorni prima, ma lo abbiamo tenuto vivo per il gioco.

Mardonius è il Comandante Supremo persiano e Comandante di Formazione del contingente Persiano. Artabazus è il Comandante di Formazione per i Medei, Hystaspes per il contingente Asiatico, Alessandro per i Greci, e Masistius per la cavalleria.

L'Esercito Greco sotto il comando di Pausanias

Il giocatore greco riceve le seguenti unità tra le pedine di Sparta, Atene (*), e Stati Greci Minori (**). Il giocatore greco può porre ed orientare le sue unità come desidera entro le rispettive zone.

Scenario #1: Per i Giorni Immediatamente Precedenti la Battaglia**Unità****Esagoni****Comando Destro**Pausanias [OC], Sparta HO (1-3), Lacedemoni HO (1-3), Tegea (1)
Helot MI (1-4), Helot LI (1-6) ^[a]

W3828, E3801-3813

E3703-3712

****Comando Centro Destra**Corinto HO (1-3)
Timoxenus, Sicyon HO (1-2) Orchomenus HO ^[b]

W3922-27

W3823-27

****Comando Centro-Sinistra**Democritus, Ambracia HO, Epidaurus HO, Hermione HO (1-2),
Phleisia HO, Troezen HO;
Ambracia HO, Aeg/Pal HO, Eritrea HO,
Chalcedon HO, Anac/Leuc HO ^[b]

W3814-22

W3715-22

***Comando Sinistro**Atene LI Arcieri (1-7)
Aristides, Atene HO (1-5), Megara HO (1-2); Plataea (1) HO ^[b]
** Schermagliatori Greci (1-20)

W3802-08

W3700-14

Dove si desidera, ma entro 2 esagoni
Dagli Opliti greci

E1410-11, E1310-11, E1211, E1111

****Carri dei Rifornimenti (1-6)****AM:** Sinistra, Centro Sinistra, Centro Destra, Destra, e Momentum^[a] = La LI Spartana può agire come SK se gli spartani decidono di usare la Formazione Aperta.^[b] = Queste sono le pedine di Opliti singole.**Scenario #2: Per il Giorno della Battaglia****Unità****Esagoni****Comando Destro**Pausanias [OC], Sparta HO (1-3),
Lacedaemon HO (1-3), Tegea (1)
Helot MI (1-4), Helot LI (1-6) ^[a]

W3027-3028,

W3029, E3002-3012

E2901-2910

****Comando Centro Destra**Corinth HO (1-3),
Timoxenus, Sicyon HO (1-2)
Orchomenus HO ^[b]

W2109-2104,

W2010- 2013

W2014

****Comando Centro-Sinistra**

Democritus, Ambracia HO, Epidaurus HO, Hermione HO (1-2),

Sulla strada da W1412 a 1327 inclusi

Phleisia HO, Troezen HO, Ambracia HO, Aeg/Pal HO, Eritrea HO,
Chalcedon HO, Anac/Leuc HO ^[b]

***Comando Sinistro**

Atene LI Arcieri (1-7)

Aristides, Atene HO (1-5) ^[c]

Megara HO (1-2), Plataea HO (1) ^[b, c]

**** Schermagliatori Greci (1-20)**

W3805-3811

W3701-10

W3611-15

Dove si desidera, ma entro 2 esagoni

Dagli Opliti greci

E1410-11, E1310-11, E1211, E1111

****Carri dei Rifornimenti (1-6)**

AM: Sinistra, Centro Sinistra, Centro Destra, Destra, e Momentum

^[a] = La LI Spartana può agire come SK se gli spartani decidono di usare la Formazione Aperta.

^[b] = Queste sono le pedine di Opliti singole.

^[c] = Schierateli In Colonna. Le unità stanno muovendo verso est per unirsi con gli spartani; gli ateniesi devono essere tutti sulla estrema sinistra.

Pausanias è il OC Greco e Comandante di Formazione per la Formazione Destra greca. Timoxenus è il Comandante di Formazione per il Centro Destra Greco, Democritus per il Centro Sinistra greco, ed Aristides per la Sinistra greca.

Gli Schermagliatori greci non fanno parte di una Formazione separata. Invece, un'unità di Schermagliatori greci è automaticamente attivata se si trova entro (2) esagoni da qualsiasi unità di Opliti che viene attivata.

Opliti con Formazione Aperta

È in effetto la regola 9.7 Formazione Aperta durante questo scenario. Il giocatore greco ha 25 pedine di Falange di Opliti che può sostituire con le rispettive unità di Fanteria Pesante Opliti. Può rimpiazzare alcuna, nessuna o tutte le sue unità di Falangi di Opliti. Le unità di Fanteria Pesante Opliti sono poste nella stessa area di piazzamento della loro unità di origine. Durante il piazzamento, può raggruppare le sue unità di Schermagliatori con le sue unità di Fanteria Pesante Opliti. Notate che il giocatore spartano può trattare le sei LI Helot come SK ed usarle assieme con gli Opliti con Formazione Aperta nel progredire della battaglia. Non vi sono modifiche al Livello di Ritirata greco. Se i giocatori ritengono che lasciare inalterato il Livello di Ritirata svantaggi troppo il persiano, diminuite allora di 5 RP per ogni 4 unità Falangi di Opliti sostituite o loro parte.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Il persiano ha l'Iniziativa nel primo Turno di Gioco.

Prevaricazione

Nei turni di gioco nei quali il giocatore greco ha l'Iniziativa, può effettuare due tentativi di Prevaricazione invece che uno (5.31).

Avanzata in Combattimento degli Opliti

Dato il terreno e la dimensione del campo di battaglia, Plataea non è la tipica battaglia di opliti greci. I giocatori non determinano la velocità di avanzata sino a che un Oplita inizia a muovere entro (6) esagoni da un'unità nemica e muoverà verso il nemico. Gli Opliti fuori dal raggio di 6 esagoni usano la loro MA stampata e possono spendere MP come qualsiasi altra unità.

Il Convoglio di Rifornimenti Greco

Questa è la fonte greca immediata per il cibo ed altri beni simili. Pertanto, per ogni unità Carri di Rifornimenti che il Persiano può distruggere, il greco subisce 5 Punti Rotta. Se un'unità combattente persiana si trova adiacente ad un'unità Carri di Rifornimenti greca all'inizio del segmento del Movimento di Rotta (Fase D[1]) e non adiacente ad un'unità combattente greca, l'unità Carri di Rifornimenti viene eliminata. Se adiacente a più di un'unità Carri di Rifornimenti, una sola viene eliminata, a scelta del persiano.

Nello scenario 2, il greco può scegliere di muovere queste unità fuori mappa, attraverso l'esagono E1012. Si muovono quando sono attivate – una attivazione Convoglio di Rifornimenti – il che può essere effettuato usando l'AM Momentum greco (che viene usato solo per questo fine). Un Convoglio di Rifornimenti può sempre muovere in un esagono anche se ha MP insufficienti per farlo. Nello scenario 1, le unità Convoglio di Rifornimenti non può muovere.

La Fonte di Gargaphia

Questa era la fonte principale di acqua per le truppe greche. Se state giocando lo scenario 1, se i persiani occupano questo esagono – W2722 – per un intero Turno di Gioco (le unità devono iniziare e terminare il turno lì) il Valore TQ di

tutte le unità greche viene ridotto di uno; la fonte è stata avvelenata (o chiusa o altrimenti inagibile). Questo effetto permane sino a quando un'unità combattente greca non rioccupa l'esagono per un Turno di Gioco completo.

Terreno

Il terreno nel bordo meridionale di entrambe le mappe – roccioso – era esattamente quello: terreno molto difficile alla base della catena montuosa Cithaeron che dava ai greci una barriera naturale pressoché impenetrabile.

Il Campo persiano e gli esagoni di Cittadina sono inutilizzabili (per la battaglia). I due templi greci sono interessanti dal punto di vista del paesaggio, e sembra che ci siano stati combattimenti attorno al Tempio di Demetra. E sebbene il campo persiano sia stato coinvolto alla fine della battaglia, lo fu con le truppe persiane in fuga, quindi abbiamo ignorato tutte le regole relative. Le truppe persiane entro il campo possono uscire solo da uno dei cancelli.

Partita con più giocatori

Plataea è meravigliosamente adatta per più giocatori. Idealmente, questo significherebbe 9 giocatori: 4 greci, 5 persiani, ciascuno comandante una Formazione separata. Dubitiamo che possa accadere spesso, ma due giocatori per parte va bene lo stesso, e vi suggeriamo:

- **Greci:** Giocatore Sinistra/Centro-Sinistra e Destra/Centro Destra.
- **Persiani:** Giocatore Persiani/Medei/Asiatici e giocatore Greci Medei/Cavalleria.

Araldi: Vi raccomandiamo di non consentire ai giocatori di dialogare (su come giocare, si può discutere di altro...). Usate le pedine di Araldo fornite, e fate portare loro messaggi scritti (parte da un Comandante, va all'altro).

Bordo di Ritirata

I greci si ritirano verso il bordo meridionale; i persiani verso il bordo settentrionale.

Vittoria

L'esercito greco si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **200** Punti Rotta. L'esercito persiano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **265** Punti Rotta

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Greco	69/94	485/435	40/45%	5.1/5.0
Persiano	157	883	30%	5.3

= Schieramento con Falange di Opliti / Formazione Aperta Opliti

Versione Regolamento Semplificato

Plataea (479 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: 4+ ore.

Bilanciamento: I persiani sono favoriti.

Tabella della Formazione – Persiani	
Comandante	Formazione
Mardonius [OC]/4	Comando di Fanteria Persiano
Artabazus	Comando di Fanteria Medea
Hystaspes	Comando di Fanteria Asiatica
Alessandro	Comando Greci Medei
Masistius /1	Comando di Cavalleria

Unità persiane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Greci	
Comandante	Formazione
Pausanias [OC] /5	Comando Destro
Timoxenus	Comando Centro Destra
Democritus	Comando Centro Sinistra
Aristides/1	Comando Sinistro
Convoglio di Rifornimenti	(regola speciale)

Gli Schermagliamenti greci non fanno parte di una Formazione separata. Invece, un'unità di Schermagliamenti greci è automaticamente attivata se si trova entro (2) esagoni da qualsiasi unità di Opliti che viene attivata.

Unità greche con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Il persiano agisce per primo. Non si tira il dado.

Prevaricazione: Ignorarla.

Avanzata in Combattimento degli Opliti: Usate la regola standard dello scenario.

Il Convoglio dei Rifornimenti Greci: Usate la regola standard dello scenario. Il greco non può attivare il Convoglio dei Rifornimenti in un turno ottenuto per la Presa. Le unità Convoglio dei Rifornimenti sono automaticamente In Comando.

La Fonte di Gargaphia: Usate la regola standard dello scenario.

Terreno: Usate la regola standard dello scenario.

Partita con più giocatori: Usate la regola standard dello scenario.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Persiano: 265 Punti Rotta

Greco: 200 Punti Rotta

MYCALE

I Greci sotto il comando di Leotychides e Xanthippus contro i Persiani sotto il comando di Tigranes ed Artayntas

Ionica, Asia Minore ~ Agosto 479 a.C.*

* Erodoto indica che Mycale ebbe luogo il pomeriggio dello stesso giorno della battaglia di Plataea, se è vero, veramente un brutto giorno per i persiani.



Commento Storico

Nell'estate del 479 a.C., mentre una coalizione di città-stato greche inviavano un esercito sotto il comando del Re spartano Pausanias contro l'esercito persiano nella Grecia centrale a Plataea, una flotta greca salpò diretta a Samos per distruggere quel che restava della marina persiana. La flotta persiana evitò la battaglia e si ritirò nella terraferma, tirando in secca le navi sulla costa della Ionia, sotto le pendici del Monte Mycale. Con l'aiuto di una forza persiana, i marinai costruirono un campo protetto da palizzate per proteggere la flotta. Erodoto ci racconta...

I greci, quando compresero che i barbari erano fuggiti all'interno, si prepararono per un combattimento navale preparando ponti per l'abbordaggio, e tutto il necessario; con questo materiale salparono per Mycale.

Ora, quando arrivarono sul posto dove vi era il campo, non trovarono nessuno che si avventurasse fuori per affrontarli, ma videro le navi tutte in secca entro la barriera, ed una numerosa forza di terra schierata in battaglia sulla spiaggia, una fortezza costruita dietro le forze nemiche. Leotychides, il re spartano, pertanto navigò lungo la spiaggia nelle sue navi, tenendosi il più possibile sotto costa, e tramite un araldo disse agli Ionici che dovevano ricordare che i greci erano lì per liberarli dai persiani e di non offrire resistenza alla forza greca.

Dopo che Leotychides ebbe tenuto questo discorso, i greci portarono a terra le loro navi, e dopo lo sbarco si disposero per la battaglia. Quando i persiani li videro prepararsi, e consci dell'offerta fatta agli Ionici, il loro primo atto fu di disarmare i Samiani, che sospettavano essere complici del nemico. Dopo il loro disarmo, i persiani inviarono poi i Milesi per proteggere i sentieri che portavano alle alture di Mycale, perché i Milesi conoscevano bene la regione. Il loro vero obiettivo, però, era di portarli distanti dal campo. In questo modo, i persiani intendevano proteggersi da quegli Ionici che ritenevano pericolosi ed inclini alla ribellione. Poi si unirono scudo contro scudo, offrendo una barriera al nemico.

Mentre i persiani si schieravano a difesa lungo la costa, l'avanzata greca vedeva gli ateniesi (guidati da Xanthippus) marciare sulla spiaggia e gli spartani che occupavano le alture lungo il lato montano.

Quindi mentre gli spartani erano ostacolati dal terreno difficoltoso, gli ateniesi sull'altra ala erano già vicini al nemico. Fintanto che i persiani resistettero, la loro difesa fu tenace, ma quando arrivarono gli ateniesi ed i loro alleati urlando ed attaccando con ferocia, le cose iniziarono a cambiare.

Poiché, passando la linea degli scudi e correndo avanti tutti assieme, i greci si abbattono sui persiani i quali, sebbene sostenessero la carica e tenessero a lungo il campo, alla lunga si ritirarono nei loro trinceramenti. Qui gli ateniesi stessi, assieme a quelli che seguirono nella linea di battaglia, i Corinti, i Sicyoniani, ed i Troezeniani, esercitarono una tale pressione sul nemico da entrare nella fortezza assieme a questo. Quando la fortezza fu presa, i barbari non offrirono più resistenza, ma fuggirono, tutti tranne solo i persiani. Questi continuarono a combattere in piccoli gruppi contro i greci, che continuavano ad entrare nei loro trinceramenti. Fu in questo momento che i due comandanti persiani della flotta fuggirono, mentre i due comandanti persiani di terra morirono nei combattimenti.

I persiani continuarono comunque a resistere, quando i Lacedemoni, e la loro parte dell'esercito, raggiunsero il campo unendosi alla battaglia. Il numero di greci che caddero nella battaglia non fu piccolo; in particolare i Sicyoniani persero molti uomini incluso il loro generale.

La parte dell'esercito persiano che veniva da Samos, sebbene disarmata, rimaneva ancora nel campo, vedendo sin dall'inizio della battaglia che la vittoria era in dubbio, fecero tutto quello che era in loro potere per aiutare i greci e gli altri ionici seguirono l'esempio rivoltandosi ed attaccando i persiani.

Solo pochi superstiti dei persiani e dei barbari che fuggirono riuscirono a ritornare nella loro capitale Sardis.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa di Mycale.

Bilanciamento del Gioco

I greci, che hanno quasi lo stesso totale di Punti Rotta dei Persiani, hanno un Livello di Ritirata migliore perché, secondo Erodoto, erano al picco del morale avendo saputo in qualche modo della vittoria a Plataea. Sarebbe forse più realistico abbassarlo di 50.

I greci hanno unità migliori, in termini di sistema d'armi e TQ ma, per molti turni, i persiani sono superiori in numero ed in arcieri, che sembrano assenti nel campo greco. I greci sono leggermente favoriti.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

Includiamo due scenari: lo scontro frontale e la battaglia di incontro.

Lo Scontro Frontale

L'Esercito Persiano sotto il comando di Tigranes ed Artayntas

Il giocatore persiano riceve le seguenti unità tra le pedine persiane. Il giocatore persiano può piazzare le sue unità entro la sua zona come desidera.

Unità	Esagoni
Comando Fanteria Media	
Tigranes [OC] [a], Persia MI (5-6, 11-21) [c]	4814-4826
Comando Arcieri	
Masistes [b], Bithynia LI Arcieri (1-2), Persia LI Arcieri (29-38),	4914-4925
Comando Marinai [d]	
Artayntas [a], Phrygia LI (1-2), Sardis LI (1-4)	5015-5024

AM: Fanteria Media, Arcieri, Marinai, e Momentum

[a] = Il sostituto al comando di Tigranes è il suo Rimpiazzo se ucciso, Mardontes. Il rimpiazzo di Artayntas è il suo sostituto al comando, Ithanitres.

[b] = Un figlio del vecchio re, Dario.

[c] = Gli "alleati" persiani sembra provenissero da città-stato sotto il governo persiano e da satrapi, non indicati nelle fonti antiche ma probabilmente molto simili a quelle a Plataea e vicine a Sardis. Gran parte delle truppe persiane vere e proprie erano in Grecia; sembra che l'esercito di Tigranes fosse di soldati di seconda linea e reclute.

[d] = I marina persiani – truppe provenienti dalla flotta – erano principalmente rematori e marinai, non combattenti come invece erano i greci. Sono trattati come fanteria leggera.

Tigranes è il Comandante Supremo dell'esercito persiano ed il Comandante di Formazione del Comando Fanteria Media. Masistes è il Comandante di Formazione del Comando Arcieri, mentre Artayntas lo è per il Comando Marinai.

L'esercito greco sotto il comando di Leotychides e Xanthippus

Il giocatore Greco riceve le seguenti unità dalle pedine di Sparta, Atene (*), e Stati Minori Greci (**).

Il giocatore greco può sistemare le proprie unità entro le rispettive zone come desidera.

Unità	Esagoni
Comando Ateniese	
*Xanthippus [OC], Atene HO (2) 4324-4325 *Atene Marinai HO [a]	4323
**Corinth HO (1-2) [a]	4321-4322
**Sicyon HO [a]	4320
**Troezen HO [a]	4319
**Greca LI (1)	4318
Comando Fanteria Leggera	
**Perilaus [c], Greca LI (2-9)	4215-4225

Rinforzi: Le seguenti unità, tutte facenti parte dell'ala sinistra principalmente spartana, sotto il comando di Leotychides, entrano in qualsiasi momento dagli esagoni 3612-14. Tutti i Rinforzi – inclusa la LI – devono entrare in formazione di colonna. Una volta che la LI esce dalla formazione di Colonna, non la può riassumere.

Comando Spartano

Leotychides [OC], Sparta HO (4-5), Messene HO [a], Elis HO [a], Achaea LI (1-2)

AM: Atene, Sparta, Fanteria Leggera, e Momentum

[a] = Queste sono le pedine di Opliti singoli.

[b] = Perilaus era in realtà il comandante degli Sicyoni.

Xanthippus e Leotychides sono sia Comandanti Supremi che Comandanti di Formazione per i Comandi di Fanteria Ateniese e Spartano rispettivamente. Il giocatore greco può usare uno dei comandanti per influenzare l'Iniziativa, la Prevaricazione ed il Momentum; comunque, in nessun caso il comandante può usare il Comando dell'altro per la Prevaricazione o il Momentum. Entrambi possono designare il Comando Fanteria Leggera. Perilaus è il Comandante di Formazione per il comando Fanteria Leggera.

Scenario Battaglia di Incontro

Tutte le unità persiane iniziano entro il Campo persiano ... una per esagono. Per il piazzamento iniziale, gli esagoni 5326, 5526, 5726, e 5926 sono considerati parte del campo. La disposizione è libera per il persiano.

Le unità ateniesi (quelle che iniziano schierate sulla mappa nello scenario dello Scontro Frontale) iniziano fuori mappa (alla testa di ponte greca) ed entrano sulla mappa nel primo turno dagli esagoni 3620-24, inclusi. Pagano il costo del primo esagono dove entrano, più il costo pagato da qualsiasi unità che precede. Tutte devono entrare. Queste unità possono (non sono obbligate) entrare in Colonna.

Le unità spartane (quelle che entrano in gioco come nello scenario Scontro Frontale) possono entrare, come fanno in quello scenario, ma a partire dal turno 3.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

I greci hanno l'Iniziativa all'inizio di entrambi gli scenari.

Terreno

Tutti gli esagoni di livello 2 e 3 sono considerate di terreno Difficile (molto roccioso). E sebbene il campo persiano sia stato coinvolto alla fine della battaglia, lo fu con le truppe persiane in fuga, quindi abbiamo ignorato tutte le regole relative. Le truppe persiane entro il campo possono uscire solo da uno dei cancelli.

Avanzata in Combattimento degli Opliti

La regola 6.2 non si applica alle unità Opliti che entrano sulla mappa, sia come Rinforzi o nello scenario Battaglia di Incontro, mentre le unità sono in formazione di Colonna. Una volta che un'unità Opliti si trova in stato normale, applicate la regola 6.2.

Nello scenario Battaglia di Incontro, la regola 6.2 non si applica alle unità in formazione normale sino alla loro terza attivazione. Pertanto, il giocatore ha l'attivazione di entrata e la seguente per comporre la sua linea.

Formazione Muro di Scudi

Le unità di Fanteria Media persiana (MI) possono usare la regola Muro di Scudi con l'eccezione che non vi è modifica alla Superiorità (9.72 Punto #2). Il tiro di dado per la risoluzione del Corpo a Corpo viene invece ridotto di (-2).

Campo Persiano

Le unità persiane in rotta il cui percorso al Bordo di Ritirata passa attraverso il campo persiano possono terminare la ritirata in un esagono di campo a scelta del persiano. un'unità in rotta nel campo non deve fare il movimento di rotta, ma se lo fa, deve muovere di tutta la MP verso il Bordo di Ritirata. Le unità persiane in rotta nel Campo sono trattate come eliminate per gli RP. Se recuperano, modificate la conta degli RP di conseguenza.

Bordo di Ritirata

Il Greco si ritira verso il bordo occidentale (36xx), il persiano verso quello orientale (60xx).

Vittoria

L'esercito greco si ritira quando sono state eliminate unità per almeno 55 Punti Rotta. L'esercito persiano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno 45 Punti Rotta

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Greco	21	138	40%	5.6
Persiano	31	135	35%	4.4

Versione Regolamento Semplificato

Mycale (479 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa 1 ora e ½.

Bilanciamento: I greci sono favoriti.

Tabella della Formazione – Persiani	
Comandante	Formazione
Tigranes [OC] /2	Comando Fanteria Media
Masistes /1	Comando Arcieri
Artayntas	Comando Marinai

Unità persiane con Lato Ridotto: Nessuna.

Tabella della Formazione – Greci	
Comandante	Formazione
Xanthippus [OC] /2	Comando Ateniese
Leotychides [OC] /2	Comando Spartano
Perilaus	Comando Fanteria Leggera

Sia Xanthippus che Leotychides sono Comandanti Supremi. Il Greco può attivare il Comando Fanteria Leggera assieme con il Comando Ateniese o Spartano se Perilaus si trova entro rispettivamente entro il raggio di comando di Xanthippus o Leotychides. Vedere 4.14 Formazioni Multiple.

Comunque, una sola di delle Formazioni può essere posta In Comando; le unità dell'altra sono automaticamente Fuori Comando.

Unità greche con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Il giocatore greco gioca per primo all'inizio di entrambi gli scenari. Non si tira il dado.

Terreno: Usate la regola standard dello scenario.

Avanzata in Combattimento degli Opliti: Usate la regola standard del gioco.

Formazione Muro di Scudi: Le unità persiane di Fanteria Media (MI) possono usare la regola Muro di Scudi con l'eccezione che il DRM nel Corpo a Corpo è zero quando difendono contro gli Opliti.

Campo Persiano: Ignoratelo

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Persian: 45 Punti Rotta

Greco: 55 Punti Rotta

TANAGRA

Gli Ateniesi sotto il comando di Myronidas contro gli Spartani sotto il comando di Nicomedes
Boeotia, Grecia ~ Estate 457 a.C.



Commento Storico

Tanagra fu una battaglia tipica combattuta nel 5° secolo a.C. – prima delle invasioni persiane – dove entrambe le parti semplicemente si spingevano colpendosi. I ranghi delle falangi erano probabilmente di profondità da 6 a 8 ranghi, e gli spartani erano gli unici soldati “di professione”; tutti gli altri erano contadini che si armavano da sé. Faceva parte della guerra iniziale tra Atene e Sparta.

La battaglia venne combattuta a Tanagra in Boeotia. Agli ateniesi si unì la cavalleria dei loro alleati della Tessaglia, ma questi passarono agli spartani durante la battaglia. Gli ateniesi portarono con sé un grosso contingente di opliti che era supportato da un certo numero di alleati inclusi gli Argivi (che inviarono 1.000 fanti pesanti). Il numero totale indicato da Tuciddide è di 14.000 esclusa la cavalleria comunque poco numerosa. Questo era un grosso esercito per una città stato dell'epoca.

L'esercito spartano alleato, comandato da Nicomedes, era composto da 1.500 spartani e 10.000 soldati alleati. Un gruppo di cavalieri Tessali si unì agli spartani (provenendo dall'esercito ateniese) durante la battaglia, secondo Tuciddide. Dopo pesanti perdite da entrambe le parti, venne dichiarata la vittoria spartana e dei loro alleati. I Lacedemoni tornarono poi in patria attraversando l'istmo.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa Ephesus-Tanagra-Leuctra. Il campo di battaglia, tipico dell'epoca, era piatto e senza terreni degni di nota.

Bilanciamento del Gioco

Gli ateniesi hanno un vantaggio numerico iniziale, sebbene i loro opliti non sono così validi come quelli spartani. I Tessali possono compensare questo sbilanciamento. L'esito dipende dalle tattiche usate dai giocatori. Non vi è un favorito.

Durata del Gioco

Circa 2 ore.

Schieramenti Iniziali

L'esercito ateniese sotto il comando di Myronidas

Il giocatore ateniese riceve le seguenti unità dalle pedine di Atene.

Comando Opliti

Myronidas [OC]

Atene HO (5-14)

Argos HO (4)

Momentum ^[a]

Thessaly LC (1-2)

^[a] = Vedere la regola speciale qui sotto.

AM: Opliti e Momentum

Myronidas è il Comandante Supremo ateniese e Comandante di Formazione per il Comando Opliti.

L'ateniese si piazza per primo in qualsiasi esagono nelle file 5200 o superiori sino alla 5700 inclusa, ma ad almeno 3 esagoni dai bordi della mappa. Gli opliti sono schierati in esagoni contigui in una singola fila entro l'area di schieramento sopra menzionata. La cavalleria deve essere posta ovunque in quell'area in esagoni non occupati da un'unità combattente. Myronidas viene posto con qualsiasi unità amica di Opliti.

L'esercito Spartano sotto il comando del Re Nicomedes

Il giocatore spartano riceve le seguenti unità dalle pedine di Sparta e Città Minori Greche (*).

Comando Opliti

Nicomedes [OC]

Messene HO (1-2)

*Corinth HO (2-3)

Epidauros HO (1-2)

Sparta HO (4)

Elis HO

*Sicyon HO (2)

AM: Opliti e Momentum

Nicomedes è il Comandante Supremo spartano e Comandante di Formazione per il Comando Opliti. Il giocatore spartano pone le sue unità in qualsiasi esagono nelle file 4400 o inferiori sino alla 3900 inclusa, ma ad almeno 3 esagoni dai bordi della mappa. Gli opliti sono schierati in esagoni contigui in una singola fila entro l'area di schieramento sopra menzionata. Nicomedes viene posto con qualsiasi unità amica di Opliti.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Il giocatore spartano ha l'Iniziativa per il primo Turno di Gioco.

Cavalleria della Tessaglia

Non vi è AM – per nessuna delle parti – per la cavalleria. Se l'ateniese (in seguito lo spartano) desidera attivare la cavalleria, lo fa con un AM Momentum (senza DR), ma nessuna altra unità si può attivare. Quando sono attivate, le unità sono In Comando, non è necessario alcun comandante. Queste unità possono Sganciarsi e Recuperare usando l'OC ateniese o spartano per questo fine.

Il giocatore spartano può tentare di far passare dalla sua parte i Tessali. Per farlo, usa il suo AM Momentum (che non può poi essere usato per attivare i suoi opliti). Tira un dado:

- Con 6-9, i Tessali sono ora controllati dal giocatore spartano e si attivano immediatamente. Se una di queste unità è Ingaggiata in questo momento, riceve immediati ordini di Sganciarsi, senza tirare il dado. Può essere attivata con un successivo AM Momentum spartano.

- Con 0-5 non accade nulla, a parte aver sprecato un AM Momentum. L'ateniese non può tentare di riprendere i Tessali dalla sua parte.

Vittoria

L'esercito ateniese si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **45** Punti Rotta. L'esercito spartano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **35** Punti Rotta. Se i Tessali disertano e passano agli spartani, queste unità contano come Punti Rotta per gli ateniesi come se fossero state eliminate. Se gli spartani controllano i Tessali, qualsiasi unità di cavalleria Tessali eliminata dopo che ne ottengono il controllo conta come Punti Rotta per lo spartano.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Ateniese	13	141	30%	5.8
Spartano	9	112	30%	6.2

Versione Regolamento Semplificato

Tanagra (457 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa 1 ora.

Bilanciamento: Pari.

Tabella della Formazione – Atene	
Comandante	Formazione
Myronidas [OC]/2	Comando Opliti
(Ausiliari)	Cavalleria Tessali

Unità ateniesi con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Sparta	
Comandante	Formazione
Nicomedes [OC]/2	Comando Opliti

Unità spartane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Lo spartano gioca per primo. Non vi è tiro di dado.

Cavalleria Tessali: La cavalleria Tessali non può essere attivata in turni di gioco consecutivi. Lo spartano può tentare di ottenere il controllo della Cavalleria Tessali come sua unica Azione per il Turno di Giocatore. Per farlo, tira un dado, se ottiene 6 o più ne ottiene il controllo per il resto della partita e può attivarla in turni di giocatore futuri. La Cavalleria Tessali conta per i Punti Rotta come per lo scenario standard.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Atene: 45 Punti Rotta

Sparta: 35 Punti Rotta

Bordo di Ritirata

Gli ateniesi si ritirano verso il bordo mappa meridionale (60xx), gli spartani verso il bordo settentrionale (36xx).

DELIUM

Gli Ateniesi sotto il comando di Hippocrates contro i Boeoti sotto il comando di Pagondas
Boeotia, Grecia ~ Inverno 424 a.C.



Commento Storico

Nel 424 a.C., i generali ateniesi Demosthenes ed Hippocrates pianificarono di invadere la Boeotia. Demosthenes erroneamente salpò troppo presto, non poté attaccare, e si ritirò. Hippocrates arrivò poi in Boeotia con un esercito ateniese. I Boeoti, comandati da Pagondas, riunirono il loro esercito per combattere Hippocrates. Pagondas lo mosse in posizione vicino agli ateniesi, sebbene entrambe le armate fossero nascoste alla vista reciproca da una collina. I Boeoti avevano 7.000 opliti, 1.000 cavalieri, 500 peltasti e 10.000 fanti leggeri. L'ala destra era formata da truppe da Tebe, ed i tebani si schierarono con una profondità di 25 uomini invece dei soliti 8; il centro era composto da soldati da Haliartus, Coronea e Copaea; e l'ala sinistra da soldati da Thespieae, Tanagra, ed Orchomenus. Si unirono in seguito molti fanti leggeri tipo schermagliatori da Locris.

Gli ateniesi avevano un po' più di opliti e circa lo stesso numero di cavalieri, ma pochissime truppe leggere che potessero agire da Schermagliatori. Si schierarono con la solita profondità. Per l'asimmetria nello schieramento, l'ala destra tebana avrebbe quasi certamente vinto, ma proprio per lo schieramento, la linea di opliti ateniese era più lunga e poteva aggirare la sinistra Boeota. Questo schieramento particolare da parte del generale tebano Pagondas spiega lo sviluppo successivo degli eventi e lo sviluppo della battaglia.

I Boeoti caricarono inaspettatamente mentre Hippocrates stava parlando ai suoi uomini. Il centro vide i combattimenti più duri. Come racconta Tuciddide, l'ala sinistra Boeota fu circondata e quasi sconfitta e solo il contingente di Thespieae teneva il campo. La linea ateniese vittoriosa si scompose nel girare attorno al contingente di Thespieae per circondarlo. Alcuni degli opliti ateniesi combatterono e si uccisero gli uni gli altri quando si incontrarono sull'altro lato, scambiando gli amici per nemici. Pagondas inviò la sua cavalleria per dare sostegno all'ala sinistra Boeota e gli ateniesi vennero a loro volta sconfitti. Nel frattempo, l'ala destra Boeota vinse, e gli ateniesi li fuggirono. Quando il centro ateniese vide che le due loro ali erano sconfitte, fuggì anch'esso. Furono uccisi circa 500 Boeoti e 1.000 ateniesi, incluso Hippocrates.

I Boeoti inseguirono gli ateniesi sino al calare delle tenebre. Gran parte degli ateniesi tornarono nel forte di Delium, dove un araldo Boeota annunciò che stavano offendendo la terra sacra dei Boeoti e che dovevano partire. Gli ateniesi risposero che quelle terre erano loro e quindi sacre per loro, e che le tenevano per difendersi dai Boeoti, che erano alleati degli spartani.

Pagondas usò una tattica pianificata in una delle prime volte nella storia. Nei secoli precedenti, le battaglie tra le città stato greche erano scontri relativamente semplici tra formazioni ammassate di opliti, dove la cavalleria non aveva un ruolo importante e tutto dipendeva dalla unione e forza dei ranghi ammassati della fanteria. A Delium, Pagondas usò ranghi più profondi, riserve, interventi della cavalleria, schermagliatori leggeri e cambi graduali di tattica durante la battaglia. Queste novità furono in seguito sfruttate dai tebani comandati da Epaminondas e da altri nei secoli seguenti.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa di Delium.

Bilanciamento del Gioco

Gli ateniesi hanno la superiorità numerica in termini di Opliti, ma i Boeoti hanno un vantaggio significativo in truppe leggere. I Boeoti sono favoriti, sebbene l'esito dipenda dalla tattica usata dai giocatori.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

L'esercito dei Boeoti, sotto il comando del Beotarca Pagondas ^[a]

Il giocatore Boeota riceve le seguenti unità dalle pedine di Tebe/Boeotia e Greci Medei (*). Tutte le unità sono orientate a sud.

Unità

Esagoni

Comando Opliti

Pagondas [OC]	qualsiasi esagono
Thebes HO (DD) ^[b]	1620-1621
Haliartus HO	1618-1619
Coronea HO	1616-1617
Copaea HO	1614-1615
Tanagra HO	1612-1613
Orchomenus HO	1610-1611
Thespieae HO	1608-1609
Thessaly PL (8)	1607

Comando di Cavalleria

*Boeotia LC (1-2), Boeotia LC (3-4)	1603, 1605, 1623, 1625
-------------------------------------	------------------------

Comando Schermagliatori

Locris SK (1-10)	Qualsiasi 5 entro 2 esagoni da 1824 Qualsiasi 5 entro 2 esagoni da 1804
------------------	--

AM: Opliti, Cavalleria, Schermagliatori, Momentum

^[a] = Beotarca è il termine usato alla Lega Boeota per i propri generali.

^[b] = Usate la pedina speciale di Falange a Doppia Profondità tebana, vedere 9.61.

Pagondas è il Comandante Supremo Boeota e Comandante di Formazione per il Comando Opliti. I comandi di Cavalleria e Schermagliatori sono "Comandi senza Comandante", vedere 5.51.

L'esercito Ateniese, sotto il comando di Hippocrates

Il giocatore ateniese riceve le seguenti unità dalle pedine di Atene. Tutte le unità sono orientate a nord.

Unità

Esagoni

Comando Opliti

Hippocrates [OC]	qualsiasi esagono
------------------	-------------------

Atene HO (5-13)

2904-2921

Comando di Cavalleria

Atene LC (1-3)

2901, 2902, 2903

Comando Schermagliatori

Atene SK (2-3)

entro 2 esagoni da un'unità ateniese

AM: Opliti, Cavalleria, Schermagliatori, Momentum

Hippocrates è il Comandante Supremo ateniese e Comandante di Formazione del Comando Opliti. I comandi di Cavalleria e Schermagliatori sono “Comandi senza Comandante”, vedere 5.51.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Il giocatore Boeota ha l'Iniziativa per il primo Turno di Gioco.

Avanzata Boeota

I Boeoti usarono la collina per occultare il loro avvicinamento, prendendo di sorpresa gli ateniesi. Per riprodurre questo accadimento, gli Opliti ateniesi non possono muovere sino a quando non vi è un Oplita Boeota in avanzata (con il segnalino secondo 6.22) entro la visuale di qualsiasi Oplita ateniese. Si applica la regola 6.2 agli Opliti Boeoti a partire dalla loro seconda attivazione.

Falange Tebana a Doppia Profondità

Lo schieramento iniziale usa la speciale pedina grande e la regola 9.61 per riprodurre la maggiore profondità. Il giocatore Boeota può invece scegliere uno schieramento più tradizionale. Per questo fine, abbiamo fornito due pedine di HO Tebane (3,4). Si schierano nella linea di opliti, estendendo la linea negli esagoni 1607-6, spostando i peltasti e la LC per fare posto.

Bordo di Ritirata

Le unità Boeote si ritirano verso il bordo mappa settentrionale, le unità ateniese verso il bordo meridionale.

Vittoria

L'esercito Boeota si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **40** Punti Rotta. L'esercito ateniese si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **40** Punti Rotta.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Boeoti	22	126	30%	4.5
Ateniese	14	125	30%	5.4

Versione Regolamento Semplificato

Delium (424 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa 1 ora.

Bilanciamento: Pari.

Tabella della Formazione – Boeoti	
Comandante	Formazione
Pagondas [OC]/3	Comando Opliti
(ausiliari)	Comando di Cavalleria
(ausiliari)	Comando Schermagliatori

Unità ateniesi con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Atene	
Comandante	Formazione
Hippocrates [OC]/2	Comando Opliti
(ausiliari)	Comando di Cavalleria
(ausiliari)	Comando Schermagliatori

Unità spartane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Primo Giocatore: Il giocatore dei Boeoti agisce per primo. Non vi è tiro di dado.

Avanzata dei Boeoti: Usate la regola standard dello scenario.

Falange Tebana a Doppia Profondità: Vedere 10.71 per le regole speciali per la falange a doppia profondità. Il giocatore Boeota può a sua discrezione usare le due unità di Falangi di Opliti tebane invece, secondo la regola standard dello scenario.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

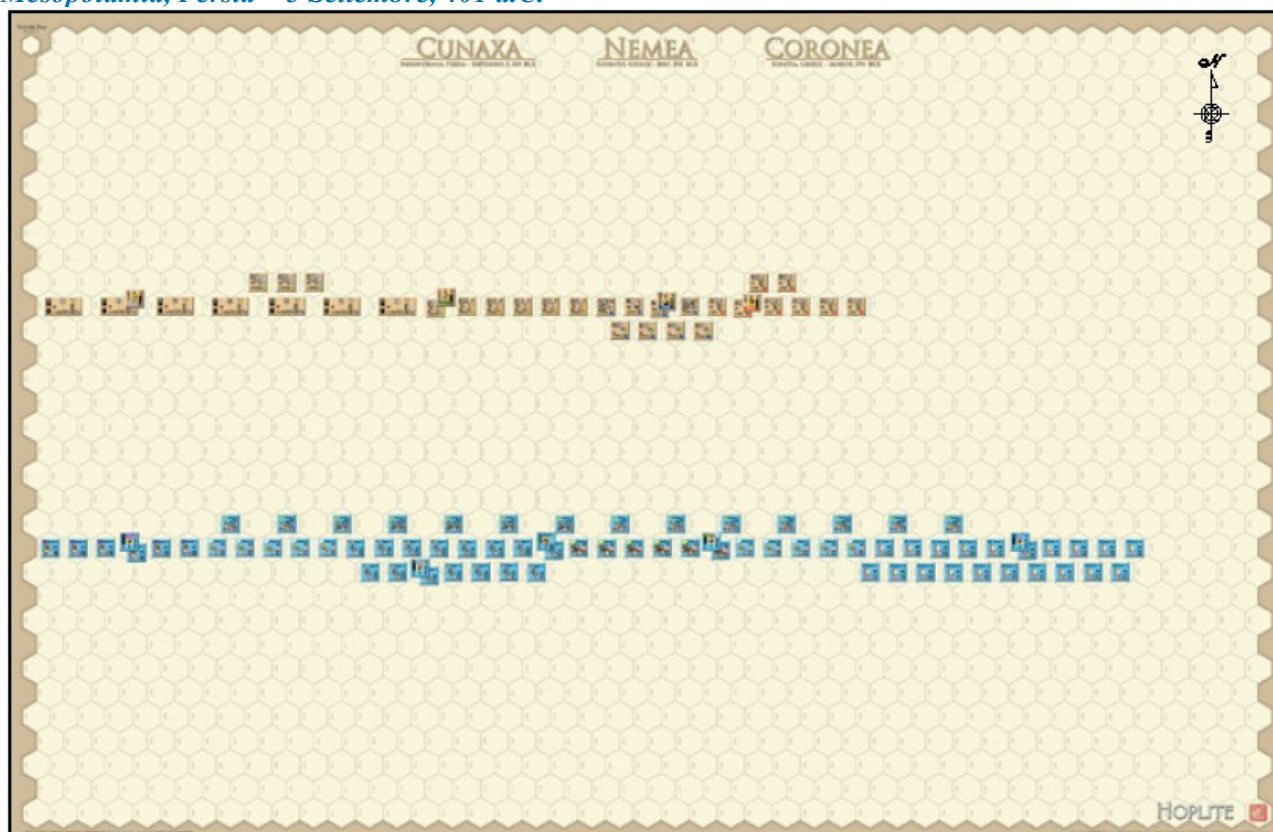
Boeoti: 40 Punti Rotta

Ateniese: 40 Punti Rotta

CUNAXA

Artaxerxes II Grande Re di Persia contro Cyrus il Giovane

Mesopotamia, Persia ~ 3 Settembre, 401 a.C.



Commento Storico

La Battaglia di Cunaxa venne combattuta nel 401 a.C. tra Cyrus il Giovane ed il suo fratello più anziano Arsaces, che aveva ereditato il trono come Artaxerxes II nel 404 a.C. La grande battaglia della rivolta di Cyrus ebbe luogo 50 miglia a nord di Babilonia, a Cunaxa, sulla riva sinistra del fiume Eufrate.

Cyrus radunò un esercito di mercenari greci, composta da 10.400 opliti (disposti in falangi di 18 ranghi) e 2.500 peltasti, sotto il comando del generale spartano Clearchus, e si scontrarono con Artaxerxes a Cunaxa. Aveva anche sotto il suo comando una numerosa forza di reclute sotto il suo secondo in comando Ariaeus. La forza dei persiani viene indicata dalle fonti in un impossibile 1.200.000 uomini. Nessun commentatore moderno trova credibile tale cifra, ma sembra che Artaxerxes avesse un grande superiorità numerica e di fronte.

Cyrus schierò i mercenari greci sulla destra, vicino al fiume. Oltre a questo avevano come supporto alla loro destra circa 1.000 cavalieri come era tradizione nelle battaglie in quest'epoca. Per i greci questo era il posto d'onore. Cyrus stesso con 600 guardie del corpo stava al centro, alla sinistra dei mercenari greci – il posto dove solitamente i monarchi persiani si ponevano nell'ordine di battaglia. Le truppe asiatiche di Cyrus erano sul fianco sinistro.

Cyrus ordinò a Clearchus di schierarsi davanti al Re ma questi vide il buon ordine delle truppe schierate a difesa del re persiano, e temendo l'accerchiamento dall'imponente esercito di Artaxerxes si rifiutò. I greci si posizionarono rapidamente alla destra mentre le truppe di Ariaeus stavano ancora schierandosi dalla colonna di Marcia.

Dall'altra parte, Artaxerxes II pose la sua cavalleria pesante sul suo fianco sinistro accanto al fiume. Si suppone che Artaxerxes fosse al centro della sua linea con la sua cavalleria persiana (che era tra le migliori al mondo e ben superiore a qualsiasi cavalleria che Cyrus o i greci potessero schierare) che era alla sinistra di Cyrus, essendo la sua linea più lunga – ma è possibile che Artaxerxes fosse effettivamente sull'ala destra dell'esercito persiano, che superava la linea di Cyrus in modo alquanto significativo, essendo in grado di schierare molte più truppe.

Cyrus poi si avvicinò a Clearchus e gli ordinò di muovere nel centro alla ricerca di Artaxerxes. Ma Clearchus, non desiderando farlo – temendo per il suo fianco destro – si rifiutò e promise a Cyrus che si “sarebbe preoccupato che tutto andasse bene”. Cyrus desiderava porlo al centro in quanto i greci erano le truppe migliori per sconfiggere la cavalleria persiana di elite e nel farlo uccidere il Grande Re, ottenendo quindi il trono persiano per sé. Clearchus si rifiutò di farlo per l'insicurezza che avevano i greci per il loro fianco destro, che tendeva a spostarsi. Che Clearchus non obbedisse all'ordine è un segno del livello di controllo che Cyrus aveva sul suo esercito.

I greci, schierati sulla destra di Cyrus ed inferiori in numero, caricarono il fianco sinistro dell'esercito di Artaxerxes, che ruppe le fila e fuggì prima che arrivassero a tiro di freccia. Sul fianco destro persiano però il combattimento fu molto più difficile e lungo. Cyrus personalmente caricò la guardia del corpo del fratello e venne ucciso da un giavellotto, il che fece fuggire i ribelli. Solo i mercenari greci, che non avevano avuto la notizia della morte di Cyrus ed erano armati pesantemente, tennero il campo. Clearchus avanzò contro l'ala destra avversaria molto più numerosa e la fece ritirare. Nel frattempo, le truppe di Artaxerxes presero il campo greco distruggendo i loro depositi di cibo.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa Cunaxa-Nemea-Coronea. L'unico terreno degno di nota sarebbe il fiume Eufrate, che è appena fuori mappa oltre la riga di esagoni xx00.

Bilanciamento del Gioco

Artaxerxes ha una grande superiorità numerica ed un fronte che supra di molto l'ala sinistra di Cyrus. Questo rende molto difficile a Cyrus vincere, a meno che i suoi opliti possano causare un tale danno alla sinistra avversaria e poi passare al suo centro prima che Artaxerxes possa reagire. Questa battaglia è meglio intesa per riprodurre un evento storico. Artaxerxes è molto favorito. Quale bilanciamento del gioco, date a Cyrus una Iniziativa di 4 invece che usare il valore indicato sulla pedina.

Durata del Gioco

Circa 3-4 ore.

Schieramenti Iniziali

L'esercito di Artaxerxes II il Grande Re di Persia

Il giocatore di Artaxerxes riceve le seguenti unità dalle pedine persiane.

Unità	Esagoni
Artaxerxes [OC]	in qualsiasi esagono tra 2119-2124 inclusi
Comando di Cavalleria Pesante	
Tissaphernes, Bactria HC (1-6)	2100-2105
Comando Arcieri ^[a]	
Artagerses, Persia LC Arcieri (3-8)	2119-2124
Persia LI Arcieri (28-37)	2106-2110, 2125-2129
Comando Fanteria Pesante	
Gobrias, Egitto HI (1-15)	2111-2118, 2012-2018

Comando Fanteria Media

Arbaces, Persia MI (4-23)

2130-2139, 2030-2039

Comando Carri da GuerraPersia CH (1-14) ^[b]

in qualsiasi esagono della riga 2200

*Tutte le unità sono orientate a nord.***AM:** Cavalleria Pesante, Arcieri, Fanteria Pesante, Fanteria Media, Carri da Guerra e Momentum.^[a] = Gli LC ed LI Arcieri persiani fanno parte di un singolo comando sebbene ciascun tipo abbia una striscia di comando diversa sulla pedina.^[b] = Questi Carri da Guerra avevano lame, il che sembra pericoloso, ma si dimostrò inutile nei suoi effetti. Artaxerxes aveva 140 Carri da Guerra, rispetto ai 20 di Cyrus.

Artaxerxes è il Comandante Supremo del suo esercito ma non comanda una Formazione. Tissaphernes, Artagerses, Gobrias, ed Arbaces sono Comandanti di Formazione e comandano la Cavalleria Pesante, Cavalleria Leggera/Fanteria, Fanteria Pesante e Fanteria Media rispettivamente. Il Comando dei Carri da Guerra è un “Comando senza Comandante”, vedere 5.51.

L'esercito di Cyrus, il Giovane, Pretendente al Trono

Il giocatore di Cyrus riceve le seguenti unità dalle pedine Ribelle Persiano/Greci Medei.

Unità**Esagoni****Comando Opliti**

Clearchus, Mercenari Greci HO (1-7)

3100-3113

Comando Cavalleria Leggera-Peltasti

Menon, Thessaly PL (1-6)

3114-3119

Paphlagonia LC (1-3) ^[a]

in qualsiasi esagono tra 3201-3210 inclusi

Comando di Cyrus

Cyrus [OC], Guardia HC (1-2)

3121, 3122

Persia CH (1-2)

3120, 3123

Persia LI Arcieri (1-4)

3021-3024

Comando Fanteria Leggera

Ariaeus, Asia LI (1-8)

3124-3129, 3226, 3227

*Tutte le unità sono orientate a sud.***AM:** Cyrus, Opliti, Cavalleria Leggera-Peltasti, Fanteria Leggera, Momentum^[a] = I Paphlagoni erano in effetti sotto il comando di tale Proxenus. Per il gioco, e considerando che sia Menon che Proxenus erano Tessali, li abbiamo messi nello stesso Comando. Sono in tre, ma possono essere posti in qualsiasi tra gli esagoni indicati.

Cyrus è il Comandante Supremo del suo esercito ed il Comandante di Formazione per gli Arcieri, Carri da Guerra, e Cavalleria Guardia. Clearchus, Menon, ed Ariaeus sono Comandanti di Formazione e comandano rispettivamente gli Opliti, Cavalleria Leggera-Peltasti, e Fanteria Leggera

Regole Speciali dello Scenario**Iniziativa**

Il giocatore di Cyrus ha l'Iniziativa nel primo turno di gioco.

Opliti Greci Mercenari

Gli Opliti Greci Mercenari erano disciplinati ed esperti. Pertanto, queste unità sono considerate Opliti Spartani come indicato sulla loro pedina.

Bordo di Ritirata

Le unità di Artaxerxes si ritirano verso il bordo mappa meridionale (10xx), quelle di Cyrus verso il bordo mappa settentrionale (42xx).

Vittoria

L'esercito di Artaxerxes si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **90** Punti Rotta. L'esercito di Cyrus si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **70** Punti Rotta. Il giocatore di Artaxerxes vince se/quando Cyrus viene ucciso. Il giocatore di Cyrus vince se uccide Artaxerxes.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Artaxerxes	71	320	30%	4.8
Cyrus	32	225	30%	5.5

Scenario con Schieramento Libero

Il giocatore di Artaxerxes schiera il suo esercito per primo ovunque nella fila di esagoni 2200 ed inferiore. Dopo il giocatore di Cyrus si schiera ovunque nella riga 3100 e superiore.

Versione Regolamento Semplificato

Cunaxa (401 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa 2 ore.

Bilanciamento: Favorisce Artaxerxes.

Tabella della Formazione – Artaxerxes	
Comandante	Formazione
Artaxerxes [OC] /3	Nessuno
Tissaphernes /1	Comando di Cavalleria Pesante
Artagerses	Comando Arcieri
Gobrias	Comando Fanteria Pesante
Arbaces	Comando Fanteria Media
(ausiliari)	Comando Carri da Guerra

Unità di Artaxerxes con Lato Ridotto: Nessuna.

Tabella della Formazione – Cyrus	
Comandante	Formazione
Cyrus [OC] /3	Comando Cyrus
Clearchus /2	Comando Opliti
Ariaeus	Comando Fanteria Leggera
Menon	Comando Cavalleria Leggera-Peltasti

Il giocatore di Cyrus può attivare il Comando Cyrus assieme al Comando Fanteria Leggera o quello di Cavalleria Leggera-Peltasti o entrambi, se i rispettivi Comandanti di Formazione si trovano entro il Raggio di Comando di Cyrus. Vedere 4.14 Formazioni Multiple. Comunque, una sola delle Formazioni può essere posta In Comando; le unità nell'altra Formazione(i) sono automaticamente Fuori Comando.

Unità di Cyrus con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Il giocatore di Cyrus gioca per primo, senza tirare il dado.

Opliti Mercenari Greci: Usate la regola standard dello scenario.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Artaxerxes: 90 Punti Rotta

Cyrus: 70 Punti Rotta

NEMEA

Sparta ed Alleati sotto il comando di Aristodemus contro Tebe ed Alleati

Corinto, Grecia ~ Luglio 394 a.C.



Commento Storico

La Battaglia di Nemea (394 a.C.) fu una battaglia delle Guerre Corinte, tra Sparta e città alleati di Argos, Atene, Corinto contro Tebe. La battaglia venne combattuta in territorio corinto e fu una vittoria spartana decisiva, che – assieme alla Battaglia di Coronea che ebbe luogo successivamente lo stesso anno – diede a Sparta il vantaggio nei primi combattimenti sul territorio greco.

Nel 394 a.C., il consiglio riunì le proprie forze a Corinto. Un esercito spartano sotto il comando di Aristodemus, il tutore del re ragazzo Agesipolis, venne inviato a nord da Sparta per sfidare gli alleati. L'esercito alleato, nel frattempo, attendeva a Corinto, mentre il consiglio dibatteva su chi dovesse comandarlo. Prima di aver raggiunto la decisione, l'esercito spartano entrò in territorio Corinto, devastando e saccheggiando il territorio sul suo percorso. Gli alleati marciarono incontro agli spartani, ed i due eserciti si scontrarono vicino al letto asciutto del fiume Nemea.

L'esercito spartano era composto da circa 18.000-19.000 opliti, con relative truppe leggere; tra gli opliti, 6.000 erano spartani, il resto proveniva da altri stati della Lega del Peloponneso. Vi era anche di 600 cavalieri, circa 300 arcieri cretesi ed almeno 400 frombolieri. Dalla parte alleata vi erano circa 24.000 opliti e relative truppe leggere. Tebe, Atene ed Argos fornivano circa $\frac{1}{4}$ delle truppe.

Gli spartani e loro alleati si schierarono per la battaglia con gli spartani sulla destra ed alleati sulla sinistra. La coalizione avversaria era divisa su come sistemare le proprie truppe; gli ateniesi volevano schierarsi a destra, ma infine cedettero alle richieste tebane e si schierarono a sinistra, mentre i Boeoti si schierarono a destra. Questo significava che gli ateniesi erano di fronte agli spartani, mentre i tebani ed alleati affrontavano gli alleati spartani.

Quando le due falangi si avvicinarono per la battaglia, entrambe si spostarono verso destra. Questo spostamento comportò che, nel momento del contatto, entrambe le parti si estendevano oltre il fianco sinistro avversario. Di conseguenza, il fianco destro di entrambe le parti furono vittoriosi, mentre i fianchi sinistri di entrambi vennero sconfitti.

Gli spartani poi sul fianco vittorioso affrontarono l'ala destra nemica che stava tornando dall'inseguimento degli alleati spartani. La falange spartana colpì prima gli Argivi, poi i Corinti, poi i Tebani sul fianco, causando a tutti e tre gravi perdite. Alla fine della giornata, gli spartani avevano causato 2.800 perdite, subendone solo 1.100.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa Cunaxa-Nemea-Coronea.

Bilanciamento del Gioco

Data la differenza per numero, profondità dei ranghi, fronte (questo meno) e tutti gli altri fattori, questo è uno scontro molto bilanciato, con un leggero favore per lo spartano.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

L'Esercito di Tebe e suoi Alleati

Il giocatore tebano riceve le seguenti unità dalle pedine di Tebe/Boeotia ed Atene (*).

Unità

Esagoni

Comando Opliti

Ismenias [OC] ^[a], Tebe HO (DD) ^[b]

3110-3111

Corinto HO (6-7)

3112-3115

*Argos HO (1-4)

3116-3123

Timolaus ^[a], Euboea HO (2-3)

3124-3127

*Atene HO (4, 9-10)

3128-3133

Comando di Cavalleria

Boeotia LC (5-7),

in qualsiasi esagono entro 2 da una unità HO

*Atene LC (5-6), Ch-Loc LC ^[c]

Tutte le unità sono orientate a nord.

AM: Opliti, Cavalleria, Momentum

^[a] = I nomi dei comandanti tebani/alleati non sono presenti altrove.

^[b] = Usate la speciale pedina di Falange Tebana a Doppia Profondità, vedere 9.61.

^[c] = Cavalleria da Chalcis e Locris.

Ismenias è il Comandante Supremo tebano. Sia Ismenias che Timolaus sono Comandanti di Formazione per il Comando Opliti e quindi si applica 5.52 al suo Comando. Il Comando di Cavalleria è un "Comando senza Comandante", vedere 5.51.

L'Esercito di Sparta e dei suoi Alleati sotto il comando di Aristodemus

Il giocatore spartano riceve le seguenti unità dalle pedine spartane.

Unità

Esagoni

Comando Opliti

Sicyon HO

2209-2210

Elis-Triphyllis HO

2211-2212

Acroria-Lasionia HO

2213-2214

Derkylidas ^[a], Mantinea HO (4-5)

2215-2218

Epidaurus-Troezen HO

2219-2220

Hermione-Halieis HO

2221-2222

Tegea HO (2-3)

2223-2226

Aristodemus [OC], Sparta HO (5-9)

2227-2236

Comando Cavalleria-Schermagliatori

Sparta LC (1-2)

2208, 2237

Crete LI, Mrgnia SK, Amphid SK,

in qualsiasi esagono tra 2312-2330 inclusi

Letria SK ^[b]

Tutte le unità sono orientate a sud.

AM: Opliti, Cavalleria-Schermagliatori, e Momentum

^[a] = Derkylidas era presente nella battaglia, ma non viene indicato a che titolo.

^[b] = Schermagliatori Margania, Amphidolia, e Letrinia.

Aristodemus è il Comandante Supremo spartano. Sia Aristodemus che Derkylidas sono Comandanti di Formazione per il Comando Opliti e quindi si applica 5.52 al suo Comando. Il Comando di Cavalleria-Schermagliamenti è un “Comando senza Comandante”, vedere 5.51.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Nessuno ha automaticamente l'Iniziativa nel primo Turno di Gioco.

Spostamento a Destra

Non siamo certi se consentire agli Opliti Tebani a Doppia Profondità di essere esclusi dalla tendenza a spostarsi a destra. Vi suggeriamo di farli spostare...ma escludendolo se volete bilanciare il gioco.

Bordo di Ritirata

Le unità tebane si ritirano verso il bordo mappa meridionale (42xx), quelle spartane verso il bordo mappa settentrionale (10xx).

Vittoria

L'esercito spartano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **55** Punti Rotta. L'esercito tebano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **65** Punti Rotta. Aristodemus è l'unico comandante a contare per i punti rotta se viene ucciso.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Tebani	18	172	40%	5.3
Spartani	20	168	35%	4.6

Scenario con Schieramento Libero

I giocatori possono scegliere di schierare le proprie truppe (usando le stesse file di esagoni, ecc.). Gli spartani si piazzano per primi. Si noti che storicamente gli opliti più forti/politicamente più importanti si schieravano sull'ala destra. Vi suggeriamo di mantenere quest'usanza per avere un minimo di aderenza storica.

Versione Regolamento Semplificato

Nemea (394 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa un'ora

Bilanciamento: Pari.

Tabella della Formazione – Tebani	
Comandante	Formazione
Ismenias [OC]/2	Comando Opliti
Timolaus	
(ausiliari)	Comando di Cavalleria

Unità tebane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Spartani	
Comandante	Formazione
Aristodemus [OC] /3	Comando Opliti
Derkylidas	
(ausiliari)	Comando Schermagliamenti-Cavalleria

Unità spartane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Per tiro di dado.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Tebano: 65 Punti Rotta

Spartano: 55 Punti Rotta

CORONEA

Sparta ed Alleati sotto il comando del Re Agesilaus II contro Tebe ed Alleati

Boeotia, Grecia ~ Agosto 394 a.C.



Commento Storico

La sconfitta a Nemea fu molto pesante per gli Argivi e Corinti. Gli ateniesi erano abituati agli alti e bassi delle loro precedenti disastrose guerre contro Sparta, ed alla politica persiana di spostare il loro supporto da una delle parti all'altra. Solo i Boeoti sembravano fiduciosi nella vittoria finale.

Mentre i due eserciti si avvicinarono per lo scontro, Agesilaus stesso al comando degli spartani sull'estremo fianco destro del suo esercito, i veterani dei "Diecimila" erano vicini agli spartani, i Greci Asiatici venivano dopo, e poi i Foci, e gli Orchomeni sull'estremo fianco sinistro. I tebani erano di fronte agli Orchomeni e gli Argivi fronteggiavano gli spartani. Entrambi gli eserciti avanzarono in totale silenzio. A circa 200 metri, i tebani caricarono urlando di corsa. A circa 100 metri i veterani dei "Diecimila" ed i greci asiatici caricarono le truppe loro opposte di corsa. I veterani e gli asiatici mandarono rapidamente in rotta i rispettivi avversari. Gli Argivi andarono in panico prima che gli spartani comandanti di Agesilaus potessero prendere contatto e fuggirono sul monte Helicon.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa Cunaxa-Nemea-Coronea map.

Bilanciamento del Gioco

I tebani sono superiori per numero, gli spartani per qualità. L'ala sinistra degli alleati tebani è debole. Gli spartani sono quindi favoriti, ma ricordate che nella prima parte della battaglia i tebani distrussero il fianco sinistro spartano ma non sfruttarono il successo. Quindi, il bilanciamento favorisce solo leggermente gli spartani. Il bilanciamento può essere facilmente modificato incrementando il livello di ritirata tebano a 55.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

L'Esercito di Tebe e dei suoi Alleati

Il giocatore tebano riceve le seguenti unità dalle pedine di Tebe/Boeotia ed Atene (*).

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Thebes HO (DD) ^[a]	3013-3014
Melon [OC] ^[b] , Boeotia HO	3015-3016
*Atene HO (4, 9-10)	3017-3022
Corinto HO (8)	3023-3024
Androcleides ^[b] , Euboea HO (4-5)	3025-3028
Locris HO (3)	3029-3030
*Argos HO (4)	3031-3032

Comando Cavalleria-Peltasti

Boeotia LC (5-6)	3011-3012
Arninian PL (1-2)	3033-3034

Tutte le unità sono rivolte a nord.

AM: Opliti, Cavalleria-Peltasti, e Momentum

^[a] = Usate la speciale pedina di Falange Tebana a Doppia Profondità, vedere 9.61.

^[b] = Non sono reperibili i veri nomi dei comandanti presenti.

Melon è il Comandante Supremo tebano. Sia Melon che Androcleides sono Comandanti di Formazione per il Comando Opliti e quindi si applica 5.52 al suo Comando. La Cavalleria ed i Peltasti sono considerati "Comandi senza Comandante" separati sebbene siano attivati assieme con un singolo AM. Uno solo dei Comandi può essere usato per la Prevaricazione o Momentum.

L'Esercito di Sparta e suoi Alleati Allies sotto il comando di Re Agesilaus II

Lo spartano riceve le seguenti unità dalle pedine di Sparta e Ribelli/Greci Medei (*).

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Agesilaus [OC], Sparta HO (1)	2130-2131
Neodamodeis HO (1-2) ^[a]	2126-2129
Herippidas, *Mercenari Greci HO (5-7) ^[b]	2120-2125
Asia HO (1-2) ^[c]	2116-2119
Phocis HO (1)	2114-2115
Orchomenus HO ^[d]	2112-2113

Comando Cavalleria-Peltasti

Sparta LC (1-2)	2132-2111
Gylis, Peloponneso PL (1-4)	in qualsiasi esagono entro 2 da un HO

Tutte le unità sono rivolte a sud.

AM: Opliti, Cavalleria-Peltasti, e Momentum

^[a] = Questi erano gli Eloti spartani – schiavi – che potevano ottenere la libertà servendo come opliti nell'esercito spartano.

^[b] = Questi erano i sopravvissuti dei "Diecimila" di Cunaxa.

^[c] = Asia, cioè truppe dalla Ionia, dall'area dell'Ellesponto e dell'Eolia.

^[d] = Questa è la Falange di Opliti grigia con TQ 5 tra le pedine spartane.

Agesilaus è il Comandante Supremo spartano. Sia Agesilaus che Herippidas sono Comandanti di Formazione per il Comando Opliti e quindi si applica 5.52 a questo Comando. La Cavalleria ed i Peltasti sono considerati Comandi separati anche se sono attivati assieme con un singolo AM. Gylis è il Comandante di Formazione per i Peltasti mentre la

Cavalleria è un “Comando senza Comandante”. Uno solo dei Comandi può essere usato per la Prevaricazione o Momentum.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Nessuno ha automaticamente l’Iniziativa nel primo Turno di Gioco.

Opliti Spartani

Gli Opliti Neodamodeis e Mercenari Greci sono considerati Opliti Spartani come indicato sulle loro pedine.

Spostamento a Destra

Non siamo certi se consentire agli Opliti Tebani a Doppia Profondità di essere esclusi dalla tendenza a spostarsi a destra. Vi suggeriamo di farli spostare...ma escludendolo se volete bilanciare il gioco.

Bordo di Ritirata

Le unità spartane si ritirano verso il bordo mappa settentrionale (10xx), quelle tebane verso il bordo meridionale (42xx).

Vittoria

L’esercito spartano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **60** Punti Rotta. L’esercito tebano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **45** Punti Rotta. Agesilaus ed Herippidas sono gli unici comandanti a contare per i punti rotta se viene ucciso.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Tebani	14	138	35%	5.6
Spartani	16	168	35%	6.4

Scenario con Schieramento Libero

I giocatori possono scegliere di schierare le proprie truppe (usando le stesse file di esagoni, ecc.). Gli spartani si piazzano per primi. Si noti che storicamente gli opliti più forti/politicamente più importanti si schieravano sull’ala destra. Vi suggeriamo di mantenere quest’usanza per avere un minimo di aderenza storica.

Versione Regolamento Semplificato

Coronea (394 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa un’ora

Bilanciamento: Gli spartani sono favoriti.

Tabella della Formazione – Tebani	
Comandante	Formazione
Melon [OC] /2	Comando Opliti
Androcleides	
(ausiliari)	Comando di Cavalleria-Peltasti

Unità tebane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Spartani	
Comandante	Formazione
Agesilaus [OC] /3	Comando Opliti
Herippidas	
Gylis	Comando di Cavalleria-Peltasti

Unità spartane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Per tiro di dado.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

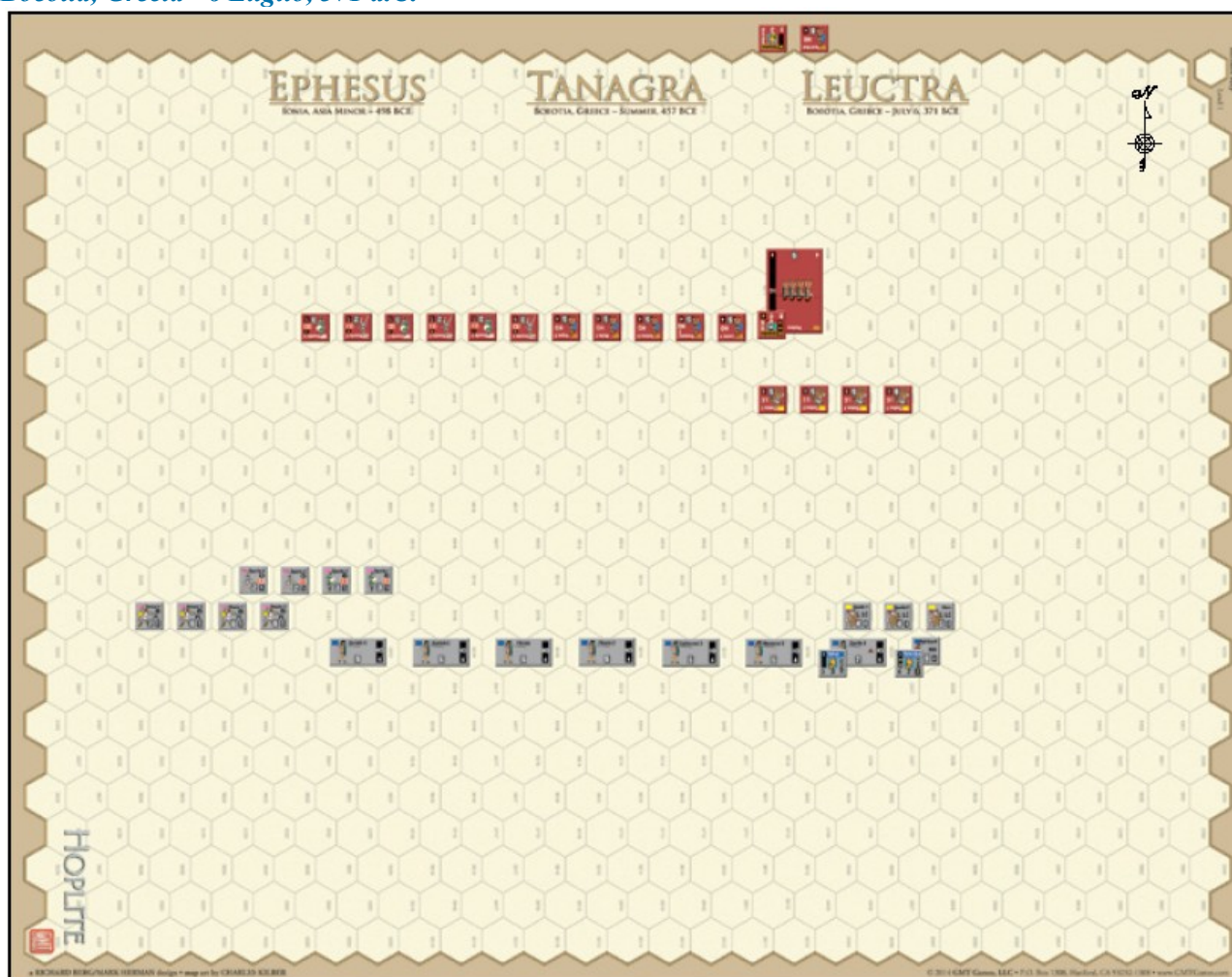
Tebano: 45 Punti Rotta

Spartano: 60 Punti Rotta

LEUCTRA

La Lega Boeota (Tebe) sotto il comando del Boeotarca Epaminondas contro Sparta ed Alleati sotto il comando di Re Cleombrotus I

Boeotia, Grecia ~6 Luglio, 371 a.C.



Commento Storico

La Battaglia di Leuctra fu combattuta il 6 luglio 371 a.C. tra i Boeoti, comandanti dai tebani, e gli spartani e loro alleati entro le guerre post-Corinta. La battaglia ebbe luogo nelle vicinanze di Leuctra, un villaggio nella Boeotia nel territorio di Thespis.

Nel 379 a.C., la nuova democrazia di Tebe aveva eletto quattro Boeotarchi, il titolo tradizionale dei generali della Lega Boeota e quindi dichiarò in questo modo l'intenzione di ricostituire la Lega del Peloponneso che Sparta aveva sciolto. In questo periodo, Tebe aveva un alleato in Atene, ma Atene era scontenta ricevuto da Plataea. Quando si trattò di giurare per il rispetto del trattato, Sparta giurò per sé e suoi alleati.

Quando Epaminondas avanzò chiedendo di giurare a nome di tutta la Lega Boeota, gli spartani si rifiutarono asserendo di poter giurare solo come i rappresentanti di Tebe, o non avrebbero giurato affatto.

Questo fu rifiutato da Epaminondas. Con ciò Sparta intravide l'opportunità di riaffermare la loro vacillante autorità nella Grecia centrale. Pertanto ordinarono al re spartano, Cleombrotus I, di mettersi in marcia per la guerra da Phocis.

Inizialmente i sei generali Boeoti presenti erano divisi se offrire battaglia, Epaminondas era il principale sostenitore della battaglia. Solo quando arrivò un settimo generale che spalleggiò Epaminondas fu presa la decisione. Nonostante l'inferiorità numerica e la dubbia lealtà degli alleati, i Boeoti offrirono battaglia nella piana davanti a Leuctra.

L'uso degli spartani (ed in effetti dei greci in generale) era di formare la loro fanteria con armamento pesante in una massa solida, o falange, di profondità da 8 a 12 uomini.

Questo consentiva il miglior bilanciamento tra la profondità (quindi il potere di spinta che forniva) e l'ampiezza (cioè l'area di fronte della falange in battaglia). La fanteria avanzava assieme in modo che l'attacco non potesse essere ostacolato dal nemico. Per contrastare il famoso spostamento verso destra della falange, i comandanti greci tradizionalmente ponevano le loro truppe migliori sull'ala destra, essendo questo il posto d'onore. Di contro, le truppe meno valide e meno influenti venivano spesso poste sull'ala sinistra.

L'esercito spartano era composto da circa 10.000 opliti, 1.000 fanti leggeri e 1.000 cavalieri. Solo 700 degli opliti erano cittadini di Sparta, il resto erano coscritti provenienti dagli stati vassalli ed obbligati a combattere. Erano disposti in modo tradizionale, le falangi da 8 a 12 uomini di profondità. Cleombrotus si dispose assieme agli opliti cittadini spartani (inclusa la guardia reale di élite di 300 uomini) nell'ala sinistra spartana. L'unica innovazione tattica di Cleombrotus fu disporre la sua cavalleria davanti alle sue truppe.

L'esercito tebano era inferiore in numero rispetto agli spartani, essendo composto da soli 6.000 opliti (inclusa la Sacra Banda), 1.500 fanti leggeri e 1.500 cavalieri. Epaminondas doveva trovare un modo per ottenere un vantaggio tattico nonostante la superiorità numerica del nemico. Anticipando l'usuale tattica spartana di aggirare sui fianchi gli eserciti nemici con la loro ala destra, Epaminondas concentrò le sue forze sulla sua ala sinistra, direttamente di fronte alla falange spartana più forte comandata da Cleombrotus. Qui la falange tebana venne schierata con una inusuale profondità di almeno 50 uomini. Il resto della linea tebana era di ranghi ridotti a solo da 4 a 8 uomini per questo motivo, schierati in modo da essere progressivamente sempre più a destra e sul retro della colonna precedente, in formazione cosiddetta a scaglioni. Epaminondas inoltre copiò Cleombrotus ponendo la sua cavalleria davanti alla linea tebana. La posizione originaria della Sacra Banda guidata da Pelopidas è sconosciuta. Alcuni storici militari credono che sia stata posta dietro la principale falange di opliti, altri davanti a questa e dietro la cavalleria, altri sul fronte nella parete sinistra della principale falange di opliti (più probabile). In ogni caso, si suppone che la Sacra Banda fosse sulla sinistra, vicino alle forze tebani principali e sufficientemente distaccata da poter manovrare liberamente.

La battaglia si aprì con i peltasti, frombolieri e schermagliatori mercenari spartani, che attaccarono cacciando indietro i cittadini "accompagnatori del campo" (rifornimenti) sulla loro ala destra. Seguì uno scontro di cavalleria, nel quale i tebani cacciarono i nemici dal campo. Inizialmente, la fanteria spartana venne messa in disordine quando la propria cavalleria in ritirata scompigliò irrimediabilmente il tentativo di Cleombrotus di aggirare il fianco della colonna sinistra tebana. A questo punto la sinistra tebana colpì la destra spartana con la Sacra Banda di Tebe comandata da Pelopidas in testa alle truppe. Lo scontro decisivo si ebbe tra la fanteria tebana e spartana. La formazione spartana di 12 ranghi non poteva sostenere il pesante impatto della colonna avversaria di 50 file. Gli spartani inizialmente furono in grado di arrestare la gigantesca massa tebana; furono però alla lunga soverchiati e la destra spartana venne respinta con la perdita di perdita di circa 1.000 uomini, dei quali 400 cittadini spartani, incluso il loro re Cleombrotus I.

Vedendo cedere l'ala destra, il resto dei Peloponnesi, che sostanzialmente partecipavano senza entusiasmo, si ritirò lasciando il nemico in possesso del campo di battaglia. La vittoria tebana sconvolse l'immensa influenza spartana sulla penisola greca, che Sparta aveva ottenuto sin dalla sua vittoria nella Guerra del Peloponneso.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa Ephesus-Tanagra-Leuctra.

Bilanciamento del Gioco

Gli spartani hanno superiorità numerica e di fronte...ma i tebani hanno molti punti a loro favore, la falange ammassata e la Sacra Banda. Partita difficile per entrambi.

Durata del Gioco

Circa due ore.

Schieramenti Iniziali

L'Esercito di Sparta e dei suoi Alleati comandato dal Re Cleombrotus

Lo spartano riceve le seguenti unità dalle pedine di Sparta.

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Cleombrotus [OC], Guardia Reale HO [a]	5207
Deinon, Sparta HO (4)	5208-5209
Messene HO (3)	5210-5211

Epidauros HO (3)	5212-5213
Phocis HO (2)	5214-5215
Phlisia HO	5216-5217
Corinto HO (4-5)	5218-5221

Comando di Cavalleria

Sparta LC (1-2), Mercenari LC	5106-5108
-------------------------------	-----------

Comando Peltasti-Schermagliatori

Thrace PL (1-2), Phocis PL (1-2)	5122-5125
Sparta SK (1-4)	5020-5023

Tutte le unità sono rivolte verso nord.

AM: Opliti, Cavalleria, Peltasti-Schermagliatori, Momentum

^[a] = Questa è una unità Opliti singola.

Cleombrotus è il Comandante Supremo spartano. Sia Cleombrotus che Deinon sono Comandanti di Formazione per il Comando Opliti e quindi si applica 5.52 al suo Comando. La Cavalleria ed i Peltasti-Schermagliatori sono considerati “Comandi senza Comandante” separati sebbene siano attivati assieme con un singolo AM, vedere 5.51.

L'Esercito dei Boeoti (Tebe) sotto il comando del Beotarca Epaminondas

Il giocatore tebano riceve le seguenti unità dalle pedine di Tebe/Boeotia.

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Epaminondas [OC], Tebe HO Ammassata ^[a]	4309-4310, 4209-4211, 4109-4110
Locris HO (4) ^[b]	4311
Thessaly HO (2) ^[b]	4312
Euboea HO (6) ^[b]	4313
Malis HO (2) ^[b]	4314
Argos HO (6) ^[b]	4315
Comando di Cavalleria	
Thebes LC (1-4)	4507-4510
Comando Schermagliatori	
Boeotia SK (1-6)	4316-4321
Sacra Banda	
Pelopidas, Scara Banda HO	vedere la regola speciale

Tutte le unità sono rivolte verso sud.

AM: Opliti, Cavalleria, Schermagliatori, Momentum

^[a] = Usate la pedina grande di Opliti Tebani Ammassati, 9.62.

^[b] = Questa è una unità di Opliti singola.

Epaminondas è il Comandante Supremo tebano e Comandante di Formazione del Comando Opliti. La Cavalleria e gli Schermagliatori sono considerati “Comandi senza Comandante” vedere 5.51.

Regole Speciali dello Scenario

Iniziativa

Nessuno ha automaticamente l'Iniziativa per il primo Turno di Gioco.

La Sacra Banda

I tebani hanno una pedina ed un comandante — Pelopidas e la Sacra Banda — che non iniziano sulla mappa. Il tebano può portare in gioco la Sacra Banda *in qualsiasi momento* nel quale gioca il suo AM Momentum. Quando lo fa, pone Pelopidas e la Sacra Banda in qualsiasi esagono occupato dalla Falange Ammassata Tebana, gli assegna lo stesso segnalino di *Avanzata* della Falange Ammassata (se lo ha), e li muove immediatamente usando le normali regole sul movimento. La Banda agisce in aggiunta a qualsiasi Formazione che può essere attivata con l'AM; comunque, l'entrata e movimento della Banda devono avvenire prima che qualsiasi altra unità svolga alcun ordine. Le pedine poi rimangono

in gioco e si attivano con la pesca dell'AM Opliti tebano. La Banda è una Formazione a sé con Pelopidas come Comandante di Formazione.

Bordo di Ritirata

Le unità spartane si ritirano verso il bordo mappa meridionale (60xx), quelle tebane verso il bordo settentrionale (36xx).

Vittoria

L'esercito spartano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **40** Punti Rotta. L'esercito tebano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **40** Punti Rotta. La Falange Ammassata Tebana vale 3 volte i suoi TQ in Punti Vittoria.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Tebani	17	96	45%	4.6
Spartani	19	124	30%	4.9

Versione Regolamento Semplificato

Leuctra (371 a.C.)

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa un'ora

Bilanciamento: Pari.

Tabella della Formazione – Spartani	
Comandante	Formazione
Cleombrotus [OC]/2	Comando Opliti
Deinon	
(ausiliari)	Comando di Cavalleria
(ausiliari)	Comando Peltasti-Schermagliatori

Unità spartane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Tebani	
Comandante	Formazione
Epaminondas [OC]/4	Comando Opliti
Pelopidas	Comando Sacra Banda
(ausiliari)	Comando di Cavalleria
(ausiliari)	Comando Schermagliatori

Unità tebane con Lato Ridotto: Falange Ammassata Tebana.

Regole Speciali

Primo Giocatore: Per tiro di dado.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Tebano: 45 Punti Rotta

Spartano: 60 Punti Rotta

La Sacra Banda: Il giocatore tebano può portare in gioco la Sacra Banda durante qualsiasi attivazione di Formazione. La Banda agisce in aggiunta alla Formazione attivata. Quando lo fa, pone Pelopidas e la Sacra Banda in qualsiasi esagono occupato dalla Falange Ammassata Tebana e li muove immediatamente usando le normali regole sul movimento. Le pedine poi rimangono in gioco e si attivano separatamente o quando il Comando Opliti viene attivato. Pelopidas è il Comandante di Formazione per la Sacra Banda solamente e non può comandare alcuna altra unità.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Spartano: 40 Punti Rotta

Tebano: 40 Punti Rotta

MANTINEA

Le Lege di Arcadia e Boeotia (Tebe) sotto il comando di Epaminondas contro Sparta e Alleai Lacedemoni sotto il comando di Re Agesilaus II

Arcadia, Grecia ~ 4 Luglio, 362 a.C.



Scenario 1

Commento Storico

Nel 362 a.C., dopo che la battaglia di Leuctra aveva scosso le fondamenta dell'egemonia spartana, il capo politico e militare di Tebe, Epaminonda, tentò di creare una nuova egemonia centrata sulla sua città. I tebane crearono la Lega di Arcadia, una federazione di città-stato della pianura del Peloponneso centrale, per contenere l'influenza spartana nel Peloponneso e rafforzare quindi il controllo tebano. Negli anni precedenti la battaglia di Mantinea, gli spartani si erano alleati con gli Eleani (una popolazione minore del Peloponneso con rivendicazioni territoriali nei confronti degli Arcadi) per indebolire la Lega. Quando gli Arcadi con un errore di calcolo presero il santuario Pan-ElLENICO di Zeus ad Olimpia ad Elis, una delle città-stato Arcade, Mantinea di staccò dalla Lega.

Gli spartani ed eleani si unirono ai mantineani in un attacco militare contro la Lega di Arcadia. Atene decise di dare supporto agli spartani, in quanto temeva il crescente potere tebano. Gli ateniesi ricordavano anche l'episodio al termine della Guerra del Peloponneso nel quale Tebe richiese che Atene venisse distrutta ed i suoi abitanti resi schiavi, ma Sparta aveva posto il veto su tali richieste. Venne inviato un esercito ateniese per mare per unirsi alle forze guidate dagli spartani, al fine di evitare l'intercettazione via terre da parte delle forze tebane. Epaminondas poi guidò un esercito tebano nel Peloponneso per ripristinare l'ordine e ribadire l'egemonia Tebana/Arcadiana nella regione.

Epaminondas guidò una coalizione di forze ben dentro il Peloponneso, minacciando Sparta direttamente. Fallito un attacco a sorpresa contro la città priva di mura, Epaminondas si spostò a nord per minacciare la città di Mantinea, che era passata dalla parte degli spartani. Sfortunatamente alcuni ateniesi, ora apertamente alleati di Sparta contro i tebane,

erano appena arrivati in tempo per respingere l'avanguardia tebana, dando agli spartani il tempo per organizzare una spedizione di soccorso.

Gli spartani ed alleati occuparono lo spazio tra le alture di Mytikas Kapnistra a sud della città. Dal momento che la battaglia doveva essere combattuta fuori dalla loro città, i mantinei occuparono la posizione d'onore sulla destra dopo la falange alleata, vicino all'altura di Mytikas. Venivano poi gli Arcadi, poi i Lacedemoni (spartani) e loro alleati, poi gli Eleani e gli Achei al centro, con gli ateniesi sul fianco sinistro. I mantnei ed ateniesi avevano anche cavalleria e proteggevano i fianchi delle falangi ai piedi delle alture e, insolitamente per una battaglia di quest'epoca, parte della cavalleria eleana venne tenuta in riserva. La coalizione tebana avanzò verso nord lungo la strada da Tegea; schierata lungo la pianura, intersecata da alcuni piccoli ruscelli, virtualmente asciutti nella tarda stagione estiva nella quale venne combattuta la battaglia. I tebanici erano a sinistra della loro linea, disposti in blocchi profondi 50 ranghi, venivano poi i tegeani e gli argivi. Poi altre popolazioni alleate. La cavalleria tebana venne schierata su entrambe le ali, e sull'ala sinistra vi era la cavalleria tessale. Non si sa dove fosse la cavalleria Arcadia. La cavalleria tebana era supportata da hamippoi (fanteria leggera aggressiva) che le dava un margine sulle controparti avversarie.

Vedendo che la coalizione tebana aveva lasciato le armi a terra, gli spartani ed alleati fecero una pausa per colazione, al che i tebanici attaccarono rapidamente attraverso la pianura. Nel corso della battaglia, la cavalleria mantinea venne respinta dalla cavalleria tebana e tessale, mentre sul fianco orientale la cavalleria ateniese venne sconfitta dalla cavalleria tebana, dagli hamippoi e frombolieri schierati lungo l'altura Kapnistra.

La falange tebana attaccò la falange alleata, ed aiutata dalla cavalleria vittoriosa, la mise in fuga. In questo momento di vittoria Epaminondas venne abbattuto, e l'inseguimento venne interrotto. I comandanti tebanici Iolaidas e Daiphantus, che intendevano succedergli, furono anch'essi uccisi. Sul fianco orientale, le truppe di supporto vittoriose si erano disperse per saccheggiare, e furono a loro volta sconfitte dalla fanteria ateniese.

Sul suo letto di morte Epaminondas, nel sapere della morte dei suoi altri comandanti, ordinò ai tebanici di sottoscrivere la pace nonostante la vittoria ottenuta. Senza la sua guida, le speranze tebane per ottenere l'egemonia svanirono. Gli spartani comunque, essere stati ancora sconfitti in battaglia, non furono in grado di rimpiazzare le perdite. Il risultato finale della battaglia fu di spianare la strada per la conquista macedone della Grecia, causando la debolezza sia dei tebanici che degli spartani.

Note Pre-Partita

Mappa

Usate la mappa di Mantinea.

Bilanciamento del Gioco

Abbastanza bilanciata come numeri, ma i tebanici hanno unità ausiliari più numerose e migliori e, se le usano con saggezza, saranno di grande aiuto. Gli opliti sono bilanciati, eccetto per l'unità tebana grande. Gli spartani hanno un leggero margine in TQ. I tebanici hanno un leggero vantaggio nel comando, Epaminondas è un eroe della storia, ma Agesilaus era un buon soldato e comandante.

Gli spartani combattono nella loro patria, quindi il loro Livello di Ritirata è superiore in termini di perdite percentuali. Sono favoriti leggermente i tebanici.

Durata del Gioco

Circa 2-3 ore.

Schieramenti Iniziali

L'esercito di Sparta e dei suoi Alleati Lacedemoni, sotto il comando di Re Agesilaus II

Lo spartano riceve le seguenti unità dalle pedine di Sparta ed Atene (*)

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Mantinea HO (1-3)	5406-5411
Arcadia HO	5412-5413
Agesilaus [OC], Sparta HO (1)	5414-5415
Elis HO	5416-5417
Achaea HO	5418-5419
*Atene HO (11-13)	5420-5425

Comando Cavalleria-Schermagliamenti

*Atene LC (2-4)	5426-5427, 5326
Achaea SK (1-2)	5226-5227
Mantineia LC (1-2)	5404-5405
Elis LC	5703

Tutte le unità sono orientate a sud.

AM: Opliti, Cavalleria-Schermagliamenti, Momentum

Agesilaus è il Comandante Supremo spartano e Comandante di Formazione per il Comando Opliti. Il Comando Cavalleria-Schermagliamenti è un “Comando senza Comandante”, vedere 5.51.

L'Esercito delle Leghe Arcada e Boeota (Tebe) sotto il comando del Beotarca Epaminondas

Il giocatore tebano riceve le seguenti unità dalle pedine delle pedine di Tebe/Boeotia.

Vi forniamo due versioni diverse dello schieramento tebano – a scelta del giocatore.

Schieramento di Attesa Tebano (Scenario 1)

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Epaminondas [OC], Ammassata Tebe HO [a]	4104-4105, 4004-4006, 3904-3905
Euboea HO (1)	4106-4107
Locris HO (1-2)	4108-4111
Sicyon HO	4112-4113
Messenia HO	4114-4115
Malis HO	4116-4117
Aeniana HO	4118-4119
Argos HO (5)	4120-4121
Thessaly HO (1)	4122-4123
Comando di Cavalleria	
Iolaidas, Thebes LC (2), Thessaly LC (1-2)	4101-4103
Daiphantus, Thebes LC (3-4), Arcadia LC	4124-4126
Comando Fanteria Leggera – Schermagliamenti	
Mercenari LI (1), Arcadia SK (1),	
Thessaly SK (1), Mercenari LI (2)	4201-4204
Thessaly SK (2-3), Arcadia SK (2-3)	4127, 4028, 4226, 4227
Mercenari LI (3-4)	4224, 4225
<i>Tutte le unità sono orientate a nord.</i>	

Schieramento di Attacco Tebano (Scenario 2)

Unità	Esagoni
Comando Opliti	
Epaminondas [OC], Ammassata Tebe HO [a]	4905-4906, 4805-4807, 4705-4706
Euboea HO (1)	4808-4809
Locris HO (1-2)	4710-4713
Sicyon HO	4613-4614
Messenia HO	4515-4516
Malis HO	4416-4417
Aeniana HO	4318-4319
Argos HO (5)	4220-4221
Thessaly HO (1)	4122-4123
Comando di Cavalleria	
Iolaidas, Thebes LC (2), Thessaly LC (1-2)	4902-4904
Daiphantus, Thebes LC (3-4), Arcadia LC	4921-4923

Comando Fanteria Leggera – Schermagliatori

Mercenari LI (1), Arcadia SK (1), Thessaly SK (1) 5002-5004
 Arcadia SK (2-3), Thessaly SK (2-3) 4924-4927
 Mercenari LI (2-4) 4918-4920

Tutte le unità sono orientate come si desidera.

AM: Opliti, Cavalleria, Fanteria Leggera-Schermagliatori, Momentum

[a] = Usate la pedina grande di Opliti Tebani Ammassati, 9.62

Epaminondas è il Comandante Supremo e Comandante di Formazione per il Comando Opliti. Iolaidas e Daiphantus sono sia Comandanti di Formazione e si attivano entrambi con l'AM di Cavalleria; vedere 5.52. Comunque, questi e le loro rispettive unità sono considerati Comandi separati per il Momentum e la Prevaricazione. Il Comando Fanteria Leggera – Schermagliatori è un “Comando senza Comandante”, vedere 5.51.

Regole Speciali dello Scenario**Iniziativa**

I tebani hanno l'Iniziativa nel primo Turno di Gioco.

Terreno

Le due alture su ciascun lato hanno pendii ripidi e terreno molto roccioso, sono considerati terreno Irregolare secondo 6.35; anche i boschi sono terreno Irregolare. I ruscelli non hanno alcun effetto.

Bordo di Ritirata

Le unità spartane si ritirano verso il bordo mappa settentrionale (60xx), quelle tebane verso il bordo meridionale (36xx).

Vittoria

L'esercito spartano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **65** Punti Rotta. L'esercito tebano si ritira quando sono state eliminate unità per almeno **65** Punti Rotta. La Falange Ammassata Tebana vale 3 volte i suoi TQ in Punti Vittoria.

Dimensione dell'Esercito e Qualità della Truppa				
	Unità	Punti Rotta	Rapporto di Rotta	TQ Media
Tebani	26	203	30%	5.2
Spartani	18	161	40%	5.6

Versione Regolamento Semplificato**Mantineia (362 a.C.)**

Schierate entrambi gli eserciti come indicato nello scenario standard.

Tempo di Gioco: circa un'ora e mezza.

Bilanciamento: I tebani sono favoriti.

Tabella della Formazione – Spartani	
Comandante	Formazione
Agesilaus [OC]/3	Comando Opliti
(ausiliari)	Comando di Cavalleria-Schermagliatori

Unità spartane con Lato Ridotto: Tutte le unità Falangi di Opliti.

Tabella della Formazione – Tebani	
Comandante	Formazione
Epaminondas [OC]/4	Comando Opliti
Iolaidas	Comando di Cavalleria
Daiphantus	
(ausiliari)	Comando Fanteria Leggera - Schermagliatori

Unità tebane con Lato Ridotto: Falange Ammassata Tebana e le unità Falangi di Opliti.

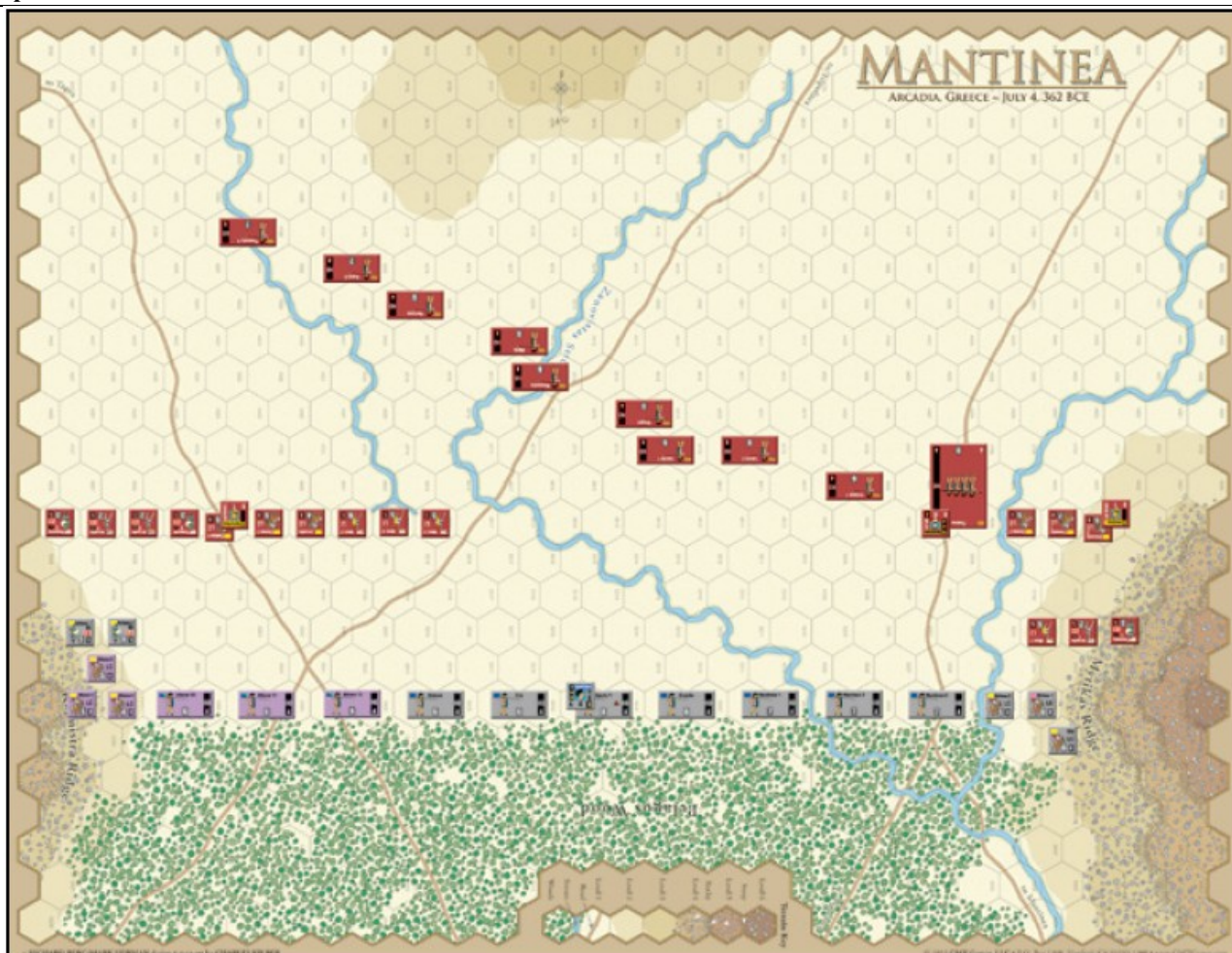
Regole Speciali

Primo Giocatore: Il tebano gioca per primo, senza tiro di dado.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

Tebano: 65 Punti Rotta

Spartano: 65 Punti Rotta



Scenario 2

Variazioni alle Regole Le Grandi Battaglie della Storia Semplificate per Opliti

Le modifiche al regolamento *Le Grandi Battaglie della Storia* Semplificato si applicano a tutte le battaglie di *Opliti*. Si applicano tutte le altre regole standard a meno che non siano modificate specificatamente qui sotto o in una regola speciale dello scenario. *Opliti* ha le sue tabelle, non si usano quelle standard.

(2.0) Componenti & Termini

(2.2) Le Pedine

Le unità combattenti hanno valori per la TQ, Capacità di Movimento e in alcuni casi un Indicatore di Lancio. Non si usa la Dimensione. Consultate il paragrafo 2.5 delle regole standard per la descrizione dei Tipi di unità. Ignorate le regole e riferimenti del regolamento semplificato per gli Elefanti, Artiglieria e Romani – nessuna di queste unità viene usata in queste battaglie. Notate che il Tipo PL è lo stesso di LP. Quelle pedine in *Opliti* che hanno un triangolo rosso sono considerate Opliti Spartani.

(2.3) Le Tabelle & il dado

La versione semplificata ha le sue Tabelle, quelle delle regole semplificate standard non si usano.

(2.5) Le Unità Militari

La scala del gioco è la stessa delle regole standard.

(4.0) Comandanti & Comandi

(4.1) Formazioni

Se una Formazione ha più di un Comandante, si attivano tutti.

(4.11) Le unità in ZOC nemica che sono fuori dal Raggio di Comando del proprio comandante sono Fuori Comando, se la Formazione ha più di un comandante, si può usare qualsiasi di questi.

(4.13) Ausiliari: Un'unità in una Formazione di Ausiliari è In Comando se si trova entro due esagoni da un'altra unità nella sua Formazione all'inizio dell'attivazione. Un'unità non entro due esagoni da un'altra unità nel Comando è Fuori Comando. Se vi è una sola unità del Comando in gioco, questa è Fuori Comando.

(4.14) Quando più di una Formazione viene attivata in un singolo turno di giocatore, ciascuna Formazione deve completare il suo movimento ed attacchi di lancio prima che le unità in un'altra Formazione possano muovere e lanciare.

(4.2) Comandanti

(4.21) Per i Comandanti di Formazione, il Valore di Capacità si usa quando è necessario un tiro di dado per l'Iniziativa.

(4.3) Movimento & Combattimento dei Comandanti

(4.37) Comandanti di Rimpiazzo: Non vi sono comandanti di rimpiazzo per quei Comandanti Supremi che non comandano anche una Formazione (cioè non vi è rimpiazzo sul retro della pedina). I rimpiazzati per i Comandanti di Formazione sono sul retro della pedina.

(4.4) Presa del Turno

(4.41) Un comandante che è fuori mappa non può essere usato per il tentativo di presa.

(4.42) Si può attivare una sola Formazione in un turno di giocatore ottenuto con la Presa.

(5.0) Movimento

Usate la Tabella degli Effetti del Terreno – Semplificata fornita nel gioco.

(5.3) Raggruppamento

(5.32) Con l'eccezione degli Opliti in Formazione Aperta (vedere 10.75), nessuna unità combattente può terminare qualsiasi tipo di movimento raggruppata con un'altra.

(5.33, 5.35-5.36) Queste regole non si usano.

(5.4) Avanzata in Combattimento degli Opliti

(5.41) Un'unità di Opliti che muoverà più vicino a qualsiasi unità nemica per la prima volta nella battaglia, deve determinare la sua velocità di avanzata. Il giocatore tira il dado e consulta la Tabella di Avanzata in Combattimento degli Opliti per determinarne la velocità (Camminata, Passo Svelto o Corsa). Non si tira per gli Opliti spartani, questi avanzano automaticamente a Passo Svelto. Una volta determinata la velocità, ponete un segnalino di *Avanzata* sull'unità per indicarlo; tale segnalino verrà rimosso una volta che l'unità arriverà adiacente ad un'unità nemica. Dopo aver rimosso il segnalino, l'unità muove della sua MA stampata per il resto della battaglia (5.43 è un'eccezione minore).

(5.42) Gli effetti della velocità sono i seguenti:

- **Corsa:** La MA dell'unità è 5. Dopo ciascun movimento, il giocatore deve effettuare un TQ. Se il controllo fallisce, l'unità subisce 1 Colpo. L'unità ha un DRM +2 al Corpo a Corpo nel suo prossimo attacco.

- **Passo Svelto:** La MA dell'unità è 4. Non vi sono ulteriori effetti.

- **Camminata:** La MA dell'unità è 3 e non subisce Colpi per gli effetti del terreno.

(5.43) Se un'unità che avanza verso il nemico con Camminata o Passo Svelto viene attaccata da lancio nemico (che abbia effetto o no), tirate un dado per determinare la velocità (5.41) aggiungendo (+1) al tiro di dado; se il risultato cambia a Corsa, fatelo. Altrimenti, ignorate qualsiasi altra variazione. Questo tiro di dado *viene* effettuato per tutti gli Opliti senza eccezione.

(5.44) Le unità di Opliti che avanzano verso il nemico, cioè che hanno un segnalino di *Avanzata*, devono muovere verso il nemico alla velocità indicata sul segnalino. Tutti gli MP devono essere spesi come movimento in avanti verso il nemico entro le normali regole sul movimento. Non possono cambiare formazione, ma possono ruotare sempre che lo facciano verso il nemico. Gli Opliti spartani possono spendere alcuni, o nessuno dei propri MP, comunque qualsiasi movimento deve avvenire nella direzione del nemico. Gli Opliti che avanzano possono/devono muovere adiacenti ad un'unità nemica anche se sono Fuori Comando.

(6.0) Zone di Controllo (ZOC)

(6.22) Un'unità deve cessare il movimento nel momento in cui entra in ZOC nemica (5.24 è un'eccezione). Un'unità In Comando che inizia la fase in ZOC nemica può lasciare l'esagono ma non può muovere adiacente ad un'unità nemica durante quella Fase di Movimento/Lancio. Le ZOC nemiche non hanno effetto sulla capacità di un'unità di cambiare orientamento, che sia in comando o no (ma vedere 4.12). Le unità combattenti che escono o entrano nella ZOC di un'unità da lancio sono soggette al Lancio di Reazione (7.2).

Nota: 6.22 viene rimpiazzata interamente dalla regola sopra. Questa variazione riproduce il meccanismo di Sgancioo nelle regole standard.

(7.0) Combattimento

(7.1) Lancio

Usate la Tabella del Lancio – Semplificata fornita nel gioco.

(7.11) La Fanteria Leggera Arcieri (Classe "C" o "B") può muovere o Lanciare – non entrambe le cose.

(7.12) Le unità CH possono lanciare attraverso tutti i lati di esagono.

(7.13) Si calcola una LOS tracciando un percorso tra il centro dell'esagono dell'unità che lancia al centro dell'esagono dell'unità bersaglio, attraverso i lati di esagono di fronte, fianco o, nel caso dei Carri da Guerra, retro. La LOS viene bloccata da esagoni di Bosco, Città Greca, e se qualsiasi parte di un esagono di elevazione superiore si frappone tra chi lancia ed il bersaglio. Gli esagoni occupati da unità combattenti bloccano anch'essi la LOS ma solo se tracciata "oltre" più di uno di tali esagoni. La LOS non è mai bloccata da un solo esagono occupato da un'unità combattente (amica o nemica). Se la LOS scende lungo un lato di esagono tra esagoni/unità bloccanti/non bloccanti, consideratela bloccata. Indipendentemente dalle restrizioni della LOS, le unità possono sempre lanciare in esagoni adiacenti.

Nota: 7.13 viene interamente rimpiazzato dalla regola soprastante.

(7.16) La LI armata di giavellotti non può usare le Tattiche Colpisci & Fuggi.

(7.3) Requisiti per il Corpo a Corpo

(7.31) *Eccezioni:* Gli Schermagliatori possono/devono attaccare in Corpo a Corpo i Carri da Guerra. La Fanteria Leggera Arcieri e la Cavalleria Leggera Arcieri non possono e non sono mai obbligati ad attaccare in Corpo a Corpo.

(7.4) Risoluzione del Corpo a Corpo

Usate la Matrice dei Sistemi d'Arma inclusa nel gioco.

(7.5) Risoluzioni degli Attacchi in Corpo a Corpo

(7.52) I modificatori al tiro di dado sono indicati qui sotto. Tutti gli altri DRM si usano come sono indicati.

- **Attacco in Movimento:** Se qualsiasi tra le unità attaccanti ha mosso in un esagono vuoto adiacente alle unità difendenti in questo turno, l'attaccante riceve un DRM +1. Questo modificatore non si applica se qualsiasi delle unità che hanno mosso hanno iniziato il turno di giocatore in ZOC nemica. Tutte le unità attaccanti e difendenti devono essere in terreno Aperto.
- **Dimensione:** Le unità singole (che non siano SK) hanno 5 Punti Dimensione; le unità Falangi di Opliti hanno 10 punti, le Falangi a Profondità Doppia 20 punti, e la Falange Ammassata 40 punti. Se sono coinvolti SK, ignorate questo modificatore.

(7.53) Il risultato della Tabella del Corpo a Corpo viene modificato in alcune circostanze:

- Se il difensore è Fanteria Leggera Arcieri, Cavalleria Leggera Arcieri o Schermagliatori, l'attaccante ignora qualsiasi DR Rotta e DR (+2) Rotta ed usa il risultato "o" invece. Diminuite i Colpi dell'attaccante di 1. Questa modifica non si applica ai combattimenti che coinvolgono esclusivamente Carri da Guerra e Schermagliatori.
- Se l'attaccante è Cavalleria Leggera che può fare Corpo a Corpo, ed il difensore è Opliti, Fanteria Pesante o Fanteria Media, il difensore ignora qualsiasi risultato DR Rotta e DR (+2) Rotta ed usa il risultato "o" invece. Diminuite i Colpi del difensore di 1.

(7.6) Inseguimento di Cavalleria

Ignorate questa regola.

(7.8) Le Tabelle di Combattimento

Usate le tabelle per la versione semplificata fornite nel gioco.

(9.0) Ritirata dell'Esercito

Un'unità vale RP pari alla sua TQ, con le seguenti eccezioni:

- Tutti gli Schermagliatori (SK) valgono 1 RP.
- I Carri da Guerra (CH) valgono 2 RP
- Le Falangi di Opliti valgono il doppio del loro valore TQ.
- La Falange Ammassata Tebana vale il triplo del suo valore TQ.
- I Comandanti Supremi valgono 5 volte il loro Valore di Carisma.
- I Comandanti di Formazione valgono il loro Valore di Capacità.

(10.0) Capacità Speciali delle Unità

Le regole dalla 10.1 alla 10.4 non si applicano alla versione semplificata.

(10.5) Carri da Guerra

Si applicano le regole 10.51 e 10.52. Ignorate 10.53.

(10.7) Tattiche degli Opliti

(10.71) La Falange Tebana a Doppia Profondità ha Dimensione 20.

(10.72) La Falange Tebana Ammassata ha le seguenti proprietà:

- La Dimensione è 40.
- Riceve un DRM +2/-2 quando attacca/difende nel Corpo a Corpo.
- Può usare la regola 5.23 per cambiare orientamento ma non la 5.24.
- Non può usare la regola 6.13 per fare dietro front.
- Non può usare il Movimento in Colonna (11.2) o formare il Quadrato (10.74) o la Formazione Muro di Scudi (10.73).
- Tutti i colpi dovuti al terreno sono raddoppiati.

- Non può mai muovere attraverso un'unità amica né le unità amiche possono muovere in/attraverso di essa in alcuna circostanza.

(10.73) Formazione Muro di Scudi: Una unità di Opliti con un ordine di movimento può entrare in Formazione Muro di Scudi spendendo tutti i suoi MP. La Fanteria Pesante Opliti può cambiare orientamento di un lato di esagono/vertice. L'unità deve essere ad almeno due esagoni di distanza da un'unità combattente nemica di qualsiasi tipo, e deve essere In Comando. Ponete una pedina *Muro di Scudi* sopra una tale unità. Tutte le unità Opliti in tale formazione non possono fare nulla eccetto difendere. Comunque, mentre sono in tale formazione, hanno i seguenti benefici:

- Aggiungere (+2) a tutti i tiri di dado per il lancio contro tali bersagli, se il lancio proviene dal fronte.
- Sottrarre (-2) al tiro di dado per il Corpo a Corpo in difesa se attaccati dal fronte. Questo DRM non si applica se attaccati da Opliti.

Un'unità Opliti può lasciare la formazione Muro di Scudi spendendo tutta la sua MA. Non è obbligatorio essere In Comando per farlo, sebbene non possa farlo se è nella ZOC di un'unità nemica. Rimuovete semplicemente il segnalino.

(10.74) Quadrato: Le unità di Opliti possono formare il "quadrato" per una protezione a 360°. Per formare o lasciare il Quadrato, l'unità deve spendere tutta la sua MA. Usate un segnalino di *Quadrato* per indicarla.

La formazione di Quadrato ha i seguenti effetti:

- La MA di un'unità in Quadrato è 1 MP. L'unità può muovere in qualsiasi direzione.
- Tutti gli esagoni adiacenti all'unità in quadrato sono frontali – non vi sono esagoni di fianco/retro.
- Un'unità combattente amica non può mai entrare in un esagono che contiene un'unità in Quadrato.
- Un'unità in Quadrato non può iniziare il combattimento Corpo a Corpo sebbene possa muovere adiacente ad un'unità nemica.

(10.75) Formazione Aperta: Qualsiasi unità HO in formazione "Aperta" (vedere le regole dello scenario) si può raggruppare con un'unità SK che sia armata di Giavellotti o un Fromboliere (ma non un arciere), e le due unità sono considerate una per tutte le regole.

- La MA e l'orientamento delle due è quella della HO.
- Non vi sono costi in MP per raggrupparsi, dividersi o per il cambio di orientamento dell'SK per conformarsi all'orientamento dell'Oplite.
- La SK raggruppata può lanciare secondo le regole in 7.0.
- La SK raggruppata può effettuare uno speciale lancio prima del DR per la Risoluzione del Corpo a Corpo (7.51) quando attacca o difende. Usate la procedura in 7.14 per risolvere il lancio. Il giocatore del SK sceglie il bersaglio che deve essere coinvolto nello stesso Corpo a Corpo. Il bersaglio non può fare il Lancio di Risposta (7.23).
- L'unità SK non aggiunge nulla al valore di Corpo a Corpo delle unità in alcun modo, né subisce Colpi al solito modo mentre è raggruppata.
- Se le unità raggruppate subiscono due o più Colpi in qualsiasi combattimento, *dopo* aver assegnato il primo Colpo all'unità di Opliti, il giocatore può, se lo desidera, subire qualsiasi Colpo aggiuntivo eliminando l'unità SK. Comunque, l'unità SK non può essere usata per subire il "colpo finale" che manderebbe in rotta l'unità. L'unità SK viene eliminata se l'unità di Opliti va in Rotta.

(11.0) Regole Speciali

(11.1) Fortificazioni

Questa regola non si usa.

(11.2) Movimento in Colonna

Gli Opliti sono le uniche unità che possono usare il Movimento in Colonna, sebbene vi siano eccezioni in alcuni degli scenari.

Scenari

Le descrizioni degli scenari per la versione semplificata seguono lo stesso formato: Schieramento, Tabelle delle Formazioni, Valore di Presa, unità con lato Ridotto, Livelli di Ritirata dell'Esercito, e regole speciali dello scenario.

Schieramento

Usate le regole standard per lo schieramento in tutti gli scenari.

Tabelle delle Formazioni

Entrambi i giocatori hanno una Tabella delle Formazioni che descrive la capacità organizzativa generale di quell'esercito. Ciascuna riga della carta elenca le unità nelle Formazioni ed il comandante che le può attivare in un

singolo Turno di Giocatore. Alcune Formazioni possono essere guidate dallo stesso Comandante ma non sono Formazioni Multiple e non possono essere attivate simultaneamente. Consultate le istruzioni dello scenario per la disponibilità delle Formazioni Multiple e loro restrizioni.

I comandanti che possono usare la Presa del Turno sono elencati nella Tabella della Formazione con un numero a destra della barra (/), che indica il numero di tentativi che il Comandante può effettuare per partita. Sebbene alcuni comandanti possano comandare più di una Formazione, ciascuno ha il suo Valore di Presa applicabile per l'intera partita, indipendentemente da quale Formazione scelga di attivare dopo aver preso il turno.

Livelli di Ritirata dell'Esercito

La versione semplificata del regolamento in genere mantiene gli stessi livelli di ritirata del gioco standard. Sono ripetuti per comodità.

Regole Speciali

Alcuni scenari hanno una serie specifica di Regole Speciali.

LE TABELLE

TABELLA DEL RAGGIO E DEI RISULTATI DEL LANCIO (7.41)					
Arma	Distanza in Esagoni (raggio)			Modificatori al tiro di dado (DR)	
	1	2	3	?	Effetti del Lancio contro la Corazzatura
Arco Composito (C)	6*	4	1	+1	Se il bersaglio è in un esagono di Bosco
Arco Semplice (B)	5	2	X	+1	Se uno Schermagliatore Arciere o Fromboliere muove / ha mosso
Giavellotto (J)	4	X	X		
Fionda (S)	5	X	X	+1	Se chi lancia è Cavalleria Leggera con Giavellotti
LEGENDA: # = Se il DR modificato è pari o inferiore al numero indicato a quella distanza, il bersaglio subisce 1 Colpo alla Coesione. ** = Se il DR modificato è 0 o meno, il bersaglio subisce 2 Colpi alla Coesione, altrimenti subisce 1 Colpo alla Coesione. X = Proibito Se il DR è uno "0" naturale, controllate per la perdita del comandante (7.19) se vi è un comandante nell'esagono bersaglio.				+2	Se il bersaglio è Opliti in Formazione Muro di Scudi ed il lancio avviene dal fronte.
				-1	Se un'unità lancia contro un bersaglio in elevazione inferiore a distanza 2 esagoni o più
				-1	Se il bersaglio è in Formazione di Carica (9.3)
				Tutti i modificatori sono tutti cumulativi	
				Tiri di dado per la disponibilità delle munizioni - Un DR non modificato da 9 per Arciere o Fromboliere dà Scarsità di Munizioni. - Un DR non modificato di 7-9 per i Giavellotti dà Scarsità di Munizioni. - La Fanteria con Giavellotti è Senza Munizioni al termine del combattimento Corpo a Corpo.	

TABELLA DEGLI EFFETTI DELLA CORAZZATURA SUL LANCIO				
	Arma che Lancia			
	Arco Composito (C)	Arco Semplice (B)	Giavellotto (J)	Fionda (S)
HO Falange	+2	+2	0	0
HI, HO*	+1	+1	0	0
HC	0	+1	-1	-1
MI, PL, LC	-1	0	-1	-1
LI	-1	-1	-1	-1
SK	+1	+1	0	+1
CH	-1	0	-1	0
LEGENDA: # = DRM usato sulla Tabella del Raggio e dei Risultati del Lancio * = Fanteria Pesante Opliti				

AVANZATA IN COMBATTIMENTO DEGLI OPLITI (6.38)	
DR	Velocità di Avanzata
0-1	Camminata – MA 3; ignorate i colpi alla coesione per il terreno
2-6	Passo Svelto – MA 4; nessun altro effetto
7+	Corsa – MA 5; deve effettuare un controllo TQ dopo ciascun movimento; +2 al DR iniziale per il Corpo a Corpo
Modificatore al tiro di dado: +1 se attaccato da lancio mentre si è in Camminata o Passo Svelto	

TABELLA DEI COSTI DI MOVIMENTO (6.37)

Tipo di Terreno / Azione	Costo in MP	Colpi alla Coesione per Entrare/Attraversare			
		Fanteria ^[a]	SK	Comandanti di Cavalleria ^[b]	CH
Aperto ^[c]	1	0	0	0	0
Boschi	2	1	0	1	P
Roccioso	2	1 ^[d]	0	1 ^[d]	P
Palude	2	1	1	1	P
Mare	P	P	P	P	P
Ruscello	+1 ^[e]	0	0	0	1
Fiume Minore	+2	1	0	1	P
Campo Persiano (Mycale)	1	0	0	0	NA
Muro di Campo (Mycale, Plataea)	P	P	P	P	NA
Cancello di Campo (Mycale, Plataea)	0	0	0	0	NA
Campo Persiano (Plataea)	2	1	0	1	NA
Città Greca (Plataea)	P	P	P	P	NA
Tempio Greco (Plataea)	1	0	0	0	NA
Fonte Gargaphia (Plataea)	1	0	0	0	NA
Strada	OT	OT	OT	OT	OT
Su di 1 Livello ^[f]	+1	1	1	1	1
Giù di 1 Livello ^[f]	+1	1	0	0	1
Su Pendio Ripido ^[g]	+2	2	2	P	P
Giù da Pendio Ripido ^[g]	+2	2	1	P	P
Cambio di Orientamento (per vertice)	1 o 2 ^[h, i]	0/1	0/0	0/1	0/1
Terreno Aperto / Irregolare					
Costi Speciali in MP					
Entrare in Formazione di Carica	4 MP	Entrare/Lasciare la Colonna			1 MP
Lasciare la Formazione di Carica	2 MP	Movimento in Colonna			+1 MA
Manovra Dietro Front	4 MP	Formare/Lasciare il Quadrato			Tutti MP
Entrare in esagono amico (6.83/4) ^[l,k]	+1 MP	Movimento del Quadrato			1 MA
LEGENDA		f = I Carri da Combattimento/Cavalleria in Formazione di Carica non possono cambiare elevazione di più di un livello per Fase degli Ordini. g = Non applicate i costi per salire/scendere di livello – sono inclusi nel costo del Pendio Ripido. h = Le unità combattenti non Schermagliatori pagano 1 MP per cambiare di un qualsiasi numero di vertici. I Carri da Combattimento/Cavalleria in Formazione di Carica pagano 2 MP per vertice. l = I Carri da Combattimento/Cavalleria in Formazione di Carica non possono cambiare orientamento di più di un vertice in un dato esagono a meno che non rimangano nell'esagono per tutta l'attivazione. j = Il costo si applica solo se l'esagono è occupato da un'unità combattente. k = Un'unità di Opliti non può mai entrare in un esagono occupato da un'altra unità di Opliti. Tutti i costi sono cumulativi a meno che sia altrimenti indicato			
P = Proibito; le unità non possono entrare nell'esagono					
NA = Non Applicabile					
OT = Usate l'altro terreno nell'esagono					
Note:					
a = Esclusi gli Schermagliatori. Le unità In Colonna sottraggono 1 Colpo alla Coesione (ad un minimo di zero) dal costo totale di entrata in tale esagono.					
b = I Comandanti non subiscono mai Colpi alla Coesione, si applicano gli altri effetti sul Movimento. La Cavalleria in Formazione di Carica non può entrare in alcun esagono di terreno Irregolare o attraversare un lato di esagono che ha un costo alla coesione.					
c = Mycale: Tutti gli esagoni di terreno aperto di Livello 2/Livello 3 sono considerati terreno Roccioso.					
d = 1 Colpo alla Coesione solo per questo terreno per attivazione, per la fanteria indipendentemente da quanti tali esagoni si attraversano. La Cavalleria paga il costo per esagono.					
e = Mantinea: Ignorate il costo in MP.					

TABELLA DELLA SUPERIORITA' NEL CORPO A CORPO (8.42)									
Tipo di Difensore	Tipo di Attaccante								
	HO	HI	MI	LI*	PL	SK	HC	LC*	CH
HO	-	-	-	DS	DS	X	DS	DS	DS
HI	-	-	-	DS	-	X	-	DS	-
MI	AS	-	-	-	-	X	-	DS	-
LI	AS	AS	-	-	-	X	-	-	-
PL	AS	AS	-	-	-	X	DS	DS	DS
SK	AS	AS	AS	AS	AS	X	AS	AS	AS
HC	-	-	-	DS	-	X	-	-	-
LC	-	-	-	-	-	X	AS	-	-
CH	-	-	-	AS	-	AS	-	-	-
LEGENDA - = No Superiorità AS = Superiore in Attacco DS = Superiore in Difesa X = Proibito * = Gli Arcieri LI/LC non possono attaccare in Corpo a Corpo in alcuna circostanza.					NOTE: - Qualsiasi unità che attacca un nemico dal fianco o retro è Superiore in Attacco (AS) (eccezione 9.15) - Qualsiasi unità che attacca un'unità nemica In Colonna è automaticamente Superiore in Attacco (AS).				

TABELLA COMPARATIVA DEI SISTEMI D'ARMA (8.41)									
Tipo di Difensore	Tipo di Attaccante								
	HO	HI	MI	LI*	PL	SK	HC	LC*	CH
HO	7	6	4	2	2	X	5	2	2
HI	8	7	5	3	3	X	5	3	3
MI	9	8	7	5	5	X	7	5	7
LI	10	10	9	7	7	X	9	6	5
PL	10	10	9	7	7	X	9	6	5
SK	13	13	11	9	9	X	11	9	9
HC	9	8	7	6	6	X	7	5	2
LC	11	10	8	8	8	X	9	7	3
CH	5	5	3	9	9	9	3	9	7
LEGENDA # = Colonna sulla Tabella del Corpo a Corpo da usare X = Proibito * = Gli Arcieri LI/LC non possono attaccare in Corpo a Corpo in alcuna circostanza.									

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (CRT) CORPO A CORPO

	Colonna												
Dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<0	6(0)	5(1)	4(1)	4(1)	3(1)	3(1)	3(1)	3(1)	3(1)	3(1)	2(1)	2(1)	2(1)
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
5	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)
≥10	2(2)	2(2)	1(2)	1(2)	1(3)	1(4)	1(4)	1(4)	1(4)	1(4)	0(4)	0(5)	0(6)

LEGENDA:
 #(#) = Colpi alla Coesione per l'Attaccante (colpi per il Difensore)
 • Se Superiore in Attacco, *raddoppiate* il risultato del difensore.
 • Se Superiore in Difesa, *triplicate* il risultato dell'attaccante.
 • Se il Difensore non ha capacità di Corpo a Corpo, *dimezzate* (per difetto) il risultato dell'attaccante.
 • Se l'attaccante è LC ed il difensore è HO/HI/MI, *dimezzate* (per difetto) il risultato del difensore.

Modificatori al tiro di dado
 +/- Valore di Carisma dell'OC se raggruppato con l'unità attaccante/difendente
 +1/-1 Il Comandante di Formazione è raggruppato con un'unità attaccante/difendente del suo Comando.
 +2 Avanzata in Combattimento degli Opliti di Corsa (solo Corpo a Corpo iniziale).
 -3 Opliti difendenti in Formazione Muro di Scudi e Superiore in Difesa.

Tutti i modificatori sono cumulativi

Spostamenti di Colonna

Vantaggio Numerico
 2D = per ogni unità attaccante aggiuntiva in più rispetto al difensore
 2S = per ogni unità difendente aggiuntiva in più rispetto all'attaccante

Eccezioni:

- La Falange di Opliti conta come 2 unità ma solo se in combattimento contro almeno una unità non Falange di Opliti.
- La Falange di Opliti a Doppia Profondità conta come 2 unità.
- La Falange Ammassata conta come 4 unità.

Modificatori del Terreno
 1S = tutti i difensori sono in esagoni di Bosco
 1S = tutti i difensori sono dietro un lato di esagono di Fiume Minore
 1S = qualsiasi difensore è in terreno più elevato degli attaccanti
 2S = tutti i difensori sono in terreno più elevato degli attaccanti
 1D = tutti i difensori sono in terreno meno elevato rispetto all'attaccante (ma non dietro un Fiume Minore)
Usate il terreno più favorevole al difensore
Tutti gli spostamenti di colonna sono cumulativi

TABELLA DEI COLPI ALLA COESIONE & CONTROLLI TQ (8.44)	
<i>Colpi alla Coesione Automatici</i>	
<i>Motivo</i>	<i>Risultato</i>
Una HO, HI o MI che ha “mosso” muove ancora	1 Colpo alla Coesione
Effetti del Terreno	Vedere la Tabella dei Costi di Movimento
Manovra Fronte-Fianco ^[a]	1 Colpo alla Coesione
Attaccato in Corpo a Corpo mentre si è In Colonna	1 Colpo alla Coesione
Ritirata Ordinata da Fanteria non SK o Carri	1 Colpo alla Coesione
Ritirata Ordinata se avvicinato da Fianco/Retro	1 Colpo alla Coesione
Unità HO che muove attraverso/le muove attraverso unità non HO	1 Colpo alla Coesione
Cambiare orientamento in terreno Irregolare	Vedere Tabella dei Costi di Movimento
Risultato di Lancio che ha efficacia	1-2 Colpi alla Coesione secondo la tabella
Corpo a Corpo	Vedere Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo
Recupero	Rimuovere 2 o 1 Colpo alla Coesione
<i>Controlli TQ</i>	
Dopo aver mosso Avanzando di Corsa	Se $DR > TQ$, 1 Colpo alla Coesione
Ruotare (cumulativa con la manovra Fronte-Fianco) ^[h]	Colpi alla Coesione = $DR - TQ$, minimo 1
Ritirata Ordinata da unità non SK	Se $DR > TQ$, 1 Colpo alla Coesione
Cambio di Orientamento per Reazione (6.94)	Colpi alla Coesione = $DR - TQ$, minimo 1 DRM: MA dell'unità che muove meno MA dell'unità che reagisce
Dietro Front per Reazione (6.95)	Colpi alla Coesione = $DR - TQ$, minimo 2 DRM: MA dell'unità che muove meno MA dell'unità che reagisce
Pre-Risoluzione Corpo a Corpo – solo Attaccante ^[c]	Se $DR > TQ$, 1 Colpo alla Coesione e non si attacca
Pre-Risoluzione Corpo a Corpo – solo Difensore ^[d]	Colpi alla Coesione = $DR - TQ$, minimo 0; DRM +1 se Carri da Guerra hanno mosso prima dell'attacco
Crollo – solo Falange di Opliti (8.18[1])	Se $DR + \text{Colpi eccedenti } TQ > TQ$, l'unità va in rotta, altrimenti Colpi alla Coesione = $TQ - 1$; DRM +2 se attaccava Falange di Opliti
Crollo – Unità in Corpo a Corpo con Colpi = $TQ - 1$ solamente	Se $DR > TQ$, l'unità va in Rotta; altrimenti togliere un Colpo alla Coesione
Inseguimento (9.42)	Se $DR + 2 > TQ$, l'unità Insegue; altrimenti avanza
Un'unità in Rotta muove attraverso l'unità	Colpi alla Coesione = $DR - TQ$, minimo 1
Note	
a = non si applica agli Opliti Spartani b = nessun controllo se l'unità bloccante è SK c = nessun controllo se i difensori sono tutti SK e/o in rotta d = nessun controllo se HO attaccati dal Fronte da LI	Le unità In Colonna hanno valori TQ ridotti di -2 Le unità in Rotta hanno TQ = 1

TABELLA DELLA PERDITA DEI COMANDANTI	
Controllo per la Perdita da Lancio	Se il DR non modificato per il Lancio è 0, ritirate. Con un DR di zero, il comandante è Ferito. Tirate ancora. Se il risultato è superiore al Valore di Capacità/Iniziativa del comandante, questi viene invece Ucciso.
Controllo per la Perdita da Corpo a Corpo	Se il DR non è 0, ritirate. Se il risultato è superiore al Valore di Capacità/Iniziativa del comandante, questi viene invece Ucciso.
Combattimento Personale	Ciascun giocatore tira un dado, cui aggiunge il Valore di Capacità (Valore di Carisma se OC. Il giocatore che ottiene il totale maggiore ($DR + \text{Valore}$) sottrae il risultato dell'avversario. Questo è Differenziale del Combattimento Personale. Consultate la tabella che segue per gli effetti: Differenziale del Combattimento Personale 0 = nessun effetto 1-2 = Comandante avversario stordito; ignorate il suo DRM per il Corpo a Corpo in questo combattimento. 3-6 = Comandante avversario ferito; ignorate il suo DRM per il Corpo a Corpo in questo combattimento. 7+ = Comandante avversario ucciso. Risultati: Ucciso Il Comandante viene immediatamente rimosso dal gioco (4.24/4.25) Ferito Tutti i valori del comandante sono ridotti di (-2) a minimo zero. Se già ferito, viene ucciso.

RIASSUNTO DEGLI EFFETTI DELLO STATO SULLE UNITA'	
Unità In Comando	• Possono Muovere e/o Lanciare, o Recuperare
Unità Fuori Comando	• Muovere e/o Lanciare, ma: • Non si possono muovere adiacenti al nemico (eccezione: Avanzata in Combattimento degli Opliti: 6.28)
Unità in Rotta	• Hanno TQ = 1 • Non possono muovere o lanciare o attaccare in Corpo a Corpo • Sono eliminate se subiscono qualsiasi colpo da Lancio o Corpo a Corpo • Le unità attaccanti non effettuano un Controllo Pre-Risoluzione del Corpo a Corpo
Unità Ingaggiate	• Non possono Lanciare né essere bersaglio del Lancio • Non possono muovere se prima non si Sganciano (10.32) • Devono fare Corpo a Corpo se sono in grado di farlo
Comandanti raggruppati con unità Ingaggiate	• L'OC non può Prevaricare • Raggio di Comando dimezzato, arrotondate per difetto

RIASSUNTO DEGLI ORDINI	
Ordine	Uso
Muovere/lanciare/Recuperare	Unità In Comando: • Muovere e/o Lanciare, o Recuperare (10.41). Unità Fuori Comando: • Muovere e/o Lanciare, ma: • Non si può muovere adiacenti al nemico (eccezione: Avanzata in Combattimento degli Opliti: 6.28)
Sganciarsi	• Tirate un dado e confrontate il risultato con il Valore di Capacità/Iniziativa del comandante (aggiungete il Carisma dell'OC se il comandante è l'OC o l'OC si trova nello stesso esagono o in uno adiacente): - Se il DR è pari o inferiore, tutte le unità Ingaggiate entro il raggio devono Sganciarsi (10.34). - Se il DR è superiore, tutte le unità Ingaggiate rimangono Ingaggiate. • Le unità Ingaggiate e Fuori Comando rimangono Ingaggiate. • Le unità non Ingaggiate non fanno nulla.
Recuperare	• Per ogni unità in Rotta ed entro il Raggio di Comando, tirate un dado e confrontate il risultato con il Valore di Capacità/Iniziativa del comandante: - Se il DR è pari o inferiore, l'unità Recupera. Ponete il segnalino ed assegnate Colpi pari alla metà di un DR arrotondando per eccesso. - Se il DR è superiore, una Falange di Opliti viene eliminata, tutte le altre unità fanno il movimento di rotta. • Le unità in Rotta e Fuori Comando rimangono in Rotta. • Le unità non in rotta possono muovere/lanciare come se fossero Fuori Comando.

RIASSUNTO DEI VALORI DEI COMANDANTI	
Valore	Uso
Valore di Iniziativa (solo OC)	• Iniziativa (5.1): valore aggiunto al DR per l'Iniziativa. • Momentum (5.24): se il DR $\leq$ al Valore di Iniziativa, il Comando dell'OC si attiva. • Prevaricazione (5.32): se il DR $\leq$ al Valore di Iniziativa l'AM avversario viene messo da parte ed il giocatore può attivare qualsiasi Comando entro il raggio; altrimenti l'AM Momentum avversario torna nella tazza. • Valore di Capacità de l'OC comanda una Formazione.
Valore di Capacità (solo FC)	• Momentum (5.24): se il DR $\leq$ al Valore di Capacità, il Comando dell'FC si attiva. DRM +1/-1 nel Corpo a Corpo. • DRM al Combattimento Personale.
Raggio di Comando	• Percorso non ostruito di esagoni pari o inferiore al raggio, che si traccia tra il comandante e l'unità. Contate l'esagono dell'unità, ma non quello del comandante. Ostruito da esagoni occupati da unità nemiche o terreno dove un comandante non potrebbe entrare o che non potrebbe attraversare. • Si dimezza (arrotondate per difetto) se il comandante è raggruppato con un'unità Ingaggiata (10.3).
Carisma (solo OC)	• Il Valore è un DTM +/- nel Corpo a Corpo. • DRM al Combattimento Personale. • Recupero

TABELLE PER IL REGOLAMENTO SEMPLIFICATO DE LE GRANDI BATTAGLIE DELLA STORIA

TABELLA DEL RAGGIO E DEI RISULTATI DEL LANCIO (7.1)

Arma	Distanza in Esagoni (raggio)			Modificatori al tiro di dado (DR)	
	1	2	3	+1	Per ogni Colpo alla Coesione subito da chi lancia
Arco Composito (C)	6*	4	1	+1	Se il bersaglio è in un esagono di Bosco
Arco Semplice (B)	5	2	X	+1	Se uno Schermagliatore Arciere o Fromboliere muove / ha mosso
Giavellotto (J)	4	X	X		
Fionda (S)	5	X	X	+2	Se il bersaglio è Opliti in Formazione Muro di Scudi ed il lancio avviene dal fronte.
LEGENDA: # = Se il DR modificato è pari o inferiore al numero indicato a quella distanza, il bersaglio subisce 1 Colpo alla Coesione. #* = Se il DR modificato è 0 o meno, il bersaglio subisce 2 Colpi alla Coesione, altrimenti subisce 1 Colpo alla Coesione. X = Proibito Se il DR è uno "0" naturale, controllate per la perdita del comandante (7.19) se vi è un comandante nell'esagono bersaglio				-1	Se un'unità lancia contro un bersaglio in elevazione inferiore a distanza 2 esagoni o più
				-1	HC bersaglio di Lancio J o S
				-1	MI/PL/LC bersaglio di Lancio C, J o S
				-1	CH bersaglio di Lancio C o J
				+1	HC bersaglio di Lancio B
				+1	SK bersaglio di Lancio C, B o S
				+1	HI o HO HI bersaglio di Lancio C o B
				+2	Falange HO bersaglio di Lancio C o B
				Tutti i modificatori sono tutti cumulativi	

AVANZATA IN COMBATTIMENTO DEGLI OPLITI (6.38)

DR	Velocità di Avanzata
0-1	Camminata – MA 3; ignorate i colpi alla coesione per il terreno (h) ed h
2-6	Passo Svelto – MA 4; nessun altro effetto
7+	Corsa – MA 5; deve effettuare un controllo TQ dopo ciascun movimento; +1 al DR iniziale per il Corpo a Corpo
Modificatore al tiro di dado: +1 se attaccato da lancio mentre si è in Camminata o Passo Svelto	

RIASSUNTO DEI TIRI DI DADO

Condizione	Controllo	Passato	Fallito	DRM/Note
Cambio di Orientamento in Reazione	DR pari o inferiore alla TQ	Può cambiare orientamento di un vertice	Subisce 1 Colpo; no cambio orientamento	La Cavalleria non tira in risposta alla fanteria
Ritirata Prima del Corpo a Corpo (LI)	DR pari o inferiore alla TQ	Nessun effetto	Subisce 1 Colpo	
Risultato 0 sulla Tabella del Lancio con Comandante presente	DR superiore a zero	Nessun effetto	Comandante eliminato	
Comandante coinvolto in Corpo a Corpo	DR superiore a zero	Nessun effetto	Ritirate con 0, 1 il Comandante è eliminato	

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO (5.0)

Tipo di Terreno	Fanteria ^[a]	SK	Cavalleria Comandanti ^[b]	CH	DRM Corpo a Corpo
Aperto ^[c]	1	1	1	1	-
Boschi	2(h)	2	2(h)	P	-1
Roccioso	2(h) ^[c]	2	2(h)	P	-
Palude	2(h)	2(h)	2(h)	P	-1
Mare	P	P	P	P	NA
Ruscello ^[d]	+1	+1	+1	+1(H)	-
Fiume Minore	+2(h)	+2	+2(H)	P	-1
Campo Persiano (<i>Mycale</i>)	1	1	1	NA	-
Muro di Campo (<i>Mycale</i> , <i>Plataea</i>)	P	P	P	P	NA
Cancello di Campo (<i>Mycale</i> , <i>Plataea</i>)	0	0	0	NA	-
Campo Persiano (<i>Plataea</i>)	2(h)	2	2(h)	NA	-
Città Greca (<i>Plataea</i>)	P	P	P	NA	NA
Tempio Greco (<i>Plataea</i>)	1	1	1	NA	-
Fonte Gargaphia (<i>Plataea</i>)	1	1	1	NA	-
Strada	OT	OT	OT	OT	-
Su di 1 Livello	+1(h)	+1(h)	+1(h)	+1(h)	-1
Giù di 1 Livello	+1(h)	1	+1	+1(h)	+1
Su Pendio Ripido ^[e]	+2h	+2h	P	P	-
Giù da Pendio Ripido ^[e]	+2h	+2(h)	P	P	-
Cambio di Orientamento (per vertice) Terreno Aperto / Irregolare	1/1(h)	1/1 ^[f]	1/1(h)	2/NA ^[g]	-
Costi Speciali in MP					
Manovra Dietro Front	4 MP	Entrare/Lasciare la Colonna			1 MP
Entrare in esagono amico	+1 MP	Movimento in Colonna			+1 MA
Formare/Lasciare il Quadrato	Tutti MP	Movimento del Quadrato			1 MA
LEGENDA # = costo in Punti Movimento H = l'unità subisce 1 Colpo (h) = L'unità paga +1 MP o subisce 1 Colpo P = Proibito; le unità non possono entrare nell'esagono NA = Non Applicabile OT = Usate l'altro terreno nell'esagono		Note: a = Esclusi gli Schermagliatori. Le unità In Colonna ignorano il costo (h) e trattano quello h come (h). b = <i>Mycale</i> : Tutti gli esagoni di terreno aperto di Livello 2/Livello 3 sono considerati terreno Roccioso. c = La Fanteria paga il costo (h) per questo terreno una sola volta per attivazione indipendentemente da quanti esagoni attraversa. d = <i>Mantineia</i> : Ignorate il costo in MP. e = Non applicate i costi per salire/scendere di livello – sono inclusi nel costo del Pendio Ripido. f = Gli Schermagliatori pagano 1 MP per cambiare di un qualsiasi numero di vertici. Le unità In Colonna che muovono lungo una strada non pagano questo costo per seguire la strada. g = I Carri da Combattimento non possono cambiare orientamento di più di un vertice in un dato esagono a meno che non rimangano nell'esagono per tutta l'attivazione. <i>Tutti i costi sono cumulativi a meno che sia altrimenti indicato</i>			

TABELLA DEI RISULTATI DEL CORPO A CORPO (7.83)

DR	Effetto sull'Attaccante	Effetto sul Difensore
≤ 2	Rotta Automatica	Nessun Effetto
-2	DR (+2) Rotta o 3H e Ritirata	Nessun Effetto
-1	DR (+2) Rotta o 3H e Ritirata	Nessun Effetto
0	DR Rotta o 2H e Ritirata	Nessun Effetto
1	DR Rotta o 2H e Ritirata	Nessun Effetto
2	2H e Ritirata	1H
3	2H	1H
4	2H	1H
5	1H	2H
6	1H	2H
7	1H	2H e Ritirata
8	Nessun Effetto	DR Rotta o 2H e Ritirata
9	Nessun Effetto	DR Rotta o 2H e Ritirata
10	Nessun Effetto	DR (+2) Rotta o 3H e Ritirata
11	Nessun Effetto	DR (+2) Rotta o 3H e Ritirata
≥12	Nessun Effetto	Rotta automatica
Risultati: # colpi: Le unità influenzate subiscono il numero di Colpi indicato. I Colpi devono essere divisi il più equamente possibile tra tutte le unità influenzate. Qualsiasi colpo residuo viene assegnato dal giocatore che ha causato i Colpi (vedere 7.53 per un'eccezione). Vedere 8.1 e 8.2. Ritirata: vedere 8.3. DR Rotta e #colpi e Ritirata: Il giocatore influenzato tira il dado per ciascuna unità, separatamente: - Se il DR eccede la TQ dell'unità, questa va in Rotta (8.4). Comunque, se l'unità ha un lato a forza Ridotta, viene invece Ridotta (8.2). L'unità Ridotta mantiene la metà dei Colpi alla Coesione (arrotondati per difetto). Tutte le unità influenzate devono Ritirarsi (8.3). Se il risultato è DR (+2) aggiungete 2 al tiro di dado per la Possibilità di Rotta. Rotta Automatica: Tutte le unità influenzate vanno in Rotta (8.4). Comunque, se l'unità ha un lato a forza Ridotta, viene invece Ridotta (8.2). L'unità Ridotta mantiene la metà dei Colpi alla Coesione (arrotondati per difetto). Tutte le unità sopravvissute devono Ritirarsi (8.3).		Modificatori al Tiro di Dado per il Corpo a Corpo Sistema d'Armi: Aggiungere o sottrarre il DRM per Sistemi d'Arma (7.82). Usate la parte appropriata della tabella a seconda dell'angolo di attacco. Notate che vi sono modificatori speciali associati a queste tabelle. Differenziale di TQ: Usando l'unità con TQ migliore tra quelle coinvolte, la parte che ha TQ superiore riceve un DRM pari alla differenza (positiva per l'attaccante, negativa per il difensore). Comunque, indipendente dalla differenza, il DRM non può mai essere superiore a +/- 3. Notate che le unità Ridotte hanno TQ -2 rispetto a quella stampata. Attacco in Movimento: Se qualsiasi tra le unità attaccanti ha mosso in un esagono vuoto adiacente alle unità difendenti in questo turno, l'attaccante riceve un DRM +1. Questo modificatore non si applica se qualsiasi delle unità che hanno mosso hanno iniziato il turno di giocatore in ZOC nemica. Tutte le unità attaccanti e difendenti devono essere in terreno Aperto. Dimensione: Le unità singole (che non siano SK) hanno 5 Punti Dimensione; le unità Falangi di Opliti hanno 10 punti, le Falangi a Profondità Doppia 20 punti, e la Falange Ammassata 40 punti. Se sono coinvolti SK, ignorate questo modificatore. Colpi: L'attaccante sottrae tutti i Colpi sulle sue unità come DRM, ed aggiunge quelli di tutti i difensori. Il DRM per i Colpi non può mai essere superiore a +/- 3. Comandante: L'attaccante aggiunge +1 se un comandante è raggruppato con le sue unità; sottrae -1 se il difensore ha un comandante. Terreno: Aggiungete o sottraete gli effetti del terreno dalla Tabella degli Effetti del Terreno. Se l'unità occupa più di un tipo di terreno, il possessore sceglie il modificatore migliore per sé. Se l'attacco prevede più modificatori per il terreno, usate quello che dà meno benefici all'attaccante.

Matrice dei DRM per i Sistemi d'Arma (7.52)										
Attacchi Frontali	Tipo di Difensore	Tipo di Attaccante								
		HO	HI	MI	LI*	PL	SK	HC	LC*	CH
	HO	-	-	-	-6	-6	x	-3	-4	-6
	HI	-	-	-	-4	-1	x	-	-4	-1
	MI	+1	-	-	-	-	x	-	-3	-
	LI	+1	+1	-	-	-	x	-	-	-
	PL	+1	+1	-	-	-	x	-2	-2	-3
	SK	+3	+3	+2	+1	+1	x	+2	+1	+1
	HC	-	-	-	-2	-	x	-	-	-1
	LC	+1	-	-	-	-	x	+1	-	-1
CH	-	-	-1	+1	-	+1	-1	-	-	
Attacchi di Fianco / Retro	Defender Type	HO	HI	MI	LI*	PL	SK	HC	LC*	CH
	HO/HI	+1	+1	-	-	-	x	+1	-	-
	MI	+1	+1	+1	+1	+1	x	+1	+1	+1
	LI/PL	+1	+1	+1	+1	+1	x	+1	+1	+1
	SK	+3	+3	+2	+1	+1	x	+2	+1	+1
	HC	+1	+1	+1	+1	+1	x	+1	+1	-
	LC	+2	+1	+1	+1	+1	x	+1	+1	-
	CH	+1	+1	-	+1	+1	+1	-	+1	+1
	LEGENDA: # = DRM - = nessun modificatore									
Modificatori Speciali (solo Tabella Attacchi Frontali): - Falange Ammassata: Aggiungere (+2) in attacco, sottrarre (-2) in difesa - Formazione Muro di Scudi: sottrarre (-2) in difesa. Non vale se attaccati da Opliti										
x = Proibito Arcieri LI/LC no Corpo a Corpo										

TABELLA DELLA CAPACITA' DELLE UNITA' (10.0)	
Tutta la Cavalleria	Si può Ritirata Prima del Corpo a Corpo se la sua MA è superiore.
Cavalleria Leggera Arcieri (LC-C/B)	- Può usare la Tattica Colpisci e Fuggi contro qualsiasi unità eccetto SK - Non può e non è obbligata ad attaccare in Corpo a Corpo - Quando difende, ignora i DR Rotta/DR Rotta(+2) dell'attaccante; applicate "o" e riducete i Colpi dell'attaccante di 1
Tutta l'altra Cavalleria Leggera (LC)	Quando attacca HO/HI/MI ignora i DR Rotta/DR (+2) del difensore; applicate "o" e riducete i Colpi del difensore di 1
Falange di Opliti (HO) Fanteria Oplita (HO)	- Può usare il Movimento in Colonna, il Quadrato e la Formazione Muro di Scudi - Deve fare l'Avanzata in Combattimento degli Opliti - La Dimensione della Falange di Opliti è 10
Falange a Doppia Profondità (DD HO)	La Dimensione è 20
Falange Ammassata	- La Dimensione è 40 - DRM +2/-1 in Corpo a Corpo quando attacca/difende - Non può usare 5.24, 6.13, 10.73, 10.74 e 11.2.
Schermagliatori (SK)	- Possono usare la Tattica Colpisci e Fuggi contro qualsiasi unità non di cavalleria - Non possono fare Corpo a Corpo (eccetto contro i Carri da Guerra) - Possono Ritirarsi Prima del Combattimento contro qualsiasi unità di fanteria - Il valore di Dimensione è ignorato nel Corpo a Corpo a meno che non siano coinvolti solo SK - Quando difendono, ignora i DR Rotta/DR Rotta(+2) dell'attaccante; applicate "o" e riducete i Colpi dell'attaccante di 1
Fanteria Leggera (LI)	Può Ritirarsi Prima del Combattimento ma deve effettuare un Controllo TQ
Fanteria Leggera Arcieri (LI-C/B)	- Può muovere o lanciare ma non entrambe le azioni - Non può e non è obbligata ad attaccare in Corpo a Corpo - Può Ritirarsi Prima del Combattimento ma deve effettuare un Controllo TQ

Peltasti (PL)	• Possono usare la Tattica Colpisci e Fuggi contro qualsiasi unità non di cavalleria • Possono Ritirarsi Prima del Combattimento ma devono effettuare un Controllo TQ
Carri da Guerra (CH)	• 2 MP per vertice di cambio di orientamento • I Carri da Guerra che muovono possono cambiare orientamento di un solo vertice per esagono • Non possono muovere in alto o in basso di più di un livello in una qualsiasi attivazione • Il valore i Dimensione è ignorato nel Corpo a Corpo a meno che non siano coinvolti solo Carri da Guerra

TURNO DI GIOCO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

PUNTI ROTTA

000	100	200							
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ASSEGNAZIONE DI PUNTI ROTTA:

SCHERMAGLIATORI = 1 RP CARRI = 2 RP

FALANGE AMMASSATA 3 X TQ

OC = 5 X VALORE DI CARISMA

FALANGE DI OPLITI = 2 x TQ

TUTTE LE ALTRE UNITA' = TQ

FC = VALORE DI CAPACITA'



PUNTI ROTTA §

000	100	200							
00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ASSEGNAZIONE DI PUNTI ROTTA:

SCHERMAGLIATORI = 1 RP CARRI = 2 RP

FALANGE AMMASSATA 3 X TQ

OC = 5 X VALORE DI CARISMA

FALANGE DI OPLITI = 2 x TQ

TUTTE LE ALTRE UNITA' = TQ

FC = VALORE DI CAPACITA'

