

LE GRANDI BATTAGLIE DELLA STORIA – vol. 1

ALESSANDRO MAGNO

1.0 INTRODUZIONE

Le Grandi Battaglie di Alessandro il Grande è il primo volume della serie Le Grandi Battaglie della Storia. Tratta lo sviluppo dell'arte della guerra macedone, come fu formulata originariamente da Filippo II, Re di Macedonia. Raggiunse il suo apice nel regno di suo figlio, Alessandro III, che, dopo la conquista dell'impero persiano, fu conosciuto come Alessandro il Grande.

Questa speciale edizione "Deluxe" comprende la maggior parte delle battaglie combattute da Alessandro ed il suo esercito prima e durante la sua conquista del mondo civilizzato (versione occidentale). Le battaglie illustrano il trionfo del sistema macedone delle "armi combinate" – guidato da una potente cavalleria ed ancorato ad una spietata falange di fanteria – prima sul sistema oplita che aveva dominato per secoli, poi sulle massicce, ma spesso obsolete, armate "leggere" dell'impero persiano.

Nota per i giocatori

Questo gioco, anche se non è molto difficile da imparare o capire, usa un sistema tattico che premia il giocatore che conosce cosa possono fare i propri uomini e come sfruttare le capacità anche dei peggiori tra di loro. L'avventurarsi in battaglia con lo spirito di "vediamo che succede" equivale con il subire una rapida sconfitta.

Vi suggeriamo, per l'inusuale natura della guerra in quest'epoca, nonché delle varie capacità speciali delle unità, anche per giocatori esperti, di giocare alcuni turni dello scenario di "Samarcanda". Questa battaglia aiuta a rivelare le varie tattiche a disposizione, come si possono usare al meglio i vari sistemi d'arma, e come proteggersi da essi. Era il genio di Alessandro che riusciva a combinare i tre aspetti – sta al giocatore se può essere pari (o meglio) del maestro.

Una parola sull'edizione Deluxe

Questa è la quarta edizione del regolamento; supera la prima versione (1991), l'aggiornamento del 1993 (seconda edizione) e l'edizione Deluxe del 1995. Le regole di questo titolo non possono essere considerate integrate alle regole di altri giochi della serie, in particolare SPQR. Ogni gioco della serie è un mondo a sé.

Le differenze con le precedenti edizioni sono indicate con il simbolo >>

Ricordate: occhio ai fianchi!

2.0 COMPONENTI

Ogni scatola del gioco contiene:

- 3 mappe stampate sui due lati
- 3 fogli di pedine (720 pedine in totale)
- 1 fascicolo del regolamento
- 1 fascicolo con gli scenari
- 2 fogli con le tabelle
- 1 dado a 10 facce
- bustine

2.1 Le mappe

Vi sono tre tipi di pedine: le unità combattenti, i comandanti ed i segnalini di informazione che si usano per annotare specifici eventi riguardanti il gioco.

2.21 Le unità combattenti sono di due dimensioni: quadrate (singole) e rettangolari (doppie), queste ultime che rappresentano formazioni lineari più grandi come la temuta, ma alquanto rigida, falange macedone. Ogni unità combattente è di un Tipo specifico e, in alcuni casi, di una Classe specifica, a seconda del suo armamento e protezione. Tutte le unità hanno valori numerici indicanti la loro *Dimensione*, *Qualità (TQ)* e capacità di *Movimento*. Le unità che hanno capacità di lancio hanno anche un *Indicatore di Lancio*, a seconda del tipo di arma usata (J = giavellotto, A = freccia, S = pietra, B = dardo). La Tabella del Lancio indica i Raggi di lancio per le varie armi. Ogni unità combattente è inoltre stampata sui due lati. Tutti i valori sono identici su entrambi i lati, eccetto che il retro ha la scritta "Moved" (= già mosso) a significare che ha già mosso una volta nel turno e subirà penalità alla Coesione quando/se muove ancora nel turno. Vedere 6.1.

2.22 Tipo e Classe

- TIPO: il Tipo – esempio: Fanteria Pesante (HI), Schermagliatori (SK) – si usa per determinare la sua efficacia relativa (Superiorità) contro altri tipi di unità diversi.

- CLASSE: talvolta, il Tipo di unità viene suddiviso in varie Classi. Ad esempio, la HI è di due classi: Hypaspista e Oplita; gli schermagliatori possono comprendere arcieri, frombolieri o giavellotti, ecc. La Classe di un'unità consente variazioni di efficacia entro il Tipo.

2.23 Molte Falangi macedoni hanno due nomi, o un nome ed un numero. Il primo tipo (es.: Amyntas/Simmias) rappresenta la variazione del comandante da una battaglia all'altra. Il numero di identificazione si usa per il piazzamento in vari scenari, come a Chaeronea.

2.24 Esempi di unità combattenti

[vedere pag. 3 del testo inglese, dall'alto in basso]

Falange (unità doppia)

Nome dell'unità = Coenus (5)

Size = Dimensione (10)

TQ = Qualità (7)

MA / PH = Classe / Tipo dell'unità (falange)

4 / 5 = Capacità di movimento normale / estesa

Arciere (schermagliatore)

Nome dell'unità = Arabia

Size = Dimensione (1)

TQ = Qualità (4)

Type of Missile = tipo di arma da lancio (A = arcieri)

SK = Schermagliatori

6 = capacità di movimento

Oxybles

Nome dell'unità = Oxybles 1

Crew Size = dimensione dei serventi (1)

Range = raggio (7)

Type of Missile = tipo di arma da lancio (B = dardo)

Tipo di Unità = AT (artiglieria)

2 = capacità di movimento

5 = qualità

Elefante

Nome dell'unità = Indiano

Size = Dimensione (5)

Type of Missile = tipo di arma da lancio (J = giavellotto)

EL = tipo di unità (elefante)

7 = capacità di movimento

4 = qualità

2.25 I comandanti hanno più numeri, che si usano per valorizzare la loro Iniziativa e capacità di Comando, nonché le loro capacità di combattimento – sia come comandanti che singolarmente. Alcuni comandanti non macedoni hanno pedine leggermente diverse a rappresentare il diverso sistema di comando usato. Vedere 4.0 e 5.0.

Comandante macedone – fronte della pedina

Command Range = raggio di comando (9)

Initiative = Iniziativa (7)

Contingent Command Capability = Capacità di Comando di Contingente (2)

Charisma = carisma (4)

Personal Combat = Combattimento Personale (7)

Nome = Alessandro III

Retro

(parte indicante che il comandante ha Finito)

F = indicatore di Fine

Nota: Alessandro ha due pedine. Quella con la designazione Chaeronea (CH) si usa solo per l'omonima battaglia, la pedina Alessandro III si usa in tutte le altre battaglie.

Comandante persiano - fronte

Command Range = raggio di comando (6)

Initiative = Iniziativa (5)

Contingent Command Capability = Capacità di Comando di Contingente (L)

Charisma = carisma (2)

Personal Combat = Combattimento Personale (4)

Strategy Rating = valore strategico (6)
Nome = Nabrznēs

I comandanti persiani non hanno il valore di combattimento personale, vedere 8.43.

2.26 i segnalini di informazione, come quelli numerici, Rotta, Finito, ecc. si usano per registrare alcune funzioni del gioco, vedere avanti.

2.3 Tabelle e Dadi

Vi sono varie tabelle, che sono state tutte tradotte in allegato.
Si usa un dado a 10 facce, lo zero è considerato tale e *non* come 10.

2.4 Terminologia

TERMINI DEL 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, HO (Opliti, una classe della HI).

Coesione – la capacità di un'unità di rimanere una formazione organizzata e combattente. I risultati del combattimento sono nella forma di colpi alla coesione, che causano la diminuzione del livello di coesione dell'unità

Comando di Contingente – i comandanti macedoni con una "C" al posto del valore di Iniziativa sono Comandanti di Contingente, comandanti di livello inferiore che si usano solo per la regola opzionale macedone in 5.6.

Comandante Finito – un comandante che in un momento precedente del turno è stato attivato ed ha Finito, normalmente non può essere ancora attivato. I comandanti possono essere Finiti per altre ragioni, come Combattimento Personale, fallimento della Prevaricazione, ecc.

Comandante Inattivo – un comandante che deve ancora – e può – essere attivato.

Comandante – i comandanti erano re, raja, satrapi, generali e capi tribali che comandavano/influenzavano le truppe.

Linea – tutte le unità di un dato Tipo che possono muovere con un singolo Comando di Linea.

Comando di Linea – la capacità di alcuni comandanti non macedoni di muovere grossi gruppi di Tipi simili di truppe allo stesso momento.

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

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

Momentum – il meccanismo mediante il quale un comandante può effettuare più di una Fase degli Ordini per turno.

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

Corpo a Corpo – combattimento ravvicinato.

Dimensione – rappresenta non solo il numero di uomini di un'unità, ma anche la sua densità e formazione. I soli numeri non erano un fattore determinante nella guerra antica.

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

TQ – acronimo per l'importantissimo valore di Qualità. 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.

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 a se stesso. Può anche essere usato per far operare un comandante amico prima di un altro amico, ma di valore inferiore.

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

Zona di Controllo (ZOC) – gli esagoni, solitamente direttamente di fronte all'unità, nei quali l'unità esercita, mediante la sua presenza, una influenza sufficiente da inibire la libertà di movimento di un'unità nemica.

UN PO' DI STORIA MILITARE

Fanteria pesante - un Tipo che include gli opliti ed hypaspisti. La fanteria appiedata di base dell'epoca, solitamente protetta da corazze (elmo, torace e gambe), con scudo ed armata di una spada corta ed una lancia molto lunga e pesante.

Opliti – i protagonisti delle guerre greche, quelli con gli elmi greci “classici” corinti. Sono fanteria pesante.

Falange – una formazione di opliti spalla a spalla usati nelle guerre greche sin da 7° secolo prima di Cristo e perfezionata dai macedoni, che si basava su una lancia estremamente lunga (la sarissa) che presentava un formidabile e demoralizzante fronte quando avanzava. Nell'esercito macedone erano detti *pezhetaroi* ed erano organizzati in 12 *taxeis* (o brigate), sei delle quali accompagnarono Alessandro in Asia. Una settima venne aggiunta in seguito. Solo le unità doppie macedoni sono considerate falangi (tipo PH) per il gioco. Tutte le altre unità doppie sono opliti (tipo HI, classe HO). Questo per l'uso della sarissa, per la corazzatura più leggera (quindi maggiore manovrabilità) e per la professionalità dell'esercito macedone.

Hypaspista – gruppo di opliti di élite, con corazzatura più leggera rispetto agli opliti e con una corta lancia (probabilmente). Furono creati da Filippo II, il nome significa scudieri, ed erano le truppe di sfondamento di Alessandro. Sono una classe a parte nel tipo HI.

Fanteria media – unità con della corazzatura (cotta di maglia) ed armi più pesanti, addestrati per l'assalto, ma senza la capacità di inerzia di massa della fanteria pesante.

Fanteria leggera – un termine generico relativo alle unità appiedate che avevano poca o nulla corazzatura, forse uno scudo leggero e spada. La maggior parte della fanteria leggera ha capacità di lancio. Differisce dagli schermagliatori in quanto combatteva in formazione ed era addestrata per il corpo a corpo.

Peltasti – la forma più comune di fanteria leggera dell'epoca, discendente dai famosi Peltasti tracciani. È fanteria leggera armata con giavellotti, un'arma che poteva causare grande danno ma con raggio minimo. Erano così chiamati per il loro *pelta*, o scudo. Le unità di peltasti (LP) sono trattati in modo diverso dalla fanteria leggera perché, a differenza degli schermagliatori armati di giavellotti, erano addestrati ed usavano il combattimento corpo a corpo. Sono una classe entro il tipo LI.

Cardaces – un esperimento persiano iniziato da Dario dopo la battaglia di Ganicus e velocemente abbandonato dopo il cattivo comportamento ad Issus. Unità simili ai Peltasti, sebbene molte fonti riportino che erano “addestrati come opliti”. Sono comunque una classe (CA) entro il tipo Peltasti (LP).

Schermagliatori – un termine generico applicato ai Tipi di truppe che non avevano corazzature ed usavano armi da lancio: giavellotti, arcieri, frombolieri. Non combattevano in formazione stretta e, eccetto per gli Agriani, non erano addestrati per il corpo a corpo. Dovevano disturbare il nemico e fornire uno schermo dietro il quale si poteva occultare il movimento. La loro mobilità gli consentiva di superare in velocità (e quindi evitare) i loro più pesanti avversari che, tutto sommato, è il loro miglior modo per sopravvivere. Considerati con disprezzo dai greci – troppo poco “maschi” – erano più comuni negli eserciti persiani dell'epoca.

Lanciatori di Giavellotti – sono schermagliatori (SK).

Arcieri – unità tipo schermagliatori che lanciavano frecce ad una distanza utile di 150 yarde, massima di 250 (meno se montati). Le frecce dell'epoca potevano raramente penetrare corazzature di metallo ma erano altrimenti alquanto efficaci. Equipaggiamento poco costoso, addestramento impegnativo.

Frombolieri – altra unità tipo schermagliatori, senza corazza. Lanciavano pezzi di piombo ad una distanza effettiva di 120 yarde, sebbene l'accuratezza non fosse paragonabile a quella delle frecce e lance. Equipaggiamento economico, ma imponeva molto addestramento e imponevano l'uso di molto spazio in battaglia (il raggio di preparazione al lancio era 2 – 3 volte superiore a quello delle altre unità di schermagliatori). Sebbene siano menzionati frombolieri nelle campagne di Alessandro, l'unico riferimento specifico è a Gaugamela.

Cavalleria Leggera – arcieri e lancieri montati il cui grande vantaggio era la mobilità. Erano raramente protetti da corazze né portavano altre armi. E' possibile che queste unità usassero i cavalli solo per il trasporto rapido da una parte all'altra del campo di battaglia e che poi combattessero a piedi.

Lancieri – essenzialmente unità di cavalleria leggera addestrate all'uso della lancia per l'attacco. non hanno capacità di lancio (una semplificazione ai fini del gioco). I *prodromoi* (scout) macedoni erano la più famosa cavalleria armata di lance.

Cavalleria pesante – cavalleria addestrata ed armata per il corpo a corpo. Avevano della corazzatura, la loro capacità nel corpo a corpo derivava principalmente dalla loro formazione di combattimento piuttosto che dall'armamento. Per esempio, i famosi "Companion" macedoni erano addestrati nell'uso della loro corta lancia di legno con punta di ferro e caricavano in formazione a cuneo con effetti devastanti. Parimenti ben armata ed addestrata era la cavalleria della Tessalia, che caricava in formazione di rombo. Alessandro usava solitamente la sua cavalleria pesante per dare il "colpo di guerra", il martello sull'incudine della falange. Inizialmente, i persiani avevano poca cavalleria pesante. I contingenti persiani dalla Bactria erano "catafratti" (protetti da corazzatura a scaglie) e sono considerati quindi cavalleria pesante, sebbene vi sono poche indicazioni che fosse addestrata al corpo a corpo e la loro manovrabilità era alquanto sospetta (in sintesi, l'esercito persiano era molto mobile, orientata alle armi da lancio, con poca fiducia ed esperienza nel corpo a corpo).

Elefanti – il primo uso di elefanti in battaglia di cui si abbia traccia scritta risale a Gaugamela – 15 animali, nessuno dei quali combattè – sebbene debbano essere stati usati in battaglia in precedenza. Gli elefanti usati da Dario erano indiani (non africani), e non avevano "torri" (come quelli di Annibale). Alcune indicazioni riportano che il corpo di elefanti di Porus fosse corazzato!. Gli elefanti erano immuni da quasi tutto – eccetto oggetti appuntiti ed affilati. Tendevano anche ad avere un loro comportamento quando erano provocati, il che accadeva spesso quando erano contrastati da oggetti appuntiti ed affilati.

Carri – A Gaugamela, Dario usò carri equipaggiati in modo speciale con ruote dotate di lame. Mentre erano paurosi a vedersi, e provocavano brutte ferite, non erano particolarmente efficaci nonostante le preparazioni di Dario a loro vantaggio. La loro manovrabilità era molto limitata dall'uso di un assale fisso, il che significava che andavano nella direzione dei cavalli, e difficilmente. Inoltre, dimenticatevi le "sospensioni"....scomodi e potete immaginare quale aiuto alla mira degli arcieri montati. Erano più che altro schermagliatori su ruote ed erano vulnerabili agli attacchi della fanteria leggera. I carri erano, per l'epoca, tecnologia militare obsoleta. Gli asiatici comunque, con le loro vaste pianure, li preferivano.

Artiglieria – l'equipaggiamento di Alessandro comprendeva molta artiglieria, che venne usata in molte situazioni tattiche, da assedi al supporto per l'attraversamento dei fiumi. L'artiglieria è un Tipo di unità. Hanno supporto di fanteria leggera compreso nei valori.

2.5 Scala del Gioco

Ogni punto di dimensione delle unità rappresenta 150-200 uomini di fanteria o 100 cavalleria. Quindi, l'unità falange Craterus rappresenta 1.500 uomini, mentre un'unità di cavalleria pesante bactriana contiene circa 500 uomini. Ogni punto di carri rappresenta 6-7 carri, ogni punto forza di elefanti rappresenta un elefante. Gli schermagliatori a piedi sono un'eccezione, la loro dimensione è sempre uno a riflettere non tanto il loro numero quanto il loro tipo disperso di formazione.

La parte alta della pedina rappresenta il fronte. Una falange macedone dispiegata aveva un fronte di 130 yarde circa, quindi di due esagoni.

Ogni esagono è di circa 60-70 passi (yard) da lato a lato. Ai fini del gioco, alcuni dei fiumi nel gioco sono un po' più ampi della realtà.

Ogni turno di gioco comprende, all'incirca, 15-20 minuti di tempo reale.

2.6 Durata del gioco

Ogni battaglia dura un numero indeterminato di turni. La maggior parte si combattono fino a quando una delle parti va in rotta – quindi solitamente non c'è necessità di tener conto di quanti turni sono trascorsi. Alcune battaglie invece necessitano di registrare i turni effettuati, quindi vi è una tabella dei turni compresa nel gioco.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori attivano i loro comandanti nell'ordine determinato dal loro Valore di Iniziativa, come per 5.1. Quando viene attivato un comandante, dà ordini (o, se può, Comandi di Linea) che consentono alle unità entro il proprio Raggio di muovere e combattere. Dopo che tutti i comandanti sono stati attivati ed hanno "Finito", ogni giocatore controlla la Rotta ed il Recupero e la Ritirata dell'Esercito, dopodiché di conclude il turno di gioco.

A. Fase di Attivazione dei Comandanti

1. Il giocatore che ha il comandante con il Valore di Iniziativa inferiore e che non è ancora stato attivato, attiva quel comandante. Se questi può, e desidera, usare Comandi di Linea, tira ora – quando necessario – per vedere se può usare questa capacità.
2. Si effettuano ora i tentativi di Prevaricazione non – Momentum (5.41 & 5.42).

B. Fase degli Ordini

1. Fase di Movimento / Lancio

- a. Per ogni Ordine Individuale dato da un comandante attivato, il giocatore può effettuare una delle funzioni elencate in 5.22 con una qualsiasi unità combattente.
- b. Per i comandanti con capacità di Comando di Linea (4.3), un'intera Linea di unità può Muovere e/o Lanciare.

- c. Se i giocatori stanno usando il sistema opzionale di Comando di Contingente per il macedone (5.6), si danno ora gli Ordini MCC.

Le unità in grado di fare Ritirata Ordinata (6.7) e/o Lancio di Reazione possono farlo nel corso di questa fase.

2. Fase di Corpo a Corpo. Dopo che un comandante ha terminato di dare ordini, le unità che possono ingaggiare in corpo a corpo lo fanno, con la seguente sequenza:

- a. **Designazione del Corpo a Corpo:** tutte le unità non in movimento che scelgono di assaltare ricevono un segnalino di Assalto – no Controllo [*SHOCK – NO CHECK*]
- b. **Carica:** (Controllo TQ pre-Assalto)
- c. **Risoluzione del combattimento tra Comandanti**
- d. **Corpo a Corpo** (determinare la Superiorità e la Colonna del Corpo a Corpo)
- e. **Risoluzione del Corpo a Corpo**
- f. **Controllo per il possibile Sfondamento**
- g. **Controllo per il possibile Crollo e Rotta**
- h. **Controllo per l'Inseguimento di cavalleria** (opzionale)

C. Fase del Momentum o ritorno ad "A"

1. Il giocatore del comandante che è stato attivato nella Fase degli Ordini immediatamente precedente può tentare di tirare per il Momentum per dare a quel comandante un'altra fase degli ordini (fase "B"), oppure il gioco ritorna alla Fase A per qualsiasi comandante ancora non attivato.
2. Se il giocatore tenta il tiro per il Momentum, l'avversario può (se lo desidera) tentare la Prevaricazione del Momentum (5.42 [2]).

D: Fase della Rotta e Recupero

1. Rimozione dei segnalini di "Recuperato" [*RALLIED*]
2. Movimento di Rotta. Le unità in rotta devono fare il Movimento di Rotta
3. Fase di Ricarica. Le unità con capacità di lancio possono ottenere altre munizioni; 8.18.
4. Girare le pedine di tutte le unità dalla parte "mosso" ed i comandanti che hanno "finito" sul fronte della pedina, dalla parte normale.

E. Fase di Ritirata

Ogni giocatore somma i Punti Rotta di tutte le unità eliminate, cui aggiunge i punti dei comandanti uccisi, per determinare se il suo esercito ha raggiunto il livello di Ritirata.

4.0 COMANDANTI

Le unità combattenti non possono muovere o lanciare senza ottenere un Ordine (o Comando di Linea, se applicabile) da un comandante. Quelle unità combattenti che *avevano* ricevuto tali Ordini nel corso del turno, oppure che si trovano entro il Raggio di Comando di quello stesso comandante, possono fare Corpo a Corpo. Ogni pedina di comandante ha due lati: attivato e finito. Un comandante che non è ancora stato attivato o che si sta attivando usa il lato attivato. Un comandante che ha concluso la sua attivazione viene girato dalla parte Finito (F).

4.1 Pedine dei comandanti

Ogni comandante ha più valori:

Raggio di Comando (solo attivato): riproduce la sua presenza sul campo di battaglia e la sua efficienza ed abilità; è il raggio in esagoni sul quale può esercitare la sua Iniziativa.

Comandante di Elite: solo Alessandro ha questo indicatore, la possibilità di violare la sequenza standard della Fase degli Ordini che si basa sul valore di Iniziativa; vedere 5.5.

Iniziativa (solo attivato): rappresenta la capacità di controllare le forze e prendere rapidamente decisioni. Si usa per determinare l'ordine di attivazione dei comandanti e la possibilità che quel comandante usi il momentum. Definisce anche il numero di "ordini" che il comandante può dare in ogni Fase degli Ordini. Più alto questo valore, migliore è il comandante.

Capacità di Comando di Linea: i comandanti in grado di dare Comandi di Linea hanno una "L" adiacente al loro Valore di Iniziativa.

Capacità di Comando di Contingente [regola opzionale]: i comandanti subordinati macedoni che hanno una "C" al posto del Valore di Iniziativa. Possono essere attivati ricevendo Ordini, come per 5.6. Possono comandare solo quelle unità specificamente assegnate loro in un dato scenario.

Valore Strategico (solo attivato): solo per comandanti greci, persiani ed indiani; esprime la capacità di dare Comandi di Linea di loro Iniziativa.

Combattimento personale (entrambe le parti): questo valore si usa quando comandanti avversari sono coinvolti nello stesso corpo a corpo, per determinare il risultato della lotta tra i due comandanti (8.4). I comandanti indiani non hanno questo valore.

Carisma (entrambe le parti): rappresenta la capacità del comandante di spronare le proprie truppe al combattimento. Il valore si usa per modificare il tiro di dado sulla Tabella del Corpo a Corpo a proprio favore per le unità combattenti con le quali è raggruppato.

Capacità di movimento (MA): il numero di Punti Movimento che un comandante può usare in una Fase. *La MA è 9 per tutti i comandanti, non è stampata sulla pedina.* Muovono usando i costi per la cavalleria sulla Tabella del Movimento, sebbene non subiscano colpi alla Coesione per alcun tipo di movimento.

4.2 Capacità dei comandanti: Ordini Singoli

Questo paragrafo si applica a tutti i comandanti nel gioco, eccetto quelli macedoni di Contingente.

4.21 Un comandante può dare Ordini Singoli a qualsiasi unità combattente amica che si trova entro il suo Raggio di Comando, misurato tracciando un percorso di esagoni non ostruiti pari o inferiore a detto raggio tra il comandante e l'unità. Contate l'esagono dell'unità, ma non quello del comandante. Un percorso è ostruito da esagoni contenenti unità nemiche, se esagono vuoto in zona di controllo (ZOC) nemica, o terreno che un comandante non può attraversare o nel quale non può entrare. Tutti gli altri percorsi sono considerati non ostruiti. I Raggi di Comando si calcolano nel momento in cui viene dato l'Ordine.

4.22 Un Ordine Singolo consente all'unità amica di muovere e/o lanciare, ecc., come per 5.22. Senza un ordine, un'unità non può muovere volontariamente. In una data Fase degli Ordini, un comandante può dare un numero di ordini pari al proprio Valore di Iniziativa. Una volta che un comandante ha terminato gli ordini da dare e non può essere attivato ancora, giratelo la pedina a mostrare che ha Finito.

4.23 I comandanti muovono nei seguenti casi:

- danno un Ordine Singolo a se stessi, conta per il numero di ordini che possono dare nella fase;
- possono muovere – senza usare un Ordine – con qualsiasi unità combattente con la quale sono raggruppati e cui è stato dato un Ordine. Non sono obbligati a “rimanere” con l'unità;
- ricevono un Ordine Singolo dal loro Comandante Supremo.

4.24 Un comandante, che non sia quello supremo (4.4), in zona di controllo nemica *non* può dare Ordini (o Comandi di Linea) ad unità combattenti o a se stesso...e quindi non può muovere fuori da ZOC nemica...a meno che e sino a quando muove fuori dalla ZOC mediante Ordine del Comandante Supremo (4.4). Vedere anche 5.25.

4.25 Un comandante che ha Finito (5.15) non può dare Ordini (o Comandi di Linea). *Può* però muovere ma solo se riceve ordine dal Comandante Supremo di farlo.

4.26 I comandanti non hanno – né necessitano – di orientare la pedina (7.1).

4.3 Capacità di Comando di Linea

Questo paragrafo si applica solo ai comandanti con una “L” sulla pedina. Quindi non ai macedoni.

4.31 Un comandante con capacità di Comando di Linea, *invece* di dare Ordini Individuali, può dare un (1) **Comando di Linea** a tutte le unità di una Linea (4.33), se può farlo (4.34). Le unità che possono formare una Linea sono indicate nello scenario. Vedere anche 4.37.

4.32 Dimensione della Linea. Non vi è alcun limite al numero di unità in una Linea che possono ricevere un tale ordine – a parte 4.33 – e tutte le unità possibili in una Linea non sono obbligate a farne parte. Le unità in una Linea *non* sono obbligate a rimanere insieme e muovere...sebbene il non farlo porta al disastro organizzativo.

4.33 Composizione della Linea

Linee di Fanteria / Elefanti: affinché unità di fanteria o elefanti possano ricevere un Comando di Linea:

- devono tutte essere dello stesso Tipo/Classe indicata nello scenario
- le unità devono essere fianco a fianco o (ma non “e”) fronte-retro (vedere 7.1) per far parte della stessa linea
- una Linea di fanteria può essere di *qualsiasi* lunghezza, indipendentemente dal raggio di comando
- le unità nella linea devono essere adiacenti; *qualsiasi* spazio – anche occupato – tra le unità pone fine alla linea

NOTA: solo i comandanti greci ed indiani hanno capacità di Comando di Linea.

Linee di Cavalleria / Carri: affinché unità di cavalleria o carri possano ricevere un Comando di Linea:

- devono tutte essere dello stesso Tipo/Classe indicata nello scenario. Comunque, le unità LN (lancieri) sono sempre considerate di un Tipo diverso
- le unità devono trovarsi entro *la metà del Raggio di Comando del comandante*, arrotondando per eccesso. Non sono obbligate a stare fianco a fianco, fianco a retro, ecc. Le unità fuori da detto Raggio *non* sono in quella Linea, anche se adiacenti ad unità che lo sono.

NOTA: Notate che il Raggio di Comando per la cavalleria è dimezzato, mentre per la fanteria no. Notate anche che vi sono pochi comandanti in grado di dare Comandi di Linea.

4.34 Comandi di Linea (LC): un comandante può dare un Comando di Linea (LC) nella sua Fase degli Ordini *iniziale* (non di momentum) in questi casi:

COMANDANTI SUBORDINATI

1. Inizia la *sua* Fase degli Ordini entro **2** esagoni (solo fanteria/elefanti) da almeno una della sue unità di quella "linea" senza che si frappongano unità combattenti. Deve avere una visuale (LOS) sgombra (8.14, nel caso di disaccordo interpretate la regola rigidamente) a quell'unità (gli elefanti *non* bloccano la LOS), e:
2. Inizia la fase entro il raggio di Comando del suo Comandante Supremo (OC) o del suo Comandante di Ala (4.5); oppure:
3. Non si trova entro il raggio di Comando del suo Comandante Supremo (OC), ma il giocatore tira un dado ed ottiene un risultato pari o inferiore al Valore Strategico del comandante. Se è superiore, egli può dare solo Ordini singoli.
4. Nel primo turno di gioco di uno scenario, *tutti* i comandanti con capacità di LC possono dare un LC senza tener conto del Raggio di Comando dall'OC o del tiro di dado.
5. Vedere Comandanti di Ala persiani, 4.5.

NOTA: si legga la regola 4.34 (1) con le limitazioni di raggio della cavalleria in 4.33.

COMANDANTI SUPREMI (OC)

I OC possono *automaticamente* dare LC (non è necessario tirare il dado confrontandolo con il Valore Strategico) *anche nelle fasi generate da momentum*. Il raggio di due esagoni indicato in #1 sopra, si applica ancora.

Importante limitazione sul momentum: i comandanti subordinati che hanno sfruttato la loro vicinanza all'OC per dare un Comando di Linea *non* possono tentare il momentum.

4.35 Procedura dell'LC: i comandanti possono dare un LC *in una Fase degli Ordini generata da momentum* come segue:

1. Gli OC possono dare automaticamente un LC in una fase generata da momentum come se fosse la fase iniziale.
2. I comandanti subordinati che hanno dato LC nella loro fase iniziale tirando il dado possono dare un LC tirando ancora il dado confrontando il risultato con il Valore Strategico come per 4.34 [3].
3. I comandanti subordinati che *non* hanno dato LC nella loro fase iniziale *non* possono dare LC nella fase generata da momentum, anche se si trovano entro il raggio del loro OC.

NOTA: ricordate, i comandanti subordinati che hanno usato il loro OC per dare un LC non hanno alcuna fase di momentum, quindi non si applica loro questo paragrafo.

4.36 LC e movimento dei comandanti: un comandante che ha dato un LC può – non deve – muovere quale parte di quel LC. Non è obbligato a rimanere con la linea.

4.37 Limitazioni di comando: alcuni comandanti che possono dare LC possono farlo *solo* per il Tipo di unità specificato nello scenario o nella pedina. *Le limitazioni di comando non si applicano mai agli Ordini singoli.*

NOTA: mentre i comandi di linea sono un modo più efficiente per muovere molte unità, tale "efficienza" ha un costo. Per esempio, un comandante che dà un LC non può recuperare le unità in quella Fase degli Ordini.

4.4 Comandanti Supremi (OC)

I Comandanti Supremi (OC) sono quei comandanti che comandano l'intero esercito, come indicato nello scenario. Gli OC funzionano come gli altri comandanti eccetto che, quando sono attivati, gli OC possono:

1. lasciare le ZOC nemiche dando un Ordine a se stesso, e:
2. dare ordini ad altri comandanti amici (*uno* per comandante per Fase degli Ordini) affinché muovano. Se il comandante che deve muovere inizia in ZOC nemica, il costo per l'OC è di **2** Ordini per muoverlo. Notate che un OC in ZOC nemica non può dare Ordini per muovere un *altro* comandante; deve prima lasciare la ZOC.
3. Dare Comandi di Linea – se può farlo – senza tirare per dare quell'LC.

4.5 Comandanti di Ala

4.51 Sia i persiani che i macedoni assegnavano comandanti per controllare parti del loro esercito. Questi comandanti "di Ala" agivano da quasi – Comandanti Supremi per la parte loro assegnata.

4.52 I Comandanti di Ala persiani e macedoni sono indicati in ogni scenario.

4.53 I Comandanti di Ala persiani possono dare LC nella loro Fase iniziale, non di momentum, senza tirare il dado anche se non si trovano entro il raggio di comando di Dario.

- *Non* possono essere usati da altri comandanti in grado di dare LC per dare LC senza tirare il dado.
- La loro capacità di evitare il tiro di dado si applica solo alla Fase degli Ordini iniziale.

4.54 I Comandanti di Ala macedoni si usano per dare Comandi di Contingente, come per 5.6.

4.6 Comandanti e unità combattenti nemiche

Questo paragrafo riporta le regole *generali* relative ai comandanti ed alle unità combattenti nemiche. Per le regole specifiche riguardanti il Combattimento Personale e le perdite nel corpo a corpo, vedere 8.34 ed 8.4.

4.61 I comandanti possono *entrare* in ZOC nemica solo se assieme ad un'unità combattente amica (4.23) o quella ZOC già contiene un'unità combattente amica. Come le unità combattenti, i comandanti devono fermarsi per quell'Ordine (o Comando di Linea) quando entrano in ZOC nemica. Un comandante può lasciare una ZOC nemica da solo se riceve un ordine dall'OC; vedere 4.24.

4.62 Nel *momento* in cui qualsiasi unità combattente nemica muove adiacente ad un comandante *da solo* in un esagono (cioè non raggruppato con unità combattenti amiche), il comandante può effettuare una Ritirata Ordinata. Se non lo fa – o non può farlo perché circondato da unità nemiche, ZOC e/o terreno intransitabile – quel comandante viene eliminato (catturato / ucciso). Vedere comunque 8.45.

NOTA: se il comandante fermo è raggruppato con un'unità combattente amica può fare anch'egli una Ritirata Ordinata, o può rimanere ed essere coinvolto nel combattimento come per 8.3.

4.63 Se un comandante da solo muove adiacente ad un comandante nemico da solo, si ha immediatamente il Combattimento Personale e viene risolto prima che venga dato l'Ordine seguente. Vedere 8.4.

4.64 Non vi sono rimpiazzi per i comandanti eliminati.

5.0 ATTIVAZIONE DEI COMANDANTI ED ORDINI

Le unità combattenti possono muovere e combattere solo quando ricevono ordine di farlo da parte dei loro comandanti. I comandanti danno gli ordini nella Fase degli Ordini. Alcuni comandanti possono dare Comandi di Linea o usare i loro Ordini per dare Comandi di Contingente. I comandanti non possono dare ordini né comandi fino a quando non sono attivati. I giocatori possono usare la regola del momentum per dare ad un comandante attivato fino a due Fasi degli Ordini aggiuntive. Possono anche usare l'opzione di Prevaricazione per attivare un comandante prima di quanto gli spetta.

5.1 Come attivare i comandanti

5.11 Tutti i comandanti iniziano il turno **Inattivi**, ed ognuno ha la possibilità di divenire **Attivato** e dare Ordini (o comandi, se applicabile). Dopo aver finito di dare ordini, hanno allora **Finito**. In un caso raro (5.33 [2]) i comandanti che hanno Finito possono essere **Riattivati**.

5.12 Ogni turno di gioco inizia con un giocatore che attiva uno dei propri comandanti. I comandanti sono attivati nell'ordine del loro valore di Iniziativa, a partire con quello più basso (un possibile 2) al più alto (il 7 di Alessandro). Nel caso di parità, i comandanti non macedoni giocano per primi, con i giocatori che si alternano poi tra i comandanti rimanenti di pari valore. Se due comandanti della *stessa* parte hanno lo stesso valore di Iniziativa, è il possessore a decidere quale gioca per primo.

5.13 Solo i comandanti Inattivi che non sono stati attivati in precedenza nel turno possono essere attivati, con l'eccezione della regola sul Momentum (5.3), la Riattivazione (5.33 [2]) ed i Comandanti di Elite (5.5).

ESEMPIO: a Granicus, i comandanti inattivi disponibili sono Alessandro (7) e Philotas (5) macedoni, più i persiani Memnon (5), Omares (3) ed Arsites (2). Dopo che Arsites è stato attivato ed ha terminato di dare ordini, Omares verrebbe normalmente essere attivato dopo, dopodiché Memnon verrebbe attivato perché, sebbene egli e Philotas abbiano lo stesso valore, Memnon è persiano.

5.14 Un comandante può essere attivato massimo *tre* volte in successione in un singolo turno di gioco (usando il Momentum nelle ultime due volte).

Eccezione: Riattivazione (5.33 [2]) ed alcuni aspetti della Iniziativa di Elite (5.5).

5.15 Un comandante ha **Finito** quando accade una delle cose seguenti:

1. Il comandante ha completato una Fase degli Ordini e non fa (o non può fare) un tentativo di Momentum
2. Il comandante è Prevaricato da un comandante *nemico*, oppure
3. Il comandante *fallisce* un tentativo di Prevaricazione o Momentum
4. Un giocatore rinuncia all'uso di quel comandante, passando. Vedere però 5.25.
5. Ritirata preordinata, dove possibile, vedere 6.8.

Quando un comandante ha Finito, girate la pedina ad indicarlo. Un comandante che ha Finito non può effettuare alcuna ulteriore Fase degli Ordini in quel turno.

Eccezione: 5.33 [2].

5.2 La Fase degli Ordini

5.21 Procedura: una volta attivato, un comandante può dare un numero di Ordini Singoli pari al suo valore di Iniziativa ad unità che sono *entro il suo Raggio di Comando*; oppure, può dare Comandi di Linea come per 4.3. Pertanto,

- Quando Alessandro viene attivato può dare sino a 7 ordini per quell'attivazione. Può scegliere di darne di meno (o nessuno); non può darne di più di *quella* Fase degli Ordini.
- Quando Bessus viene attivato, può, se possibile, dare un Comando di Linea alle sue unità di cavalleria oppure può dare 4 Ordini Singoli.

5.22 Ogni Ordine Singolo consente al giocatore di:

1. Muovere una qualsiasi unità. Le unità con capacità di lancio possono anche lanciare in qualsiasi momento del loro movimento (8.1), oppure
2. Lancio individuale con qualsiasi unità da lancio, oppure
3. Rimuovere due Colpi alla Coesione, come per 10.14, oppure:
4. Tentare di recuperare un'unità in Rotta, come per 10.27.
5. Dare Comandi di Contingente (solo il macedone, regola opzionale. Richiede 3 ordini per ogni MCC, vedere 5.6).
6. Effettuare la Ritirata Preordinata, come per 6.81.

Ogni **Comando di Linea** consente a tutte le unità in una data Linea di:

1. muovere qualsiasi/tutte le unità della linea. Le unità che muovono e che hanno capacità possono lanciare; oppure:
2. qualsiasi/tutte le unità della Linea possono Lanciare senza muovere.
3. Ritirata Preordinata, vedere 6.81.

Nota: i comandanti non possono usare un LC per gli Ordini 3-5 sopra

5.23 Sebbene una data unità combattente possa ricevere ordine di muovere più di una volta per *turno* di gioco, non può muovere (o Lanciare) più di una volta per Fase degli Ordini (vedere 6.11 e 12).

ESEMPIO (Chaeronea): un'unità combattente che riceve ordine di muovere da parte di Demostene non può ricevere ancora ordine di muovere da Demostene in quella Fase degli Ordini. Può però ricevere un tale ordine in una fase seguente (dello stesso turno), ad esempio da Theagenes, o anche da Demostene se ottiene una seconda attivazione con il Momentum.

NOTA: l'esempio sopra riportato non si applica ai Comandi di Linea, perché Demostene può dare Comandi di Linea solo agli ateniesi, e Theagenes ai tebani. Vedere 4.37.

5.24 Gli Ordini / Comandi di Linea *non* si usano per partecipare direttamente nel corpo a corpo, che avviene in una fase seguente. Possono essere usati per il Lancio. Vedere 8.1. Il Lancio di Reazione (8.2) non impone ordini; avviene in risposta al movimento nemico.

5.25 Proibizione in EZOC. Qualsiasi comandante – che non sia il Supremo (OC) – che inizia una Fase degli Ordini in ZOC nemica (EZOC) *non* può dare ordini (come per 4.25). Comunque, il suo Raggio di Comando può ancora essere usato per ingaggiare nel corpo a corpo nella relativa fase (7.25), quindi non è del tutto inutile. Inoltre, può ancora usare il suo Carisma e Combattimento Personale. Non ha Finito semplicemente per essere in EZOC; ma *ha* Finito – e non può essere attivato – se:

- Rientra in 5.15, oppure
- Ha usato il suo Raggio di Comando per consentire alle unità di ingaggiare nel corpo a corpo

Se non ha fatto nessuna delle due cose, e diviene in grado di dare ordini, lo si deve attivare prima di comandanti di valore superiore. Un comandante così attivato *non* può usare il Momentum.

NOTA: la proibizione in EZOC si applica anche ai comandanti che entrano in EZOC durante la loro Fase degli Ordini. E, per chiarire, se ad esempio Parmenio è in EZOC quando è il suo turno di attivazione, ed il macedone usa Parmenio per continuare il corpo a corpo con molte unità che sono entro il raggio di Parmenio, Parmenio non può essere attivato se in seguito muove fuori dalla ZOC con ordine di Alessandro.

5.26 Dopo che un comandante ha dato tutti gli ordini che desidera (o può), le unità amiche effettuano il corpo a corpo nella Fase del Corpo a Corpo, come indicato in 8.3.

5.27 Dopo aver completato il corpo a corpo, quella Fase degli Ordini termina. Possono ora accadere due cose:

1. il giocatore può tentare una Fase degli Ordini con il Momentum (5.3) con lo stesso comandante che è stato attivato,
2. viene attivato un nuovo comandante, tornando alla fase A.

Quando tutti i comandanti hanno Finito, i giocatori procedono alla Fase di Rotta e Recupero.

5.3 Momentum

NOTA: il Momentum (e la Prevaricazione) sono strumenti molto potenti – specialmente per il macedone, per il quale sono la sua arma principale. Ma hanno anche una buona possibilità di non funzionare, e quando accade danno all'avversario vantaggi notevoli.

5.31 Alla fine della Fase degli Ordini, il giocatore può tentare di effettuare una Fase degli Ordini aggiuntiva per il comandante Attivo che ha appena finito di dare ordini. Per poterlo fare, quel comandante deve passare un tiro di dado per il Momentum, e *non* deve rientrare in *alcuna* di queste condizioni limitative:

- essere in EZOC, o è stato in precedenza in EZOC, come per 5.25;
- ha effettuato il Combattimento Personale nella Fase degli Ordini appena svolta;

- è stato Prevaricato in precedenza (5.44);
- ha usato il suo OC per dare un Comando di Linea;
- ha Finito

5.32 Il giocatore tira un dado e confronta il risultato con il Valore di Iniziativa del comandante. Se è pari o inferiore al valore, quel comandante inizia un'altra Fase degli Ordini (Fase B); se il tiro è superiore al valore quel comandante ha Finito per il turno. Quindi, Alessandro necessita di 0 – 7 per ottenere il Momentum; con 8-9 ha Finito.

5.33 Il tiro di dado del Disastro. Se il tiro di dado del Momentum è un **9**, allora si ritira immediatamente il dado:

1. Se si ha ancora un **9**, il comandante ha una crisi di fiducia. Tutte le unità combattenti che si trovano entro la metà del suo raggio, arrotondando per eccesso, devono Ritirarsi di due esagoni anche se sono in EZOC. Le unità che si ritirano devono rispettare le restrizioni in 6.72 [1] e [3]. Anche il comandante si ritira, ed ha Finito.
2. Se si ha uno **0** o **1**, è possibile la **Riattivazione**. Il gioco passa immediatamente all'avversario che può attivare un *qualsiasi* suo comandante, anche se ha Finito! Tale comandante riattivato non può tentare il Momentum.
3. Se si ha un **2 – 8**, il comandante che tenta il Momentum ha Finito. Tornate alla fase A.

5.34 I tiri di dado per il Momentum si applicano solo ad un comandante che ha appena completato la Fase degli Ordini. Non si applica il Momentum ad un comandante che ha Finito varie fasi prima o che è stato Riattivato, come per 5.33 [2].

Eccezione: un comandante di Elite attivato in un secondo momento del turno può ancora tirare per un Momentum aggiuntivo, vedere 5.5.

5.4 L'opzione della Prevaricazione

NOTA: questo meccanismo del gioco intende simulare la grande superiorità che i macedoni godevano nell'area del comando. L'uso di questa regola pertanto favorisce il macedone più del suo avversario, e probabilmente viene usata solo dal macedone stesso. Per il giocatore non macedone il migliore uso di questa regola è quando non funziona per il macedone. Fate quindi attenzione a non usare indiscriminatamente questa regola.

5.41 Opzione di Prevaricazione per il giocatore Attivo

Il giocatore cui tocca attivare il suo comandante di valore inferiore può, invece, tentare di attivare qualsiasi altro comandante Inattivo con un valore di Iniziativa superiore. Per farlo, deve tirare un dado e ottenere il *valore di iniziativa o meno* di quest'ultimo comandante. Se ha successo, quel comandante è ora attivato; se fallisce, il comandante originariamente designato viene attivato e quello che ha tentato la Prevaricazione ha Finito.

ESEMPIO: a Granicus, il persiano, invece di attivare Omars, può tentare di attivare Memnon con la Prevaricazione. Se tira uno 0-5 ha successo; con 6-9 fallisce, Omars viene attivato e Memnon ha Finito.

5.42 Opzione di Prevaricazione per il giocatore Inattivo

L'avversario ha due opzioni di Prevaricazione, ognuna utilizzabile in circostanze diverse.

1. **Prevaricare la Prevaricazione.** Se – e solo se – il giocatore Attivo ha successo con la sua Prevaricazione (5.41), l'avversario ha la possibilità di tentare di prevaricare questa nuova attivazione con la sua prevaricazione da parte di un comandante inattivo – se quel comandante ha un valore di iniziativa *pari o superiore*. Se ha successo, questo comandante viene immediatamente attivato; se fallisce il comandante originario che ha prevaricato effettua la sua fase e chi ha tentato la prevaricazione ha Finito.

ESEMPIO: usando i comandanti in 5.41, il persiano attiva Memnon con successo invece di Omars. Il macedone tenta ora di prevaricare la prevaricazione tirando con Philotas (5). Ottiene però un 7, quindi Memnon rimane attivato e Philotas ha Finito per il turno.

2. **Prevaricazione del Momentum.** Se il giocatore attivo ha successo nel suo tentativo di tirare per il Momentum, l'avversario può tentare la prevaricazione nello stesso modo del punto #1, sopra.

ESEMPIO: sempre seguendo l'esempio precedente, il persiano ha successo nel tiro per il Momentum con Memnon. Il macedone tenta di prevaricare la Fase di Momentum di Memnon con Alessandro. Tira un 6 e, invece di far giocare Memnon, è ora Alessandro ad effettuare una Fase degli Ordini – e Memnon ha Finito.

Dopo che il comandante che ha prevaricato con successo ha finito i suoi Ordini (o LC), il gioco torna alla procedura standard di ordine di iniziativa ... con una notevole eccezione come per 5.44.

5.43 Ogni giocatore ha un tentativo di Prevaricazione per attivazione.

5.44 Un comandante che fallisce il tentativo di Prevaricazione o che è stato prevaricato quando ha tentato il Momentum, ha Finito. Un comandante inattivo che viene superato da una Prevaricazione che ha successo – comandante Superato – può ancora attivarsi (probabilmente sarà il prossimo tra i comandanti con iniziativa inferiore), ma *non* può usare il Momentum in quel turno. (Usate i segnalini di Prevaricazione / No Momentum [TRUMPED / NO MOMENTUM] per indicarlo). Vi sono perciò due premesse basilari:

- Un comandante Prevaricato ha Finito
- Un comandante Superato (uno che ha Iniziativa pari o inferiore al valore che ha Prevaricato con successo) può ancora giocare, *ma non può usare il Momentum*.

*NOTA: la limitazione di non poter usare il Momentum significa che se, ad Issus, Aristomedes tentasse di ottenere il Momentum, ci riuscisse, e fosse Prevaricato da Alessandro, non solo Aristomedes avrebbe Finito, ma tutti i restanti comandanti persiani (e macedoni) che devono ancora giocare hanno **una** sola fase (dopo che Alessandro ha completato il suo turno). **Non** potrebbero avere il Momentum! Questo è molto importante quando si decidono le tattiche di gioco.*

5.45 Un comandante può essere attivato una sola volta per turno di gioco, sebbene quella attivazione possa essere estesa con il Momentum (eccezioni: 5.44, 5.5). I comandanti che hanno Finito non possono essere attivati ancora nel turno, eccetto con la Riattivazione (5.33 [2]).

5.46 Un comandante che ha prevaricato con successo non può passare. Deve dare un ordine ad un'unità di muovere e combattere, o deve usare il suo raggio per fare sì che sue unità attacchino. Un'unità si considera aver mosso per questa regola se finisce la fase in un esagono diverso da quello in cui ha iniziato.

5.47 Un comandante che si trova in ZOC nemica può tentare di Prevaricare. Se però ha successo deve seguire la regola 5.46, altrimenti l'azione di prevaricazione è considerata non aver mai avuto luogo.

5.5 Comandante di Elite: Alessandro (regola opzionale)

Parte della grandezza di Alessandro era la sua notevole capacità di muovere e colpire con una rapidità che spesso lasciava interdetti gli avversari.

NOTA: raccomandiamo questa regola solo per il gioco in solitario o per riproduzione storica. Mentre riproduce la sua superiorità tattica, rende il gioco sbilanciato. Questa regola è scritta "genericamente", sebbene l'unico comandante di Elite sia Alessandro.

Un giocatore con un OC di Elite ha l'opzione di iniziare ogni turno con una singola **Fase degli Ordini di Elite (EI)**. Questa Fase EI può essere effettuata da:

- Il Comandante Supremo
- Un qualsiasi comandante subordinato, indipendentemente dalla sua Iniziativa, designato dal giocatore. Il comandante subordinato deve trovarsi entro il raggio di comando dell'OC all'inizio del turno.

Eccezione: nel primo turno di gioco, il giocatore con il Comandante di Elite può dare la sua Fase EI a *qualsiasi* comandante, indipendentemente dalla sua locazione.

Quel comandante di Elite *non* può usare il Momentum per continuare questa Fase EI. Al completamento della fase, il comandante o OC scelto torna Inattivo (ma *non* ha Finito). Ha effettuato una sola Fase degli Ordini per 5.14 e può essere attivato ancora, usando le normali regole sull'attivazione. Usate il segnalino "ELITE INITIATIVE /1 PHASE" per indicarlo.

>> Bilanciamento: all'inizio del turno tirate un dado. Con 8 o 9 Alessandro non ottiene la sua Fase EI. Non tirate però il primo turno dello scenario.

5.6 Comandanti di Contingente macedoni (MCC) – Regola opzionale

Questa regola simula la superiorità del sistema di comando macedone consentendo ad Alessandro ed ai suoi altri comandanti di Ala di delegare l'autorità tattica con maggiore efficienza. I macedoni non usavano un sistema gerarchico rigido....sebbene Alessandro solitamente comandava l'ala destra, Parmenio la sinistra.

Abbiamo reso opzionale questa regola per due motivi: complica il gioco ed aiuta il macedone....che non ha bisogno di alcun aiuto.

5.61 I Comandanti di Contingente macedoni (MCC) sono identificati da una **C** al posto del valore di Iniziativa. Tutti gli altri valori sono come quelli degli altri comandanti.

5.62 Gli MCC non si attivano con la regola 5.12, sono invece attivati da un qualsiasi comandante di Ala macedone – quei comandanti con un valore di Comando di Contingente accanto alla loro Iniziativa....dipende dallo scenario.

5.63 Un Comandante di Ala macedone può attivare un MCC quando è la sua Fase degli Ordini se:

- Il MCC si trova entro la metà (per eccesso) del raggio del Comandante di Ala, e;
- **>>** spendendo un numero di Ordini pari ad uno di meno del numero di unità sotto controllo del MCC, massimo **3** e minimo **1**. Quindi, se Attalus è MCC per due lanciatori di giavellotti agrigiani, costa al Comandante di Ala un Ordine per attivare Attalus.

>> 5.64 Un Comandante di Ala può attivare tanti MCC per Fase degli Ordini quanti ne consente la sua Capacità di Comando di Contingente. Alessandro può attivare sino a due MCC; Parmenio solo uno.

>> 5.65 Una volta attivato, un MCC può dare un Comando di Linea come da 5.22 a tutte le unità del Tipo indicato dalle Restrizioni di Comando (4.37) e che sono entro il suo Raggio di Comando. Le limitazioni di 4.33 non si applicano. Il MCC può muovere come per 4.36.3

5.66 Gli MCC non possono tentare il Momentum, solo Alessandro ed i Comandanti di Ala possono farlo.

5.67 Ogni scenario indica quale – e se – Comandanti di Contingente macedoni sono disponibili. Alcuni non li usano.

ESEMPIO [ad Issus]: Philotas è MCC ed è nell'esagono 4614. La cavalleria Companion si trova tutta nei suoi esagoni iniziali di schieramento. Alessandro si trova in 4214, quindi Philotas si trova entro metà di questo raggio. E' la Fase degli Ordini di Alessandro, ed egli usa 3 dei sui 7 punti Iniziativa per Philotas. Questi dà ora un Comando di Linea a tutta la cavalleria pesante Companion, essendo tutta entro 4 esagoni. Quando la cavalleria ha terminato la sua fase, Alessandro ha ancora 4 punti da usare.

*NOTA: il fatto che gli MCC siano in gioco non significa che li si debbano usare. **Non** fanno parte della catena dell'iniziativa.*

5.68 Un MCC che è raggruppato con un'unità combattente che muove con un ordine o si Ritira Ordinatamente, ecc. la può accompagnare e partecipare a qualsiasi seguente corpo a corpo.

6.0 MOVIMENTO

6.1 Capacità di movimento (MA)

6.11 La capacità di movimento stampata sulla pedina è quella base *per un singolo Ordine o Comando di Linea*. Un'unità combattente che riceve un Ordine può muovere sino a questa capacità. La maggior parte delle unità possono muovere meno della loro MA (ma vedere 6.14 per un'importante eccezione opzionale).

6.12 Non vi è limite al numero delle volte che un'unità combattente può muovere nel turno; ma può *muovere solo una volta per Fase degli Ordini*. Pertanto, una falange che riceve ordine da Alessandro di muovere nella prima Fase degli Ordini di Alessandro può muovere ancora; ma, per farlo, deve attendere un ordine o da un comandante diverso o da Alessandro in una Fase di Momentum seguente.

6.13 Dopo aver mosso un'unità per la prima volta nel turno, girate la pedina dalla parte che ha mosso ("moved"). Le unità che hanno mosso possono ancora usare la piena MA, ma ogni volta che muovono subiscono un colpo alla Coesione (vedere 10.1). Questo *non* si applica all'avanzata dopo il combattimento (8.5) o alla Ritirata Ordinata.

NOTA: il Lancio non è movimento mentre il cambiare Orientamento è movimento.

6.14 La legge dell'inerzia ellenica [opzionale]. Normalmente, i giocatori possono scegliere quanto muovere un'unità. Ma la maggior parte della fanteria pesante (non professionista), una volta ricevuto un ordine di movimento, non si fermava sino a quando non si scontrava col nemico. Pertanto, in ogni ordine di movimento, le unità di **Fanteria Pesante Oplita (OH/H)** devono muovere fino a quando non possono più farlo, entro le normali regole sul movimento. *Questo non si applica alle falangi macedoni ed agli hypaspisti, mercenari greci e spartani.*

6.15 I comandanti possono muovere un *qualsiasi* numero di volte in un turno o Fase degli Ordini, ma *non* possono eccedere la loro MA di 9 *per fase*; vedere 4.23. Si applicano tutte le altre restrizioni e capacità, inclusa la capacità dei comandanti di usare la Ritirata Ordinata prima di qualsiasi unità avversaria. Un comandante che ha usato i suoi 9 MP in una fase non ha Finito; semplicemente non può muovere oltre in quella fase...sebbene possa ancora Ritirarsi. Vedere 4.62. Ogni diversa volta che un comandante muove necessita di un ordine.

6.2 Terreno

NOTA: lo scopo della maggior parte dei comandanti dell'epoca antica era di combattere in un terreno loro favorevole. Con la forza dell'esercito macedone, ancorato alle falangi ed alla cavalleria, e con le tattiche e sistema di armi persiani che si basavano sulla manovra, un campo di battaglia piatto e senza ostacoli era l'ideale. Grande cura era anche posta nella ricerca di barriere naturali per assicurarsi i fianchi; vedere Issus e Chaeronea, ad esempio. Ma questo discorso non vale per le genti tribali dei Balcani e ad ovest dell'Indus.

6.21 Procedura. Un'unità spende punti movimento (MP) per ogni esagono dove entra, come per la Tabella del Movimento. Ad esempio, costa 1 MP per entrare in un esagono di terreno aperto, ma 2 MP per entrare in bosco. La maggior parte delle unità spendono anche MP in più per muovere in un esagono di elevazione diversa. Quindi un'unità di opliti sulla mappa di Issus in 5015 spende 3 MP per entrare in 5115 (2 per il bosco, 1 per l'elevazione superiore). Le unità spendono MP (e possibili penalità alla Coesione) anche per cambiare Orientamento.

6.22 Penalità alla Coesione. Non ci voleva molto per disordinare una formazione che doveva attraversare qualsiasi tipo di terreno che non era aperto e relativamente piano. Alcune unità (determinate per Tipo; vedere 6.29) subiscono una penalità in punti coesione quando entrano o cambiano orientamento in alcuni tipi di terreno – solitamente tutto tranne che aperto – e/o cambio di elevazione. Tutte le penalità alla coesione per il movimento (incluse le avanzate dopo il combattimento) ed i cambi di orientamento si applicano nel momento in cui avvengono. *I comandanti non subiscono mai penalità alla coesione.*

6.23 Elevazione. Vi sono limitazioni ai livelli di elevazione che si possono cambiare nello stesso momento:

1. la cavalleria (leggera e pesante) non può mai cambiare più di un livello di elevazione alla volta; cioè non può muovere direttamente da un esagono di livello 1 ad uno di livello 3 o *viceversa*.
2. Solo gli schermagliatori possono cambiare di tre livelli da un esagono all'altro (con la penalità di 3 punti alla coesione).

NOTA: i fiumi principali – il Granicus e il Pinarus – sono considerati essere a livello 1.

6.24 Un esagono che contiene due tipi di terreno considera il terreno "maggioritario". Quindi l'esagono 4426 ad Issus è un esagono di terreno aperto di livello 4, sebbene vi sia del livello 3 nell'esagono.

6.25 Un'unità che muove deve avere MP sufficienti per pagare il costo di entrata nell'esagono; se non lo fa, non può entrare nell'esagono.

6.26 Mura cittadine. Vi è un solo tipo di terreno che non è transitabile da parte di tutte le unità: le mura cittadine di Chaeronea e di Pelium. Chaeronea è assolutamente intransitabile, anche dai cancelli. Le unità possono invece usare i cancelli di Pelium per attraversare quel lato d'esagono (come se fosse strada) se non vi sono unità nemiche nell'esagono.

6.27 Il terreno influenza anche i risultati del corpo a corpo modificando la colonna considerata per l'assegnazione delle perdite, come per la Tabella del Corpo a Corpo. Anche le unità nei boschi hanno della protezione dal Lancio nemico; vedere 8.61.

6.28 Terreno sconnesso. Il termine "sconnesso", usato in genere, si applica a qualsiasi esagono che costa uno o più colpi alla Coesione, esclusi i costi per l'elevazione.

6.29 Tabella del Movimento. Questa tabella fornisce i costi di Movimento e Coesione per ogni tipo di unità che muove (o cambia orientamento in) in/attraverso uno specifico tipo di terreno.

6.3 Procedure di movimento

6.31 Quando un'unità muove, traccia un percorso di esagoni contigui attraverso la mappa, pagando il costo di ogni esagono dove entra. Il movimento di un'unità deve essere completato prima che un'altra inizi a muovere, anche se entrambe hanno iniziato nello stesso esagono.

6.32 Un'unità può muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni (vedere però 6.5). Comunque, un'unità può entrare un esagono solo se si trova nel suo fronte. Per cambiare direzione un'unità deve prima cambiare orientamento (7.1) ruotando nell'esagono che occupa.

6.33 Le unità doppie non cambiano orientamento entro un esagono; lo fanno muovendo ..ruotando come per 6.43. Le unità doppie subiscono costi per ruotare.

6.4 Unità doppie

6.41 Vi sono tre *Tipi* di unità doppie:

- **Falangi** macedoni
- **Fanteria Pesante oplita** (solitamente greci)
- **Fanteria Leggera Peltasta** cardacea

Per la particolare forma della pedine, queste unità hanno alcune regole speciali. La maggior parte delle buone regole si applicano solo alle Falangi.

6.42 Premesse basiche del movimento

- Quando un'unità doppia muove ed entra in due esagoni di terreno/elevazione diversi, spende il costo maggiore tra i possibili, sia nei riguardi del movimento che della coesione.
- Quando una delle metà dell'unità subisce una penalità alla coesione per il terreno, l'intera unità subisce tale penalità.

6.43 Manovra fronte-fianco. Un'unità doppia può avanzare con entrambe le parti dell'unità nell'entrare in nuovi esagoni, o metà dell'unità può entrare in un esagono mentre l'altra ruota nello spazio che occupa (ovvero cambia l'orientamento dell'unità). Questo è detto **Ruotare**. Per *ogni* esagono dove entra con questa manovra, l'unità subisce un colpo alla Coesione, oltre alle penalità del terreno.

Eccezione: *il colpo alla Coesione non si applica alle Falangi macedoni.*

6.44 Dietro front. Al costo di 3 MP, un'unità doppia può riorientarsi nella direzione opposta (180°) senza muoversi. Non vi è alcuna penalità alla coesione per farlo, ma non può essere effettuata se qualsiasi parte dell'unità si trova in EZOC o in terreno Sconnesso.

6.45 Se una parte di un'unità doppia è in ZOC nemica, l'altra può ancora muovere in avanti (usando la manovra fronte-fianco, 6.43). Ma per le difficoltà di effettuare tale manovra, l'unità paga il costo di uno alla Coesione come per 6.43 (eccetto la falange macedone) e poi, completata la manovra (anche nell'avanzata dopo il Corpo a Corpo), si effettua un

Controllo TQ. Se il tiro di dado è superiore alla TQ, l'unità subisce colpi alla Coesione pari alla differenza, con penalità minima di 1 (aggiuntiva) indipendentemente dal tiro di dado.

Eccezione: se l'unità nemica che esercita la ZOC è di schermagliatori, non si controlla la TQ.

ESEMPIO: (Gaugamela). Un'unità persiana è in 3118. Una falange macedone è in 3218/3217, con la parte in 3218 in ZOC persiana. Quella falange può ruotare 3217 in 3117 (mentre la parte in 3218 rimane sul posto), pagando il costo di movimento. La falange (con TQ di 7) subisce poi un Controllo TQ. Se il risultato fosse 9, subirebbe 2 colpi, tutti gli altri risultati causano un colpo.

6.46 Movimento incrementato. La seguente capacità di movimento si applica solo alle falangi. Per la loro corazzatura più leggera e miglior addestramento, le falangi di Alessandro potevano muovere più velocemente delle loro controparti greche (doppie) – sebbene con problemi alla coesione. Il macedone quindi può incrementare a 5 la MA delle sue falangi con qualsiasi Ordine di movimento. Se lo fa la prima volta che l'unità muove in un turno, questa deve subire un controllo TQ (come per 8.33) alla fine del movimento incrementato. Se una falange macedone che ha già mosso usa la MA di 5 in qualsiasi movimento seguente, subisce una penalità di 2 punti alla Coesione (invece che la normale penalità di uno se usa la sua MA di 4).

6.5 Deriva a destra (regola opzionale)

Quando un'unità doppia HI Oplita muove una seconda volta (come per 6.13), per il 1°, 2° e 4° punto di movimento speso per movimento (non cambio di orientamento) deve muovere nell'esagono di fronte-destra, a meno che non le sia proibito da unità o terreno. Inoltre, non deve spostarsi verso destra per alcun movimento che la porrebbe adiacente al nemico. La deriva si applica solo quando entrambi gli "esagoni" di un'unità doppia muovono, non se Ruota.

ESEMPIO: un'unità di Opliti ateniese con segnalino di primo movimento si trova in 2217/2218. Il greco desidera muovere l'unità ancora. Il 1° MP speso deve essere in 2317/2318. Deve poi muovere in 2418/24110. Può poi muovere in 2517/2518 ma il suo ultimo MP deve essere in 2618/26110.

6.6 Movimento in colonna

6.61 Nel ricevere un ordine di movimento, qualsiasi unità PH, HI, MI o LI che non è in ZOC nemica né in Rotta può cambiare a (o da) "Colonna" alla fine del suo movimento. Non vi è costo in MP per cambiare formazione. Affinché un'unità possa usare il Movimento in Colonna, deve iniziare la Fase degli Ordini In Colonna. Usate i segnalini "In Colonna" ad indicare tale stato.

6.62 Benefici della Colonna. Le unità In Colonna aumentano la loro MA di uno (solitamente da 4 a 5 o da 5 a 6). Inoltre, i costi in Colpi alla Coesione per il terreno sono minori di uno ad un minimo di zero.

ESEMPIO: un'unità subirebbe 2 Colpi alla Coesione per muovere attraverso un fiume minore in un esagono di bosco; se In Colonna subirebbe solo 1 colpo alla Coesione.

NOTA: Le falangi usano la MA superiore tra le due indicate, quindi la loro MA in Colonna è 6.

6.63 Orientamento della Colonna. Le unità In Colonna devono essere orientate verso il lato d'esagono (non verso il vertice) e solo l'esagono direttamente di fronte a loro è frontale. Il Cambio di orientamento si effettua quando si annuncia la variazione da (o a) stato In Colonna.

[Vedere le illustrazioni a pag. 14]

Front = front

Flank = fianco

Rear = retro

Quando si cambia formazione da colonna a normale per le unità doppie, l'unità non si muove in alcun modo. Quindi, una falange che è In Colonna e che cambia a normale è ora orientata nella direzione indicata dalla parte alta (nome) della pedina. L'unità può solo muovere/riorientarsi in una Fase degli Ordini seguente.

Quando si cambia formazione da colonna a normale per le unità normali, l'unità ruota di 30° a destra o sinistra (a scelta) in modo da essere rivolta verso un vertice d'esagono.

6.64 Procedura del movimento In Colonna. Le unità In Colonna muovono in esagoni di fronte o fianco adiacenti a quello di fronte. Il movimento nell'esagono fianco-frontale non è considerato cambio di orientamento. Le unità In Colonna che desiderano muovere in un esagono di fianco-retro, per esempio, devono cambiare orientamento. Le falangi non possono cambiare orientamento, possono solo muovere. Si applicano tutte le penalità per il combattimento fianco/retro.

6.66 Se un'unità In Colonna viene assalata in corpo a corpo, alla fine di quella Fase degli Ordini torna automaticamente in formazione non di Colonna (cioè rimuovete il segnalino di Colonna) al costo di un Colpo alla Coesione aggiuntivo – anche se questo ne causa la Rotta! Le unità doppie non cambiano orientamento, ma quelle singole devono spostarsi di 30° per essere rivolte verso un vertice d'esagono.

6.67 Limitazioni della Colonna. Le unità In Colonna *non* possono raggrupparsi, né usare la Ritirata Ordinata.

6.7 Ritirata Ordinata (OW)

NOTA: la OW è un manovra molto importante (specialmente per il persiano), quindi ci siamo dilungati nella sua spiegazione. Vedere 4.62 per la OW dei comandanti.

6.71 Nel corso di una *Fase di Movimento* nemica, qualsiasi unità combattente amica non in rotta e che non si trova in ZOC nemica (7.2) può evitare il contatto con un'unità nemica (anche un elefante Imbizzarrito – e questo si applica alla cavalleria amica che sta per essere calpestata da un elefante amico; 9.1) *nel momento* in cui muove entro due esagoni dall'unità amica "difendente" – o *se inizia* il movimento a due esagoni di distanza – *sempre che l'unità "difendente" abbia una capacità di movimento superiore* rispetto all'unità attaccante. (Eccezione: Schermagliatori, 9.3). Per farlo, l'unità amica difendente si Ritira lontano dal nemico per un numero di MP (non esagoni) pari alla differenza tra le capacità di movimento rispetto all'attaccante. La ritirata deve avvenire nel momento in cui l'unità nemica *muove* entro il raggio di due esagoni (sospendete temporaneamente il movimento dell'unità), altrimenti si perde questa opzione. Indipendentemente da quanti esagoni possa muovere effettivamente, un'unità doppia usa la sua MA di 4 per il confronto tra MA per la OW; vedere anche 6.77.

ESEMPIO #1: un'unità SK (MA di 6) avvicinata da una falange (MA 4) può Ritirarsi di due esagoni di terreno aperto.

ESEMPIO #2: un'unità LI con MA 5 non può Ritirarsi verso l'alto se avvicinata da HI doppia (MA 4), perché costa alla LI 2 MP muovere in alto – e la sua ritirata è possibile solo di 1 MP.

*NOTA: fate attenzione che qualsiasi unità amica può Ritirarsi se un'unità nemica muove entro due esagoni – anche se quella unità non muove nella sua direzione. Quindi il giocatore **deve** prendere la sua decisione di ritirarsi **prima** che il nemico che muove renda chiare le sue intenzioni!*

6.72 L'unità che si ritira *mantiene il suo orientamento originario* nel corso della ritirata senza alcun "costo di orientamento" in colpi alla coesione. Paga però qualsiasi costo alla coesione per il movimento. Al completamento della ritirata, se cambia orientamento paga qualsiasi penalità alla coesione inerente in tale variazione. Vi sono tre altre possibili situazioni che generano penalità:

1. Le unità a piedi ed i carri che si ritirano subiscono una immediata penalità di **1** colpo alla Coesione dopo il movimento. gli schermagliatori, cavalleria ed elefanti che si ritirano *non* subiscono questa penalità.
2. Se l'unità che si ritira è stata avvicinata da un esagono di retro o fianco, subisce una immediata penalità di **1** colpo alla Coesione prima di ritirarsi.
Eccezione: la penalità si applica agli schermagliatori solo quando avvicinati dal retro – non fianco. E' cumulativo con il punto 1.
3. Alla conclusione della ritirata, un'unità che si ritira (comprese le unità nell'eccezione di #1) devono effettuare un *immediato Controllo TQ*. Se il tiro di dado supera la TQ, l'unità subisce una immediata penalità di **1** colpo alla Coesione.

NOTA: la Ritirata Ordinata (OW) è una ritirata dal nemico che avanza, ben prima che si avvicini. Questa è la regione per cui l'unità in ritirata può tornare all'orientamento originario (con un minimo costo alla coesione) prima che si avvicinasse il nemico. Per il gioco, semplicemente spostate indietro la pedina. Questo in realtà non è quello che accade, ma una semplificazione.

NOTA: gli affezionati di SPQR e CESARE noteranno le maggiori limitazioni della OW in questo gioco – maggiori possibilità di colpi alla Coesione; questo riflette la minore "professionalità" della maggior parte di queste unità.

6.73 Se un'unità che si ritira raggiunge la sua TQ in Colpi alla Coesione va in rotta; vedere 10.21.

6.74 Un'unità si può ritirare un numero illimitato di volte nel corso di un turno. Le penalità in 6.72 si applicano però ogni volta. Non si spendono MP – inclusi i comandanti – e non si necessita di alcun Ordine.

6.75 Un'unità si può ritirare in ZOC nemica o in esagoni Sconnessi, *ed un'unità con capacità di lancio che si ritira non può lanciare mentre si ritira*. Le limitazioni al raggruppamento (6.9) si applicano nel corso della ritirata.

***Eccezione:** gli arcieri montati possono lanciare mentre si ritirano. Il raggio si considera sempre di 2 esagoni e usano la modifica di +1 al tiro di dado per lanciare in movimento.*

6.76 La OW ha luogo nel corso del *movimento* nemico – un'unità *non* si può ritirare nella fase di corpo a corpo. L'unità che attacca/muove può (*deve*, se fanteria pesante, 6.15) continuare a completare il movimento di fronte a tale ritirata.

***Eccezione:** la OW di cavalleria di fronte ad elefanti imbizzarriti può avvenire in qualsiasi momento.*

6.77 Ritirata di Linea di Cavalleria. In alcune circostanze un'intera "Linea" di cavalleria (definita in 4.33) può far ritirare *tutte* le proprie unità nello stesso momento. Si applicano le normali regole della OW ma qui, se un nemico si avvicina, e se le unità di quella Linea hanno almeno un'unità che si trova entro due esagoni da un comandante (uno che possa

comandare queste unità), l'intera Linea si può ritirare. Tutte le unità della Linea si devono ritirare, *non* si può scegliere le unità. Inoltre, se una singola unità della Linea usa la OW individualmente, la Linea non può più fare la OW di Linea.

NOTA: questa non è una regola di Comando di Linea; è una regola che consente la ritirata di massa della cavalleria, cosa che accadeva spesso. Definiamo questa caratteristica mediante la definizione di Linea di cavalleria. Le unità che non sono in grado di ricevere comandi di linea possono lo stesso usare questa regola.

6.78 Un esempio di ritirata (mappa di Arbela). Un arciero persiano (MA 6) è raggruppato con Bupares in 3215. La falange Craterus è in 2814/2815. Il macedone decide di usare la sua MA di 5 e muove la falange verso l'arciero. Quando entra in 3014/3015 (ha speso 2 MP sui 5 disponibili), il persiano dichiara di ritirare Bupares e l'arciero. Bupares, con estrema cautela, si ritira di 4 esagoni verso una vicina unità di carri. Gli arcieri si ritirano di due esagoni (6-4=2) e quindi in 3416 (mantenendo lo stesso orientamento di quando erano in 3215). La falange ha ancora 3 MP, quindi continua a muovere ed entra in 3215/3216, entrando ancora entro 2 esagoni dagli arcieri. Il persiano opta ancora per la ritirata, spostando questa volta di un solo esagono l'arciero (in 3516).

6.8 Ritirata Pre-Ordinata

Un giocatore può tentare di anticipare i piani di battaglia dell'avversario usando una Ritirata Pre-Ordinata (PW): Tale PW consente alle unità di ritirarsi di fronte al movimento nemico anche se non si ha MA superiore.

6.81 Le sole unità che possono usare la PW sono le falangi e la fanteria pesante (HI) con TQ di 6 o più. Inoltre, queste unità devono anche avere un OC che consenta la PW, o un comandante che abbia capacità di dare Comandi di Linea o un MCC.

NOTA: questo effettivamente limita la regola al macedone ed al greco. Non è ben chiaro se questa manovra sia stata usata da Alessandro, ma essendo un meccanismo consolidato in molti degli eserciti oplitici dell'epoca, non c'è ragione per credere che Alessandro non l'abbia adottato quando necessario. Per i persiani, le loro tattiche erano arretrate al tempo degli Assiri.

6.82 La "P" della PW significa proprio questo: il movimento deve essere pre-ordinato *all'inizio* del turno, prima che nessun'altra unità abbia mosso. Per ogni linea con la quale il giocatore intende usare la PW, pone un segnalino PW sotto il comandante. Essendo evidente all'avversario che un segnalino in più significa una PW, abbiamo aggiunto segnalini con "No PW", appunto una finta per depistare l'avversario.

6.83 Un'unità non può fare PW in un esagono Sconnesso.

6.84 La PW può essere usata nelle seguenti circostanze:

- Una linea con ordine di PW si può ritirare di un esagono nel momento in cui *qualsiasi unità di fanteria* nemica causerebbe la normale OW (se le unità della linea [con PW] avessero capacità di farla). La PW può essere effettuata un qualsiasi numero di volte in un turno, sempre che il Comandante di Linea abbia ordine di PW. Quando viene causata la PW, *tutte* le unità della linea *devono* ritirarsi assieme (come per 6.75), e si devono tutte ritirare della stessa distanza. Si applicano tutti gli effetti della OW.
- Se è il turno di attivazione del comandante – o è un MCC attivato come Comandante di Ala – ed il suo "gruppo" ha un comando di PW, la linea *non* può muovere. Può fare qualsiasi altra cosa. Il segnalino PW rimane in effetto per il resto del turno.

6.85 Una volta che una linea ha usato la PW il suo comandante ha Finito...anche se non è ancora stato attivato! Le unità possono ancora usare la PW quel turno, se necessario.

NOTA: è importante ricordare che la PW non può essere usata contro cavalleria o elefanti; è solo una manovra di fanteria contro fanteria.

6.9 Raggruppamento

Il raggruppamento fa riferimento ad avere più di un'unità per esagono nello stesso momento. La regola base è di *una unità combattente per esagono*. Le unità di schermagliatori a piedi hanno alcuni vantaggi sulle altre in termini di movimento in / attraverso altre unità.

6.91 Un esagono può contenere una singola unità *combattente* in un dato momento. La metà di unità doppie conta come una unità. I comandanti ed i segnalini informativi non contano per il raggruppamento: un esagono ne può contenere quanti se ne vuole. Questa limitazione si applica in *ogni* momento; l'unica eccezione si applica alle unità che muovono attraverso altre unità amiche (o che subiscono tale movimento), e l'eccezione comporta una penalità alla Coesione.

6.92 Un'unità combattente può passare *attraverso* un esagono che contiene un'altra unità combattente amica, ma con penalità alla coesione; vedere 6.94. Se un'unità è *obbligata a finire il movimento* raggruppata con un'unità amica:

- L'unità che muove va immediatamente in rotta (attraverso l'unità ferma)
- >> L'unità ferma subisce un Controllo TQ, con una penalità alla Coesione pari alla differenza tra il risultato del dado e la TQ, penalità minima un punto.

Eccezione: le unità di schermagliatori, se normalmente obbligate a terminare il movimento o la ritirata raggruppate con qualsiasi altro tipo di unità, possono continuare a muovere attraverso l'unità anche se non hanno MP rimasti, ma al costo di un colpo alla Coesione ad entrambe le unità (nessun tiro di dadi per la TQ).

6.93 Un'unità non può muovere in o attraverso un esagono che contiene un'unità combattente nemica.

Eccezione: vedere passaggio di Carri ed Elefanti, 9.1 e 9.2.

6.94 In qualsiasi momento nel quale un'unità combattente amica muove attraverso un esagono che contiene un'altra unità combattente amica, entrambe le unità subiscono un colpo alla Coesione.

>> **Eccezione #1:** le unità di HI e PH non possono mai entrare volontariamente in uno spazio che contiene un'altra unità amica, a meno che una di esse sia in rotta, nel qual caso l'unità non in rotta subisce un colpo alla Coesione. Si applica anche l'inverso – nessuna unità, tranne SK, può entrare volontariamente in un esagono che contiene un'unità HI o PH.

Eccezione #2: gli SK non subiscono la penalità alla Coesione quando muovono volontariamente attraverso qualsiasi tipo di unità (ma non il contrario), eccetto per 6.92.

Vedere anche 10.24 per le unità in rotta che muovono in unità amiche.

6.95 Le unità combattenti possono entrare in un esagono che contiene solo un comandante senza costo al movimento o alla coesione, e viceversa.

7.0 MOVIMENTO DI COMBATTIMENTO

7.1 Orientamento

7.11 Tutte le unità – eccetto quelle In Colonna, 6.6 – devono essere orientate in un esagono in modo che la parte alta dell'unità (quella col nome) sia orientata verso il vertice dell'esagono (tra due lati d'esagono, vedere illustrazione a pag. 16 del testo inglese). I due esagoni di fronte (3 per le unità doppie) sono detti Esagoni Frontali [FRONT]; quelli sui lati, di Fianco [FLANK], quelli dietro di Retro [REAR]. Un'unità può muovere solo in un esagono di Fronte.

7.12 Per cambiare orientamento, un'unità singola deve ruotare entro il suo esagono. Costa 1 MP per ogni vertice di rotazione. Vedere 7.25.

>> **Eccezione:** gli SK pagano 1 MP indipendentemente dal numero di vertici di variazione.

Eccezione: gli Elefanti, Carri ed HC Catafratta spendono 2 MP per vertice di cambio orientamento....a riprodurre le difficoltà di manovra di queste unità. Inoltre, vedere 7.15 e 9.74.

7.13 Le unità doppie non "cambiano orientamento"; possono solo cambiare la direzione muovendo (e pagando i costi relativi) una parte della pedina in avanti, ruotando così la pedina (vedere 6.4).

7.14 Dal momento che il cambio di Orientamento è "movimento", una tale variazione in terreno Sconnesso subisce un colpo per cambio di Orientamento. Vedere 6.21.

7.15 I Carri erano veramente goffi nella manovra, principalmente per gli assali fissi. Pertanto, non possono cambiare più di un vertice in un dato esagono mentre muovono.

Eccezione: possono cambiare di più di un vertice per esagono (con i relativi costi), sempre che quell'esagono sia quello dove il Carro inizia o finisce.

>> **7.16 Cambio di Orientamento per Reazione:** qualsiasi unità singola (non quelle doppie) può cambiare orientamento di un vertice (per Fase) quando un'unità nemica muove adiacente ad essa. Non lo può fare se ha iniziato la Fase di Movimento / Lancio in ZOC nemica o si trova in ZOC di un'altra unità nemica in quel momento. Dopo aver cambiato orientamento, l'unità tira un dado; modificatene il risultato aggiungendovi la differenza tra la MA dell'unità che muove e la MA di quella ferma. (Ad esempio, una HA con MA 8 che carica una HI con MA 5 dà un modificatore di +3). Se il tiro di dado modificato è superiore della Coesione del difensore, questo va immediatamente in Rotta. Altrimenti può effettuare il Lancio di Reazione in Entrata (8.21) se l'unità che causa il cambio di Orientamento di Reazione è nella ZOC dell'unità che reagisce.

Eccezione: la cavalleria che cambia orientamento in reazione al movimento della fanteria non effettua questo controllo.

7.2 Zone di Controllo (ZOC)

Le ZOC sono quegli esagoni, tranne quello occupato, sui quali l'unità esercita il controllo, obbligando le unità nemiche a fermarsi ed a combattere.

7.21 A seconda del loro Tipo, tutte le unità combattenti esercitano una ZOC.

- Gli schermagliatori a piedi, con armi da lancio, esercitano una ZOC nei loro esagoni Frontali e di Fianco – eccetto quando hanno terminato le “munizioni” [MISSILE NO], nel qual caso la ZOC è solo Frontale.
- Tutte le altre unità combattenti esercitano una ZOC solo negli esagoni Frontali.
- Le unità in rotta ed i comandanti non hanno ZOC.

7.22 Le ZOC *non* si estendono in un esagono nel quale il movimento è proibito.

7.23 Fermarsi: un'unità deve fermarsi nel momento in cui entra in ZOC nemica. Un'unità che inizia il movimento in ZOC nemica può muovere fuori da essa solo se:

1. Almeno uno dei suoi esagoni di Fronte non contiene unità nemiche (nemiche o amiche) e la MA dell'unità è superiore alla MA dell'unità nemica che esercita la ZOC (per questa regola le PH macedoni usano la MA estesa di 5, vedere 6.16), *oppure*:
2. L'unità è il Comandante Supremo (OC) che dà un Ordine Singolo a se stessa, *oppure*:
3. L'unità è un comandante che ha ricevuto dall'OC due Ordini Singoli o un MCC.

7.24 Movimento da ZOC a ZOC: un'unità che esce da una ZOC nemica può entrare immediatamente in un'altra ZOC nemica, ma si ferma ancora. Le unità che escono da una ZOC di unità con armi da lancio sono soggette al Lancio di Reazione in Ritirata (8.22).

7.25 ZOC ed orientamento: un'unità in ZOC nemica può cambiare orientamento se:

- Si trova nella ZOC di una sola unità combattente nemica, e:
- Non muove fuori da quell'esagono in quella fase
oppure:
- Ha capacità di Lancio Ravvicinata (9.32)

Vedere anche 8.52.

7.26 Se unità avversarie estendono la loro ZOC nello stesso esagono, entrambe lo “controllano”.

7.3 Requisiti per il Corpo a Corpo

L'obbligo che un'unità combattente *deve* attaccare un'unità nemica dipende solitamente sia dal Tipo di unità che dal fatto che abbia mosso o meno, il Corpo a Corpo essendo una questione di inerzia più che di armamento.

7.31 Deve Combattere [MUST SHOCK]: nella fase di Corpo a Corpo, tutte le unità combattenti indicate con una “+” sulla Tabella della Superiorità – le unità le cui capacità di corpo a corpo dipendono principalmente dalla “massa x inerzia” – che hanno mosso nella corrente Fase degli Ordini *devono* effettuare un attacco di Corpo a Corpo contro tutte le unità nemiche nella loro ZOC.

7.32 Possono scegliere di combattere

1. Tutte le altre unità “leggere” – senza segno “+” – che hanno mosso *possono scegliere* di fare Corpo a Corpo.
2. Le unità che hanno ordini di solo Lancio o quelle che semplicemente sono entro il raggio del comandante attivato *possono scegliere* di fare Corpo a Corpo contro tutte le unità nemiche nella loro ZOC (amica). Vedere l'introduzione ad 8.3.

7.33 Il giocatore che muove pone un segnalino [SHOCK –MUST CHECK TQ] su ogni unità che *deve* fare Corpo a Corpo nella Fase di Corpo a Corpo seguente, come per 7.31, o che ha mosso ed ha scelto di attaccare, come per 7.32 [1]. Questi segnalini si pongono nel momento in cui l'unità in movimento diviene adiacente e segnalano quelle unità che devono effettuare un controllo TQ pre-Assalto come per 8.33.

7.34 Le unità che non muovono, come per 7.32 [2] ricevono un segnalino [SHOCK –NO CHECK TQ], ad indicare che stanno per assaltare ma che non devono effettuare il controllo TQ pre-assalto. Usate questo segnalino anche per le unità che non devono controllare per il corpo a corpo, ad esempio 9.31.

7.35 Solo quelle unità con segnalino di “SHOCK” possono fare il corpo a corpo, e tale decisione deve essere formalizzata prima che termini la fase di Designazione del Corpo a Corpo, sebbene le unità che hanno mosso nella corrente Fase degli Ordini avranno già tale segnalino su di esse.

ESEMPIO: una PH macedone che muove adiacente a Cardaces persiani riceve un segnalino di [SHOCK –MUST CHECK TQ] su di essa perché deve attaccare, come per 7.31. Un Peltasta (LP) traciario che muove adiacente ad un Oplita tebano non è obbligato ad assaltare (7.32 [1]); comunque, chi muove deve prendere la decisione di farlo o meno quando termina di muovere. Se desidera assaltare, deve porre un segnalino [SHOCK –NO CHECK TQ] su di esso.

8.0 COMBATTIMENTO

Vi sono due tipi di combattimento: Lancio e Corpo a Corpo (assalto). Il Lancio avviene quale parte del – o al posto di – movimento in *qualsiasi* punto nella Fase di Movimento / Lancio di una Fase degli Ordini. Il Corpo a Corpo avviene nella sua fase – alla fine della Fase di Movimento / Lancio, dopo che tutti gli ordini sono stati dati ed il movimento completato.

Un'unità da lancio può partecipare ad entrambi i tipi di movimento nella stessa Fase degli Ordini. Nel Corpo a Corpo, si considerano sia la Dimensione che la Qualità dell'unità, gli effetti sono Colpi alla Coesione, che possono causare la Rotta dell'unità.

8.1 Lancio

8.11 Le unità con capacità di lancio possono usare il Lancio. Vi sono tre tipi di unità da lancio: Arcieri (A), Frombolieri (S) e Giavellotti (J); vedere anche l'artiglieria (9.5). Quando ricevono un Ordine (o comando di Linea / Contingente) una singola unità da lancio può lanciare in qualsiasi momento prima, dopo, durante – o invece di – il movimento *in avanti* (vedere l'eccezione degli Arcieri montati in 8.12 [3]). Comunque, ogni unità può lanciare una sola volta per ordine, sebbene il lancio non costi alcun MP.

ESEMPIO: un arciere montato può muovere in avanti di 4 esagoni, lanciare contro un'unità distante due esagoni, ed usare poi gli MP residui per andarsene.

8.12 Il Lancio può avvenire:

1. Come Ordine o Comando di Linea / Contingente, *oppure*:
2. Come Lancio di Reazione, *oppure*:
3. Nel corso della Ritirata (solo Arcieri Montati, 6.75)

NOTA: gli Arcieri montati sono le uniche unità che possono lanciare mentre muovono indietro.

8.13 Un'unità da lancio può lanciare contro una sola *singola* unità bersaglio che si trova entro il suo Raggio di Lancio – che si estende dal suo fronte (e fianco per le unità SK) – ed alla quale può tracciare una Visuale (8.14). Le unità da lancio devono lanciare singolarmente, non possono combinare il lancio.

8.14 Un'unità da lancio può lanciare solo contro unità cui ha una Visuale non ostruita (LOS). Una LOS si calcola tracciando un percorso tra il centro dell'esagono dell'unità che lancia ed il centro dell'unità attaccata, attraverso i lati d'esagono di fronte o fianco dell'unità che lancia. La LOS viene bloccata da boschi, cittadine ed unità combattenti, a meno che non siano in esagoni di elevazione inferiore rispetto a chi lancia ed al bersaglio. La LOS viene bloccata anche da un esagono di livello di elevazione superiore *sia* di chi lancia *sia* del bersaglio. Se la LOS viene bloccata, non si può lanciare. Se la LOS non viene bloccata il Lancio può avvenire.

Eccezione #1: *si può sempre lanciare in esagoni adiacenti.*

Eccezione #2: *se sembra che un'unità combattente blocchi la LOS, non la blocca se è più vicina a chi lancia rispetto al bersaglio (esattamente a metà strada non è considerato più vicino).*

*NOTA: la LOS per il Lancio deve essere interpretata rigidamente. Negli altri casi no. Se la LOS scorre su **un lato d'esagono** tra terreno bloccante e non, consideratela bloccata.*

8.15 La Tabella del Lancio si usa per determinare gli effetti del lancio. Per ogni lancio, tirate un dado. Se il risultato è pari o inferiore al numero indicato per il raggio di lancio, il bersaglio subisce un colpo alla Coesione. Se il risultato è superiore del numero, non si hanno effetti. (Ricordate che lo zero è tale e quindi inferiore ad 1).

Si applicano i seguenti modificatori al tiro di dado:

1. Se il bersaglio è in bosco: **+1**
 2. Se il bersaglio è HI o PH: **+1**
 3. Se il bersaglio è HI o PH, ed un'unità di frombolieri o arcieri sta lanciando da un esagono adiacente da un lato d'esagono frontale per la fanteria, aggiungere **+3**. Questo non si applica ai giavellotti ed all'artiglieria.
 4. Se l'unità da lancio è di qualsiasi classe *che non sia di giavellotti a piedi ed ha mosso / muoverà*, aggiungere **+1**.
- Tutti questi effetti sono cumulativi, eccetto i punti #2 e #3.

Si applicano le seguenti modifiche ai colpi:

- Se l'unità attaccata è di *Carri* o *Elefanti*, subisce **2** colpi alla coesione per ogni colpo dovuto al lancio.

Tutti gli effetti del Lancio sono immediati e si applicano prima che venga mossa qualsiasi altra unità.

ESEMPIO: degli arcieri cretesi sono a due esagoni di distanza da una cavalleria Mediana. A raggio 2, la forza di lancio degli arcieri è "3". Il macedone lancia contro i Mediani, ottenendo un 2: il bersaglio subisce un colpo alla Coesione. Se avesse ottenuto un 6, il lancio non avrebbe avuto alcun effetto. Se avesse ottenuto un 9, non avrebbe avuto alcun effetto e avrebbe dovuto porre un segnalino di Scarsenza di Munizioni [MISSILE LOW] (8.17) sugli arcieri.

8.16 Quando un'unità da lancio lancia contro un bersaglio ad elevazione *inferiore*, aumenta di uno il raggio. Quando lancia a raggio esteso, deve ottenere uno zero per colpire.

ESEMPIO: un'unità di arcieri montati, con raggio normale di 3, nell'esagono 3508 di Issus può lanciare sino a 4 esagoni di distanza, in 3512. Deve però ottenere uno zero per causare un colpo alla Coesione.

8.17 Rifornimento di munizioni. Le unità da lancio possono continuare a lanciare sino a quando non terminano le munizioni: in questo caso ponete un segnalino di esaurimento di munizioni [MISSILE NO]. Ogni unità ha i propri livelli di disponibilità di munizioni:

1. Gli **Arcieri** e **Frombolieri** divengono Scarsi di Munizioni [MISSILE LOW] quando ottengono un **9** lanciando, a quel punto ponetevi un segnalino "Missile Low" ad indicare che rimane loro un lancio. Questo include lo schermo di arcieri degli elefanti, che hanno le proprie pedine di scarsità munizioni.
2. Le unità con **Giavellotti** (inclusi gli LP) divengono Scarsi di Munizioni quando ottengono un 7, 8 o 9 lanciando, a quel punto ponete su di essi il relativo segnalino, ad indicare che rimane loro un lancio.
3. Se *qualsiasi* unità con Scarsità di Munizioni lancia, girate il segnalino dalla parte No Munizioni [MISSILE NO] ad indicare che non ha più munizioni.
4. L'artiglieria (Oxybeles) non finisce mai le munizioni.
5. Le unità con giavellotti che sono coinvolte in corpo a corpo finiscono automaticamente le munizioni al completamento del corpo a corpo.

8.18 Un'unità da lancio può **Ricaricare** nella Fase di Ricarica, riprendendo la piena capacità di lancio. Qualsiasi unità con Munizioni Scarce o Esaurite che:

- non è in ZOC nemica, e;
 - non è entro il raggio di lancio (e LOS) da unità nemiche (che non siano senza munizioni)
- può Ricaricare nella Fase di Ricarica rimuovendo il segnalino.

8.19 Se vi è un comandante nell'esagono che subisce il lancio, ed il tiro di dado per il lancio è stato zero (prima delle modifiche), c'è la possibilità che il comandante sia stato colpito. Vedere 8.34.

8.2 Lancio di Reazione

Le unità da lancio possono Lanciare quale reazione ad alcuni movimenti nemici in (Reazione in Entrata) o fuori da (Reazione di Ritirata) la loro ZOC, e contro unità nemiche che usano il Lancio contro di esse.

8.21 Reazione in Entrata. Quando un'unità amica *entra* nella ZOC di un'unità da lancio nemica, inclusa l'Avanzata Dopo il Combattimento, quell'unità da lancio può immediatamente lanciare contro l'unità che entra (raggio 1 esagono) prima che avvenga qualsiasi ulteriore movimento (o il Lancio dell'unità che muove). Tutti gli effetti di questo Lancio hanno effetto immediatamente. Quando si usano i Comandi di Linea, si completa *tutto* il movimento prima che si abbia il Lancio in Entrata.

Eccezione: *gli elefanti imbizzarriti non causano il Lancio di Reazione (di alcun tipo).*

8.22 Reazione in Ritirata. Quando un'unità non in rotta *lascia* la ZOC di un'unità nemica da lancio, questa – *se ha un raggio di lancio di due o più* – può lanciare all'unità che muove prima che lasci la ZOC. Il risultato si applica prima che l'unità muova. Il Lancio di Reazione in Ritirata avviene sempre ad un raggio di **2**.

8.23 Il Lancio di Reazione non richiede un ordine; impone però che l'unità da lancio abbia munizioni sufficienti per un lancio. Un'unità può effettuare un qualsiasi numero di tali lanci nel corso del movimento nemico, fintanto che non termina le munizioni.

>> 8.24 Lancio di Risposta. Qualsiasi unità che non sta effettuando la propria fase può rispondere al lancio dell'unità nemica che le ha lanciato contro. Il lancio dell'unità in fase viene risolto prima del lancio di risposta, i due non sono simultanei.

8.3 Corpo a Corpo

NOTA: questo paragrafo è il cuore del gioco, pertanto ci siamo dilungati nella loro spiegazione. E' più lungo e dettagliato degli altri e può, a prima vista, sembrare impegnativo. Considerate però che con la pratica ed il gioco la risoluzione del corpo a corpo sarà veloce e facile.

Il sistema si basa sull'interazione dei tipi di armamento delle unità, della protezione di corazze, dimensione, angolo di attacco e la qualità, per dare un singolo risultato. Mentre nessun fattore ha meno importanza di altri, ponete maggiore attenzione alla TQ, in quanto essa determina la capacità di un'unità di sopportare la prova dello scontro scudo-a-scudo.

Procedura

Al completamento della Fase di Movimento, si ha il Corpo a Corpo. Questo fa parte della Fase degli Ordini di un comandante, e tutto il corpo a corpo creato da quel comandante viene risolto prima che il comandante seguente possa essere attivato (o tentato il momentum).

Tutte le unità con segnalino "SHOCK" – vedere 7.33 e 7.34 – devono fare Corpo a Corpo.

Importante: ogni corpo a corpo viene effettuato in una serie di fasi effettuate nell'ordine indicato da tutte le unità che partecipano al corpo a corpo – prima che si effettui la fase seguente della sequenza. Pertanto, la fase 8.34 viene completata, seguita dalla 8.35 per tutte le unità coinvolte. Dopodiché si effettua la fase 8.36 per tutte le unità, ecc.

NOTA: vi suggeriamo di effettuare ogni fase separata da sinistra a destra, attraverso la mappa. Si può usare qualsiasi sistema desiderate per annotare quello che accade su e giù per la linea di battaglia.

Sarebbe più semplice risolvere ogni singolo combattimento "singolarmente", ma questo creerebbe un effetto "blitzkrieg" con tanto di sfondamenti. Questo renderebbe il gioco più semplice ma nel contempo molto più irrealistico.

8.31 Fase di Designazione del Corpo a Corpo. Si usa questa fase per porre i segnalini "SHOCK – NO CHECK" sulle unità che non hanno mosso e che scelgono di assaltare come per 7.34.

8.32 Procedura base Pre-Assalto. Le unità che attaccano in corpo a corpo devono attaccare tutte le unità nella loro ZOC, a meno che l'unità difendente sia attaccata da un'altra unità amica in *quella* Fase di Corpo a Corpo. L'attaccante determina quali unità saranno coinvolte in ogni singolo combattimento con le restrizioni che seguono:

- Un'unità amica può attaccare più di un'unità, fintanto che i difensori sono tutti nella ZOC dell'attaccante.
- Un'unità attaccante (anche di due esagoni) non può dividere la sua capacità di attacco, sebbene due (o più) unità possano combinarsi per attaccare *un* difensore.
- Se più di un'unità sta difendendo e/o attaccando, sommate le Dimensioni.
- Ogni unità può attaccare solo una volta per Fase di Corpo a Corpo.
- Un'unità difendente può essere assaltata solo una volta per Fase degli Ordini.

A parte le restrizioni appena evidenziate, l'attaccante può dividere i suoi attacchi tra le sue unità come desidera.

ESEMPIO #1: una PH macedone di due esagoni è in 3722/3822 e fronteggia un'unità di Opliti mercenari greci anch'essa doppia in 3622/3721, nonché un'unità di frombolieri persiani in 3821. Deve attaccare entrambe le unità (si ignora la Dimensione dello SK) come se fossero una; il persiano usa l'oplita per determinare la Superiorità – in questo caso non vi è.

ESEMPIO #2: come sopra, eccetto che un Hypaspista macedone è in 3920 e può attaccare lo SK persiano in 3821. La PH può ora ingaggiare gli opliti greci, mentre l'Hypaspista può attaccare gli SK. O, a meno che gli Hypaspista abbiano un segnalino di "MUST SHOCK" (obbligatorio), potrebbero non attaccare e lasciare alla PH tutto l'attacco contro tutti.

ESEMPIO #3: un'unità di cavalleria pesante Bactria è in 2419 e "carica" un LP traciano in 2518. Sfortunatamente per il LP, vi è anche una LI persiana in 2618. Il persiano può combinare la cavalleria e la LI nell'attacco, oppure escludere la LI. La locazione/presenza delle due unità attaccanti è solitamente sufficiente per impedire la ritirata dell'unità in caso di rotta – nel qual caso eliminandola automaticamente.

Risoluzione del Corpo a Corpo

I paragrafi da 8.33 ad 8.38 sono descrizioni della sequenza e delle procedure usate per risolvere il Corpo a Corpo. Le fasi sono:

1. Carica: le unità con segnalino di Shock e i loro difensori controllano la TQ per vedere se le truppe caricano / rimangono [8.33]
2. Risolvete il combattimento personale dei comandanti e/o controllate per le perdite dei comandanti [8.34]
3. Risolvete la Tabella Iniziale dello Scontro per determinare che colonna della Tabella del Corpo a Corpo usare [8.35]
4. Determinate se il terreno, comandanti e/o le forze e capacità relative avranno dell'effetto [8.36]
5. Determinate i risultati usando la Tabella del Corpo a Corpo [8.36]
6. Controllate per la Rotta [8.37 e 8.38]
7. [Regola opzionale] Controllate per l'Inseguimento di Cavalleria [10.3]

8.33 La Carica – Controllo TQ Base

Tutte le unità che devono controllare la TQ, cioè con segnalino [SHOCK – MUST CHECK], e i loro bersagli effettuano un controllo TQ tirando un dado per ogni unità, questi controlli sono simultanei. Le unità attaccanti che non devono controllare la TQ, cioè con segnalino [SHOCK – NO CHECK] ed i relativi difensori, non effettuano questo controllo. Se un difensore viene attaccato da entrambi i tipi di attaccante, il difensore deve controllare.

1. Se il tiro di dado è superiore alla TQ dell'unità, subisce un numero di colpi alla coesione pari alla differenza tra il tiro di dado e la TQ.
2. Se il difensore ha subito colpi alla Coesione pari o superiori al suo Valore TQ, va immediatamente in Rotta (10.2) e l'unità attaccante avanza nell'esagono vuoto (dove può cambiare orientamento di un vertice, se lo desidera), se non ha altre unità nemiche in ZOC e può fisicamente farlo (le unità doppie potrebbero non essere in grado di farlo). Se una tale avanzata causerebbe all'attaccante una penalità in Coesione tale da porlo in Rotta, vedere 8.5 e 10.26.
3. Se l'attaccante va in Rotta a causa del controllo TQ, il difensore rimane (se non in Rotta).
4. Se entrambe le unità andrebbero in Rotta a causa dei controlli TQ, vedere 10.26.

Eccezione #1: le unità che non sono obbligate a fare il controllo TQ, come per 9.33.

Eccezione #2: le unità che fanno corpo a corpo contro unità in rotta non effettuano il controllo TQ pre-assalto.

Dopo il controllo TQ, se l'attaccante ed il difensore non sono andati in rotta, procedete con la fase seguente.

8.34 Perdite di Comandanti. Le perdite di comandanti si hanno per tre cause:

1. **Combattimento personale** (8.4): deve essere risolto per primo in questa fase, avviene quando entrambe le parti hanno un comandante coinvolto nello stesso Corpo a Corpo.
2. **Lancio.** Le perdite sono determinate come per 8.19. Usate comunque il sistema di risoluzione sotto indicato.
3. **Assalto.** Le perdite sono determinate dopo il combattimento personale, ma prima di procedere alla risoluzione del Corpo a Corpo. Le perdite per Corpo a Corpo si hanno solo quando si ha un solo comandante presente (e quindi nessun combattimento personale).

Le possibili perdite dei comandanti dal lancio o nel corso del corpo a corpo impongono il lancio di un dado (8.19). Se il risultato è 1-9, non accade nulla. Se invece è **zero**:

- Si ha una perdita
- Il comandante *non* può usare il suo Carisma per modificare il tiro di dado in questo combattimento
- Il giocatore ritira ancora un dado per determinare che perdita è:

0-6 il comandante ha **Finito**, sebbene il resto del Corpo a Corpo proceda normalmente. Quel comandante non può fare altro per quel turno.

7 il comandante è **Ferito**. Ha Finito, come sopra, e per il resto del gioco sottraete -1 da tutti i valori - eccetto per i Comandi di Linea (anche lo stato di Elite non ne è influenzato). Vedere 8.45.

8 Come per 7, eccetto che la riduzione dei valori è di 2.

9 **Morto**. Un comandante morto nel Corpo a Corpo ha un effetto *negativo* su quel combattimento, vedere 8.36 [3].

Non si usa il valore di Combattimento Personale per risolvere le perdite per il Lancio o il Corpo a Corpo. Vedere anche 8.4 per la rimozione ed il rimpiazzo dei comandanti.

8.35 Lo Scontro

>> La Tabella dello Scontro viene ora consultata al fine di determinare quale colonna della Tabella del Corpo a Corpo si deve usare (prima delle modifiche). Nel caso di più di un tipo di unità difendenti, è il difensore a determinare quale colonna usare. Se però l'attaccante attacca con più di un'unità, e tale attacco viene da più di un "angolo", è l'attaccante a decidere l'angolo a lui più vantaggioso. Se un'unità viene attaccata dal vertice tra orientamenti diversi da un'unità doppia, il *difensore* beneficia dell'orientamento a lui più vantaggioso.

ESEMPIO #1: opliti che attaccano LP frontalmente usano la colonna 9 della Tabella del Corpo a Corpo, prima di eventuali modifiche.

ESEMPIO #2: una PH attacca due unità nello stesso momento, una HI oplita (dal fianco) e uno SK a piedi (frontalmente). Il difensore sceglie il tipo di unità; sceglie la HI, sebbene sia attaccato dal fianco. Perché? Considerando la Tabella dello Scontro la HI dà una colonna 11, mentre gli SK danno la 13. E, indipendentemente da chi si usa, l'attaccante è Superiore (sia per il tipo - PH contro SK - o angolo di attacco - HI dal fianco).

ESEMPIO #3: una PH macedone viene attaccata da due unità persiane - una HI dal fronte ed un Lanciere dal retro. Il persiano usa i LN che attaccano dal retro per avere la superiorità e la colonna migliore (colonna 11).

8.36 La lotta corpo a corpo. I giocatori determinano ora gli effetti dei vantaggi che hanno e risolvono il corpo a corpo:

FASE 1: DETERMINAZIONE DELLA SUPERIORITA'. Vi sono due "tipi" di Superiorità: di Posizione e di Armamento. Una delle due parti può avere la Superiorità, come: Superiorità in Attacco (AS) o di Difesa (DS). Si determina la superiorità usando la Tabella della Superiorità, come segue:

(A) di Posizione. Se un'unità amica attacca un nemico dal fianco o retro, è considerato AS rispetto al difensore. Ma l'unità considerata per la superiorità deve anche essere quella che si usa per determinare la colonna del Corpo a Corpo sulla Tabella dello Scontro (8.35).

Eccezione #1. SK che attaccano dal fianco non danno superiorità.

Eccezione #2. Cavalleria contro elefanti, 9.15.

Eccezione #3. SK che attaccano con altri tipi di unità non si usano mai per determinare la Superiorità di Posizione o di Armamento; vedere 9.31 (2).

Eccezione #4. Un'unità attaccante non può ottenere la Superiorità di Posizione se si trova nella ZOC di un'unità nemica (esclusi SK) che non sia quella che sta attaccando, e quell'unità nemica non viene attaccata da una diversa unità amica.

(B) di Armamento. Se non si ha la Superiorità di Posizione, le unità avversarie controllano la loro relazione come classe di armamento (vedere la Tabella della Superiorità, 8.62) per determinare se uno dei sistemi d'arma è superiore (AS o DS) all'altro. Se è coinvolto più di un tipo di armamento, si considerano le unità utilizzate per determinare la colonna di Corpo a Corpo sulla Tabella dello Scontro. (Vedere l'esempio #2 in 8.35).

>> **Eccezione:** la LI armata di giavellotti e gli LP che sono senza munizioni non sono DS contro la LC attaccante.

FASE 2. DETERMINAZIONE DELLA DIFFERENZA DI DIMENSIONE. Confrontate la Dimensione globale delle unità attaccanti con quelle dei difensori. Per ogni livello di differenza di dimensione superiore ad 1 - 1 si ha uno spostamento di colonna a proprio favore sulla Tabella del Corpo a Corpo (l'attaccante sposta a destra, il difensore a sinistra).

Trasformate tutti i rapporti dimensionali a # - 1 oppure 1 - # arrotondando come segue:

- Se qualsiasi attaccante ha *mosso* per assaltare, arrotondate a suo favore. Quindi un'unità di dimensione 5 che ne attacca una di dimensione 4 ha un 2 - 1, un 4 a 5 è 1 - 1 ed un 2 a 5 è un 1 - 2.
- Se nessun attaccante ha mosso, arrotondate a favore del difensore. Quindi un'unità di dimensione 5 che ne attacca una di dimensione 4 ha un 1 - 1; ma un 4 a 5 è 1 - 2.

Eccezione: in qualsiasi corpo a corpo che coinvolge elefanti contro non elefanti e/o carri contro non carri, la Dimensione non viene considerata. Comunque, in elefanti contro elefanti, o carri contro carri, viene considerata.

ESEMPIO: attaccare 10-5 (rapporto 2-1) fa spostare di una colonna a destra sulla Tabella del Corpo a Corpo. Similmente, un attaccante che muove con 5-3 dà uno spostamento a destra di colonna. Se l'attaccante non muove, non si ha tale variazione.

FASE 3: VARIAZIONE DI COLONNA E RISOLUZIONE. Per risolvere la mischia in corpo a corpo l'attaccante consulta la Tabella del Corpo a Corpo, determina la colonna "base" e la varia per eventuali differenze di Dimensione e/o per il Terreno. Tira poi un dado, modificandone il risultato con il valore di Carisma di un qualsiasi comandante (a scelta del giocatore) raggruppato con unità di entrambe le parti. Per esempio, se fosse presente Alessandro in attacco e Memnon in difesa, il modificatore netto sarebbe +1 (il 4 di Alessandro meno il 3 di Memnon). Se un comandante è stato ucciso, come per 8.34, quella parte subisce una variazione al tiro di dado *inversa* e pari al valore di Carisma del comandante.

ESEMPIO: Nabarzanes viene ucciso mentre guida un attacco. L'attaccante sottrae 2 dal tiro di dado (il Carisma di Nabarzanes).

Ricordate di usare il valore di Carisma e *non* quello di Combattimento Personale.

FASE 4: APPLICAZIONE DEI RISULTATI. I risultati indicati sulla Tabella del Corpo a Corpo sono "colpi" alla Coesione sia per l'attaccante che per il difensore (il valore tra parentesi è per il difensore). Se l'attaccante era Superiore (AS), **raddoppiate** il numero del difensore; se il difensore era Superiore (DS), **triplicate** il numero dell'attaccante. Se più di un'unità (dello stesso giocatore) è stata coinvolta nel combattimento, i colpi alla coesione sono distribuiti come per 10.12.

8.37 Lo sfondamento. Dopo aver risolto il corpo a corpo, ogni unità che ha accumulato tre o più volte i colpi alla coesione rispetto a qualsiasi singola unità nemica in quel combattimento, subisce *due colpi alla coesione aggiuntivi*. Se è coinvolta più di un'unità per parte, consideratele singolarmente e, in tale caso, se un'unità ha zero colpi considerate che ne abbia uno.

ESEMPIO: una falange macedone attaccante ha 1 colpo, mentre due LP persiani hanno accumulato 2 e 4 colpi. Il LP con 4 colpi subisce altri 2 colpi per lo sfondamento e quindi va in Rotta (i 6 colpi eccedono la sua TQ di 5). L'altra unità persiana non è influenzata da questo.

8.38 Il crollo. I giocatori ora determinano quali unità sono crollate ed andate in rotta, come segue:

- Tutte le unità che hanno colpi alla coesione pari o superiori alla loro TQ vanno *automaticamente* in Rotta (10.2), poi:
- Le unità che sono *entro un colpo alla coesione* dalla rotta automatica ed in ZOC nemica devono tirare un dado. Se il risultato è superiore alla loro TQ, vanno in rotta. Se pari o inferiore, passano il controllo TQ e diminuiscono il colpi alla coesione di uno.
- Come **eccezione** di quanto sopra indicato, i carri *non* vanno in rotta quando si eccede la loro TQ. Sono invece eliminati.

8.39 Inseguimento di cavalleria [opzionale]. Le unità di cavalleria attaccanti che hanno mandato in rotta unità nemiche controllano per l'Inseguimento (10.3).

8.4 Combattimento Personale (CP)

Quando comandanti avversari sono ingaggiati nello stesso corpo a corpo, effettuano il combattimento personale *prima* che venga risolta la mischia (come in 8.34).

8.41 Ogni giocatore tira un dado, cui aggiunge il valore di Combattimento Personale (CP) del proprio comandante.

8.42 Chi ottiene il risultato finale superiore, sottrae quanto ottenuto dall'avversario e consulta la Tabella di Perdita dei Comandanti per determinare quanto è accaduto all'avversario. In caso di risultati pari, non accade nulla.

NOTA: I risultati corrispondono a quelli delle Perdite dei Comandanti, in 8.34.

8.43 I comandanti indiani *non* possono fare il Combattimento Personale, quindi non hanno tale valore.

8.44 I comandanti uccisi sono rimossi immediatamente e non sono rimpiazzati.

8.45 Se un comandante viene ferito, rimane in gioco ma *tutti* i suoi valori sono ridotti come per la Tabella di Perdita dei Comandanti, ad un minimo di zero. Un comandante che è già stato ferito e che viene ancora ferito, viene invece ucciso.

ESEMPIO: Alessandro (CP di 7) è raggruppato con un'unità che sta attaccando un'unità persiana raggruppata con Spithridates (PC 4). Per risolvere il combattimento personale, ogni giocatore tira un dado e vi somma il suo valore di CP. Alessandro tira un 5, cui somma 7 ottenendo un 12. Spithridates tira un 4, cui aggiunge 4 ad ottenere 8. Alessandro vince il combattimento personale. La differenza dei risultati è $12 - 8 = 4$, che nella Tabella di Perdita dei Comandanti dà una ferita per Spithridates. Se fosse già ferito, verrebbe ucciso.

8.46 Dario come bersaglio

NOTA: questa regola è stata accorciata considerevolmente rispetto alle prime due edizioni. Abbiamo però mantenuto l'importanza che Dario aveva in quelle battaglie.

Se Dario III, il re dei re, viene ucciso, il macedone vince automaticamente lo scenario.

>> FUGA: quale eccezione a 4.62, sia se da solo in un esagono o raggruppato con un'unità amica, Dario si può sempre ritirare...anche se chi si avvicina è solo un comandante nemico. Se sceglie questa opzione, si può ritirare sino a 4 esagoni. Tale movimento deve però avvenire direttamente verso il Bordo di Ritirata persiano. Se esce dalla mappa, non vi può ritornare ma *non* è considerato ucciso per la vittoria.

8.5 Avanzata dopo il Combattimento

8.51 Le unità *attaccanti devono* avanzare in qualsiasi esagono lasciato libero da unità nemiche quale risultato del corpo a corpo (solamente), incluso il controllo TQ pre-assalto. Questo non impone un ordine, ma l'unità avanzante paga *tutte* le penalità alla Coesione causate da tale movimento (vedere anche 8.21). Se l'avanzata manderebbe in rotta l'attaccante, questi avanza lo stesso ma *non* va in rotta; mantiene un numero di colpi alla coesione pari alla TQ meno uno.

- Vedere 10.26 per una situazione simile
- Vedere 6.76 per la continuazione del movimento di fronte alla Ritirata nemica
- Vedere anche 6.13.

Eccezione: *le unità che fanno sì che il nemico lasci libero un esagono per il controllo TQ pre-assalto e che sono in ZOC nemica in quel momento, non possono avanzare.*

8.52 Le unità singole che avanzano possono cambiare il loro orientamento di *un* vertice quando finiscono l'avanzata, anche se sono in ZOC nemica.

NOTA: questo ha priorità su – ed è un'eccezione a – 7.25.

8.53 Le falangi che avanzano *possono* cambiare la direzione nella quale sono orientate solo se possono muovere, come per 6.43 (e ricordate 7.14). Una falange che avanza *può* combinare il movimento diretto in avanti con una manovra di rotazione, se si presenta l'opportunità – sempre che paghi i costi insiti in tale avanzata.

8.54 Se vi è più di un'unità attaccante, quella che aveva la superiorità (se c'è) deve avanzare. Se non c'è, deve avanzare quella con TQ superiore. In caso di parità sceglie il giocatore. Vedere anche l'inseguimento di cavalleria, 10.3.

8.55 *Non* vi è avanzata dopo il Lancio, da solo, indipendentemente da cosa fa l'unità bersaglio.

8.6 Le Tabelle di Combattimento

Tutte queste tabelle sono tradotte in allegato. Vedere alla fine della presente traduzione.

9.0 UNITA' SPECIALI

Le unità speciali sotto riportate si comportano come le altre unità combattenti, eccetto per le regole esposte.

9.1 Elefanti da guerra

9.11 Schermo per gli elefanti. Gli elefanti erano alquanto vulnerabili agli attacchi con armi da lancio e, a proteggerli, ogni elefante era circondato dal proprio schermo di unità leggere, solitamente arcieri (rappresentati dalla piccola "a" sulla pedina). Questo Schermo ha capacità di lancio di frecce – ma *solo* come **Lancio di Reazione in Entrata** – usando la speciale parte della Tabella del Lancio relativa agli Schermi per gli elefanti (hanno anche il loro segnalino di rifornimento di munizioni). *Non* possono lanciare con un Ordine. Il volume di lancio è inferiore a quello delle normali unità, per la loro ridotta dimensione ed il loro utilizzo tattico. Gli elefanti *non* sono considerati schermagliatori, lo schermo fa parte della pedina di elefante. Inoltre, per i loro schermi, gli elefanti possono essere scarsi o finire sia frecce che giavellotti. Usate il segnalino appropriato per indicarlo.

9.12 I conducenti sono su torri sopra l'elefante e sono armati di giavellotti. Considerateli come unità montate con giavellotti per il raggio di lancio. Come Lancio di Reazione in Entrata, un'unità di elefanti può sia lanciare giavellotti che usare lo schermo per lanciare frecce. Il giocatore tira però separatamente per tale Lancio.

9.13 Attacchi di passaggio. Dopo aver completato il loro corpo a corpo, se non sono in rotta, gli elefanti sono posti dall'altra parte delle unità attaccate, direttamente opposti al lato d'esagono da dove hanno caricato. Quindi, un elefante in 3022 che carica in 2921 finisce in 2821 o 2822. Se vi è un'unità nemica che occupa entrambi gli esagoni di retro, l'elefante assalta uno di questi esagoni.

NOTA: se un elefante o un carro non riesce a far spostare il difensore in seconda schiera, viene posto dietro queste unità di seconda schiera. In pratica, l'elefante o carro continua ad attaccare sino a quando non termina in un esagono vuoto.

9.14 Elefanti imbrozzariti. Quando un elefante subisce eventi che lo manderebbero in rotta, l'unità invece Imbrozzarisce, caricando chiunque veda. Quando un elefante andrebbe in rotta, si tira un dado e:

1. Con **7 – 9**, l'elefante viene eliminato (ucciso dal conducente).

2. Con **1 – 6**, l'elefante imbizzarrisce nella direzione indicata dal compasso sulla mappa, un esempio è a pag. 23 del testo inglese.
3. Con uno **zero** l'elefante si dirige verso la più vicina unità *amica*.

Questo si risolve immediatamente, prima di *qualsiasi* altro meccanismo del gioco...eccetto per la Ritirata Ordinata di fronte ad elefanti imbizzarriti (6.71).

Un elefante imbizzarrito tenta sempre di muovere di **tre** esagoni nella direzione indicata dal tiro di dado (come per il movimento di rotta, 10.21) *fino a quando non muove fuori mappa o viene altrimenti eliminato*, come sotto indicato. Se un elefante imbizzarrito entrerebbe in un esagono che contiene un'unità – amica o nemica – l'elefante si ferma nell'esagono adiacente ed il bersaglio subisce:

- *Un* colpo alla coesione (ognuna) se l'elefante entrerebbe frontalmente
 - *Due* colpi alla coesione (ognuna) se l'elefante entrerebbe dal fianco o retro
 - Indipendentemente dall'angolo di avvicinamento, la cavalleria ed i carri subiscono sempre *due* colpi in questo modo
- Se vi è un comandante nell'esagono – da solo o con un'unità – *e non si può* ritirare, viene ucciso (senza tiro di dado!).

Si ripete il procedimento sopra descritto sino a quando:

1. l'elefante imbizzarrisce fuori mappa
2. l'elefante viene eliminato (risultato 7-9)
3. l'elefante si trova ad almeno 8 esagoni dalla più vicina unità, nel quale caso viene eliminato, o:
4. se non si applica alcuno dei casi sopra descritti, dopo il *quarto* tiro di dado consecutivo, l'elefante viene eliminato

Gli elefanti imbizzarriti non hanno ZOC e non possono essere recuperati. Ogni elefante imbizzarrito risolve l'intera procedura sino alla fine, quindi in un dato momento vi può essere massimo un elefante imbizzarrito. E ricordate 6.76.

NOTA: quando un elefante imbizzarrisce, il gioco si ferma e si risolve questo prima di tutto.

9.15 Elefanti & Cavalleria (1). Le unità di cavalleria non possono mai muovere volontariamente nella ZOC di un'unità di elefanti *nemica*. Possono muovere negli esagoni di fianco o retro dell'elefante, ma al costo di **2 punti di Coesione** per ogni tale esagono dove entrano. La cavalleria non può mai attaccare elefanti nemici dagli esagoni frontali di questi; possono attaccare da loro fianco o retro, ma *non* possono avere la Superiorità per la posizione.

9.16 Elefanti & Cavalleria (2). Se un elefante muove adiacente a cavalleria nemica, la cavalleria deve tentare la Ritirata Ordinata se possibile. Se non la può fare, effettua un immediato controllo TQ nel quale il risultato minimo (anche se "tiene" il controllo) è un colpo alla Coesione. Se la cavalleria è già in Rotta, viene automaticamente eliminata senza alcun colpo alla Coesione per gli elefanti (se non quelli ottenuti dal movimento).

9.17 Modificatori al controllo TQ. Quando un elefante attacca in corpo a corpo e si impone un controllo TQ, qualsiasi unità difendente aggiunge +1 al suo tiro di dado per il controllo TQ. *Non* vi è controllo TQ per gli attacchi degli elefanti imbizzarriti.

9.18 A meno che le regole non specifichino diversamente, gli elefanti possono essere comandati da qualsiasi comandante.

>> 9.19 Comando / Carica degli elefanti (opzionale). La prima volta in una battaglia che gli elefanti ricevono Ordini / Comandi di Linea, lo fanno normalmente. Comunque, dopo questo vi sono due soli modi per dare Ordini / LC agli elefanti.

- Possono essere mossi da comandanti – con Ordini o LC – se il comandante è raggruppato con uno degli elefanti che muovono, e rimane con questo per l'intera Fase; o:
- Nella Fase di Rotta & Recupero (D), alla fine del turno, un giocatore può piazzare un segnalino di Comandante di Elefante (non c'è, usate qualsiasi segnalino) su qualsiasi unità di elefante in una Linea di elefanti. Quel comandante di elefanti ha iniziativa 1, quindi muoverà presumibilmente per primo nel turno seguente. Quando arriva il turno del comandante di elefanti, tutti gli elefanti di quella Linea possono muovere. Lo devono però fare alla massima velocità possibile, e non possono cambiare orientamento, eccetto all'inizio del movimento (cioè nell'esagono dove iniziano).

I comandanti di elefanti non possono usare il momentum, non danno Ordini (solo LC) e non hanno altro fine che indicare che quella Linea di elefanti sta per caricare.

Un giocatore non può avere più di due comandanti di elefanti sulla mappa all'inizio di qualsiasi turno.

9.2 Carri

9.21 I carri operano con le seguenti restrizioni di movimento e di terreno:

- Quando muovono, possono cambiare orientamento di un solo vertice per esagono e, quando lo fanno, pagano **2** colpi alla Coesione per il cambio di orientamento. Vedere comunque 7.15.
- Possono cambiare orientamento di più di un vertice in un esagono se *non* muovono in quella fase. Tale cambio di orientamento *non* dà *alcun* colpo alla Coesione.
- I carri *possono* usare la Ritirata Ordinata, ma subiscono un colpo alla Coesione automaticamente dopo aver mosso.
- Non possono:
 1. entrare in un esagono di terreno Sconnesso
 2. muovere in su o giù di più di un livello in una data Fase.

9.22 Quando i carri assaltano in corpo a corpo:

- qualsiasi unità attaccata aggiunge +1 al controllo TQ pre-assalto
- i carri possono ignorare i controlli TQ pre-assalto quando effettuano un corpo a corpo muovendo e quel movimento copre 4 o più esagoni
- i carri in Rotta sono immediatamente rimossi dal gioco
- non si applica loro la regola opzionale sull'Inseguimento di Cavalleria

9.23 Attacchi di passaggio. Dopo aver completato il loro corpo a corpo (ma vedere 9.24), se non sono in rotta, i carri sono posti dall'altra parte delle unità attaccate, direttamente opposti al lato d'esagono da dove hanno caricato. Quindi, un carro in 3022 che carica in 2921 finisce in 2821 o 2822. Se vi è un'unità nemica che occupa entrambi gli esagoni di retro, il carro assalta uno di questi esagoni. Vedere le note in 9.13.

9.24 Evitare il passaggio

Se un'unità macedone sta per essere attaccata dal suo esagono *frontale* (solamente) da carri, prima di risolvere il corpo a corpo il macedone tira un dado e confronta il risultato con la TQ dell'unità. Se il risultato è superiore, si ha un normale corpo a corpo. Se è pari o inferiore alla TQ, il difensore apre i ranghi ed i carri vi passano attraverso (come per 9.23) senza causare danni, che non sia *un punto danno automatico alla Coesione* per il difensore.

Se entrambi gli esagoni di retro sono occupati, il macedone tira per entrambe le unità, come sopra. Se entrambe "passano", i carri continuano. Se una sola fallisce, i carri attaccano come per 9.23.

9.3 Schermagliatori (SK) e fanteria leggera (LI)

9.31 Le seguenti regole si applicano solo agli schermagliatori (SK):

- Gli SK *non* possono attaccare in *corpo a corpo*.

Eccezione#1: possono attaccare in corpo a corpo carri ed unità in Rotta.

Eccezione #2: le unità SK* (quelle unità SK con un asterisco) possono attaccare in corpo a corpo, con le limitazioni sotto esposte:

1. se un'unità SK* attacca un nemico dal fianco o retro, quindi con Superiorità di Posizione, si applica ancora il dimezzamento delle perdite avversarie – ed il raddoppio per la Superiorità. Quindi il tutto si bilancia applicando il risultato indicato nella tabella senza modifiche.
2. Se un'unità SK* attacca un'unità assieme ad un altro Tipo di unità amica, *l'altra* unità non SK determina la superiorità – mai l'unità SK*, anche se attacca di fianco! Inoltre, se un SK* sta attaccando o difendendo assieme ad un altro Tipo di unità, *non* sommate la Dimensione degli SK, sebbene la presenza di quel SK influenza la ritirata nemica.
 - *Dimezzate* (arrotondando per difetto) tutti i colpi alla Coesione, ad un massimo di 1, causati (esclusivamente) *da* SK che si difendono nel corpo a corpo. Quindi, se LI che attacca SK dà un risultato 1(4) sulla Tabella del Corpo a Corpo, il risultato diviene 0(4). Il massimo di 1 si applica indipendentemente dalle modifiche al corpo a corpo.
 - Tutte le unità non SK che *attaccano* in corpo a corpo SK *non* effettuano il controllo TQ pre-assalto, anche se *devono* caricare.
 - Quando si Lancia contro unità SK, *aggiungete +2 al tiro di dado* (solo per l'effetto del combattimento, non per la disponibilità delle munizioni).
 - Gli SK possono fare Ritirata Ordinata sino a 2 esagoni prima di *qualsiasi* unità la cui MA è pari o inferiore (cioè tutte le unità a piedi), indipendentemente dal differenziale di MA.
 - L'unica occasione nella quale unità SK subiscono una penalità alla Coesione quando si Ritirano è dopo l'avvicinamento dal retro, vedere 6.72 (2).

9.32 Tattiche di soppressione e dispersione da parte di unità SK/LI

Le unità SK/LI/LP armate di giavellotti ed i frombolieri (non gli arcieri) possono usare tattiche di soppressione e dispersione contro unità nemiche che hanno capacità di movimento *pari o inferiore*. Queste tattiche assorbono tutta l'azione dell'unità per il turno. Le unità devono iniziare entro 2 esagoni (ma non adiacenti) dall'unità bersaglio; non possono iniziare in ZOC nemica, e devono essere in grado di tracciare un percorso di esagoni liberi da unità nemiche e loro ZOC a meno che quella ZOC sia adiacente al bersaglio. Il percorso non può essere tracciato attraverso unità amiche o terreno sconnesso.

Se l'unità soddisfa i requisiti di cui sopra, può lanciare contro il bersaglio scelto *senza muovere* (sulla mappa). La procedura è:

- Annotate quale unità applica queste tattiche
- Annotate il bersaglio, come sopra indicato
- Lanciate considerando una distanza di un esagono (è un attacco in movimento)
- Il bersaglio può usare il Lancio di Reazione in entrata. Consideratelo simultaneo.

9.33 Regola per la sola fanteria leggera (LI). Le falangi (PH) e la fanteria pesante (HI) attaccate frontalmente da LI *non* controllano la TQ pre-assalto, sebbene la LI lo faccia. Il contrario non è vero. La PH ed HI controllano la TQ quando attaccano LI. Questa regola *non* si applica ai Peltasti (LP).

>> **9.34** Gli SK non vanno in Rotta, sono invece eliminati. Questo non si applica alle unità SK* che seguono la normale procedura di Rotta / Recupero.

9.4 Capacità speciali della cavalleria

>> **9.41 Tattiche di soppressione e dispersione della cavalleria**

Gli Arcieri Montati e la cavalleria armata di Giavellotti possono usare le tattiche di soppressione e dispersione contro qualsiasi unità che ha capacità di movimento *inferiore* (ma vedere 9.42). Queste tattiche assorbono tutta l'azione dell'unità per il turno. Le unità devono iniziare entro 4 esagoni (ma non adiacenti) dall'unità bersaglio; non possono iniziare in ZOC nemica, e devono essere in grado di tracciare un percorso di esagoni liberi da unità nemiche e loro ZOC a meno che quella ZOC sia adiacente al bersaglio. Il percorso non può essere tracciato attraverso unità amiche o terreno sconnesso.

Se l'unità soddisfa i requisiti di cui sopra, può lanciare contro il bersaglio scelto *senza muovere* (sulla mappa). La procedura è:

- Annotate quale unità applica queste tattiche
- Annotate il bersaglio, come sopra indicato
- Lanciate considerando una distanza di un esagono (è un attacco in movimento)
- Il bersaglio può usare il Lancio di Reazione in entrata. Consideratelo simultaneo.

9.42 Cavalleria catafratta. Le unità HC "Cat" hanno le seguenti capacità e limitazioni speciali:

- Spendono 2 MP per ogni vertice di cambio di orientamento *
- Quando subiscono il lancio di arcieri, aggiungete +2 al tiro di dado
- Quando subiscono il lancio di frombolieri e giavellotti, aggiungere +1 al tiro di dado
- In qualsiasi risoluzione del corpo a corpo nella quale attaccano, vi è uno spostamento di 2 colonne a destra *
- In qualsiasi risoluzione del corpo a corpo nella quale difendono, vi è uno spostamento di 2 colonne a sinistra *
- La cavalleria leggera può usare la sua mobilità contro la HC catafratta...sebbene la sua MA non sia superiore.

* **Eccezioni:** non si applica quando si usa la regola della Formazione (9.7) e la CAT non è in Formazione.

NOTA: vedere anche 9.7.

9.5 Artiglieria

9.51 Gli Oxybeles lanciano dardi ed hanno compresi i serventi. Usano la riga "dardo" della Tabella del Lancio. I serventi sono considerati LI se attaccati, non possono attaccare in corpo a corpo e la loro capacità offensiva è limitata al Lancio.

9.52 Gli Oxybeles possono lanciare *due* volte per singola fase (non turno). Le unità possono lanciare in *qualsiasi* momento della fase – anche nel mezzo del movimento nemico! Non necessitano di Ordini o LC, né sono obbligati ad essere in comando. Chi lancia lo indica semplicemente. La prima volta che un Oxybeles lancia, ponetevi un segnalino "OX FIRED". La seconda volta che lancia giratelo "FIRED".

9.53 Gli Oxybeles non hanno orientamento; possono lanciare in qualsiasi direzione, indipendentemente da quale direzione ha. Non possono lanciare attraverso alcun muro, a meno che non siano su torri.

9.54 Gli Oxybeles possono Muovere o Lanciare. Non possono fare entrambe le cose nella stessa Fase. Per muovere devono ricevere un Ordine Singolo da parte di qualsiasi comandante.

9.55 Una sola pedina di Oxybeles può occupare un dato esagono. Si applicano tutte le regole sul raggruppamento.

9.56 Un Oxybeles che va in Rotta viene automaticamente eliminato.

9.6 Difesa delle Falangi

>> **9.61** In qualsiasi risoluzione del corpo a corpo nella quale un'unità non PH muove e fa corpo a corpo frontalmente contro un'unità PH, si sposta di due colonne a sinistra la colonna del corpo a corpo per ogni esagono di fianco della PH che è coperto o da un'altra PH o dalla ZOC di una PH (così funziona lo scaglionamento).

Eccezione: se l'unità attaccante è HI, lo spostamento è di **una** colonna a sinistra.

9.62 Falangi a doppia profondità

Solo le unità PH macedoni possono usare la formazione a doppia profondità, che consente loro di raggrupparsi due per esagono. L'assumere questa formazione impone un Ordine, Comando di Linea o Comando di Contingente *direttamente* dal Comandante in Capo (OC). Per formare doppia profondità la falange "dietro" deve iniziare il movimento direttamente dietro la falange "frontale". La falange "dietro" muove poi nell'esagono della falange frontale, pagando i normali costi del terreno, e spende un MP aggiuntivo per raggrupparsi (senza penalità alla Coesione). La falange dietro viene poi posta sotto la falange frontale.

Limitazioni di movimento e raggruppamento

- Le PH a doppia profondità ricevono ordini solo dall'OC (o da un Comandante di Contingente tramite l'OC).
- Le PH a doppia profondità usano sempre la MA di 4, mai quella di 5 per alcun motivo.
- Per qualsiasi movimento che causa un colpo alla Coesione, *ogni* unità lo subisce.
- >> Le PH a doppia profondità non possono fare dietro front, ruotare o usare la Colonna. Possono muovere come una sola unità, ma ci vogliono due Ordini Singoli (quando si usano gli ordini) per muovere le due unità assieme. Possono usare la Ritirata Preordinata.
- Anche il togliersi da tale raggruppamento impone un Ordine, LC o Comando di Contingente, come sopra, a quel punto l'unità sopra muove fuori dall'esagono con i normali costi.

- *Nessuna* unità, di alcun tipo, può mai muovere attraverso o in una PH a doppia profondità. Consideratela come terreno intransitabile.

Risoluzione del combattimento

- Si sommano le Dimensioni delle unità
- Le unità che difendono da un attacco in corpo a corpo di PH doppia aggiungono +1 al tiro di dado per il controllo pre-assalto
- Una PH doppia in difesa sottrae -1 dal suo tiro di dado per il controllo pre-assalto
- Se una PH doppia viene assaltata dal fianco o retro, i colpi alla coesione causati sono *triplicati*, non raddoppiati.
- Solo l'unità davanti effettua il controllo TQ (a meno che non sia attaccata dal retro, nel qual caso lo effettua l'unità dietro). Se l'unità fallisce il controllo (subisce un colpo), controlla l'altra unità.
- I colpi alla Coesione causati dal corpo a corpo sono distribuiti equamente tra le due PH, i rimanenti sono assegnati all'unità davanti (sopra).
- I colpi dovuti al Lancio si applicano solo alla PH davanti...a meno che il lancio avvenga dal retro, nel qual caso è quella dietro a subirli.
- >> se una delle due PH va in rotta, vanno in rotta entrambe. Le PH doppie in rotta devono ritirarsi in esagoni separati. Se non è possibile, l'unità viene eliminata.
- Ogni PH registra separatamente i colpi subiti.

9.63 Quadrato. Le PH o le unità HI/HO doppie nell'armata macedone possono formare "quadrato" per avere una protezione a 360°. Per formare il quadrato, l'unità deve:

- Spendere *tutti* i suoi MP
- Non essere in ZOC nemica

Ponete un segnalino di quadrato (quello con i puntini) a designare questo stato.

9.64 Effetti

- Un'unità in quadrato ha MA di 1
- Tutti gli esagoni circostanti sono frontali
- Un'unità in quadrato non può iniziare il corpo a corpo, sebbene possa muovere adiacente al nemico
- Un'unità in quadrato mantiene tutte le sue normali relazioni nella Tabella del Corpo a Corpo. La sua dimensione è però "1/4" arrotondando per eccesso (il che rende la maggior parte di esse di dimensione 3).

>> **9.65 Rotta delle falangi.** Le PH doppie e le HI/HO non vanno in Rotta come le altre unità. Ogni volta che queste unità subiscono colpi pari o superiori alla loro TQ, il giocatore tira un dado (Eccezione: se i colpi sono stati causati da Superiorità di Posizione del nemico, va in rotta automaticamente). Aggiunge al risultato:

- Un numero pari all'ammontare di quanto i Colpi accumulati eccedono la TQ (quindi, una PH di TQ 7 che ha subito 9 colpi ha un +2 al tiro di dado per la Rotta)
- +3 se un'unità PH in quel momento aveva attaccato

RIMANE: se il risultato così modificato è pari o inferiore alla TQ dell'unità, l'unità rimane sul posto con colpi pari alla TQ meno uno.

VA IN ROTTA: se il risultato così modificato è superiore alla TQ dell'unità, questa va in Rotta e si ritira di due esagoni (come farebbe normalmente nella rotta). L'unità non può essere recuperata. Nella Fase di Rotta, tutte le PH in Rotta sono eliminate – rimosse immediatamente dal gioco.

9.7 Formazioni di Carica di Cavalleria (opzionale)

NOTA: questa regola aggiunge complessità al sistema, pertanto la proponiamo opzionale. Quando la si usa si deve usare anche la regola sull'Inseguimento di Cavalleria (10.3).

9.71 La cavalleria di qualsiasi tipo che attacca in corpo a corpo *non* può avere la Superiorità di Armamento (8.36) – indipendentemente da quanto indicato dalla relativa tabella – a meno che non sia in formazione di carica.

Eccezione: questo non si applica quando il difendente è un'unità SK (o SK*).

9.72 Le seguenti unità di cavalleria – *solamente* – possono usare la formazione di carica:

- *tutta* la HC
- Lancieri
- LC Tracie

9.73 Per poter assumere la formazione di carica, l'unità deve ricevere un Ordine Singolo o un Comando di Contingente macedone niente Comandi di Linea. Costa 4 MP assumere la formazione di carica. L'unità non può essere in ZOC nemica. Usate il relativo segnalino per indicarlo.

9.74 Si applicano le **limitazioni** seguenti alle unità in formazione di carica:

- Non possono Lanciare
- Non possono usare la mobilità della LC
- Non possono cambiare orientamento di più di un vertice per esagono, a meno che non muovano in quella fase

- Costa loro 2 MP per cambiare orientamento, per vertice
- Non possono entrare in alcun tipo di terreno Sconnesso
- Non possono cambiare elevazione di più di un livello per Fase
- I costi alla Coesione dovuti al terreno sono raddoppiati
- Non possono usare la Ritirata Ordinata
- Per qualsiasi Lancio contro unità in formazione di carica, sottraete uno dal tiro di dado

9.75 Benefici nel combattimento

- Si applicano tutte le indicazioni sulla Tabella della Superiorità (AS / DS)
- Le unità di HC in formazione di carica sono automaticamente AS contro *tutta* l'altra cavalleria non in formazione di carica.
- La HC in formazione di carica è AS contro la LC Tracia in formazione di carica
- La LC Tracia in formazione di carica è AS contro tutta la cavalleria *tranne* la HC.

9.76 Uscire dalla formazione di carica. La cavalleria può lasciare la formazione di carica

- Volontariamente, al costo di 2 MP, e:
- Involontariamente, dopo qualsiasi corpo a corpo, l'unità è automaticamente fuori formazione

10.0 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO

Le unità subiscono penalità alla Coesione dal movimento eccessivo e/o dal combattimento. Troppe perdite alla coesione danno la Rotta. Le unità in Rotta scappano e si dirigono verso il Bordo di Ritirata. Un'unità in rotta può essere recuperata in alcune circostanze, ma le unità a piedi recuperate hanno forti diminuzioni della TQ per la perdita dell'armamento.

10.1 Coesione

La coesione è la misura di quanto un'unità è efficace ed organizzata nei vari momenti della battaglia.

10.11 Segnalini di coesione. Ogni volta che un'unità subisce un colpo alla coesione ponete un segnalino numerico – rappresentante i colpi accumulati – sotto l'unità.

10.12 Se vi sono più unità coinvolte in un singolo combattimento, i colpi devono essere divisi il più equamente possibile tra queste unità, con colpi residui che si assegnano:

1. all'unità che ha determinato la Superiorità (se c'è)
2. all'unità usata per determinare la colonna di Corpo a Corpo sulla relativa tabella
3. a scelta del giocatore

Eccezione: se un'unità doppia sta attaccando due unità singole, l'attaccante sceglie la distribuzione dei colpi alla Coesione tra i difensori, anche in modo non equo. Questo non si applica quando le PH difendono.

10.13 Rotta. Quando un'unità ha subito colpi alla coesione pari o superiori alla sua TQ, va *automaticamente* in Rotta (10.2). Inoltre, nella fase del Crollo (nel corpo a corpo) *si tira per la Rotta* delle unità che sono in ZOC nemica ed entro un colpo alla Coesione dal loro limite TQ, come per 8.38. Ponete un segnalino [ROUTED / TQ-1] su tali unità

>> **10.14 Recupero.** Durante una Fase degli Ordini, qualsiasi unità non in rotta con colpi alla coesione che non è in ZOC nemica, né adiacente ad alcuna unità nemica, né entro il raggio e LOS da un'unità da lancio nemica che non abbia esaurito le munizioni, ed è in terreno "aperto", *può rimuovere due colpi alla Coesione* ricevendo un Ordine Singolo per farlo. Un'unità non può rimuovere più di due colpi alla coesione per Fase degli Ordini, e non si possono usare Comandi di Linea o di Contingente per farlo. Un'unità che ha "recuperato" non può fare altro in quella Fase.

10.15 Effetti dei colpi alla coesione. I colpi alla coesione non influenzano la forza di combattimento di un'unità in alcun modo, mostra solo quanto un'unità sta avvicinandosi alla sua disgregazione. Quindi, un'unità di TQ 6 con 4 colpi ha gli stessi effetti in combattimento di una senza colpi.

10.16 Tabella dei Controlli TQ e colpi alla coesione. La tabella indica le circostanze nel gioco che impongono un controllo TQ. Un tale controllo si effettua tirando un dado e confrontando il risultato con la TQ stampata sull'unità (se in Rotta, la TQ diviene 1). Con un risultato pari o inferiore alla TQ, il controllo viene passato. Altrimenti è fallito e l'unità subisce quanto indicato in tabella, solitamente un colpo alla coesione.

10.2 Rotta e Recupero

10.21 Un'unità che è andata in rotta (10.13) muove immediatamente di 2 esagoni verso il suo **Bordo di Ritirata** (definito dalle regole dello scenario, solitamente quello dietro lo schieramento iniziale). **Eccezione:** *Elefanti Imbizzarriti*, 9.14. Non si spendono punti movimento, ma l'unità deve prendere *la via più diretta* verso il Bordo di Ritirata, anche se questo significa muovere in/attraverso unità amiche. Comunque, quando si ha la possibilità di scegliere, prenderà il *percorso con minore resistenza* (vedere sotto). Si cambia l'orientamento – senza alcun costo – in modo che sia orientata verso la direzione ove si dirige nel momento della Rotta. Se non si può ritirare della piena distanza, l'unità viene eliminata (vedere 10.23 e la nota a 10.24). Ponete un segnalino [ROUTED] su un'unità quando termina la ritirata.

Il percorso di minor resistenza è:

1. esagono vuoto non in ZOC nemica (anche se il terreno è difficoltoso)
2. esagono occupato da unità amiche non in ZOC nemica
3. esagono occupato da unità amiche in ZOC nemica

I casi sopra esposti sono in ordine di priorità.

NOTA: le unità in rotta hanno un solo pensiero: allontanarsi dalla zona il più presto possibile. Se c'è qualcuno sul loro percorso, è un problema loro. Pertanto, le rotte nella guerra antica spesso coinvolgevano altre truppe, specialmente se erano truppe di retroguardia poco affidabili. Mentre le unità in rotta si ritirano solitamente verso il retro della loro linea, vi saranno occasioni in cui questo non sarà possibile. In questi casi, usate il buon senso facendovi guidare dal principio che queste truppe stanno cercando di raggiungere le proprie retrovie.

10.22 Nella Fase di Movimento di Rotta *tutte* le unità in rotta muovono della loro piena MA nella stessa direzione e modo di 10.21 – anche se hanno già mosso nel turno. Usano le normali regole sul movimento, eccetto che non possono entrare in ZOC nemiche che non siano occupate da unità amiche. Non subiscono penalità alla Coesione per questo movimento.

10.23 Un'unità che muove fuori mappa (per qualsiasi ragione) o che non può completare il suo movimento di rotta a causa della presenza di unità/ZOC nemiche o terreno intransitabile, viene rimossa dal gioco ed è eliminata ai fini della Ritirata dell'Armata.

10.24 Le unità in rotta possono passare *attraverso* unità amiche, ma non possono terminare il movimento di rotta assieme ad unità amiche in nessun caso.

- Un'unità che subisce il passaggio di un'unità in rotta *attraverso* il suo esagono subisce un colpo alla Coesione automaticamente e poi deve effettuare un controllo TQ (come per 8.33).
 - Se obbligate a raggrupparsi, l'unità in rotta passa invece *attraverso*, come sopra.
- Inoltre, gli schermagliatori in rotta perdono le loro capacità (9.3) e sono trattati, a tutti i fini, come le altre unità.

10.25 Effetti sulle unità in rotta

- Le unità in rotta mantengono la loro Dimensione e capacità di movimento
- Hanno TQ di 1; se falliscono un controllo TQ, sono eliminate
- Le unità di lancio *a piedi* sono automaticamente senza munizioni
- Le unità che fanno movimento di rotta non subiscono colpi alla Coesione per il movimento / terreno
- Le unità in rotta non ricevono Ordini o Comandi, che non sia il Recupero; né possono lanciare per alcun motivo
- Se un'unità in rotta viene attaccata – lancio o corpo a corpo – e subisce un qualsiasi colpo alla coesione, viene automaticamente eliminata.

10.26 Se, a causa di colpi alla Coesione in corpo a corpo, *sia* le unità attaccanti *che* difendenti andrebbero in rotta, accade che:

1. L'attaccante aggiunge ai suoi colpi il numero di colpi – se vi sono – che subirebbe per l'avanzata dopo il combattimento
2. Chi ha l'unità con la maggiore discrepanza tra i colpi e la TQ va in Rotta. L'avversario no; se era l'attaccante avanza (se può)...altrimenti rimane sul posto. Ha ora colpi alla Coesione pari alla sua TQ meno uno.
3. Se la differenza tra i colpi e la TQ è pari per entrambe le parti, il difensore va in rotta e l'attaccante avanza dopo il combattimento (se può) ed ha ora colpi alla Coesione pari alla sua TQ meno uno.
4. Se una (non entrambe) delle parti ha più di un'unità coinvolta ed almeno una non ha raggiunto o ecceduta la TQ, allora *tutte* le unità che l'hanno raggiunta vanno in Rotta. I punti sopra si applicano solo quando *tutte* le unità andrebbero in rotta.

ESEMPIO #1: una PH macedone (TQ 7, colpi alla Coesione 5) attacca un oplita greco (TQ 6, colpi alla coesione 4). Il risultato del corpo a corpo è 3(2), quindi entrambe le unità eccedono la loro TQ. La PH ha 8 colpi, +1 sopra la sua TQ, gli opliti hanno 6 colpi, pari alla loro TQ. Quindi, la PH va in rotta mentre gli opliti rimangono sul posto – non era l'attaccante e non può avanzare – con 5 colpi alla coesione.

ESEMPIO #2: come sopra, ma il risultato è 2(2). In questo caso, avendo entrambe le unità colpi pari alla loro TQ, va in rotta l'oplita difendente e la PH avanza con 6 colpi alla coesione.

ESEMPIO #3: come sopra, ma con un Hypaspista in attacco (TQ 8 e colpi alla coesione 6) oltre alla PH. Independentemente dai colpi assegnati all'attaccante (10.21), uno raggiunge la TQ e l'altro no. Pertanto il difensore ed uno degli attaccanti che ha raggiunto la TQ va in rotta; l'altro può avanzare, se possibile.

10.27 Recupero. Durante una Fase degli Ordini un giocatore può tentare di Recuperare qualsiasi unità in rotta:

- In qualsiasi esagono che non costa più di 1 MP per l'entrata (inclusi i costi di cambio elevazione), e:
- Che non è adiacente ad unità nemiche né entro il raggio (e visuale) di unità da lancio nemiche che non abbiano terminato le munizioni.

ECCEZIONE: *le PH doppie e gli HO/HI non Recuperano mai (9.65), come pure gli elefanti.*

PROCEDURA: un singolo comandante può tentare di recuperare una data unità solo una volta per *turno* (un'unità può essere recuperata da un altro comandante nello stesso turno). Per Recuperare un'unità in rotta il giocatore tira un dado0:

- Se il risultato è *pari o inferiore* al Valore di Iniziativa del comandante +1, l'unità Recupera
- Se il risultato è superiore dell'Iniziativa +1 *, l'unità fa movimento di rotta, come per 10.21

* ELIMINAZIONE NEL RECUPERO:

- Se il risultato è superiore all'Iniziativa +1 *ed anche* alla TQ stampata della pedina, l'unità viene eliminata.
- Se è una HI a fallire il tentativo di recupero, viene eliminata

TABELLA DEL RECUPERO: quando un'unità Recupera, tirate un dado e consultate la Tabella del Recupero, la quale indica il numero di colpi rimasti a seconda della TQ dell'unità. Se appare una R l'unità ha continuato ad andare in Rotta...quindi fate movimento di rotta di 2 esagoni.

ESEMPI: un comandante con Iniziativa 4 tenta di recuperare un'unità in rotta con TQ 7:

- Tira un 2, l'unità recupera. Consulta la Tabella del Recupero, ottiene un 5; ora ha 2 colpi
- Tira un 6, l'unità fa movimento di rotta
- Tira un 8, l'unità viene eliminata (risultato > TQ)

Le unità recuperate *non* possono ricevere Ordini sino al turno seguente; possono cambiare orientamento senza costi di movimento o Coesione. Le unità da lancio sono ancora senza munizioni.

10.28 Se un comandante è raggruppato con un'unità in rotta / ritirata, questi *può* andare in rotta assieme all'unità. Altrimenti non è influenzato dalla rotta.

10.3 Inseguimento di Cavalleria (opzionale)

NOTA: questa regola si usa solo assieme alle regole sulle formazioni di cavalleria.

10.31 Le unità di cavalleria che causano la rotta di un difensore possono inseguire se:

- Stanno attaccando in corpo a corpo
- Hanno mosso per influenzare quel corpo a corpo (cioè dovendo controllare la TQ), e
- Sono in formazione di carica

10.32 Tiro di dado per l'Inseguimento. Per determinare se un'unità di cavalleria insegue, si tira un dado e si aggiunge +2 al risultato. Se il tiro di dado modificato è superiore alla TQ dell'unità, questa insegue. Altrimenti, avanza dopo il combattimento normalmente. Se l'unità difendente è stata eliminata – per combattimento o nella Rotta – *non* vi è Inseguimento.

NOTA: la presenza di un comandante non ha alcun effetto sul tiro di dado per l'Inseguimento, sebbene il comandante possa parteciparvi.

10.33 Procedura. La cavalleria che insegue, essenzialmente, tallona l'unità che fugge. 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 muove in ZOC nemica o pone un'unità nemica nella *sua* ZOC. *Non* insegue un'unità che fugge fuori mappa; si ferma nel bordo, terminando l'inseguimento.

10.34 Quando l'unità inseguitrice si è fermata attaccherà, se possibile, qualsiasi / tutte le unità nella sua ZOC. L'intero processo si ripete poi (10.32-10.34) sino a quando non sono possibili altri attacchi. Non vi sono controlli TQ in qualsiasi corpo a corpo che avviene nel corso dell'Inseguimento.

10.35 L'Inseguimento di cavalleria viene risolto immediatamente dopo il risultato di Rotta...e prima che si risolva qualsiasi altro combattimento.

10.36 La cavalleria che insegue paga tutti i costi del terreno per quanto riguarda la Coesione; non spende invece MP.

10.4 Ritirata dell'Armata

10.41 Un giocatore vince causando la Ritirata dell'esercito avversario. Un'armata si Ritira quando eccede il suo Livello di Ritirata (indicato in ogni scenario) alla fine del turno. Per determinarlo, ogni giocatore somma il numero di Punti Rotta (RP) (dalle sue unità eliminate, o unità che sono andate in Rotta *fuori* mappa) che l'armata ha accumulato.

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

- *Tutte* le unità di schermagliatori SK valgono 1 RP
- Tutti gli schermagliatori SK*, gli elefanti ed i carri valgono 2 RP
- Le unità doppie – le falangi – valgono il doppio del loro valore TQ. Quindi una falange con TQ 7 vale 14 RP.
- Le unità di artiglieria valgono zero
- I comandanti valgono 5 volte il loro Valore di Iniziativa.

Eccezione #1: *Alessandro vale 10 volte la sua Iniziativa, o 70 RP. Questo non sia applica a Chaeronea.*

Eccezione #2: *se Dario viene ucciso, il macedone vince automaticamente.*

10.43 Se il totale di RP di un'armata è pari o superiore del suo Livello di Ritirata per quella battaglia, va in rotta e la battaglia è persa.

10.44 Se entrambe le parti raggiungono il Livello di Ritirata alla fine dello stesso turno, chi ha meno RP sopra il livello vince. Nel caso di ulteriore parità, la battaglia termina in pareggio.

SCENARI

N.d.T.: nel fascicolo in inglese viene riportata, in ogni battaglia, una riproduzione della mappa con lo schieramento iniziale. Fate quindi riferimento a questo per visualizzare la posizione iniziale delle unità.

LA BATTAGLIA DI CHAERONEA

[Schema a pag. 2 del testo inglese]

Bilanciamento: favorisce molto il macedone, e non c'è nulla che si possa fare per cambiare la situazione. Usate il metodo di puntata dei punti rotta, nel caso di torneo, come spiegato alla fine della presente traduzione.

Difficoltà: questa è una delle più grandi battaglie del gioco, ma è alquanto semplice.

Tempo di gioco: dipende da quanto i greci possono tenere, 4-5 ore.

>> Schieramenti: vedere l'illustrazione citata. I possessori della 1° e 2° edizione noteranno i diversi cambiamenti nella dislocazione iniziale.

MACEDONE – SCHIERAMENTO STORICO

Tutte le unità sono orientate a Nordest.

<u>Unità</u>	<u>Esagono(i)</u>
Filippo II (OC)	2014
Alessandro (CH) [a]	3722

Falangi n.:

1	2215/2315
2	2215/2315
3	2416/2516
4	2416/2516
5	2617/2717
6	2617/2717
7	2818/2918
8	2818/2918
9	3019/3119
10	3019/3119
11	3220/3320
12	3220/3320

* tutte le falangi iniziano Doppie (9.62)

Agema Hypaspisti	1913
Hypaspisti 1	2014
Hypaspisti 2	2114

LP Peltasti Tracia n.:

1	1615
2	1715
3	3825
4	3925
5	4026

HC Agema Companion	3823
HC Companion n.:	
1	3722
2	3622
3	3521
4	3421

LC Macedone	3923
-------------	------

[a] Usate la pedina di Alessandro con la scritta "CH". Non vi sono Comandanti di Contingente macedoni in questa battaglia.

Alessandro come comandante di élite: non è possibile l'opzione di Iniziativa di Elite di Alessandro in questo scenario.

GRECO – SCHIERAMENTO STORICO

Tutte le unità sono orientate a Nordovest

<u>Unità</u>	<u>Esagono(i)</u>
Theagenes [a]	3234
Demostene	1726
Pelopidas [b]	2631

HO/HI Ateniesi [c] n.:

1	1525/1626
2	1726/1827
3	1927/2028
4	1526/1627
5	1828/1928

HO/HI Tebani n.:

1	2392/3033
2	3133/3234
3	3334/3435
4	3535/3636
5	2933/3034
6	3436/3536

HO/HI:

Corinto	2128/2229
Megara	2329/2430
Leucra	2530/2631
Corcyra	2731/2832

Banda Sacra Tebana 3736

LP Peltasti mercenari greci n.:

1	1424
2	1524
3	1625
4	4035
5	4135

LC Tebe 3837

LC Atene 1425

[a] I greci non hanno un OC. Vedere la regola più avanti.

[b] Pelopidas può dare LC solo alle unità di opliti Corinto, Megara, Leucra e Cocyra. E' quello che significa la scritta CMLC sulla pedina.

[c] possono sembrare falangi, ma sono di Classe HO, Tipo HI.

OC Greco

I greci non hanno un vero e proprio OC. Pertanto, ogni comandante greco ha un Valore Strategico per i comandi di linea; non possono "essere entro il raggio dell'OC" per avere un comando di linea. *Comunque*, per far spostare fuori da ZOC nemica uno di questi comandanti, ognuno dei tre è considerato OC.

Comandi di Linea greci

<u>Unità</u>	<u>Comandante</u>
HO/HI ateniesi	Demostene
HO/HI tebane	Theagenes
HO/HI Corinto, Megara, Leucra, Cocyra	Pelopidas
Mercenari greci LP	qualsiasi

Limitazioni di comando greche

I comandanti greci possono dare ordini o LC solo alle unità delle città-stato indicate sulla propria pedina.

REGOLE SPECIALI**Cavalleria greca**

Le due unità greche di cavalleria si muovono in uno dei due modi:

- ricevendo un Ordine Singolo dal loro comandante, *oppure*:

- possono muoversi all'inizio di ogni turno, in una speciale **Fase di Iniziativa della Cavalleria Greca**, nella quale le due unità di cavalleria sono considerate avere iniziativa "1". Il greco, se usa questa opzione, può agire con entrambe le unità. Ma se lo fa *non* può tirare per il momentum.

Sparta

Sparta, certamente alla fine dei suoi giorni di gloria, rifiutò di mandare le sue truppe a difendere la "libertà" delle città-stato. Per chi desiderasse verificare gli effetti della presenza spartana, aggiungete due HO spartani ed il comandante **Re Kleomenes II**, che ovviamente comanda solo le unità spartane.

Gli opliti spartani hanno delle regole particolari:

1. **Ritirata.** Possono usare la Ritirata Pre-Ordinata (6.8) contro la fanteria nemica indipendentemente dalla loro MA.
2. **Carica con dietro front.** Dopo aver completato la ritirata il greco, se lo desidera, può tentare di caricare proprio nel mezzo del movimento nemico! Per farlo tira un dado. Se è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce 1 colpo alla Coesione e rimane sul posto. Altrimenti essa carica muovendo in avanti (e pagando i costi alla Coesione, se vi sono) sino a muovere adiacente all'unità nemica che stava muovendo. A questo punto, si ha un immediato corpo a corpo con la normale procedura. Se l'unità nemica fallisce il controllo TQ pre-assalto, invece di subire un colpo alla Coesione, va in rotta! Questa manovra è considerata movimento per l'unità spartana e *non* può essere effettuato se questa ha già mosso (pedina girata).

BORDO DI RITIRATA

Macedone: Bordo nord della mappa.

Greco: il passo di Kerata nel bordo meridionale della mappa (1028-1035).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Città-stato greche: l'armata greca si Ritira quando si raggiungono 75 RP; se i usano gli spartani, 85.

Macedone: l'armata macedone si Ritira quando si raggiungono 105 RP.

Dimensione e Livelli TQ

Giocatore	Dimensione	Punti TQ	Rapporto di Rotta	Rapporto di Qualità
Macedone	209	265	40%	1.27
Greco [a]	181	224	35%	1.23

[a] non include gli spartani

I livelli indicati riflettono il fatto che i greci erano un'armata non professionale, mentre i macedoni sì.

SCENARIO CON SCHIERAMENTO LIBERO

Il greco piazza le sue unità (inclusi gli spartani) come desidera a sudest del fiume Morios. Dopo che il greco si è piazzato il macedone schiera le sue unità a nordovest del fiume Haimon. Nessuna unità si può piazzare a livello 3 o più.

LA BATTAGLIA DEL LYGINUS

PRIMAVERA 335 a.C.

[Schema a pag. 5 del testo inglese]

Bilanciamento: favorisce molto il macedone. Consigliato per il gioco in solitario o per cultura storica.

Difficoltà: moderata, con poche pedine.

Tempo di gioco: 1-2 ore.

REGOLE SPECIALI

Impetuosità barbara

Quando un'unità tribale di fanteria subisce un colpo alla Coesione dal lancio nemico in una Fase degli Ordini *nemica*, subisce un controllo TQ:

- Con un risultato pari o inferiore alla TQ, non accade nulla
- Con un risultato superiore, ponete un segnalino di impetuosità – deve attaccare [*IMPETUOSITY / MUST ATTACK*]

Questa regola *non* si applica alle unità tribali che sono:

- già in ZOC nemica, e:
- raggruppate o adiacenti ad un comandante tribale, oppure:
- subisce il lancio da lati d'esagono di retro.

All'inizio della seguente attivazione di comandante tribale – anche se nel turno seguente – *tutte* le unità con segnalini di Impetuosità muovono in modo più diretto possibile per ingaggiare l'unità da lancio più vicina in corpo a corpo. Questo movimento non fa parte della Fase degli Ordini del comandante attivato, ma è aggiuntiva a questa. Devono comportarsi in modo da attaccare in corpo a corpo quell'unità nemica prima che possa ritirarsi. Dopo che tutte le unità tribali

impetuose hanno mosso, l'attivazione del comandante prosegue normalmente. Tutto il corpo a corpo viene ancora risolto nella normale sequenza.

Quando un'unità impetuosa effettua il corpo a corpo, rimuovete il segnalino di impetuosità.

Il fiume Lyginus

Nessuna unità lo può attraversare.

BORDO DI RITIRATA

Macedone: bordo meridionale

Tribale: bordo settentrionale

CONDIZIONI DI VITTORIA

Macedone: vince se fa andare in rotta l'armata tribale entro il turno 7.

Tribale: vince se manda in rotta i macedoni (pressoché impossibile) o se resiste oltre il settimo turno.

LIVELLI DI RITIRATA

Macedone: l'armata macedone si Ritira quando si raggiungono 65 RP.

Tribale: l'armata tribale si Ritira quando si raggiungono 80 RP.

Dimensione e Livelli TQ

Giocatore	Dimensione	Punti TQ [a]	Rapporto di Rotta	Rapporto di Qualità
Macedone	104	178	40%	1.71
Tribale	161	161	50%	1.00

[a] questo comprende gli schermagliatori a pieno valore TQ, diverso dalla determinazione della rotta. Le unità doppie hanno doppio valore TQ.

MACEDONE

Tutte le unità sono orientate a nord (fila di esagoni 36xx).

<u>Unità</u>	<u>Esagono(i)</u>
Alessandro (OC)	5611
Philotas	5622

Falangi n.:

1	5620/5621
2	5618/5619
3	5616/5617
4	5614/5615
5	5612/5613
6	5610/5611

Agema Hypaspisti	5607
Hypaspisti 1	5609
Hypaspisti 2	5608

HC Agema Companion 5605

HC Companion n.:

1	5624
2	5623
LC Tracia 1	5622
LC Macedone	5606

SK* Agriani J – 1	5307
SK* Agriani J – 2	5310
Arcieri cretesi SK	5316

Arcieri macedoni SK – 1	5313
Frombolieri macedoni SK – 1	5319
Frombolieri macedoni SK – 2	5322

Usate la regola del comandante di élite.

Comandanti di Contingente: quando si usa la regola opzionale dei MCC, Alessandro è l'unico Comandante di Ala, e sono disponibili i seguenti MCC:

Nicanor (Hypaspisti)

Antioco (SK, ma non agriniani)

Attalus (agriniani)

TRIBALI

Tutte le unità tribali sono orientate verso sud (fila 60xx)

<u>Unità</u>	<u>Esagono(i)</u>
Syrmus (OC)	4416
Glaucias	4702
Arrhibaeus	4322
Clitus	4406
LI Tribali (1-5)	4700, 4702, 4704, 4711, 4712
LI Tribali (6-10)	4605, 4606, 4609, 4610, 4614
LI Tribali (11-15)	4616, 4618, 4619, 4621, 4623
LI Tribali (16-20)	4624, 4626, 4408, 4404, 4405
LI Tribali (21-25)	4407, 4321, 4322, 4324, 4325
MI Tribali (1-3)	4512, 4518, 4414
MI Tribali (4-6)	4415, 4416, 4417

LA BATTAGLIA DI PELIUM

ESTATE 335 a.C.

[Schema a pag. 7 del testo inglese]

Bilanciamento: lo scenario "La miglior parte del valore" è – credeteci o meno – bilanciato! Quello dell'attacco notturno favorisce invece il macedone.

Difficoltà: moderata, con poche pedine.

Tempo di gioco: 1-2 ore.

REGOLE SPECIALI PER ENTRAMBI GLI SCENARI

Il fiume Apsos

Il fiume può essere attraversato solo nel guado, in 3718/3619, e con difficoltà dato il poco spazio dello stesso. Si applicano pertanto le regole seguenti:

- costa ad un'unità +3 MP per attraversare il guado
- si subiscono 2 colpi alla Coesione per farlo
- le falangi devono attraversare in colonna, ed impiegano *tutta* la capacità di movimento per far attraversare ad una metà dell'unità. Questo lascia la colonna nel mezzo del guado. Nel turno seguente, l'intera unità attraversa in formazione di colonna... con 2 colpi alla coesione per l'attraversamento
- tutti i colpi subiti dal lancio mentre la PH è a metà del guado sono raddoppiati
- una PH che va in rotta mentre è a metà del guado viene eliminata
- le unità illire non possono attraversare il fiume.

Pelium

- le unità possono entrare / uscire dalla cittadina solo nei cancelli; non possono muovere attraverso un cancello ed in ZOC nemica
- non vi è alcun costo per uscire da un esagono di Pelium, ma un'unità spende tutti i suoi MP per entrarvi
- le unità non possono raggrupparsi in un esagono di Pelium
- un'unità a Pelium non può essere assaltata in corpo a corpo né subire il lancio

Eccezione: se un'unità illira dentro Pelium lancia contro un'unità macedone, quest'ultima può *immediatamente* rispondere al lancio, se in grado di farlo e non in ZOC nemica. Per un tale lancio – fuori o dentro – aggiungere +2 al tiro di dado.

Movimento su strada

Le unità combattenti in colonna spendono solo ½ MP per entrare in un esagono di strada, fintanto che muovono da un esagono di strada ad un altro contiguo. Il movimento su strada non può essere usato per entrare in ZOC nemica.

BORDO DI RITIRATA (entrambi gli scenari)

Macedone: bordo meridionale attraverso il guado

Illiri (LI Tribali 1-5): Pelium

Taulantiani (tutte le altre unità tribali): bordo settentrionale

LIVELLI DI RITIRATA (entrambi gli scenari)

Macedone: l'armata macedone si Ritira quando si raggiungono 30 RP.

Tribale: l'armata tribale si Ritira quando si raggiungono 80 RP.

Dimensione e Livelli TQ

<u>Giocatore</u>	<u>Dimensione</u>	<u>Punti TQ [a]</u>	<u>Rapporto di Rotta</u>	<u>Rapporto di Qualità</u>
Macedone	53	82	35%	1.52
Tribale	161	161	50%	1.00

MACEDONE

Tutte le unità iniziano nella direzione indicata

<u>Unità</u>	<u>Esagono(i)</u>	<u>Orientamento</u>
Alessandro (OC)	4212	-----
PH Coenus	4210/4211	nord
PH Perdiccas	4212/4213	nord
Hypaspista Agema	3808	nordovest
Hypaspista 1	4009	nordovest
Hypaspista 2	4109	nordovest
HC Companion Agema	4117	nordest
HC Companion 1	4215	nord
LC-1 Paeonian	3918	nordest
SK agriniani J – 1	3805	nordovest
SK agriniani J – 2	3905	nordovest
Arcieri cretesi SK	4105	sudovest
Arcieri macedoni SK – 1	4205	sudovest

Rinforzi: alla fine del secondo turno di gioco, ponete i 4 Oxybeles in qualsiasi esagono a sud del fiume Apsos. Questa è la prima traccia storica di utilizzo di artiglieria in operazioni campali.

Comandanti di Contingente macedoni: se si usa la regola opzionale dei MCC, Alessandro è il solo comandante di Ala e sono disponibili come MCC:

Nicanor (Hypaspisti)
Attalus (Agriniani)

SCHIERAMENTO DEGLI ILLIRI

Tutte le unità illire sono orientate come si desidera.

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
LI Tribali (1-5), Clitus [a]	in qualsiasi esagono di città di Pelium, non raggruppate
LI Tribali (6-25), MI Tribali (1-6), Glaucias [b], Arrhibaeus Syrmus	in qualsiasi esagono di livello 2 o più sulla mappa [c]

[a] Clitus è l'OC per le LI Tribali 1-5 (e l'unico comandante che può dare loro ordini)

[b] Glaucias è l'OC per tutte le unità tribali eccetto quelle a Pelium

[c] non più di 9 unità tribali ed un comandante possono piazzarsi entro 15 esagoni dal guado

CONDIZIONI DI VITTORIA

Macedone: vince se riesce a far ritirare almeno 50 punti TQ di truppe, più Alessandro, dal bordo meridionale del fiume Apsos entro il turno 10 senza causare la Ritirata dell'Armata, *oppure* se manda in rotta l'armata illira.

Illiro: vince se manda in rotta il macedone o se il macedone non riesce a vincere per la fine del turno 10

SCENARIO DELL'ATTACCO NOTTURNO**Notte e sorpresa**

Le unità illire sono accampate all'aperto, esposte all'attacco. l'attacco macedone sorprese molti nel sonno, e la loro reazione fu confusa ed indecisa. Usate le regole che seguono per simularlo:

- nessuna unità illira può muovere, fare corpo a corpo o lanciare sino a che un'unità tribale non viene attaccata con lancio o in corpo a corpo. Una volta che accade, la sequenza di attivazione torna al comandante tribale di valore inferiore, ignorando i comandanti macedoni che hanno Finito

- Dopo che è avvenuto l'attacco iniziale macedone, ogni comandante tribale deve tirare per l'attivazione considerando il suo Valore di Iniziativa. Il fallimento causa la Fine automatica. Una volta attivato, un comandante non deve ritirare in questo modo.
- I comandanti tribali *non* possono tentare il momentum
- Tutte le unità da lancio possono lanciare solo ad un raggio di un esagono, ed aggiungono +1 al tiro di dado

SCHIERAMENTO MACEDOONE

Tutte le unità macedoni iniziano sulla mappa, a nord del fiume Apsos ed entro 7 esagoni da 3718.

Unità

Alessandro (OC)

Falangi: Coenus [5] e Perdiccas [6]

Hypaspista: Agema, 1 e 2

Cavalleria Companion: Agema, 1, 2, 3 e 4

J Agriniani: 1 e 2

Arcieri cretesi: 1

Arcieri macedoni: 1

Comandanti di Contingente macedoni: se si usa la regola opzionale dei MCC, Alessandro è il solo comandante di Ala e sono disponibili come MCC:

Nicanor (Hypaspisti)

Attalus (Agriniani)

SCHIERAMENTO DEGLI ILLIRI

Tutte le unità illire si piazzano sulla mappa orientate in qualsiasi direzione.

Unità

LI Tribali (1-5),

Clitus [a]

Esagono (i)

in qualsiasi esagono di città di Pelium, non raggruppate

LI Tribali (6-25),

MI Tribali (1-6),

Glaucias [b],

Arrhibaeus

Syrmus

in qualsiasi esagono di livello 1 entro 4 esagoni dalla città

[a] Clitus è l'OC per le LI Tribali 1-5 (e l'unico comandante che può dare loro ordini)

[b] Glaucias è l'OC per tutte le unità tribali eccetto quelle a Pelium

[c] non più di 9 unità tribali ed un comandante possono piazzarsi entro 15 esagoni dal guado

CONDIZIONI DI VITTORIA

Macedone: vince se riesce a causare la Ritirata dell'Armata entro il turno 10.

Illiro: vince se manda in rotta il macedone (impossibile) o se il macedone non riesce a vincere per la fine del turno 10

LA BATTAGLIA DEL GRANICUS

MAGGIO 334 a.C.

[Schema a pag. 11 del testo inglese]

>> Vi sono cinque scenari per questa battaglia. Notate che la nuova mappa è uguale alla precedente, ma cambiata in modo che il fiume scorra nel mezzo.

Bilanciamento: questa fu una delle vittorie più facili di Alessandro. Quindi non è bilanciata, eccetto per lo scenario dell'Incontro, che consente al persiano di sfruttare la sua superiore mobilità.

Difficoltà: moderata, ma il gioco scorre veloce. Molto difficile per il persiano.

Tempo di gioco: 2 – 4 ore.

SCENARIO STORICO: LA VERSIONE DI ARRIAN

SCHIERAMENTO MACEDONE - ARRIAN

Unità

Alessandro III (OC)

Parmenion (Ala)

Philotas

Esagono (i)

3410

3432

3418

Falangi:

1	3427/3428
2	3425/3426
3	3423/3424
4	3421/3422
5	3419/3420
6	3417/3418

Hypaspisti Agema	3414
Hypaspisti 1 e 2	3415, 3416

LP Peltasti Traci (1-6)	3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236
Arcieri macedoni 1	3210
Arcieri cretesi	3209
J Agriniani 1 - 2	3208, 3207

HC Companion Agema	3410
HC Companion (1-4)	3407, 3408, 3409, 3410

HC Elite Tessalia	3432
HC Tessalia (1-4)	3433, 3434, 3435, 3436

LC Paeonian 1	3412
LN Prodromio 1	3413
LC Tracia 1	3429
LC Alleati greci 1-2	3430, 3431

Comandanti di Contingente macedoni: se si usa la regola opzionale dei MCC, Alessandro e Parmenio sono comandanti di Ala e sono disponibili come MCC:

Nicanor (Hypaspisti)
 Attalus (Agriniani)
 Sitalces (Peltasti Tracia)
 Filippo (HC Tessalia)

SCHIERAMENTO PERSIANO - ARRIAN

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
--------------	--------------------

Memnon [a]	2308
Arsites	2317
Arsames	2312
Spithridates	2422
Rheomithres	2236
Omares	1623
Mithridates	2326
Pharnaces	2331
HO/Hi Ateniese 1 [b]	1619/1620
HO/Hi Ateniese 2	1621/1622
HO/Hi Ateniese 3	1623/1624
HO/Hi Megara	1625/1626
HO/Hi Leucra	1627/1628
LP Peltasti merc greci 1-2	1618, 1629 [c]
LI Leve Anatoliche (1-6)	1615, 1616, 1617, 1630, 1631, 1632
HC CAT Bactria (1-4)	2329, 2330, 2331, 2332
HC CAT Bactria 5	2233
LC Media (1-4)	2234, 2235, 2236, 2237
LC Media 5	2337
LC Paphlagonia (1-5)	2315, 2316, 2317, 2418, 2419
LC Scite (gialle) (1-5)	2324, 2325, 2326, 2327, 2328
LC Hyrcane (1-4)	2420, 2421, 2422, 2423
LC Hircana 5	2323

LC Arsames (1-4)	2310, 2311, 2312, 2313
LC Arsames 5	2314
LC Memnon (1-4)	2305, 2306, 2307, 2308
LC Memnon 5	2309

- [a] Non vi è OC persiano
 [b] usate le pedine ateniesi (viola)
 [c] quelle persiane di TQ 6, non i Peltasti delle città-stato greche

Linee persiane

Le seguenti unità formano singole Linee

HC Bactria
 LC Medie
 LC Paphlagonia
 LC Hyracnia
 LC Arsemes
 LC Memnon

Restrizioni ai Comandi di Linea persiani (opzionale)

Per coloro i quali desiderano avere maggiore rispondenza agli avvenimenti storici, vi suggeriamo di limitare i Comandi di Linea a comandanti specifici. Quindi, solo i comandanti indicati possono dare LC alle Linee seguenti:

HC Bactria	Pharnaces
LC Medie	Reomithres
LC Paphlagonia	Arsites
LC Hyracnia	Spithridates
LC Arsemes	Arsemes
LC Memnon	Memnon

Questo non si applica agli Ordini Singoli. Riproduce la divisione del comando persiano a Granicus.

BORDO DI RITIRATA (TUTTI GLI SCENARI)

Macedone: bordo mappa occidentale (42xx)

Persiano: bordo mappa orientale (10xx)

REGOLE SPECIALI (TUTTI GLI SCENARI)

La riva orientale del Granicus è considerata ripida (vedere la Tabella del Movimento)

CONDIZIONI DI VITTORIA (TUTTI GLI SCENARI)

Livelli di Ritirata

Il **persiano** si ritira quando accumula 90 punti rotta.

Il **macedone** si ritira quando accumula 100 punti rotta (120 nello scenario Parmenio)

Dimensione e Livelli TQ

Giocatore	Dimensione	Punti TQ [a]	Rapporto di Rotta	Rapporto di Qualità
Macedone	164	265	40%	1.62
Persiano	212	297	30%	1.40

[a] si contano gli SK a pieno valore TQ, diverso dal valore RP. Le unità doppie valgono il doppio della TQ.

Non vale per lo scenario di Parmenio.

SCENARIO STORICO: LA VERSIONE DI DIODORUS

Come il precedente, eccetto che le unità di cavalleria persiane originariamente adiacenti al Granicus si schierano invece ad almeno due esagoni di distanza dal fiume, nelle stesse posizioni relative. E' però un modo stupido di difendere, data la relazione di forze.

SCENARIO STORICO: LA VERSIONE DI PETER GREEN

Usate la mappa di Gaugamela, schierate i persiani ed i macedoni nelle stesse posizioni relative.

SCENARIO: SCONTRO

Questa versione ipotizza uno scontro in movimento, prima dello schieramento dei due eserciti. In questo modo potrete provare come si formavano le linee di battaglia e darete al persiano una possibilità di attaccare l'avanguardia macedone con la propria cavalleria.

PIAZZAMENTO PERSIANO

Piazzate le cavallerie Mediana e Bactria, assieme a Rromithres e Pharnaces, in qualsiasi esagono dalla parte persiana del Granicus. Questi due comandanti *non* possono tirare per il momentum nel primo turno di gioco.

PIAZZAMENTO MACEDONE

Piazzate i LN Prodrromoi 1, la HC Companion 4 e la LC Paeonian 1 entro 10 esagoni da 4200. Nel primo turno (solamente), possono muovere dopo dei persiani, come se fossero tutte in comando.

RINFORZI

I rinforzi possono entrare quando viene attivato il loro comandante, tale attivazione si ha come se il comandante fosse sulla mappa.

Spendono un punto movimento per il primo esagono dove entrano, più uno per ogni unità che ha usato in precedenza lo stesso esagono di entrata.

Rinforzi persiani: tutti i rinforzi persiani entrano attraverso qualsiasi esagono da 1035 a 1044 inclusi, a meno che non sia indicato diversamente.

Turno 2: cavalleria Paphlagonia, con Arsites

Turno 3: cavalleria Hyraciana, con Spithridates

Turno 4: cavalleria di Arsemes, con Arsemes

Turno 5: cavalleria Sciita, con Mithridates

Turno 6: cavalleria di Memnon, con Memnon

Turno 10: HI/HO ed LP mercenari greci, Leve Anatoliche, comandante Omares (nel turno in cui entrano, considerate che abbiano avuto un comando di linea da Omares).

Rinforzi macedoni: tutte le unità macedoni entrano attraverso gli esagoni da 4200 a 4210 inclusi.

Turno 2: Cavalleria Companion (1-3), Agema, con Alessandro.

Turno 4: Arcieri Cretesi e Macedoni, Hypaspisti, PH Perdicas, Coenus, Amyntas con Philotas.

Turno 5: LC Alleati Greci, HC Tessalia, LP Peltasti Tracia con Parmenion

Turno 6: PH Filippo, Meleager, Craterus (queste unità possono entrare quando viene attivato Philotas; possono muovere nel turno di arrivo senza essere entro il raggio di comando. Dopodiché si applicano le normali regole sul comando).

I Comandanti di Contingente macedoni arrivano col loro contingente.

SCENARIO: IL PIANO DI PARMENIO

Questo scenario consente il piazzamento libero delle due parti, e rinforza l'esercito di Alessandro in quanto vi aggiunge la retroguardia.

PIAZZAMENTO PERSIANO

Ponete tutte le unità in qualsiasi esagono ad ovest del Granicus.

PIAZZAMENTO MACEDONE

Ponete tutte le unità dello scenario di Arrian, più:

- i 5 mercenari LP peltasti
- i 3 HO/HI greci doppi

in qualsiasi esagono ad est del Granicus, ma ad almeno 6 esagoni dal fiume.

LA BATTAGLIA DI ISSUS

NOVEMBRE 333 a.C.

[Schema a pag. 13 del testo inglese]

Vi sono tre scenari per questa battaglia: storico, a schieramento libero e lo scontro. Tutti usano le stesse unità.

Bilanciamento: questa fu una delle battaglie che i persiani avrebbero potuto vincere. Nella versione storica è favorito il macedone, ma non molto. Nelle altre due è pari.

Difficoltà: è probabilmente la più difficile del gioco, le armate sono grandi ed il terreno difficile, con molte possibilità di scelta tattica.

Tempo di gioco: 4 – 6 ore.

REGOLE SPECIALI**Abatis**

Il persiano può piazzare 8 abatis (barriere di legno) sotto qualsiasi unità di *fanteria* che è adiacente ad un esagono di fiume. Qualsiasi unità persiana a piedi sopra un segnalino di abatis aumenta la sua TQ di 1 per tutte le funzioni di risoluzione del combattimento. Un'unità doppia impone due segnalini – uno per ogni metà – affinché l'abatis abbia

effetto. Entrare in un esagono con un abatis dà un colpo alla Coesione ma, una volta che un'unità nemica vi entra, rimuovete il segnalino.

SCHIERAMENTO MACEDONE

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
Alessandro III (OC)	4313
Parmenio (Ala)	2123
Craterus	3317

Falangi n.:

1	3218/3317
2	2919/3019
4	2322/2422
5	3815/3914
6	3516/3616
7	2621/2720

HO/HI Alleati Greci:

1	2921/3021
2	3120/3220
3	3319/3419

Hypaspisti Agema	4213
Hypaspisti 1-2	4014, 4113

Arcieri macedoni 1	4212
Arcieri cretesi	2421
J Agriniani 1-2	4311, 4716

HC Companion:

Agema	4313
1	4413
2	4513
3	4614
4	4312

LN Prodomoi 1	4514
LC Paeonian 2	4414
LC Tracia 1	4717

LC Alleati Greci 1-2	1825, 1924
----------------------	------------

HC Tessalia n.

1	2024
2	2123
3	2223
4	2124
5	2224

LP Peltasta Traci 1-3	3117, 3018, 2819
LP Peltasta Traci 4-6	2719, 2520, 2222
LP Peltasta merc. 1-3	3913, 3714, 3615
LP Peltasta merc. 4-6	3416, 3316

[N.d.T.: nel testo inglese vengono indicati solo due esagoni per tre unità. Non ce ne siamo dimenticati!]

Comandanti di Contingente macedoni: sia Alessandro che Parmenio sono Comandanti di Ala. Sono disponibili i seguenti MCC:

Philotas * (Companion)
 Nicanor (Hypaspisti)
 Attalus (Agriniani)
 Sitalces (Peltasti Tracia)
 Filippo (HC Tessalia)
 Antiochus (Arcieri)
 Protomachus (LN Prodomoi)

* = la pedina di Philotas non è di Comandante di Contingente. Consideratelo però come MCC per questo scenario, *dimezzando* i suoi valori nella parte bassa della pedina (arrotondate per eccesso).

Vi suggeriamo, nel caso di torneo, di usare non più di 2 o 3 MCC. La scelta deve essere fatta prima dell'inizio del gioco, e non vi sono sostituti.

SCHIERAMENTO PERSIANO

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
Dario III (OC)	2810
Nabarzanes (Ala)	1715
Thymondas	3012
Aristomedes	4104
Reomithres	5116

Guardia del Corpo di Dario – CH 2810

HO/HI Atene 4	2614/2713
HO/HI Atene 5	2813/2912
HO/HI Corinto	3012/3111
HO/HI Corcyra	3211/3310

Cardaces n.

1	2016/2115
2	2415/2514
3	2215/2315
4	3309/3409
5	3508/3608
6	3708/3808
7	3806/3807
8	3905/4005
9	4104/4204
10	4304/4405

LC Medie 1-5 1514, 1414, 1314, 1315, 1415

HC Bactria 6-10 1417, 1418, 1516, 1617, 1517

LC Persiane 1-5 1716, 1715, 1816, 1916, 1815

LC Hyrcaniane 1-5 1613, 1614, 1712, 1813, 1713

HC Royal Guard 1-3 2511, 2611, 2710

MI Immortali 1-3 2909, 3009, 3108

Leve Asiatiche 1-10 2110, 2210, 2309, 2409, 2508, 2608, 2707, 2807, 2906, 3006

Leve Asiatiche 11-14 5115, 5116, 5117, 5118

Arcieri Siriani SK 1-4 2014, 2113, 2213, 2312

Arcieri Susiani SK 1-4 2412, 2416, 2515, 2615

Arcieri Arabi SK 1-3 2714, 2814, 2913

Frombolieri Rodi 1-3 3013, 3014, 3112

Arcieri Sitaceniani 1-6 3208, 3307, 3407, 3506, 3606, 3705

Arcieri Mediani SK 1-2 4807, 4808

J Persiani SK 1-2 4908, 5008

Comandi di Linea persiani

Le seguenti unità comprendono singole "Linee"

- Cavalleria Pesante
- Cavalleria Leggera

BORDO DI RITIRATA

Macedone: bordo mappa meridionale

Persiano: bordo mappa settentrionale

CONDIZIONI DI VITTORIA**Livelli di Ritirata**

Il **persiano** si ritira quando accumula 135 punti rotta. Ricordate che se Dario viene ucciso il macedone vince. Si applica la normale regola 10.42 se fugge fuori mappa.

Il **macedone** si ritira quando accumula 135 punti rotta

Dimensione e Livelli TQ

<u>Giocatore</u>	<u>Dimensione</u>	<u>Punti TQ [a]</u>	<u>Rapporto di Rotta</u>	<u>Rapporto di Qualità</u>
Macedone	222	319	45%	1.44
Persiano	354	458	35%	1.29

[a] si contano gli SK a pieno valore TQ, diverso dal valore RP. Le unità doppie valgono il doppio della TQ.

SCENARIO CON SCHIERAMENTO LIBERO PER IL PERSIANO

Il persiano si piazza per primo. Ponete tutte le unità persiane tranne 5 *dovunque* a nord del fiume Pinarus. A discrezione del persiano, 5 sue unità possono essere piazzate a sud del fiume Pinarus entro 3 esagoni dal fiume (inclusi) o in qualsiasi esagono di livello 4 entro uno dal bosco. Può piazzare anche gli abatis.

Il macedone si piazza dopo il persiano, come indicato nel normale scenario, eccetto per 4 unità a sua scelta che si piazzano ovunque a sud del fiume.

SCENARIO DELLO SCONTRO

Questo scenario consente una certa flessibilità nel piano di battaglia persiano.

Il persiano si piazza per primo. Tutte le unità non di cavalleria (eccetto quelle che iniziano originariamente a sud del fiume – che sono poste ovunque a nord del fiume) si piazzano negli esagoni storici. Il persiano può piazzare almeno 5 unità di cavalleria, e sino a quante ne vuole, a sud di ed entro 3 esagoni (inclusi) dal fiume Pinarus. Le restanti unità di cavalleria si piazzano poi a nord del fiume come desidera il persiano.

Il macedone piazza tutti gli SK e la cavalleria negli esagoni più a sud della mappa. Le restanti unità macedoni devono entrare sulla mappa nel primo turno di gioco. Nel primo turno, le unità macedoni che non sono sulla mappa sono automaticamente in comando e possono ricevere un ordine da qualsiasi comandante macedone sulla mappa che sia entro il raggio di comando dal bordo meridionale. Tutte le unità macedoni che non entrano sulla mappa nei primi due turni non si usano nello scenario.

LA BATTAGLIA DI GAUGAMELA

OTTOBRE 331 a.C.

[Schema a pag. 16 del testo inglese]

Bilanciamento: nonostante la disparità nel numero, il macedone è favorito, ma non molto. Se il persiano riesce in qualche modo a neutralizzare la superiorità di comando di Alessandro, ha grosse possibilità di vittoria.

Difficoltà: è la più difficile e più lunga da giocare.

Tempo di gioco: 4 – 8 ore.

>> **Mappa:** E' stata allargata rispetto a quella delle precedenti edizioni, ad aggiungere le colline sul fianco sinistro persiano.

REGOLE SPECIALI**La carovana dei bagagli macedoni**

E' considerata un comandante (per i costi di movimento), con capacità di movimento molto limitata (2). Un'unità combattente si può raggruppare gratuitamente con essa, anche se persiana. Se un'unità combattente persiana riesce a muovere nell'esagono – e raggrupparsi con – con la carovana, essa viene rimossa dal gioco e il macedone subisce 10 punti rotta. La carovana non è influenzata dal lancio.

SCENARIO STORICO**SCHIERAMENTO PERSIANO**

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
Dario III (OC)	3729

Bessus [Ala]	3541
Mazeus [Ala]	3708
Bupares	3725
Atropates	3720
Phrataphernes	3718
Barsaentes	3736
MI Immortali 1-2	3727, 3728
HC Kinsmen 1-2	3729, 3730
HO/HI Mercenari Greci 1	3726
HO/HI Mercenari Greci 2	3731
CH Persiani 1-6	3413, 3414, 3415, 3426, 3427, 3428
CH Persiani 7-12	3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439
Elefanti 1-3 @	3429, 3430, 3431
HC CAT Bactria numero:	
7-9	3738, 3739, 3740
10-12	3741, 3742, 3743
13-15	3838, 3839, 3840
16-18	3841, 3842, 3843
19-20	3840, 3539
LC Sciita numero:	
14-16 (gialle)	3441, 3442, 3443
17-19	3540, 3541, 3542
HC CAT Sciita 1	3444
HC CAT Sciita 2	3543
LC Dalhae 1 e 2	3737, 3837
LC Arachosian 1-4	3735, 3736, 3835, 3836
HC CAT Persiana 1 e 2	3734, 3834
HC Susia 1-2	3733, 3833
LN Cadusia 1-2	3733, 3833
LN Indiane 1-2	3732, 3832
LN Indiane (verdi) 1-2	3725, 3825
LN Caria 1-2	3724, 3824
LN Sacesia 1-2	3721, 3821
LN Albania 1-2	3720, 3820
LN Hyrcania 1-2	3719, 3819
LN Tapuria 1-2	3718, 3818
LC Sacia 1-4	3714, 3715, 3716, 3717
LC Partia 1-4	3710, 3711, 3712, 3713
HC Media 1-4	3709, 3809, 3708, 3808
LC Mesopotamia 1-2	3707, 3807
LC Siria 1-2	3706, 3806
LC Cappadocia 1-2	3412, 3512
LC Armenia 1-4	3411, 3511, 3410, 3510

Arcieri SK Mardia 1-2	3722, 3723
Frombolieri SK Uxia 1-5	4117, 4118, 4119, 4120, 4121
LI Caria 1-3	4122, 4123, 4124
LI Babilonesi 1-8	4126, 4127, 4128, 4129, 4130, 4131, 4132, 4133
Arcieri SK Arabi 1-4	4108, 4109, 4110, 4111
Arcieri LI Indiani 1-2 (verdi)	4112, 4113
Giavellotti LI Indiani 1-2	4114, 4115
Arcieri SK Sitaceni 1-8	4135, 4136, 4137, 4138, 4139, 4140, 4141, 4142

@ Usate gli elefanti indiani 5-4-7.

Comandi di Linea persiani

Cavalleria Pesante
Cavalleria Leggera
Lancieri

Le unità che compongono una linea possono essere di più satrapi/località, cioè una linea può ad esempio essere composta sia da LC Cappadoce che Armene.

SCHIERAMENTO MACEDONE

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
Alessandro (OC)	1636
Parmenio (Ala)	1613
Craterus	1620
Falangi n.	
1	1619/1620
2	1625/1626
3	1623/1624
4	1621/1622
5	1629/1630
6	1627/1628
HO/HI Alleati Greci n.	
1	1321/1322
2	1324/1325
3	1327/1328
Hypaspisti Agema	1633
Hypaspisti 1-2	1631, 1632
Arcieri macedoni 1-2	1837, 1539
Arcieri cretesi	1611
Giavellotti Agriani 1-2	1835, 1639
Giavellotti Illiri	1510
HC Companion Agema	1636
HC Companion 1-4	1634, 1635, 1637, 1638
HC Elite Tessalia	1613
HC Tessalia 1-5	1612, 1614, 1615, 1616, 1617
LN Prodromoi 2-3	1739, 1740
LC-2 Paeonia	1641
LC2 Tracia	1709
LC Alleati Greci 3-4	1710, 1618
LC Merc. Asiatici	1810
LN Macedone	1841

LP Peltasti Tracia 1-6	1225, 1226, 1124, 1126, 1511, 1411
LP Peltasti Merc. 1-5	1538, 1439, 1339, 1320, 1329
Treno dei Bagagli	1125

Comandanti di Contingente macedoni: sia Alessandro che Parmenio sono Comandanti di Ala. Sono disponibili i seguenti MCC:

Philotas * (Companion)
 Nicanor (Hypaspisti)
 Cleander (Opliti Mercenari)
 Attalus (Agriniani)
 Balacrus (Arcieri)
 Sitalces (Peltasti Tracia)
 Filippo (HC Tessalia)
 Reigyus (LC)
 Ariston (LC)

* = la pedina di Philotas non è di Comandante di Contingente. Consideratelo però come MCC per questo scenario, dimezzando i suoi valori nella parte bassa della pedina (arrotondate per eccesso).

Vi suggeriamo, nel caso di torneo, di usare non più di 2 o 3 MCC. La scelta deve essere fatta prima dell'inizio del gioco, e non vi sono sostituti.

BORDO DI RITIRATA

Macedone: bordo mappa occidentale

Persiano: bordo mappa orientale

CONDIZIONI DI VITTORIA

Livelli di Ritirata

Il **persiano** si ritira quando accumula 175 punti rotta. Ricordate che se Dario viene ucciso il macedone vince. Si applica la normale regola 10.42 se fugge fuori mappa.

Il **macedone** si ritira quando accumula 150 punti rotta

Dimensione e Livelli TQ

Giocatore	Dimensione	Punti TQ [a]	Rapporto di Rotta	Rapporto di Qualità
Macedone	242	357	45%	1.48
Persiano	515	621	30%	1.21

[a] si contano gli SK, EL e CH a pieno valore TQ, diverso dal valore RP. Le unità doppie valgono il doppio della TQ.

Per un maggiore bilanciamento alzate il livello di rotta persiano a 200.

SCENARIO CON SCHIERAMENTO LIBERO

Il persiano si piazza per primo.

Ponete tutte le unità persiane dovunque nella fila 3400-4200 inclusa, non in terreno roccioso o a livello 2 o più.

Il macedone si piazza dopo il persiano, nella fila 1700-1000 inclusa, non in terreno roccioso o a livello 2 o più.

L'ATTRAVERSAMENTO DEL JAXARTES

PRIMAVERA 329 a.C.

Bilanciamento: è difficile battere Alessandro, anche se si deve usare una tattica corretta nell'attraversamento.

Difficoltà: moderata con poche pedine.

Tempo di gioco: 2 ore.

Mappa: Usate quella di Granicus. Il fiume può essere attraversato solo nel guado, da 2518 a 2522 inclusi.

Il fiume Jaxartes

I macedoni stanno attraversando con piccole barche e pelli gonfiate. Per simularlo sono in effetto le regole seguenti:

- Costa tutta la capacità di movimento entrare in un esagono di fiume con guado
- Non è consentito il raggruppamento nel fiume
- Un'unità nel fiume non può assaltare un esagono non di fiume, sebbene gli schermagliatori possano lanciare aggiungendo +2 al tiro di dado.

- D. Costa tutta la capacità di movimento per uscire da un esagono di fiume ed entrare in uno non di fiume, oltre a 2 colpi alla Coesione.
- E. Le falangi devono attraversare in colonna, ed usano tutta la loro capacità di movimento per far entrare metà unità nel fiume, l'intera capacità per far poi entrare l'altra metà, infine l'intera capacità per attraversare definitivamente il fiume. Ci vogliono quindi 3 turni per l'attraversamento, in colonna, con 2 colpi alla Coesione.
- F. Tutti i colpi subiti dal lancio mentre si è in fiume sono raddoppiati.
- G. Le unità che vanno in rotta in un fiume sono eliminate.
- H. Le unità sciite non possono entrare nel fiume, ma possono assaltare in fiume senza poter avanzare dopo il combattimento.

BORDO DI RITIRATA**Macedone:** bordo mappa meridionale**Sciita:** bordo mappa settentrionale**CONDIZIONI DI VITTORIA**Il **macedone** vince se manda in rotta lo sciita entro il turno 15.Lo **sciita** vince se:

- Mandare in rotta il macedone
- Se non vi sono unità macedoni non in rotta a nord dello Jaxartes alla fine del quarto turno
- Se il macedone non è riuscito a mandarlo in rotta per la fine del turno 15

Livelli di RitirataLo **sciita** si ritira quando accumula 40 punti rotta.Il **macedone** si ritira quando accumula 55 punti rotta**Dimensione e Livelli TQ**

Giocatore	Dimensione	Punti TQ [a]	Rapporto di Rotta	Rapporto di Qualità
Macedone	79	150	45%	1.90
Sciita	100	114	30%	1.14

[a] non include gli Oxybeles

SCHIERAMENTO MACEDONE

Si piazza per primo e può piazzare le unità in qualsiasi esagono a sud (linea 10xx) del fiume.

Unità**Comandanti:** Alessandro (OC), Craterus**Comandanti di Contingente:** Balacrus, Nicanor, Ariston**SK:** Arcieri macedoni 1-3, Frombolieri macedoni 1-2, Giavellotti Agriani 1-2.**Fanteria:** Hypaspisti Agema, 1, 2; PH Craterus e Coenus**Cavalleria:** Companion Agema, Haphaestion, Perdicas; LC Alleati Greci 3-4, LC Paeonia 1-2, LN Prodomoi 2-3**Artiglieria:** Oxybeles 1-4**SCHIERAMENTO SCIITA**

Si piazza dopo il macedone, a nord del fiume ed entro 5 esagoni dal bordo nord (fila 42xx).

Unità**Comandanti:** Haustanes (OC), Oxyartes, Catanes, Chorienes**Cavalleria:** LC Sciita 6-20, LN Sciita 1-5**LA BATTAGLIA DI SAMARCANDA**

INVERNO 329/328 a.C.

Bilanciamento: se il persiano riesce ad usare bene la cavalleria, è avvantaggiato.**Difficoltà:** moderata con poche pedine.**Tempo di gioco:** 1 ora.**Mappa:** Usate quella di Issus. Tutti gli esagoni sono di livello 1 – non vi sono alture, sebbene rimangano sulla mappa i boschi. Il fiume può essere attraversato solo nel guado, che è qualsiasi esagono di letto del fiume roccioso. Ignorate i costi del letto di fiume roccioso, considerateli come normale fiume. Usate le regole di attraversamento di Jaxartes.**BORDO DI RITIRATA****Macedone:** bordo mappa meridionale**Persiano:** bordo mappa settentrionale

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il **macedone** vince se riesce ad uscire entro il turno 20 tra gli esagoni 4500 e 5100 inclusi o se manda in rotta il persiano.
Il **persiano** vince se manda in rotta il macedone o gli impedisce di uscire dalla mappa per il turno 20.

Livelli di Ritirata

Il **persiano** si ritira quando accumula 23 punti rotta.
Il **macedone** si ritira quando accumula 23 punti rotta

Dimensione e Livelli TQ

<u>Giocatore</u>	<u>Dimensione</u>	<u>Punti TQ</u>	<u>Rapporto di Rotta</u>	<u>Rapporto di Qualità</u>
Macedone	38	46	50%	1.21
Persiano	31	47	50%	1.52

SCHIERAMENTO MACEDONE

Tutte le unità macedoni iniziano fuori mappa ed entrano tra 3527 e 3828 inclusi. Il loro turno iniziale di entrata è considerato un pre-turno prima che il gioco inizi, e *tutte* le unità macedoni devono entrare in questo pre-turno.

Unità

Comandanti: Pharnaces (OC), Andromachus, Caranus

Unità: HO/Hi Alleati Greci 1-3 @, LC Alleati Greci 1-2, LC 1 Tracia.

@ *vi consigliamo caldamente di usare la regola della difesa a quadrato (9.63).*

Regola speciale

Pharnaces cedette il comando nel mezzo del combattimento; la confusione che seguì fu fatale al macedone.

- Andromachus può comandare solo la fanteria, Caranus solo la cavalleria, Pharnaces tutte le unità
- Ogni volta che qualsiasi unità macedone va in rotta, Pharnaces tira un dado: con 0-7 viene rimosso dal gioco e tutte le unità macedoni effettuano un controllo TQ con il +2 al tiro di dado.
- Una volta che Pharnaces viene rimosso, solo le unità macedoni raggruppate con il loro comandante possono essere recuperate o usare il Recupero.

SCHIERAMENTO PERSIANO

Tutte le unità persiane si piazzano dopo il pre-turno di entrata macedone. Si piazzano dovunque ad almeno 12 esagoni da qualsiasi unità macedone. Dopo che i persiani si sono piazzati il gioco prosegue normalmente.

Unità

Comandanti: Spitamenes (OC), rsames, Mithridates

Cavalleria: LC Sciita 12-13, HC CAT Sciita 1-2, HC CAT Bactria 6-8

LA BATTAGLIA DI ARIGAEUM

ESTATE 327 a.C.

[Schema a pag. 21 del testo inglese]

Bilanciamento: il macedone è molto favorito

Difficoltà: moderata con poche pedine.

Tempo di gioco: 2 ore

SCHIERAMENTO MACEDONE

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
Alessandro (OC)	3214
Ptolemy	2226
Leonatus	2204

Falangi n.	
3	2126/2226
5	3214/3215
10	2204/2304
11	1927/2027
Hypaspisti Agema	3216
Hypaspisti 1-2	3213, 2325

Arcieri SK Macedoni 1-2 3112, 3116

Frombolieri Macedoni SK 1-2 2104, 3114
 Giavellotti Agriani SK 1-2 1926, 2125
 Giavellotti Illiri SK 2305

LC 1 Dahae 1827
 LC-1 Sacae 2424
 LN Prodomoi 2-3 1828, 2404

HC Companion:
 Agema 2003
 Perdiccas 2103
 Denetrius 2425
 Coenus 2524

SCHIERAMENTO INDIANO

Tutte le unità indiane si piazzano in qualsiasi esagono di livello 5.

Comandanti @: Spitaces, Meroes, Abisares

Unità: Arcieri Indiani LI 1-6, Giavellotti Indiani LI 1-21

@ Non vi è OC indiano e gli Indiani non possono usare comandi di linea in questo scenario.

REGOLE SPECIALI

>> **Unità da Lancio indiane:** le regole speciali seguenti si applicano alle unità da Lancio indiane.

- Gli arcieri indiani sono a corto di munizioni con tiro di dado di 7, 8 o 9
- Le LC indiane sono automaticamente a corto di munizioni nel primo turno di lancio
- Gli arcieri indiani non possono muovere e lanciare nello stesso turno
- Quando lanciano arcieri indiani, la HI o PH non hanno il +1.

BORDO DI RITIRATA

Macedone: bordo mappa meridionale

Indiano: bordo mappa settentrionale

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il **macedone** vince se manda in rotta il persiano entro il turno 10.

L'**indiano** vince se manda in rotta il macedone o se resiste sino al turno 10.

Livelli di Ritirata

L'**indiano** si ritira quando accumula 50 punti rotta.

Il **macedone** si ritira quando accumula 55 punti rotta

Dimensione e Livelli TQ

Giocatore	Dimensione	Punti TQ	Rapporto di Rotta	Rapporto di Qualità
Macedone	99	145	45%	1.46
Indiano	135	129	40%	.96

LA BATTAGLIA DI HYDASPES

326 a.C.

[Schema a pag. 22 del testo inglese]

Bilanciamento: battaglia bilanciata, suggeriamo comunque che il giocatore più esperto tenga l'indiano.

Difficoltà: una buona prova di abilità di gioco e tattica, una battaglia non facile da vincere.

Tempo di gioco: 4 ore

Mappa: usate quella di Gaugamela

REGOLE SPECIALI

Comandanti e combattimento personale

Come indicato nelle regole, *non* vi è combattimento personale in questa battaglia, in quanto i comandanti indiani sono sui loro elefanti. Essendo sopra gli elefanti, quando si determinano le perdite dei comandanti:

- Nel corpo a corpo, sottraete -2 dal secondo tiro di dado per le perdite
- Non vi sono effetti aggiuntivi quando si controlla per le perdite dovute al Lancio

Elefanti catafratti

Vi sono alcune tracce, non definitive, che gli elefanti di Porus fossero catafratti. Potete quindi apportare queste modifiche nel caso vogliate riprodurre questa possibilità. Tiro di dado contro gli elefanti:

- Arcieri: +2
- Giavellotti: +1

>> Unità da lancio indiane

Usate la regola speciale dello scenario di Arigaeum.

>> Regola speciale sullo scivolamento degli arcieri indiani

Ogni volta che un arciere indiano lancia, tirate un dado per variare il risultato per lo scivolamento. Il risultato viene sottratto dal numero indicato sulla Tabella del Lancio. Ad esempio, se si ottiene un 4 per lo scivolamento mentre si lancia ad un esagono, ci vuole un 5 o meno per ottenere un colpo. Gli arcieri avevano molti problemi nel trascinare i loro ingombranti archi, che dovevano essere ancorati al loro piede sinistro a causa del fango.

OPZIONALE: unità macedoni aggiuntive

Il macedone ha 4 pedine aggiuntive:

- Craterus
- HC Companion Craterus
- Cavalleria Arachosia e Parapamasidia

Queste possono entrare da 1000-3100 in *qualsiasi* turno nel quale:

- Le perdite TQ macedoni eccedono quelle indiane di almeno 10, ma non nei primi 10 turni di gioco, *oppure*:
- Qualsiasi turno nel quale gli indiani sono a 15 punti o meno dall'andare in rotta

I rinforzi comportano la perdita di una Fase degli Ordini di Alessandro; al posto di questa entrano le tre unità, guidate da Craterus. Ora è la Fase degli Ordini di Craterus.

Le unità di Craterus possono arrivare in qualsiasi turno a partire dal quarto.

SCHIERAMENTO MACEDONE

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>
Alessandro (OC)	2136
Antigenes	1919
Coenus (Ala)	2128

Falangi:

Meleager	1915/1916
Attalus	1917/1918
Gorgias	1919/1920
Cleitus	1921/1922
Coenus	1923/1924

Hypaspisti Agema	1927
Hypaspisti 1-2	1926, 1925
LP Mercenari 1-2	1914, 1929
Giavellotti Agriani SK 1-2	1912, 1931
Arcieri cretesi	1933

HC Companion:

Agema	2136
Hephaestion	2134
Perdiccas	2132
Demetrius	2130
Coenus	2128

HC CAT Bactria	2329
----------------	------

LC 1 Dahae 1-2	2333, 2334
LC-1 Sacae 1-2	2330, 2331
LC Sacaen	2332

Comandanti di Contingente macedoni: sia Alessandro che Coenus sono Comandanti di Ala. Sono disponibili i seguenti MCC:

Seleucus: Hypaspisti
 Attalus: Agriani
 Protomachus: Cavalleria Leggera
 Tauron: Arcieri

Se si giocano storicamente usate tutti gli MCC, altrimenti usatene 2.

SCHIERAMENTO INDIANO

<u>Unità</u>	<u>Esagono (i)</u>	
Porus (OC)	3232	
Spitaces	3411	
Moroos	3427	
Abisares	3418	
Carri 1-4	3133, 3134, 3135, 3136	
Carri 5-8	3107, 3108, 3109, 3110	
Elefanti 1-21	da 3212-3232	
Arcieri LI 1-6, Giavellotti LI 1-16	3311-3332	<i>schieratele mescolate come desiderate</i>
Cavalleria Leggera 1-8	3333, 3334, 3335, 3336, 3307, 3308, 3309, 3310	

Comandi di Linea indiani

Elefanti
Carri
Cavalleria
Fanteria Leggera

Qualsiasi comandante indiano può comandare qualsiasi tipo di linea.

REGOLE SPECIALI

>> **Unità da Lancio indiane:** le regole speciali seguenti si applicano alle unità da Lancio indiane.

- Gli arcieri indiani sono a corto di munizioni con tiro di dado di 7, 8 o 9
- Le LC indiane sono automaticamente a corto di munizioni nel primo turno di lancio
- Gli arcieri indiani non possono muovere e lanciare nello stesso turno
- Quando lanciano arcieri indiani, la HI o PH non hanno il +1.

BORDO DI RITIRATA

Macedone: bordo mappa meridionale

Indiano: bordo mappa settentrionale

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il **macedone** vince se manda in rotta il persiano entro il turno 10.

L'**indiano** vince se manda in rotta il macedone o se resiste sino al turno 10.

Livelli di Ritirata

L'**indiano** si ritira quando accumula 70 punti rotta.

Il **macedone** si ritira quando accumula 75 punti rotta, 80 nel caso si usi la retroguardia di Craterus.

Dimensione e Livelli TQ

<u>Giocatore</u>	<u>Dimensione</u>	<u>Punti TQ</u>	<u>Rapporto di Rotta</u>	<u>Rapporto di Qualità</u>
Macedone @	130	203	40%	1.56
Indiano	279	302	35%	1.08

@ *Esclusa la retroguardia di Craterus.*

SCENARIO CON SCHIERAMENTO LIBERO

L'indiano si piazza per primo, come desidera ma non a nord della fila 3100. Il macedone si piazza poi come desidera, ma non a sud della fila 2200. Il resto come per lo scenario storico.

APPENDICE: GIOCO COMPETITIVO

Molte delle battaglie di Alessandro non sono bilanciate nel gioco. Per rettificare questa situazione vi suggeriamo:

- Variate il livello di ritirata – non più del 5% come Rapporto di Rotta
- Adattate o scartate le regole speciali che favoriscono il macedone o sfavoriscono il suo avversario. Ad esempio, l'uso di MCC è di grande aiuto al macedone; il variarne il numero – o escluderli – aiuta il suo avversario.
- **“Puntare” i Punti Rotta.** I giocatori puntano RP per giocare con la parte che desiderano, se entrambi desiderano la stessa parte. Chi vince sottrae gli RP puntati dal suo Livello di Ritirata.

LE TABELLE

TABELLA DELL'ASSALTO													
Dado	Colonna												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
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)	2(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)

/ # = Numero di Colpi alla Coesione per l'Attaccante (Difensore)

Superiorità dell'Attaccante = *Raddoppiare* i Colpi del Difensore

Superiorità del Difensore = *Triplicare* i Colpi dell'Attaccante

Spostamenti di Colonna:

- Differenza di Dimensione - spostamenti pari al rapporto dimensionale [8.36 #2]. *Non* usatela quando sono coinvolti Elefanti o Carri, a meno che si stiano affrontando tra di loro.
- Terreno (usare quello più favorevole al difensore):

1 sinistra	<i>Tutti</i> i difensori sono dietro un lato d'esagono di Fiume o Palude
1S	<i>Tutti</i> i difensori sono in Bosco
1S	<i>Qualsiasi</i> difensore è in terreno più elevato dell'attaccante, o qualsiasi attaccante attacca attraverso un lato d'esagono di corso d'acqua con riva ripida
2S	<i>Tutti</i> i difensori sono in terreno più elevato dell'attaccante o tutti gli attaccanti attaccano attraverso un lato d'esagono di corso d'acqua con riva ripida
1destra	<i>Tutti</i> i difensori sono in terreno più basso rispetto all'attaccante (ma nessuno dietro un fiume/palude)

Unità

? a sinistra	Non - PH muove ed attacca una PH frontalmente (9.61)
2 S	Un qualsiasi difensore è HC CAT (9.7 per un'eccezione)
2 R	Un qualsiasi attaccante è HC CAT (9.7 per un'eccezione)

Modificatori al tiro di dado per i comandanti

Se vi è un comandante raggruppato con un'unità attaccante: + Carisma al tiro di dado.

Se vi è un comandante raggruppato con un'unità difendente: - Carisma al tiro di dado.

Se un comandante attaccante è stato ucciso: - Carisma al tiro di dado.

Se un comandante difensore è stato ucciso: + Carisma al tiro di dado.

Modifiche ai risultati

- Se Superiore in Attacco, 2x i colpi alla Coesione per il difensore
- Se Superiore in Difesa, 3x i colpi alla Coesione per l'attaccante
- Se il difensore è una PH Doppia attaccata dal fianco o retro, triplicate il numero di colpi alla Coesione
- Se il difensore o attaccante sono SK, dimezzate i colpi alla Coesione per l'unità non SK (arrotondate per difetto)

TABELLA DEGLI ELEFANTI IMBIZZARRITI	
Tiro di dado	Risultato
0	L'elefante muove di 3 esagoni nella direzione della più vicina unità amica
1-6	L'elefante muove di 3 esagoni nella direzione indicata dal compasso sulla mappa
7-9	Elefante eliminato

TABELLA DEL LANCIO							
Tipo di unità	Raggio in esagoni [a]						
	1	2	3	4	5	6	7
[A] Arcieri appiedati	5	3	3	1	-	-	-
[A] Arcieri LI Indiani [b]	9	6	5	2	0	-	-
[S] SK Frombolieri	3	2	-	-	-	-	-
[J] Giavellotti appiedati	5	-	-	-	-	-	-
[A] Schermo Arcieri EL [c]	3	-	-	-	-	-	-
[A] Arcieri Montati [d]	5	3	1	-	-	-	-
[J] Giavellotti Montati/EL	3	-	-	-	-	-	-
Dardi Oxybeles	7	5	5	3	2	1	0

Se il tiro di dado per il Lancio è pari o inferiore al numero indicato a quel raggio, l'unità colpita più in alto nel gruppo subisce un colpo alla coesione (2 se EL, CH o in quadrato). Se il tiro di dado è «0» e vi è un comandante nell'esagono, controllate per la sua perdita (8.19).

Note

[a] quando un'unità lancia contro un'unità ad elevazione inferiore, il suo raggio aumenta di un esagono. Quando lancia a raggio esteso ha bisogno però di uno zero per colpire.

[b] ricordate di applicare la regola dello scivolamento

[c] Possono fare solo Lancio di Reazione

[d] Gli Arcieri Montati sono le uniche unità che possono lanciare durante la Ritirata. Quando lo fanno, il raggio è sempre considerato di 2 esagoni, e vi è un DRM +1 per il lancio in movimento. Vedere 6.75 e 8.11-12

Aggiunte e sottrazioni al tiro di dado (cumulative)

- Se il difensore è in esagono di bosco: +1
- Se il difensore è HI o PH: +1. Non si applica al lancio degli arcieri indiani.
- Se il difensore è HI o PH, ed un arciere o fromboliere sta lanciando ad un raggio di un esagono attraverso i lati d'esagono frontali del difensore, aggiungere +3. *Non si applica ai giavellotti o all'artiglieria.*
- Se il lancio è effettuato da unità di qualsiasi tipo tranne giavellotti appiedati, ed ha mosso/muoverà, aggiungere +1.
- Se il difensore è in Formazione di Carica, sottrarre -1 dal tiro di dado.
- Se il difensore è SK aggiungere +2 al tiro di dado.
- Se il difensore è cavalleria catafratta e subisce il lancio da arcieri, aggiungere +2 al tiro di dado.
- Se il difensore è cavalleria catafratta e subisce il lancio da giavellotti o frombolieri, aggiungere +1 al tiro di dado.

Tiri per la disponibilità delle munizioni

- Arcieri, Frombolieri e Schermo di Elefanti: Un tiro non modificato di «9» dà scarsezza di munizioni (eccetto quelli indiani)
- Giavellotti ed Arcieri Indiani: Un tiro non modificato di «6-9» dà scarsezza di munizioni (inclusi LP).
- L'artiglieria non finisce mai le munizioni.
- La Cavalleria Leggera indiana è automaticamente Senza Munizioni nel primo turno di lancio.

TABELLA DEL RECUPERO			
Tiro di dado	TQ Stampata		
	3	4 - 5	6 - 9
0 - 1	1	1	1
2 - 3	2	2	2
4 - 5	2	2	2
6 - 7	R	3	3
8 - 9	R	4	4

= l'unità recupera, con colpi alla Coesione pari al numero indicato

R = l'unità continua con la Rotta ed effettua movimento di Rotta di 2 esagoni.

Tutte le unità da lancio appiedate che recuperano sono automaticamente senza munizioni.

TABELLA DEL COMBATTIMENTO PERSONALE E DELLE PERDITE DEI COMANDANTI		
Tiro di dado per la perdita del comandante	Differenziale di Combattimento Personale	Risultato
0 - 6	1 - 2	Il comandante ha immediatamente Finito. Se in corpo a corpo, il resto del corpo a corpo procede normalmente. Quel comandante non può fare nient'altro nel turno.
7	3 - 4	Il comandante è <i>ferito</i> . Ha Finito, come sopra, e per il resto del gioco sottraete uno da tutti i suoi valori eccetto i Comandi di Linea (anche lo stato di Elite non è influenzato). Un comandante che è già stato ferito viene ucciso.
8	5	Come per il risultato di ferita, ma i valori sono diminuiti di 2.
9	6+	Comandante ucciso

TABELLA DEL TERRENO						
Tipo di terreno	MP per entrare / attraversarlo	Penalità alla coesione per entrarvi/attraversarlo [a]				
		Fanteria [a]	SK	Comandanti e Cavalleria [b]	Elefanti	Carri
Aperto	1	0	0	0	0	0
Bosco	2	1	0	1	1	P
Sconnesso	1	1	0	2	1	P
Plaude	2	1	1	1	P	P
Fiume principale [c]	1 [c]	1	1	1	0	P
Letto di fiume roccioso	2	1	1	2	P	P
Abatis	2	1	1	1	P	P
Fiume secondario	+1	1	1	1	0	P
Ruscello	0	1	0	0	0	1
Ruscello con sponde ripide	+1	2	1	2	1	P
Sponda ripida	+1	1	0	1	0	P
Mura cittadine		Non si possono attraversare (vedere la battaglia di Pelium)				
Su di 1 livello	+1	1	1	1	0	1
Giù di 1 livello	+1	1	0	0	0	1
Su di 2 livelli	+2	2	2	P	P	P
Giù più di 2 livelli	+1	2	1	P	P	P
Su/Giù di 3 livelli	+2	P	3	P	P	P
Cambio di orientamento [f] (per vertice) PIU':	1	0	0	0	0	1
Cambio di orientamento in terreno sconnesso (per vertice)	0	1	1	1	1	1

[a] = PH, HI, MI ed LI in Colonna sottraggono un colpo alla Coesione dal totale per l'entrata in ogni esagono.

[b] = I comandanti usano i costi della cavalleria, ma non subiscono penalità alla Coesione.

[c] = tutti i fiumi principali sono a livello 1.

[d] = LP ed LI (eccetto Cardaces) non pagano i costi alla Coesione indicati

[e] = i carri che cambiano orientamento senza muovere non subiscono questo costo

[f] = EL, CH, HC CAT e le unità in Formazione di Carica pagano 2 MP per vertice

P = Proibito o non applicabile

COSTI SPECIALI

- Dietro Front: 3 MP
- Formazione di Doppia Profondità: +1 MP
- Formazione del quadrato: tutti gli MP
- Entrare in formazione di Carica: 4 MP
- Lasciare volontariamente la formazione di Carica: 2 MP

TABELLA DELLA SUPERIORITA'										
Difensore	Armi/Sistema d'Arma dell'Attaccante contro quello del Difensore									
	Attaccante									
	PH+	HI+	MI+	LI / LP	SK*	HC+	LN+	LC	EL+	CH+
PH	-	-	-	DS @	DS	DS	DS	DS	DS	-
HI	-	-	-	-	DS	DS #	DS	DS #	-	-
MI	AS	-	-	-	DS	-	-	DS #	-	-
LI / Peltasti	AS	AS	-	-	-	DS	DS	DS #	-	-
LI	AS	AS	-	-	-	-	-	DS #	-	-
SK	AS	AS	AS	AS	-	AS	AS	AS	AS	AS
HC	-	-	-	-	DS	-	-	-	AS	AS
LN	-	-	-	-	DS	AS	-	-	AS	AS
LC	-	-	-	-	-	AS	AS	-	AS	AS
EL	-	-	-	-	-	-	-	-	**	-
CH	-	-	-	-	AS	-	-	-	AS	-

@ = tranne LP, che non sono DS

se l'unità ha capacità di lancio ed è senza munizioni, non è DS contro la cavalleria quando è indicato

** = se EL indiani attaccano EL africani sono AS, altrimenti nessun effetto

+ = queste unità devono attaccare se hanno mosso

AS = Attaccante Superiore

DS = Difensore Superiore

Una qualsiasi unità che attacca da Fianco o dal retro è automaticamente AS

Una qualsiasi unità che attacca un'unità nemica in colonna è AS

TABELLA TQ E DEI COLPI ALLA COESIONE		
<i>Colpi alla Coesione automatici</i>		
Motivazione		Effetto
Penalità del terreno per muovere e/o cambiare orientamento		Vedere la Tabella del Terreno
Un'unità che ha mosso muove ancora		1 Colpo alla Coesione
Una PH che ha mosso muove ancora usando la MA di 5		2 Colpi alla Coesione
L'unità si ritira ed il nemico è in un esagono di Fianco o Retro (no SK)		1 Colpo alla Coesione
Unità appiedata non SK e Carri che si ritira		1 Colpo alla Coesione
L'unità amica non SK muove <i>attraverso</i> un'altra unità amica (eccezione: 6.94)		1 Colpo alla Coesione ad entrambe le unità
Cavalleria che muove adiacente ad Elefante da fronte o retro		2 Colpi alla Coesione
Elefante imbizzarrito che entrerebbe dal fronte		1 Colpo alla Coesione
Elefante imbizzarrito che entrerebbe dal fianco o retro		2 Colpi alla Coesione
Risultato del lancio		1 Colpo alla Coesione
Risultato del lancio contro EL e CH		2 Colpi alla Coesione
Sull'unità passa un'unità amica in rotta, 10.24		1 Colpo alla Coesione + controllo TQ
Unità Doppia che ruota (fronte – fianco) (non alle PH macedoni)		1 Colpo alla Coesione per esagono dove entra
Unità in formazione di colonna assaltata		1 Colpo alla Coesione
<i>Fate un Controllo TQ se</i>		
	Tipo di Controllo	Se fallisce, risultato:
PH che usa la MA estesa di 5	A	1 Colpo alla Coesione
Unità doppia che ruota (non PH macedone)	A	Colpi = un DR meno la TQ, minimo uno
Controllo TQ pre-assalto *	A	Colpi = un DR meno la TQ
Controllo per la Disgregazione quando i Colpi alla Coesione sono di 1 inferiori alla TQ	A B o C	Unità in rotta Recupera un Colpo
Assaltato da CH (controllo per evitarlo)	A B o C	Avviene l'attacco Evitato, bersaglio 1 Colpo alla Coesione
Un'unità in rotta amica passa attraverso l'unità (dopo aver aggiunto 1 colpo)	A	Colpi = un DR meno la TQ
Tentativo di recupero	D	Vedere 10.27
Dopo la Ritirata	A	1 Colpo alla Coesione
EL muove adiacente a Cavalleria e la cavalleria non si può ritirare	A	Colpi = un DR meno la TQ, minimo uno
Unità ferma quando un'unità non SK è obbligata a terminare il movimento raggruppata con questa (6.92)	A	Colpi = un DR meno la TQ, minimo uno
Cambio di orientamento di Reazione	A **	Colpi = unità in Rotta
Inseguimento di cavalleria	A @	La cavalleria Insegue (10.33)

Tipi di Controllo TQ:

A = se il tiro di dado è superiore alla TQ

B = se il tiro di dado è pari alla TQ

C = se il tiro di dado è inferiore alla TQ

D = se il tiro di dado è pari o inferiore all'iniziativa del comandante + 1

** = aggiungere la differenza tra la MA di chi muove e quella dell'unità che reagisce al tiro di dado per il controllo TQ.

@ Aggiungere +2 al tiro di dado

*** Eccezioni**

- PH ed HI assaltate frontalmente da LI (non LP) non controllano
- Unità che attaccano unità in Rotta non controllano
- Unità non SK che attacca SK non controlla
- CH che fanno un attacco in movimento di più di 4 esagoni non controllano
- Unità assaltate da EL, CH o PH Doppia aggiungono +1 al tiro di dado
- Se il difensore è PH Doppia (9.62), sottrarre -1 dal tiro di dado

TABELLA DEL COMBATTIMENTO											
Difensore	Orientamento del difensore	Tipo di unità Attaccante									
		PH	HI	MI	LI*	SK	HC	LN	LC	EL	CH
Falange PH	Fronte	7	6	5	4	1	5	4	3	6	8
	Fianco	12	11	10	9	6	10	9	8	13	13
	Retro	13	12	12	10	7	11	11	9	13	13
Fanteria Pesante HI	Fronte	8	7	6	5	2	6	5	4	7	9
	Fianco	11	10	10	8	5	9	8	7	13	13
	Retro	13	12	12	10	7	11	11	9	13	13
Fanteria Media MI	Fronte	9	8	7	6	3	7	6	5	9	10
	Fianco	11	10	10	9	5	8	7	6	13	13
	Retro	12	12	12	11	7	10	9	7	13	13
Fanteria Leggera LI*	Fronte	10	9	8	7	5	8	7	6	11	11
	Fianco	10	9	8	7	5	8	7	6	13	12
	Retro	12	11	10	9	6	10	8	6	13	13
Schermagliatori SK	Fronte	13	12	11	10	7	11	10	9	13	13
	Fianco	13	12	11	10	7	11	10	9	13	13
	Retro	13	12	11	10	7	11	11	9	13	13
Cavalleria Pesante HC	Fronte	9	8	7	6	3	7	6	5	11	11
	Fianco	10	9	8	7	4	8	7	6	13	12
	Retro	11	10	9	8	5	9	8	7	13	13
Lancieri LN	Fronte	11	10	9	8	5	9	8	7	11	13
	Fianco	11	10	9	8	5	9	8	7	13	13
	Retro	12	11	10	9	6	10	9	8	13	13
Cavalleria Leggera LC	Fronte	11	10	9	8	5	9	8	7	13	13
	Fianco	11	10	10	8	5	9	8	7	13	13
	Retro	12	11	11	9	6	10	9	8	13	13
Elefanti EL	Fronte	4	3	3	1	1	NA	NA	NA	7	8
	Fianco	9	8	7	6	3	7	6	5	7	11
	Retro	12	11	11	9	6	10	10	8	7	13
Carri CH	Fronte	5	4	3	2	1	3	2	1	8	7
	Fianco	13	12	11	10	7	3	9	9	13	13
	Retro	13	12	13	10	7	3	9	9	13	13

Il numero dà la colonna dell'Assalto da usare.

* include LI ed LP

NA = la cavalleria non può assaltare gli elefanti frontalmente

Numero = colonna della Tabella dell'Assalto che si deve usare

Traduzione a cura di Gianni Sorio per
I Giochi dei Grandi
Vicolo San Nicolò 5/b
37122 Verona
www.igiochideigrandi.it