LE GRANDI BATTAGLIE DELLA STORIA – VOLUME IV/VI

LE GRANDI BATTAGLIE DI
GIULIO CESARE



SCENARI

Le battaglie della Tarda Repubblica romana e del Primo Impero
dal 106 a.C. al 51 d.C.

Edizione Deluxe

I CONTENUTI

1.0 Introduzione	**4.0 Le Guerre Civili di Cesare**
2.0 L'Ascesa dei Signori della Guerra Romani	**5.0 La Conquista Romana della Britannia**
3.0 Le Guerre Galliche di Cesare	**6.0 Appendici**

Traduzione a solo uso personale – vendita e riproduzione vietate

1.0 INTRODUZIONE

Gli scenari de le *Grandi Battaglie di Giulio Cesare Edizione Deluxe (Caesar)* sono presentati in ordine cronologico. La prima parte riguarda tre battaglie che si svolsero prima del tempo in cui Giulio Cesare usasse il nuovo stile di Legione romana che in seguito Cesare stesso raffinò alla perfezione nel suo periodo in Gallia. Ciascuna battaglia presenta un avversario diverso per il romano con il proprio modo di combattere: mordi e fuggi dei numidi, assalto delle orde tribali germaniche, e armi combinate di stile ellenistico. Cirta e Chaeronea sono di dimensione media mentre Vercellae è una delle più grandi di questo titolo.

La seconda parte si occupa del periodo trascorso da Cesare in Gallia, dove tutte le battaglie vedono un'armata romana contro un'armata tribale, o nel caso della battaglia contro i Veneti, una marina tribale. L'invasione della Britannia e la Battaglia di Parigi sono tra le più piccole battaglie di questo titolo mentre le battaglie di Bibracte, Reno, Sabis, e Gergovia sono di dimensione media con quest'ultima che presenta elementi di un assalto in assedio. La Baia di Biscaglia è particolare in quanto usa una versione modificata delle regole di *Galee da Guerra* [War Galley] per riprodurre lo scontro di Cesare contro i marittimi Veneti.

La terza parte copre il periodo della Guerra Civile e presenta molte battaglie di legioni contro legioni e scontri di Cesare contro i numidi e pontini che si erano schierati con il partito del Senato.

Dyrrachium, Lesnikia, e Nicopolis sono battaglie di dimensione minore, sebbene con la prima due fortificazioni giochino un ruolo chiave. Thapsus, Zela, e Ruspina sono di dimensione media e ciascuna aggiunge alcune unità specialistiche. Con Thapsus vediamo l'ultimo uso degli Elefanti nel periodo antico, l'ultimo grido di guerra dei Carri come arma di assalto con Zela, e le unità mordi e fuggi contro unità pesanti con Ruspina. Infine, le due grandi battaglie tra legioni di Pharsalus e Munda, entrambe con un gran numero di unità di supporto.

L'ultima parte riguarda due battaglie che si ebbero durante la conquista della Britannia, combattute dagli eredi di Cesare circa un secolo dopo l'incursione di Cesare lì. Medway è una battaglia di dimensione media che vede tre legioni veterane di inizio impero e loro ausiliari specializzati contro un'orda di fanteria leggera montata su carri. Il Galles è una battaglia piccola che non usa le regole di comando ed attivazione e serve come una valida introduzione al sistema di combattimento.

Pedine

Gli scenari comprendono armate di fazioni rivali dei romani, varie tribù germaniche, galliche e britanniche, numidi, ed il regno ellenistico del Ponto. Ciascuna armata/fazione ha il proprio schema di colore, come segue:







Fazione Cesariana: Le pedine delle Legioni della fazione cesariana hanno uno sfondo marrone chiaro con ogni legione distinta dal numero e dal colore del bordo diverso. Molte delle Legioni cesariane con numero hanno più di un serie di pedine:

- Legioni VII, XI, XII, XIII, XIV, XV: Ciascuna ha due versioni, Veterana (dove tutte le coorti sono Veterane) e Recluta (dove gran parte delle coorti sono Reclute).
- Legioni VII, IX, X, XIII, e XIV: Ciascuna ha una versione per la Guerra Gallica ed una per la Guerra Civile. La versione della Guerra Gallica ha una piccola "g" accanto al numero ID della Legione.

Le pedine degli ausiliari della fazione cesariana (schermagliatori, cavalleria, artiglieria, ecc.) hanno uno sfondo marrone chiaro con un bordo bianco. I comandanti della fazione cesariana hanno sfondo bianco. Alcuni di essi hanno più di una pedina, in questo caso vi è una lettera identificativa o Rango diversi.







Fazione Senatoriale: Le pedine delle Legioni della fazione Senatoriale hanno colori di fondo diversi per ciascuna Legione con numero, senza bordo. Ciascuna Legione ha una sola serie di pedine. Le pedine degli ausiliari della fazione senatoriale (schermagliatori, cavalleria, artiglieria, ecc.) hanno sfondo azzurro con bordo bianco. I comandanti della fazione senatoriale hanno sfondo grigio chiaro. Alcuni di essi hanno più di una pedina, in questo caso vi è una lettera identificativa o Rango diversi.



Ponto: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti del Ponto hanno un colore di fondo arancione.



Numidia: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti della Numidia hanno un colore di fondo verde.



Mori: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti dei Mori hanno un colore di fondo marrone chiaro.



Arverni: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti degli Arverni e tribù alleate hanno un colore di fondo blu.



Cimbri: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti dei Cimbri hanno un colore di fondo verde chiaro.



Britannici: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti della Britannia hanno un colore di fondo grigio chiaro.



Germanici: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti della Germania hanno un colore di fondo color salmone.



Helvetii: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti degli Helvetii hanno un colore di fondo blu medio.



Belgae: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti dei Nervii e di altre tribù alleate dei Belgae hanno un colore di fondo verde mare.



Parisii: Le pedine dei comandanti e delle unità combattenti dei Parisii e di altre tribù alleate hanno un colore di fondo giallo oro.

REGOLE GENERALI SULLO SCHIERAMENTO INIZIALE

SCHEDE DI PIAZZAMENTO

Con le pedine disponibili per una parte, i comandanti (ed ID dove necessario) sono elencati per Nome. Le unità combattenti sono elencate per Nome, Tipo ed ID#. Le unitò di tipo SK sono identificate anche per Tipo di Arma da Lancio.
Le Legioni romane sono spesso un'eccezione. Se il nome di una Legione appare in grassetto (es.: **X Legione**), è un'abbreviazione per tutte e 10 le Coorti, il Tribuno e l'Aquila di quella Legione. Per i piazzamenti che usano i Legati invece dei Tribuni, il Legato viene indicato prima del nome della Legione (il Tribuno, se vi è, non viene usato). Il Legato sarà nominato specificamente, o lasciato semplicemente come Legato. In quest'ultimo caso, il giocatore sceglie una delle 12 pedine di comandante romano con nome (non Labienus) con la parola chiave "Gallia" sotto il Valore Strategico. Se un piazzamento non identifica una CO per il suo ID#, può essere usata qualsiasi CO di quella Legione.
A meno che non sia esplicitamente indicato diversamente, i giocatori possono porre le loro unità in un gruppo di esagoni di piazzamento come desiderano. I Tribuni/Legati possono essere schierati assieme con o adiacenti a qualsiasi coorte della loro legione. A seconda di come si usa l'Aquila nello scenario, viene posta con le unità della Legione o con un comandante. Le unità combattenti possono essere direzionate in qualsiasi modo a meno che non sia specificato diversamente.
Le unità combattenti piazzate devono rispettare le restrizioni sul raggruppamento elencate in 6.61 a meno che non sia specificato diversamente nelle istruzioni di piazzamento.

Legenda del Diagramma di Piazzamento

*****	Comandante Supremo
SC	Comandante di Sezione/Subordinato
L	Legato
T	Tribuno
P	Prefetto
TC	Capo Tribale
C	Capo
Sc	Scorpio
Ba	Ballistae

Due lettere per il Tipo di unità in tutti gli altri casi (es.:CO, LI, LC, ecc.)

Gioco Competitivo

Abbiamo ideato le seguenti battaglie/scenari con la maggiore accuratezza storica possibile (entro i limiti del materiale di ricerca disponibile). Mentre questo consente loro di essere strumenti eccellenti per lo studio ed il gioco in solitario, alcune delle battaglie, non essendo storicamente bilanciate, non lo sono nemmeno per il gioco.

Per migliorare se non rimediare a questa situazione, vi offriamo due suggerimenti per il gioco competitivo che i giocatori possono usare di mutuo accordo. Questi metodi daranno un bilanciamento migliore; comunque, il risultato finale potrebbe spesso non riflettere gli obiettivi o le realtà storiche. Per le battaglie più brevi, i giocatori possono giocare la battaglia due volte, scambiandosi le parti nella seconda partita. Il giocatore che ha vinto col maggiore scarto in termini di differenziale RP vince la partita.

Metodo dei Punti Rotta: Ogni parte scrive segretamente la sua puntata (in punti rotta di Armata) e poi rivela simultaneamente quanto puntato. Il giocatore che ha puntato di più vince la puntata e gioca la parte a sua scelta riducendo il livello di Ritirata della sua Armata dell'ammontare della puntata.

Modifiche alle Regole ed ai Livelli di Ritirata: Con questo metodo, forniamo variazioni alle regole e/o al livello di ritirata dell'armata in alcune delle battaglie per bilanciare il gioco. se i giocatori concordano, si possono usare assieme sia il metodo dei Punti Rotta che quello del Livello di Rotta/Ritirata.

Abbreviazioni sulle Pedine

Abbreviazione sulla Pedina	Nome del Comandante
Bodngtus	Boduognatus
Cnvctitvs	Convictolitavus
Critgnatus	Critignatus
Drmchtes	Dromichaetes
Mtrphnes	Metrophranes
Vercingtrx	Vercingetorix
Vrcsvinus	Vercassivellaunus

Abbreviazione sulla Pedina	Nome dell'Unità
Aduat	Aduatuci
Antesign	Antesignani
Atreb	Atrebates
Bturiges	Bituriges
Helvet	Helvetii
Lib Bireme	Bireme Liburniana
Macedn	Macedonia
Marcom	Marcomanni
Ntbrges	Nitobriges
P Herd	Pastori di Pompeo
P Slave	Schiavi di Pompeo
Virom	Viromandui

L'ASCESA DEI SIGNORI DELLA GUERRA ROMANI

CIRTA, 106 a.C. (JUGURTHA)
VERCELLAE, 101 a.C. (DICTATOR)
CHAERONEA, 86 a.C. (DICTATOR)

INTRODUZIONE

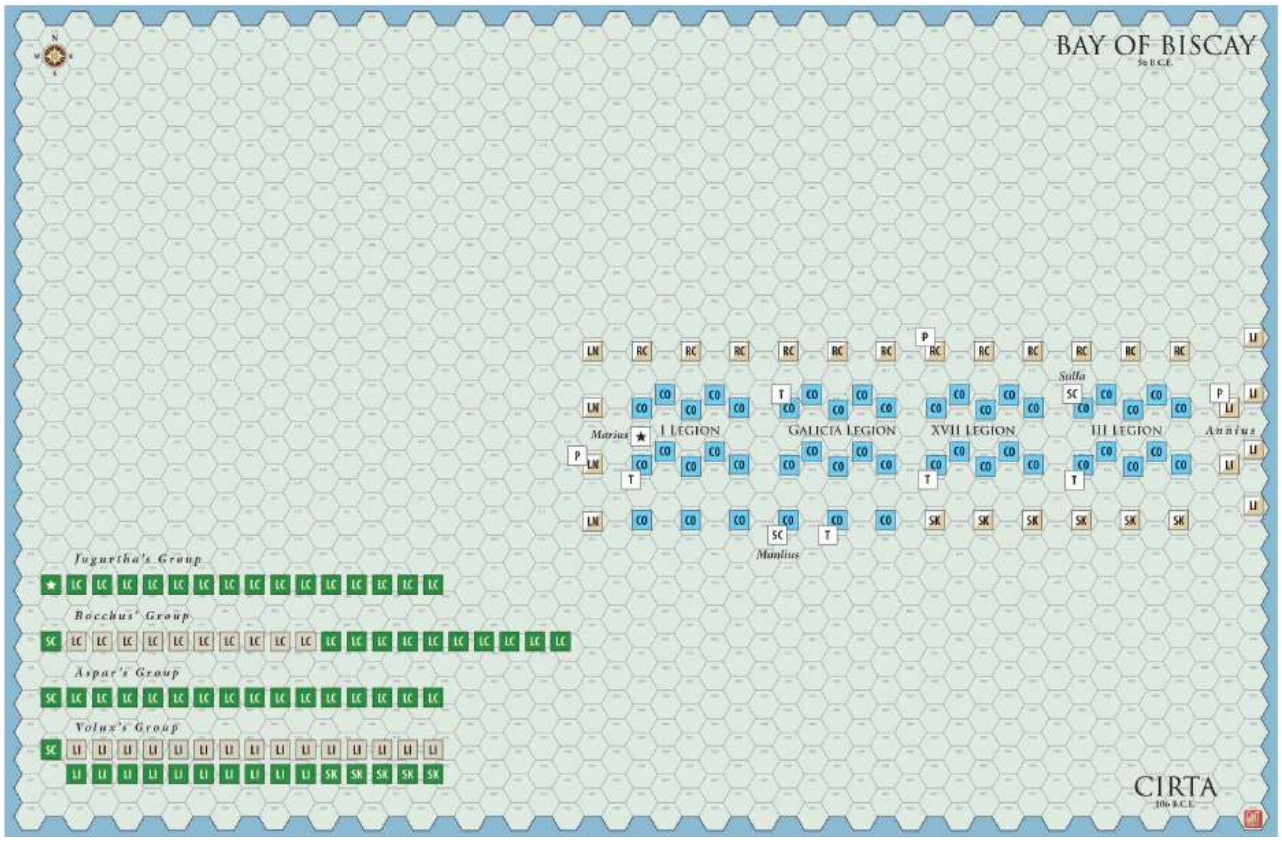
Questa parte introduce tre battaglie principali degli anni di decadenza della Repubblica Romana, dove Roma affrontò tre minacce esterne principali: i Numidi sotto il comando del Re Jugurtha; l'invasione germanica dei Cimbri, Teutoni, ed Ambroni; e la minaccia dall'est di Re Mithridates del Ponto. La Repubblica era anche scossa da guerre civili, ed il conflitto per il potere tra i due uomini al comando alla fine del secolo - Gaius Marius e L. Cornelius Sulla — il tutto portò alla brutale dittatura di Sulla. Le minacce esterne portarono rapidamente l'esercito ad essere una base di potere politico; i giocatori della dittatura militare si avvicinavano, e la Repubblica stava entrando nella sua fase finale.

Cirta è la seconda di due battaglie principali della Guerra Giugurtina (la prima, il Fiume Muthul, appare in SPQR), nella quale Roma si espanse virtualmente in tutto il Nord Africa, distruggendo nel farlo l'orgoglioso regno della Numidia.

La Guerra Giugurtina è anche quella dove Gaius Marius ottenne la fama che lo lanciò nella sua serie di consolati – dittatura e la sua trasformazione dell'esercito romano in una macchina totalmente professionale con base la coorte. La trasformazione dai giorni del manipolo erano iniziati con Scipio Africanus. Molti di questi cambiamenti erano probabilmente locali – è difficile dirlo – per il momento in cui Marius assunse il comando. Un'ipotesi probabile è che li rese semplicemente legali, implementando nel contempo alcune sue idee. Pertanto, le armate romane che avete davanti sono molto simili a quelle con cui Cesare combatté cinquant'anni dopo.

Cirta presenta anche ai giocatori qualcosa che vediamo raramente nelle battaglie del mondo antico: la guerriglia. È una rara opportunità di testare le vostre capacità di manovra sul campo. Inoltre, le forze numide sono alquanto diverse da qualsiasi altra forza che abbiamo visto altrove; quasi interamente leggera, conta sulla velocità e mobilità più che su altri fattori.

Vercellae e Chaeronea consentono alla serie, ancora una volta, di confrontare i sistemi tattici. Abbiamo qui la legione contro le temibili, ma disordinate, orde barbare (Vercellae), e l'ultima vera battaglia del sistema macedone (sicuramente influenzato da elementi asiatici), l'armata del Ponto, incluse le unità Falange di stile SPQR, la cavalleria Catafratta, ed ovviamente i Carri da assalto. Dovrete attendere sino alla battaglia di Thapsus per vedere l'ultimo uso degli Elefanti.
La legione ha ora abbandonato del tutto il sistema velites-hastati-principes dell'era punica. Ciascuna legione ha 10 coorti armate allo stesso modo, la coorte è diventata la formazione tattica base sul campo di battaglia. Questo consente ai comandanti sul campo di usare varie formazione lineari/profonde, da from 4-3-3 a 4-4-2 a 5-3-2. Questo è l'esercito romano nella sua transizione alla forma finale delle legioni dei primi Cesari.



La Battaglia di Cirta

Numidia, 106 a.C:

Gaius Marius contro Re Jugurtha

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa "vuota" Cirta/Baia di Biscaglia. Sembra non vi fossero elementi di terreno degni di nota, secondo le descrizioni della battaglia. Tutto il terreno è Aperto Livello 1.
Bilanciamento: L'armata di Jugurtha è più numerosa, e più orientata alla cavalleria rispetto a *Il Muthul* (incluso in SPQR Deluxe), ed il suo piano di attacco da quattro punti è molto migliore. Ma l'armata di Marius è più grande, e migliore, di quella di Metellus. Il bilanciamento dipende molto su che sorta di tattica adotta ciascun giocatore, ma non è facile battere un romano determinato e capace.
Difficoltà: Questa battaglia dà una situazione di gioco rara: una battaglia su larga scala combattuta come guerriglia. Questo impone una mentalità diversa rispetto all'approccio standard linea contro linea. Le situazioni di comando possono diventare confuse, quando il numida implementa le tattiche mordi e fuggi. I commenti di chi ha testato questa battaglia sono del tipo "non è facile tenere entrambe le parti considerando lo stile di guerra molto diverso".
Tempo di Gioco: E' una partita relativamente rapida, non più di 4 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando del Console Gaius Marius

Pedine: Usate le pedine delle legioni della Fazione Senatoriale e le pedine di Comandante ed Ausiliari della Fazione Cesariana.

L'armata romana è in Rotta di Marcia (vedere le regole sotto). Le unità Scorpio sono poste in modalità Movimento adiacenti a o raggruppate con qualsiasi coorte della Legione indicata. Tutte le unità sono rivolte direttamente verso ovest.

UNITA'	ESAGONO(I)
Marius (OC)	Con o adiacente a qualsiasi unità romana
Praefect (Cav Prf)	
Gaul LN (1-4)	3311, 3313, 3315, 3317
Sulla (SC) [a]	Con o adiacente a qualsiasi unità Romana RC
RC Romana (1-12)	3511, 3711, 3911, 4111, 4311, 4511,
Praefect (Cav Prf)	4711, 4911, 5111, 5311, 5511, 5711
Manlius (SC)	
Tribuno Legione L	3517, 3717, 3917, 4117, 4317, 4517,
L CO (3-8) [b], Aquila L	4717, 4917, 5117, 5317, 5517, 5717
Numidia SK-A (1-3)	
Baleari SK-S (1-3)	
I Legione	3513, 3515, 3613, 3615, 3713, 3715,
1 Scorpio	3813, 3815, 3913, 3915
Legione Galicia	4113, 4115, 4213, 4215, 4313, 4315,
1 Scorpio	4413, 4415, 4513, 4515
XVII Legione	4713, 4715, 4813, 4815, 4913, 4915,
1 Scorpio	5013, 5015, 5113, 5115
III Legion	5313, 5315, 5413, 5415, 5513, 5515,
1 Scorpio	5613, 5615, 5713, 5715
Annius (Prf Fant)	
Romana LI (1-6)	6011, 6013, 6015, 6017, 5913, 5919

[a] Usate la pedina di Sulla con stelle.

[b] Le coorti della Legione "L" sono quelle indicate nelle fonti come coorti Liguri.

Struttura di Comando Romana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Marius è il OC. Sulla e Manlius sono SC. Il giocatore romano può dividere le Legioni tra Sulla e Manlius come desidera con non più di 3 Legioni assegnate a ciascuno. Usate le pedine di Aquila della Legione ad indicare chi comanda cosa. Non si usano i paragrafi delle regole sulle Aquilae 9.82 e 9.85.

Annius è un Prefetto di fanteria per la LI romana ed usa 4.54 per dare ordini a queste unità. Non ha un Valore Strategico, pertanto deve essere entro il Raggio di Comando dell'OC (a parte il primo Turno di Gioco) per emanare un Comando di Linea.

I Numidi e Mori sotto il comando di Re Jugurtha

Pedine: Usate le pedine della Numidia e dei Mori. Tutte le unità numide iniziano fuori mappa, in uno dei gruppi elencati sotto.

UNITA'	ESAGONO(I)
Gruppo Jugurtha	
Jugurtha (OC),	Bordo mappa pre-designato;
Numidia LC (1-5)	vedere Entrata del Numida, sotto
Numidia LC (41-50)	
Gruppo Bocchus	
Bocchus, Mori LC (1-10)	Bordo mappa pre-designato;
Gaetuli LC (1-10)	vedere Entrata del Numida, sotto
Gruppo Aspar	
Aspar, Numidia LC (6-20)	Bordo mappa pre-designato; vedere Entrata del Numida, sotto
Gruppo Volux [b]	
Volux, Mori LI (1-15)	Bordo mappa pre-designato;
Gaetuli LI (1-10)	vedere Entrata del Numida, sotto
Numidia SK-A (1-5)	

[a] La parola "Mori" è un termine moderno per gli abitanti della Mauretania, un regno situate circa nell'odierno Marocco. I Gaetuli, sebbene fossero una tribù separata, erano ufficialmente mercenari numidi; non stavano combattendo per se stessi.

[b] Volux, figlio di Bocchus, arrivò tardi durante la seconda battaglia storica, la fanteria probabilmente muoveva più lentamente dei cavalli. Per questo motivo, vi suggeriamo di far arrivare Volux dal retro (lato est della mappa).

Entrata del Numida

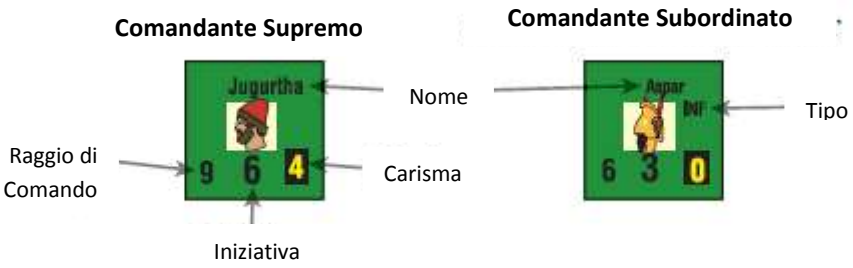
Prima dell'inizio del gioco, il giocatore numida deve pre-assegnare ciascuno dei suoi quattro gruppi ad uno dei bordi della mappa: N, S, E o O. Può assegnare più di un gruppo ad un dato bordo mappa; comunque, il gruppo di Volux deve arrivare dal bordo est. Il giocatore numida non può cambiare il bordo di arrivo predesignato.

Un gruppo viene fatto entrare quando arriva il turno di attivazione del comandante di quel gruppo. Per far entrare un gruppo, il giocatore numida tira un dado nel momento in cui deve entrare. Se il DR è pari o inferiore al Valore di Iniziativa di quel comandante, quel gruppo può entrare. Il giocatore numida può, se lo desidera, ritardare quell'entrata e ritirare nel turno successive. Qualsiasi gruppo che non è entrato per la fine del Turno di Gioco 3 entra nel Turno di Gioco 4 senza tirare il dado.
Se nessun gruppo entra nel Turno di Gioco 1, allora tutti i comandanti romani hanno Finito. Il giocatore numida tira ancora per ciascun comandante. Il DR più basso (in caso di parità ritirate) determina il gruppo che deve entrare in quel Turno di Gioco. il comandante del gruppo che entra in questo modo non può usare il Momentum in questo turno.
NOTA DELL'IDEATORE: Questo è un meccanismo di gioco; non ha nulla a che vedere con la storia.
Nessun gruppo può entrare attraverso il bordo est il Turno di Gioco 1. Un gruppo che entra può farlo attraverso qualsiasi esagono del suo bordo di arrivo, ma le unità devono tutte entrare entro il Raggio di Comando del comandante del gruppo – decidete poi dove entrerà il comandante e contate il raggio da quell'esagono.

REGOLE SPECIALI

Il Sistema di Comando Numida

Il Sistema di Comando Numida tiene conto della fluidità e mobilità dello stile di guerra numida. Il numidi – apparentemente – non combattevano con lo stile lineare di gran parte degli eserciti antichi, il che richiede alcuni nuovi meccanismi di comando. I comandanti numidi hanno un numero limitato di valori rispetto ai comandanti degli altri eserciti.



I valori sono usati come segue:

- **Raggio di Comando:** Come per i comandanti romani. Il raggio al quale il comandante può emanare un Comando.
- **Iniziativa:** Come per i comandanti romani ma no Ordini Individuali.
- **Carisma:** Come per i comandanti romani.
- **Tipo:** Il tipo di unità che il comandante può comandare.

I comandanti numidi non usano Ordini Individuali, Comandi di Linea, né alcuno dei modi del romano per influenzare le unità. Un comandante numida può invece emanare un Comando alle unità. Un Comando consente a tutte le unità di un singolo tipo, entro il Raggio di Comando di quel comandante, di effettuare una di queste azioni:

- Muovere; le unità in grado di lanciare possono farlo.
- Effettuare il Lancio senza muovere.
- Ripristinare colpi come se l'unità ricevesse un Ordine Individuale (5.22#3).

Il comandante può anche usare il suo Raggio di Comando per consentire il Combattimento Ravvicinato (7.33).
NOTA DI GIOCO: I raggi di commando numidi sono alquanto alti se confrontati con gli altri comandanti. Questo riflette, e consente ai giocatori di usare, lo stile di guerra mobile, mordi e fuggi, col quale i numidi erano così abili.
Ogni comandante numida può emanare un Comando per Fase degli Ordini alle unità del Tipo indicato sulla sua pedina, cioè o fanteria (INF) o cavalleria (CAV). Se non vi è alcuna nota, quel comandante (qui, solo Jugurtha) può emanare un Comando a qualsiasi tipo, ma un solo tipo alla volta. Un comandante numida che inizia una Fase degli Ordini in ZOC nemica dimezza il suo Raggio di Comando, arrotondando per difetto. Può ancora emanare un Comando – non si applica quanto previsto da 5.27.
NOTA DI GIOCO: Non vi è gerarchia di comando, pertanto ciascun comandante può agire come il giocatore desidera, indipendentemente dalla Fase degli Ordini.

Capacità e Difetti dell'Armata Numida

Quanto segue si applica a tutte le unità dell'armata numida:

Fase degli Ausiliari: Il giocatore numida non usa la Fase degli Ausiliari.
Movimento: Le unità numide non subiscono alcun Colpo alla Coesione per il movimento, e questo include muovere più di una volta per Turno di Gioco. Si applicano però le penalità per il raggruppamento.
Soppressione & Dispersione: Una LC numida può usare il Lancio H&D (8.3) attraverso un'unità combattente amica (ignorate la LOS e qualsiasi altra restrizione). Comunque, farlo costa all'unità che muove ed a quella ferma 1 Colpo alla Coesione ciascuna.
Combattimento: Un'unità numida che va in rotta viene invece eliminata.

Assetto di Marcia (RM) del Romano

I romani hanno la capacità di muovere la loro intera armata nello stesso momento. Per usare l'Assetto di Marcia (RM), il giocatore romano deve passare con tutti i comandanti sino a quando non tocca al turno del OC. Quando il OC si attiva, se l'attivazione non è stata dovuta ad una Prevaricazione che ha avuto successo, il giocatore romano può dichiarare l'Assetto di Marcia.
Quando lo fa, il giocatore romano può muovere ciascuna sua unità di 12 MP, indipendentemente dal tipo di MA indicata sulla pedina. Si applicano le seguenti restrizioni:

- Le unità devono mantenere la formazione, cioè rimanere nella stessa relazione spaziale rispetto alle altre unità.
- Nessuna unità romana può muovere entro 6 MP da qualsiasi unità numida.
- Non è consentito alcun Momentum – il OC riceve una Fase degli Ordini.
- Le unità non possono fare nulla se non muovere. Non è consentita alcuna formazione speciale.

Il romano può dichiarare l'Assetto di Marcia in qualsiasi momento, se le sue unità rispettano, e rispetteranno, tutti i requisiti sopra esposti. Inoltre:

- Tutte le unità coorte e di cavalleria che usano il RM devono essere entro il raggio da un comandante in grado di comandarle.
- Tutti i i Tribuni/Prefetti devono stare entro il doppio del Raggio di Comando del loro SC o dall'OC.
- Le unità SK possono essere entro il Raggio di Comando di qualsiasi comandante.



Per indicarlo, ponete il segnalino Assetto di Marcia sull'OC nella Fase di Rotta & Ricarica. Se un'unità numida attacca in Combattimento Ravvicinato un'unità di fanteria (non cavalleria) romana mentre è in Assetto di Marcia, e lo fa con Superiorità di Posizione, i Colpi alla Coesione per il romano sono triplicati (non raddoppiati). Se un'unità romana viene attaccata in Combattimento Ravvicinato mentre si trova in Assetto di Marcia, o il giocatore romano non fa nulla durante il suo turno a parte l'Assetto di Marcia, il romani non sono più in RM. Il lancio del numida non ha effetto sull'Assetto di Marcia. I Comandanti di Sezione possono emanare automaticamente Comandi di Legione/Linea nel primo Turno di Gioco nel quale i romani escono dal primo uso (solamente) dell'Assetto di Marcia.
Assetto di Marcia Obbligatorio: Ora diventa interessante. In qualsiasi Turno di Gioco nel quale i romani sono in RM, ed il giocatore numida dichiara che passerà con tutti i suoi comandanti (in sintesi, non fa nulla in quel turno), il romano deve usare l'Assetto di Marcia. La dichiarazione si ha prima della Fase degli Ausiliari.
Il giocatore romano può uscire dal bordo occidentale della mappa mentre è in RM.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità numide si ritirano verso qualsiasi esagono lungo il bordo mappa attraverso il quale sono entrate. Le unità numide possono anche uscire volontariamente dalla mappa lungo il bordo mappa attraverso il quale sono entrate. Non contano come eliminate ma non possono tornare in gioco.
Le unità romane si ritirano verso qualsiasi esagono lungo il bordo occidentale della mappa. Le unità romane possono anche volontariamente uscire dalla mappa lungo il bordo mappa occidentale. Non contano come eliminate ma non possono tornare in gioco.

VITTORIA

NOTA STORICA: Jugurtha sta cercando di danneggiare seriamente i romani; Marius sta cercando di raggiungere i suoi quartieri invernali. Comunque, se può distruggere Jugurtha, tanto meglio.
L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 150 Punti Rotta.
L'armata numida si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 100 Punti Rotta.

Vittoria per Guerriglia

Se, in qualsiasi momento, un giocatore non ha unità rimanenti sulla mappa (questo accade solitamente dal far uscire volontariamente unità fuori dalla mappa, come consentito sopra) la partita termina. Entrambi i giocatori sommano i loro RP per unità eliminate:

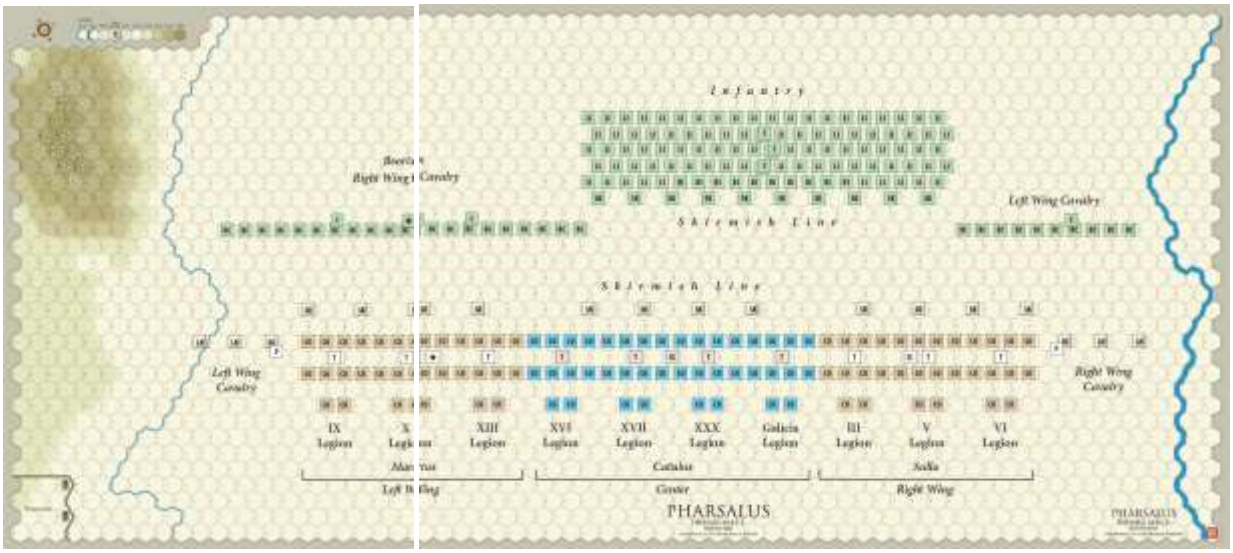
- Se il giocatore numida ha meno RP del romano, ed il romano ha subito almeno 50 RP, vince.
- Se il giocatore romano ha meno RP del numida, sfugge all'imboscata di Jugurtha. Comunque, a meno che il numida non abbia più di 50 RP, Marius, che cerca un esito decisivo, e la concomitante gloria, non sarà felice. In questo caso, considerate la battaglia come pari.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

Per la natura non lineare di questa battaglia, l'unico modo per bilanciare le cose è il Metodo dei Punti Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani*	68	300	424	35%	6.2
Numidi*	75	254	412	25%	5.5
** escluse le unità SK e Scorpio*					

NOTA DELL'IDEATORE: I romani probabilmente avevano superiorità numerica; in termini di gioco i numidi hanno più pedine.



La Battaglia di Vercellae

Gallia Cisalpina, 101 a.C:

Gaius Marius contro Re Beorix dei Cimbri

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: [*N.d.T.: per la riproduzione della mappa più chiara vedere pp. 8-9 del fascicolo degli scenari originario*]. Nessuno sa esattamente dove ebbe luogo la battaglia. Per il gioco, usate le due mappe di Pharsalus con le seguenti modifiche:

- Ignorate tutti i livelli di elevazione
- Ignorate il ruscello ed il terreno Roccioso
- Trattate il fiume Epineus come Ruscello

Nei riferimenti nel piazzamento dello scenario, "N" fa riferimento alla sezione nord della mappa (cioè la mappa grande); "S" fa riferimento alla sezione sud, più piccola.

Bilanciamento: I Cimbri sono molto pericolosi … ma molto fragili. I romani sono favoriti.

Difficoltà: L'armata cimbra/germanica opera in modo diverso rispetto a qualsiasi altra armata che abbiamo incluso nella serie, e ci vuole dell'abilità per gestirla per sfruttarne al meglio i vantaggi. Comprendere i pro e contro del Cuneo, e quando usare il Furore Teutonicus, fa parte della curva di apprendimento.

Tempo di Gioco: Il gioco solitamente raggiunge un momento decisivo circa nel quinto turno. Questo significa circa 5-6 ore di gioco, forse di più.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando del Console Gaius Marius

NOTA DI GIOCO: Abbiamo usato una configurazione di legione 4-4-2, principalmente per rafforzare la seconda linea contro la carica dei barbari. Entro i parametri degli esagoni, sotto, sentitevi liberi di adattare e cambiare la formazione come desiderate.

Pedine: Usate le pedine delle legioni della Fazione Senatoriale delle Legioni XVI, XVII, XXX e Galicia. Il resto delle pedine delle Legioni provengono dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni IX, X e XIII senza la scritta "g". Usate le pedine di Comandante ed Ausiliari della Fazione Cesariana.

I romani si schierano sul lato occidentale della mappa direzionati verso est.

UNITA'	ESAGONO(I)
Linea degli Schermagliatori	
Numidia SK-A (1-4)	
Baleari SK-S (1-4)	N2416-S2411
Numidia SK-J (1-4)	
Cavalleria dell'Ala Sinistra [a]	
Prefetto (Cav Prf)	
Romana RC (1)	N2210, N2212, N2214
Galli LN (1-2)	
Ala Sinistra	
Marius (OC, SC)	
IX Legione	N2216-19, N2016-19, N1817, N1818
X Legione	N2220-23, N2020-23, N1821, N1822
XIII Legione	N2224-27, N2024-27, N1825, N1826
Centro	
Catulus (SC)	
XVI Legione	N2228-31, N2028-31, N1829, N1830
XVII Legione	N2232-35, N2032-35, N1833, N1834
XXX Legione	N2236-39, N2036-39, N1837, N1828
Legione Galicia	N2240-43, N2040-43, N1841, N1842
Ala Destra	
Sulla (SC) [b]	
III Legione	N2244, S2201-03, N2044, S2001-03,S1801, S1802
V Legione	S2204-07, S2004-07, S1805, S1806
VI Legione	S2208-11, S2008-11, S1809, S1810
Cavalleria dell'Ala Destra [a]	
Prefetto (Cav Prf)	
Romana RC (2)	S2213, S2215, S2217
Gaul LN (3-4)	

[a] La cavalleria può essere schierata sulle ali come desidera il romano, ma non ad est della riga 2200.

[b] Usate la pedina di Sulla con 2 stelle.

Schieramento Alternativo: Quale alternativa allo schieramento 4-4-2, suggeriamo che il romano schieri le coorti della sua Ala Sinistra/Destra #9 e #10 a rifiutare sia il fianco sinistro che il destro e di usare le sue coorti del Centro #9 e #10 per sostenere il centro della linea, in quanto le truppe lì non sono dello stesso calibro di quelle sulle ali. Le coorti possono essere schierate ovunque ad occidente della riga di esagoni 18xx inclusa. Questo porrà delle difficoltà al sistema di comando romano, in quanto il romano non riceve altri Tribuni. Comunque, quando la cavalleria cimbra inizierà ad attaccare i vostri fianchi, noterete il beneficio di questo schieramento.

Struttura di Comando Romana

SI usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Marius è sia OC che SC per le Legioni dell'Ala Sinistra. Catulus è il SC per le Legioni del Centro, mentre Sulla è il SC per le Legioni dell'Ala Sinistra. Usate le pedine di Aquila delle Legioni per indicare chi comanda cosa. Non si usano i paragrafi delle regole sulle Aquilae 9.82 e 9.85.

L'Armata Cimbra sotto Re Beorix

Pedine: Usate le pedine dei Cimbri.

UNITA'	ESAGONO(I)
Linea degli Schermagliatori	
Cimbri SK-A (1-10)	N3131-S3105
Cavalleria dell'Ala Sinistra	
Cimbri BC (1-10)	Sulla mappa Sud, ad est della riga di esagoni S2900 inclusa a non più a nord della riga di esagoni
1 Capo (Cav)	S2907
Fanteria	
3 Capi (Inf), Cimbri LI-X (1-32) Cimbri LI J (1-58) Cimbri BI (1-10)	In cinque righe di 20 pedine ciascuna, a partire dalla riga N3231-S3206, e le 4 righe direttamente ad est e dietro di esse.
Cavalleria dell'Ala Destra	
Beorix (TC)	Sulla mappa Nord, ad est della riga di esagoni S2900 inclusa a non più a sud della riga di esagoni

Cimbri BC (11-30) N2930.
2 Capi (Cav)

Comando dei Cimbri

L'armata dei Cimbri usa le regole del Comando Tribale (4.6). Beorix è il TC per i Cimbri. I Capi dei Cimbri (Inf) possono comandare BI e/o LI solamente, mentre i Capi Cimbri (Cav) possono comandare solo BC. Gli SK possono essere attivati nella Fase degli Ausiliari. Beorix può comandare la fanteria (inclusi gli SK) o la cavalleria, ma non entrambe in qualsiasi singola Fase degli Ordini.

REGOLE SPECIALI

Esclusione di Regole

La regola 9.6 Ferocia dei Barbari non si usa per i Cimbri.

Capacità delle Unità Cimbre

Asce: Vedere la Tabella del Lancio.
Arcieri: Sembra che i Cimbri avessero sviluppato un arco molto migliore e più efficace di quello usato nel Mediterraneo, probabilmente un antenato dell'arco lungo. Pertanto, gli arcieri cimbri ricevono un DRM -1 a tutti i tiri di dado per il lancio.
Fanteria Leggera: La LI Cimbra non può usare il lancio di Soppressione & Dispersione (8.3). Le Coorti devono effettuare il controllo Pre-Assalto quando sono attaccate da LI Cimbra (8.43).

Il Cuneo

La fanteria cimbra (non la cavalleria) di qualsiasi tipo anche misto, può usare il Cuneo in qualsiasi momento, se le unità rispettano i requisiti di formazione e comando:
Formazione: Un Cuneo impone la presenza di, almeno all'inizio, da 6 a 15 unità BI e/o LI. Le unità sono disposte da 5 a 5 file: 1 nella prima, 2 nella seconda, 3 nella terza, 4 nella quarta e 5 nella quinta. Possono assumere questa formazione in qualsiasi momento.
Requisiti di Comando: Il Cuneo è trattato come una Linea. Comunque, affinché le unità rimangano in formazione di Cuneo, il comandante che comanda il Cuneo deve essere raggruppato con un'unità nella riga 1 o 2.
Combattimento Ravvicinato del Cuneo: Un Cuneo può usare il Combattimento Ravvicinato del Cuneo se, all'inizio del segmento del Combattimento Ravvicinato, l'unità di punta (fila 1) è adiacente ad un'unità nemica, e quest'ultima è nella ZOC dell'unità di punta. Se questo requisito viene rispettato, tutte le unità nel Cuneo devono ora tentare di attaccare in Combattimento Ravvicinato, facendolo ad ondate come segue:

- L'unità di punta risolve il suo Combattimento Ravvicinato completamente, completando i punti da 8.43 a 8.47.
- La seconda fila deve ora avanzare della sua MA stampata sino a quando non arriva adiacente ad un'unità nemica o termina gli MP. Non può cambiare direzione durante il movimento. Dopo il movimento, il giocatore romano può effettuare il lancio di Reazione in Entrata secondo 8.21 e poi le unità della seconda fila possono Lanciare. Al completamento di tutto il lancio, le unità della seconda fila risolvono i loro Combattimenti Ravvicinati completando i punti da 8.43 a 8.47, effettuando il punto 8.43 per tutte le unità, poi 8.44, ecc.
  NOTA DI GIOCO: E' importante ricordare che le unità in un attacco in Cuneo devono continuare a muovere sino a quando non hanno terminato gli MP o raggiunto un'unità nemica. Con Furore Teutonicus, questo significa che la fanteria può avere una MA di 6.
- La terza fila e le successive proseguono con la stessa procedura, come la seconda fila, sino a quando tutte le unità nel Cuneo hanno mosso.
- Le unità che muovono nel Cuneo possono, quale eccezione alle regole sul raggruppamento, muovere attraverso una (ed una soltanto) unità amica al costo di +1 MP per farlo. Inoltre, l'unità ferma (solamente) subisce 1 Colpo alla Coesione.
- Quale eccezione ad 8.41, un'unità difendente può essere attaccata nel Combattimento Ravvicinato più di una volta per segmento di Combattimento Ravvicinato, ma una sola volta per ondata.
- Il comandante del Cuneo deve muovere – e rimanere con – l'unità di punta o un'unità nella seconda fila. Comunque, al completamento del Combattimento Ravvicinato del Cuneo, quel comandante può – se il giocatore lo desidera, ed il comandante sarebbe normalmente in grado di fare – muovere sino a 4 esagoni. Può lasciare una ZOC nemica nella quale inizia. Questo non conta per la sua normale MA.

Il movimento durante il Combattimento Ravvicinato in Cuneo è in aggiunta a qualsiasi movimento durante il precedente Movimento/Lancio e non causa 1 Colpo alla Coesione per 6.13.

Furore Teutonicus

La BI/LI cimbra può usare il Furore Teutonicus (FT) solo se terminerà il movimento adiacente ad un'unità nemica. Se in Cuneo, questo requisito è rispettato se l'unità di punta termina il movimento in ZOC nemica. Il giocatore dei Cimbri designa che l'unità è sotto FT all'inizio del suo movimento. Se un'unità in Cuneo ricevere il FT, tutte le unità devono riceverlo. Gli effetti del FT sono:

- La BI/LI cimbra ha una MA di 6 se non ha alcun Colpo alla Coesione.
- Quando effettua il Combattimento Ravvicinato sotto FT, tutte le unità difendenti subiscono un DRM +1 al loro controllo TQ Pre-Assalto mentre l'unità FT gode di un DRM -1 al suo controllo TQ Pre-Assalto.
- Le unità LI sotto FT devono attaccare in Combattimento Ravvicinato.

Impetuosità

Quando una BI/LI dei Cimbri subisce un Colpo alla Coesione da Lancio nemico durante una Fase degli Ordini romana, il giocatore dei Cimbri tira il dado. Se il DR è pari o inferiore rispetto alla TQ dell'unità, non accade nulla. Se superiore, ponete un segnalino Impetuosità/Deve Attaccare su quell'unità. Se l'unità è entro il Raggio degli Ordini da un comandante, implementate un DRM -1.
Non è necessario alcun tiro di dado se l'unità è:

- già in ZOC nemica, oppure
- raggruppata con o adiacente ad un comandante amico, oppure:
- subisce il lancio dai suoi lati di esagono di retro.

All'inizio della successiva Attivazione di Comandante cimbro, anche se è nel Turno di Gioco successivo, tutte le unità con segnalini Impetuosità sono mosse in una linea il più retta possibile per ingaggiare in combattimento ravvicinato l'unità nemica più vicina armata con armi da lancio. Questo movimento non fa parte della Fase degli Ordini del comandante attivato, ma è aggiuntiva a questa. Dopo che tutti i Cimbri Impetuosi hanno mosso, l'attivazione del Comandante prosegue normalmente. Tutto il combattimento ravvicinato viene risolto nella sua normale sequenza. Quando un'unità con segnalino Impetuosità/Deve Attaccare ingaggia il Combattimento Ravvicinato, rimuovete il segnalino.

Caldo

Il giorno della battaglia, in qualche momento di agosto, era caldo ed umido. I Cimbri, essendo del Nord, non erano abituati al caldo, ed i suoi effetti snervanti si sentivano. Pertanto, a partire dal Turno di Gioco 3, tutti i controlli TQ che coinvolgono unità BI/LI subiscono un DRM +1. Questo include i controlli influenzati dal Furore Teutonicus. A partire dal Turno di Gioco 5, questo DRM diventa invece +2.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane si ritirano verso il bordo occidentale della mappa. Le unità cimbre si ritirano verso il bordo est della mappa.

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 240 Punti Rotta.
L'armata cimbra si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 165 Punti Rotta.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

Usate il Metodo dei Punti Rotta. I Cimbri necessitano di ulteriore aiuto:

- non usate la regola del Caldo, e/o:
- date ai Cimbri un Rapporto di Rotta del 25% per un livello di ritirata di 205 punti

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	117	531	697	35%	6.2
Cimbri	140	860	812	20%	5.9

La Battaglia di Chaeronea

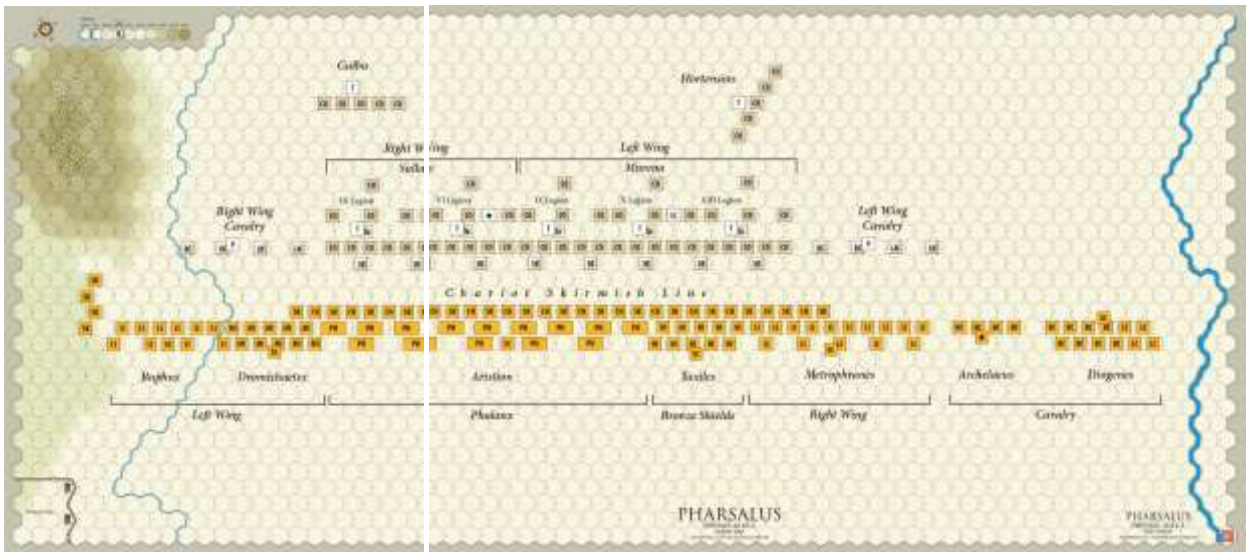
Boeotia, Grecia, 86 a.C.

Sulla vs. il Generale Mitridatico Archelaeus

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: [*N.d.T.: per la riproduzione più chiara della mappa vedere pp. 12-13 del fascicolo degli scenari originario*]. Si usa la mappa di Pharsalus. Si mantiene tutto il terreno, con l'eccezione che ignorate il piccolo ruscello ed il Campo di Pompeo nella mappa nord. Inoltre, trattate tutti gli esagoni di Livello 2 o superiori come Terreno Sconnesso. Il fiume Epineus è ora il fiume Cephisus. Nei riferimenti nel piazzamento dello scenario, "N" fa riferimento alla sezione nord della mappa (cioè la mappa grande); "S" fa riferimento alla sezione sud, più piccola.
Bilanciamento: Nonostante la differenza di forza e fronte, lo scadente sistema di comando pontino ed il generale basso livello di qualità delle truppe rende la versione "storica" una facile vittoria romana, sebbene con qualche pericolo. Suggeriamo quindi di usare le regole per il Gioco Competitivo.

Difficoltà: Non più difficile di altri grandi scenari della serie. Gran parte della difficoltà sta nel prendere decisioni.
Tempo di Gioco: Una lunga serata, circa 5 ore, sebbene la battaglia non dovrebbe durare più di 5 o 6 Turni di Gioco.



SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando di Cornelius Sulla

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni IX, X, XIII, e XIV senza la scritta "g".

Importante! *Tutte le Coorti romane – eccetto quelle della XIV Legione – iniziano Esaurite. Questo riflette le perdite subite da Sulla nell'assedio di Atene.*

UNITA'	ESAGONO(I)
Linea degli Schermagliatori	
Numidia SK-A (1-6) Baleari SK-S (1-2)	in qualsiasi esagono tra N2718-N2739 inclusi
Cavalleria dell'Ala Destra	
Prefetto (Cav Prf) Galli LN (1-2) Romana RC (1-2)	N2809, N2811, N2813, N2815
Ala Destra	
Sulla (OC, SC) [a], Aquila III e VI	con o adiacenti a qualsiasi unità romana
Tribuno III, Tribuno VI	con o adiacenti a qualsiasi CO della loro Legione
III CO (1-5)	N2817-N2821
VI CO (1-5)	N2822-N2826
Tribuno Galba XIV CO (1-5)	N3716-N3720
Ala Sinistra	
Murena (SC), Aquila IX, X, e XIII	con o adiacenti a qualsiasi unità romana
Tribuno IX, Tribuno X Tribune XIII	con o adiacenti a qualsiasi CO della loro Legione
IX CO(1-5)	N2827-N2831
X CO(1-5)	N2832-N2836
XIII CO (1-5)	N2837-N2841
III CO (6-8), VI CO (6-8) IX CO (6-8), X CO (6-8) XIII CO (6-8)	in qualsiasi esagono tra N3017-N3041 inclusi
IX CO (9), X CO (9) III CO (9), VI CO (9)	in qualsiasi esagono tra N3117-N3141 inclusi

XIII CO (9)	
Tribune Hortensius III CO (10), VI CO (10) IX CO (10), X CO (10) XIII CO (10)	N3538, N3639, N3739, N3840, N3940
5 Scorpio	ovunque ad est della riga 29xx inclusa
Cavalleria dell'Ala Sinistra	
Prefetto (Cav Prf) Germanica BC (1-2) Galli LN (3-4)	ovunque nell'Ala Sinistra ad est della riga 28xx inclusa

[a] Usate la pedina di Sulla con 3 stelle. Storicamente, Sulla comandò la destra romana, Murena la sinistra.

NOTA DELL'IDEATORE: Abbiamo usato la configurazione delle legioni 5-3-1. Questo consente all'armata di Sulla di non essere così aggirabile come sarebbe usando 4 coorti sul fronte, e consente anche lo schieramento di riserve come indicato dalle fonti. Le Legioni possono essere schierate nella linea come il giocatore desidera. Entro i parametri degli esagoni, sotto, sentitevi liberi di adattare e cambiare la configurazione come desiderate.

Struttura di Comando Romana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Sulla è sia OC che SC per l'Ala Destra. Murena è il SC dell'Ala Sinistra. Il giocatore romano può invece usare le assegnazioni di legione sopra, dividendo le Legioni tra Sulla e Murena come desidera, con non più di 4 Legioni a ciascuno di essi. Usate le pedine di Aquila della Legione per indicare chi comanda cosa. I paragrafi delle regole sulle Aquiale 9.82 e 9.85 non si usano.

Galba è il Tribuno per la parziale XIV Legione. Hortensius è il Tribuno per le 5 CO #10. Queste coorti sono trattate come una Legione separata sotto il comando di Hortensius. Nessuna viene assegnata ad un Comandante di Sezione. Entrambi usano 4.51 per comandare le loro unità, comunque, Hortensius e Galba possono emanare un Comando di Legione nella loro Fase degli Ordini iniziale senza essere entro il raggio da un SC.

L'Armata del Ponto di Mithridates Eupator VI sotto il comando del Generale Archelaeus

NOTA DELL'IDEATORE: Le informazioni sullo schieramento di Archelaeus sono frammentarie, sebbene sappiamo che gran parte (se non tutta) la sua cavalleria e gran parte della sua fanteria leggera era sull'estrema destra. Questa è, dopotutto, un'armata di stile macedone, e l'abbiamo schierata come tale. Sappiamo bene che le due linee erano alquanto ravvicinate in quanto, sembra, i carri di Archelaeus non riuscirono a prendere velocità sufficiente per operare con successo. Ancora, sentitevi liberi di improvvisare entro i parametri delle linee indicati.

Pedine: Usate le pedine del Ponto.

UNITA'	**ESAGONO(I)**
Schermagliatori Distaccati	
Ponto SK-S (1-4) [a]	N2604, N2503, N2404, N2303
Linea Carri-Schermagliatori	
Ponto SK-S (5-6) Creta SK-A (1-3) Ponto SK-A (1-10)	N2415-N2443 (solo esagoni dispari)
Ponto CH (1-14) [b]	N2416-N2442 (solo esagoni pari)
Ala Sinistra	
Buphus, Tracia LI (1-4) Cappadocia LI (1-6)	N2305-N2310, N2205-N2211 (solo esagoni dispari)
Drmchtes, Phrygia MI (1-5) Galatia MI (1-5)	N2311-N2315, N2212-N2216
Falange	
Aristion Schiavi PH (1-7) Greci PH (1-4) Macedoni PH (1-3) [c]	N2316-N2333, N2218-N2219, N2221-N2222, N2224-N2225, N2227-N2228, N2230-N2231
Scudi di Bronzo	
Taxiles, Ponto HI (1-10) [d]	N2334-N2338, N2234-N2238
Ala Destra	
Mtphrnes Bythnia LI (1-8)	N2339-S2304, N2240- S2204 (solo esagoni pari)
Cavalleria	
Archelaeus (OC) Ponto HC Cat (1-4)	S2306-S2309
Diogenes Bessia RC (1-2) Dardania RC (1-2) Galatia RC (1-2)	

Grecia RC (1)	S2311-S2316, S2212-S2217
Macedone RC (1)	
Siria LC (1)	
Asia LC (1)	
Cappadocia LC (1)	
Tracia LC (1)	

[a] Sembra che Archelaeus avesse degli uomini sulla piccola montagna sulla quale stava Chaeronea. Non fecero molto nella battaglia.

[b] Plutarco afferma che i 96 carri falcati di Archelaeus (6-7 per SP) non poterono raggiungere velocità sufficiente per avere impeto e furono letteralmente cacciati dal campo di battaglia in modo ridicolo. Appiano afferma semplicemente che i romani usarono quello che noi indichiamo con "superamento", lasciandoli passare attraverso di essi ed uccidendoli con i pila. In ogni caso, si rivelarono totalmente inutili.

[c] Queste sono Falangi "ortodosse", non solo HI ammassata.

[d] Gli Scudi di Bronzo. Curiosamente, mentre Plutarco cita molto queste unità, Appiano non le nomina nemmeno. Probabilmente discendenti dei classici Ipaspisti macedoni.

Comando del Ponto

L'armata del Ponto usa il Sistema di Comando del Ponto (4.7). Archelaeus è il OC. I rimanenti comandanti sono Comandanti Subordinati. Tutti i Comandanti Subordinati hanno lettere indicanti restrizioni di comando, quindi possono influenzare solamente le unità (ordini, consentire il Combattimento Ravvicinato, ecc.) del tipo indicato sulla loro pedina.

Disponibilità del Comando di Linea del Ponto

1. HC*
2. LC, RC*
3. SK*
4. CH*
5. PH
6. HI
7. MI
8. LI

** Vi può essere un esagono di intervallo tra un'unità e l'altra della stessa Linea. L'esagono di intervallo non può essere occupato da un'unità nemica o da un'unità amica non in grado di partecipare a quella Linea.*

Le unità SK e CH sono usate solitamente nella Fase degli Ausiliari (vedere sotto); comunque, possono ricevere un Comando di Linea. Il giocatore del Ponto può usare la Fase degli Ausiliari per i suoi Schermagliatori o i suoi Carri … ma non nello stesso Turno di Gioco.

Iniziativa

Storicamente, Archelaus iniziò la battaglia con una carica dei Carri, quindi il giocatore del Ponto agisce per primo nella Fase degli Ausiliari del Turno di Gioco 1.

SCENARI CON SCHIERAMENTO LIBERO

I giocatori possono liberamente sperimentare vari schieramenti entro i seguenti parametri:

- il giocatore romano non si può schierare più ad ovest della fila di esagoni 27xx, né il giocatore del Ponto può schierarsi più ad est della fila di esagoni 24xx.
- I giocatori possono schierarsi non più vicino di 4 esagoni al loro bordo di ritirata.
- Il giocatore del Ponto si schiera per primo.

REGOLE SPECIALI

Carri Falcati

Si applicano le seguenti capacità e restrizioni alle unità CH:

- Possono cambiare direzione di 1 solo vertice per esagono al costo di 2 MP per vertice.
- Possono usare la Ritirata Ordinata ma subiscono 1 Colpo alla Coesione automatico.
- Possono ignorare i Controlli TQ Pre-Assalto quando effettuano un attacco in movimento e quel movimento comprende 5 o più esagoni in linea retta.
- Un'unità che difende da un'unità CH in Combattimento Ravvicinato subisce un DRM +1 al suo controllo TQ Pre-Assalto.
- Le unità CH che vanno in Rotta sono invece eliminate.

Passaggio Attraverso dei Carri.

Un'unità CO, quando viene attaccata in Combattimento Ravvicinato da un CH che muove, attraverso i suoi esagoni Frontali, può consentire all'unità CH attaccante di Passare Attraverso se la CO ha un esagono di Retro vuoto. Il Passare Attraverso non è consentito se vi è più di un'unità attaccante, oppure se la CO era in ZOC nemica all'inizio della Fase degli Ordini, oppure la CO non ha un esagono di Retro vuoto.

Il Passare Attraverso è consentito se vi sono due coorti difendenti e nessuna era in ZOC nemica all'inizio della Fase degli Ordini, e vi è un esagono di Retro vuoto. Questa decisione deve essere presa prima del tiro di dado del controllo TQ Pre-Assalto.
Se il giocatore romano decide di non fare Passare Attraverso, il Combattimento Ravvicinato procede normalmente. Altrimenti, effettuate il Combattimento Ravvicinato, ma dimezzate (per difetto) tutti i Colpi alla Coesione all'unità CO, e riducete i Colpi alla Coesione all'unità CH di 1. Nell'ultimo punto, il Crollo (8.47[3]), se nessuna unità è andata in Rotta, ponete il CH in uno degli esagoni di Retro vuoti del difensore (a scelta del giocatore CH), mantenendo la sua direzione. Le unità CO effettuano poi un Controllo post-Passare Attraverso. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza. L'unità CH ha poi Finito e non può ricevere ordini per il resto del Turno di Gioco. usate un segnalino *Inseguimento Finito* per indicare tale stato.

Cavalleria Catafratta

Le regole che seguono differenziano la cavalleria catafratta dalla normale HC:

- Nessun tipo o classe di unità romana è Superiore in Difesa (DS) nei confronti della Cavalleria Catafratta.
- La cavalleria Catafratta paga un costo di 2 MP per vertice di cambio di direzione.

La Fortuna di Sulla

La fortuna di Sulla era, almeno secondo lui, leggendaria. Sembra che fosse sempre nel posto giusto al momento giusto, sebbene pensiamo che sia più un caso della massima napoleonica che sostiene che la Fortuna è un residuo della Pianificazione. Per rappresentarlo, anche se Sulla non si avvicina nemmeno lontanamente ad un Comandante di Élite, il romano può usare la Fase degli Ordini di Iniziativa di Élite una volta per partita.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane si ritirano verso il bordo orientale della mappa. Le unità del Ponto si ritirano verso il bordo occidentale della mappa.

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 150 Punti Rotta.
L'armata del Ponto si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 125 Punti Rotta.
Le unità CH ed SK valgono 1 RP. Le unità PH valgono il doppio della loro TQ in RP.

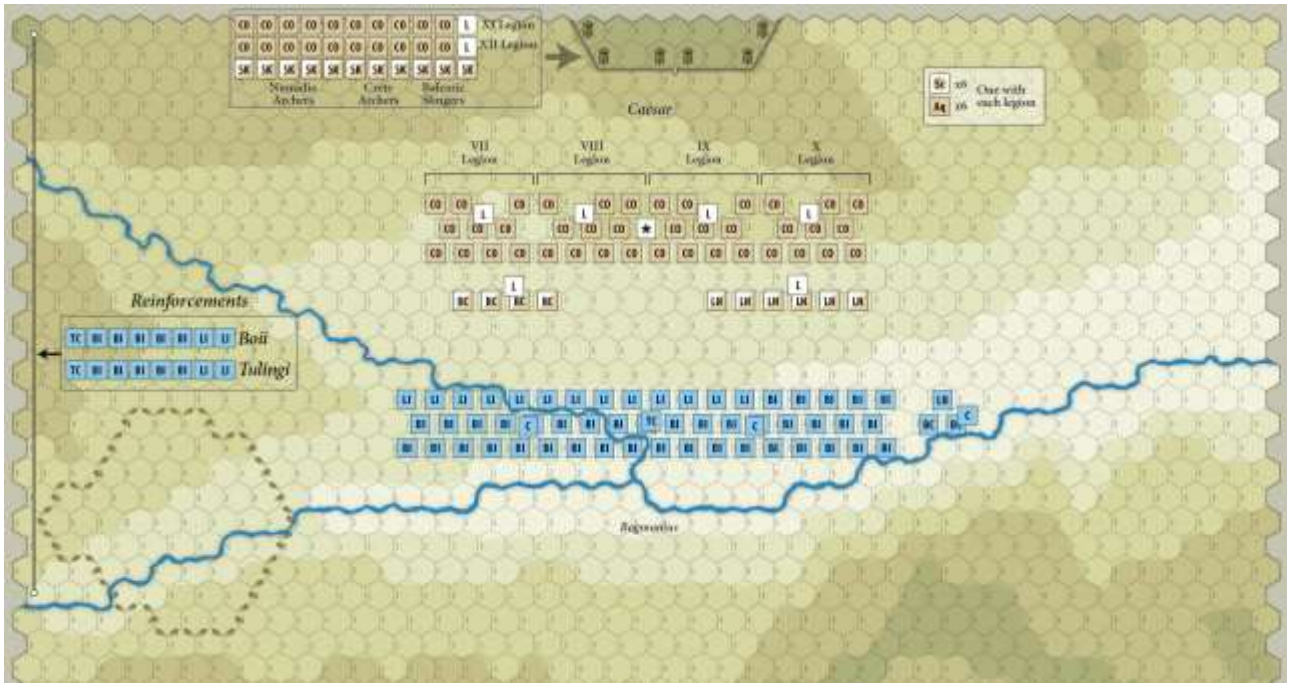
SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

- Usate il Metodo dei Punti Rotta.
- Usate l'opzione di schieramento libero. Il giocatore del Ponto riceve un DRM -1 a tutti i tiri di dado per il Comando di Linea.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	71	309	434	35%	6.5
Ponto	108	508	490	25%	4.6

LE GUERRE GALLICHE DI CESARE

BIBRACTE, *58* a.C. (CdG)
IL RENO, *58* a.C.(CdG)
IL SABIS, *57* a.C.(CdG)
BAIA DI BISCAGLIA, *56* a.C.(CdG)
BRITANNIA, *55* a.C.(CdG)
LUTETIA, *52* a.C.(CdG)
GERGOVIA, *52* a.C.(Gergovia)



La Battaglia di Bibracte

Oppidum degli Aedui, Gallia sudorientale, 58 a.C.
Giulio Cesare vs. gli Helvetii, Boii e Tulingi

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: La mappa di Bibracte si basa sulla versione dettagliata che si trova nell'atlante Kromayer-Veith dei Campi di Battaglia Antichi (e sul libro di T. Rice Holmes) che, a sua volta, si basa sul lavoro del Colonnello Stoffel per Napoleone III. Il sito è a circa due miglia a nordovest della cittadina di Tolone sul fiume Arroux (Toulon-sur-Arroux).
Bilanciamento: Molto dipende dai Boii e Tulingi, e come il giocatore degli Helvetii gestisce la sua armata. La fanteria barbara non è un problema per le legioni veterane; hanno buona TQ, ma possono andare in rotta facilmente. Favorisce il giocatore di Cesare.
Difficoltà: Standard per il sistema in termini di regole. Giocare col Gallo è però una bella sfida, specialmente nell'usare la regola della Ritirata e Raggruppamento.
Tempo di Gioco: Molto dipende da quando il giocatore gallico fa entrare i suoi Boii e Tulingi. Questo significa solitamente 4-6 ore di gioco.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni VII, IX, e X con la scritta "g". Usate le pedine delle Legioni XI e XII Reclute. Le unità CO si raggruppano una per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC) [a]	3422

P. Considius (Legato), Galli LN (1-6) L. Aemilius (Legato), Galli RC (1-4)	ovunque tra 3115-3129 inclusi [b]
VII CO (1-4), VIII CO (1-4) IX CO (1-4), X CO (1-4), 4 Legati	3314-3329
VII CO (5-7), VIII CO (5-7) IX CO (5-7), X CO (5-7)	3415-3429
VII CO (8-10), VIII CO (8-10) IX CO (8-10), X CO (8-10)	3514-3529
Aquila VII, VIII, IX, e X	con qualsiasi CO nella sua Legione
Labienus, 1 Legato, **XI Legion** [d], **XII Legion** [d] Numidia SK-A (1-5) Crete SK-A (1-3) Balearic SK-S (1-3)	entro il campo romano [c]
6 Scorpio	1 Scorpio con una CO in ciascuna Legione

[a] Usate la pedina J. Caesar Gallia [*Gaul*].
[b] Cesare afferma di aver schierato la sua cavalleria per "sostenere l'attacco nemico" e che fu, all'inizio della battaglia, "cacciata indietro" quando gli Helvetii iniziarono la loro avanzata. Ecco perché è schierata sul fronte, invece che sulle ali come al solito.
[c] Queste unità possono eccedere le restrizioni al raggruppamento quando si schierano. Vedere le regole, sotto, per il loro (non)uso.
[d] Usate la Legione Recluta.

Struttura di Comando Romana

Non vi sono i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Caesar è il OC. Eccetto per i due Legati della cavalleria, il giocatore romano può assegnare qualsiasi Legato (che non sia T. Labienus) con la parola chiave "Gallia" a ciascuna delle Legioni, come desidera. Le regole sull'Aquila da 9.82 a 9.85 sono in essere.

Gli Helvetii [a]

Pedine: Usate le pedine degli Helvetii.

UNITA'	**ESAGONO(I)**
Bagmanius (TC) 2 Capi Helvetii [b] Helvetii LI (1-13) Helvetii BI (1-40)	in 3 file: 2713-2730, 2614-2630, 2513-2530 la LI deve essere nella fila frontale
1 Capo Helvetii [b] Helvetii BC (1-2) Helvetii LN [c]	ovunque entro 3 esagoni da una BI o LI degli Helvetii

Rinforzi

Boii: Blotto (TC)
Boii BI (1-5)
Boii LI (1-2)
Tulingi: Vivisectix (TC)
Tulingi BI (1-5)
Tulingi LI (1-2)
Vedere Rinforzi Boii e Tulingi

[a] Non vi è un'indicazione specifica su come si schierarono gli Helvetii, a parte che era nella solita densa linea retta con alcuni giavellottisti sul fronte. Riguardo a questi ultimi, mentre sono menzionati specificamente in Cesare, le tribù dell'epoca usavano raramente unità di tipo schermagliatore. È probabile che queste fossero più LI che BI.
[b] Non abbiamo nomi per i comandanti degli Helvetii, il loro capo Orgetorix era morto prima della battaglia. Un capo guerriero, Divico, è menzionato, ma sembra un anziano ridotto a stato di inviato. I nomi dei Capi sulle pedine sono inventati per distinguere un Capo dall'altro.
[c] Il contingente di cavalleria degli Helvetii era alquanto ridotto in quanto non erano molto interessati a quest'arma. Uno si chiede come facessero a battere costantemente i Germani, come Cesare afferma, senza una significativa arma di cavalleria. Ci si chiede inoltre quanto Cesare sia sincero in quest'affermazione. Forse il peso del loro numero (gli Helvetii erano una tribù molto più numerosa rispetto ai Germani in quell'epoca) faceva la differenza.

Struttura di Comando degli Helvetii

Usate le regole del Sistema di Comando Tribale (4.6). Bagmanius, Blotto, e Vivisectix sono i Capi Tribali degli Helvetii, Boii e Tulingi, rispettivamente. Non vi è un OC per tutta l'armata. Gli Helvetii hanno tre Capi: Ambidextrus, Vasico, e Duffix. All'inizio del gioco, il giocatore degli Helvetii assegna un Capo al comando della cavalleria e gli altri due Capi al comando della fanteria per tutto lo scenario. Tutte le tribù iniziano la partita con la Ferocia dei Barbari (9.6) ed Impetuosità del Gallo (9.7).

Rinforzi dei Boii e Tulingi

Questi rinforzi Boii e Tulingi sono disponibili al giocatore degli Helvetii a partire da qualsiasi Turno di Gioco dopo il Turno di Gioco nel quale l'armata degli Helvetii ha effettuato la Ritirata e Raggruppamento (vedere sotto). Le unità entrano attraverso qualsiasi sei esagoni contigui lungo il bordo nordoccidentale della mappa tra gli esagoni 1900-4200. Usano il Valore di Iniziativa dei loro comandanti per determinare quando entrano durante il Turno di Gioco. I Boii e Tulingi entrano con la Barbari ed Impetuosità.
Immediatamente dopo aver mosso le due tribù sulla mappa, il giocatore degli Helvetii rimuove 1 Colpo da ciascuna delle sue unità, se ne hanno.

REGOLE SPECIALI

Ritirata/Raggruppamento degli Helvetii

Le manovre nel mezzo della battaglia effettuate dagli Helvetii furono alquanto inusuali per le tribù, in quanto ebbero la presenza di spirito di ritirarsi e poi di raggrupparsi per combattere ancora. All'inizio di qualsiasi Turno di Gioco nel quale gli Helvetii hanno 60 Punti Rotta in unità eliminate e/o in Rotta, il giocatore può annunciare che si sta Ritirando per Raggrupparsi. Questo cambia la Sequenza di Gioco per il Turno di Gioco a due Fasi, come sotto indicato, ma solo per quel Turno di Gioco.
Fase degli Helvetii: Quando viene annunciata una Ritirata, il giocatore degli Helvetii deve ridisporre tutte le sue unità, come se fosse l'inizio della partita. Lo fa spostando tutte le sue unità in qualsiasi esagono di Livello 4 o 5 a sud del fiume. Devono essere ridisposti in una formazione a tre linee (seguendo lo schema dello schieramento originario), nessuna linea può essere più lunga di un'unità rispetto all'altra. La cavalleria può essere rischierata ovunque a sud del fiume. Tutte le unità sono automaticamente recuperate (usate la Tabella del Recupero per determinare il numero di Colpi) e hanno ancora Ferocia dei Barbari ed Impetuosità.
Fase Romana: Quando il giocatore degli Helvetii ha terminato il suo rischieramento, il giocatore romano può ora:

- Tentare di Recuperare le unità in Rotta usando qualsiasi metodo esposto in 10.3 con un DRM -1 aggiuntivo.
- Muovere tutte le sue unità non in rotta di tutta la loro MA.
- Le unità nel suo Campo, sotto il comando di Labienus, non possono muovere. Vedere sotto.

Al termine di questa procedura, iniziate un nuovo Turno di Gioco normale.

Il Campo Romano

Il giocatore romano può attivare Labienus e l'altro Legato in qualsiasi momento dopo che i Boii e Tulingi sono entrati in gioco. comunque, indipendentemente dalla presenza di questi, il livello di ritirata romano rimane uguale. Inoltre, se dovete vincere usando le riserve, non siete affatto Cesare.

Il Lager degli Helvetii

Il lager fu usato solo come ultimo luogo di difesa dagli Helvetii, a quel punto venne assaltato da Cesare, molto dopo che la battaglia era terminata. Durante la battaglia, qualsiasi unità degli Helvetii (ma non dei Boii o Tulingi) può entrare nel lager. Le unità in rotta possono essere recuperate da qualsiasi capo degli Helvetii entro il lager, a quel punto possono uscirne. Comunque, mentre sono lì, contano come Punti Rotta quando si determina la ritirata dell'armata.

DIREZIONE DI RITIRATA

Gli Helvetii si ritirano verso, e dentro, il lager. I Boii e Tulingi si ritirano verso il bordo sud della mappa.
Le unità romane che non si ritirano verso la loro Aquila si ritirano verso il bordo nord della mappa. Non possono ritirarsi nel campo fortificato.

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 115 Punti Rotta. Trattate le unità CO in rotta adiacenti alla loro Aquila o dentro il campo come eliminate per questo fine. L'uso della XI o XII Legione, o degli ausiliari del campo, non cambia questo valore.
L'armata degli Helvetii si ritira per tribù:

- Gli Helvetii si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 90 Punti Rotta.
- I Boii si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 10 Punti Rotta.
- I Tulingi si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 10 Punti Rotta.

Quando una tribù si ritira, rimuovete le sue unità dalla mappa.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

- Usate il Metodo dei Punti Rotta.
- Consentite alle BI/LI galliche con Impetuosità di usare la Ritirata Ordinata.

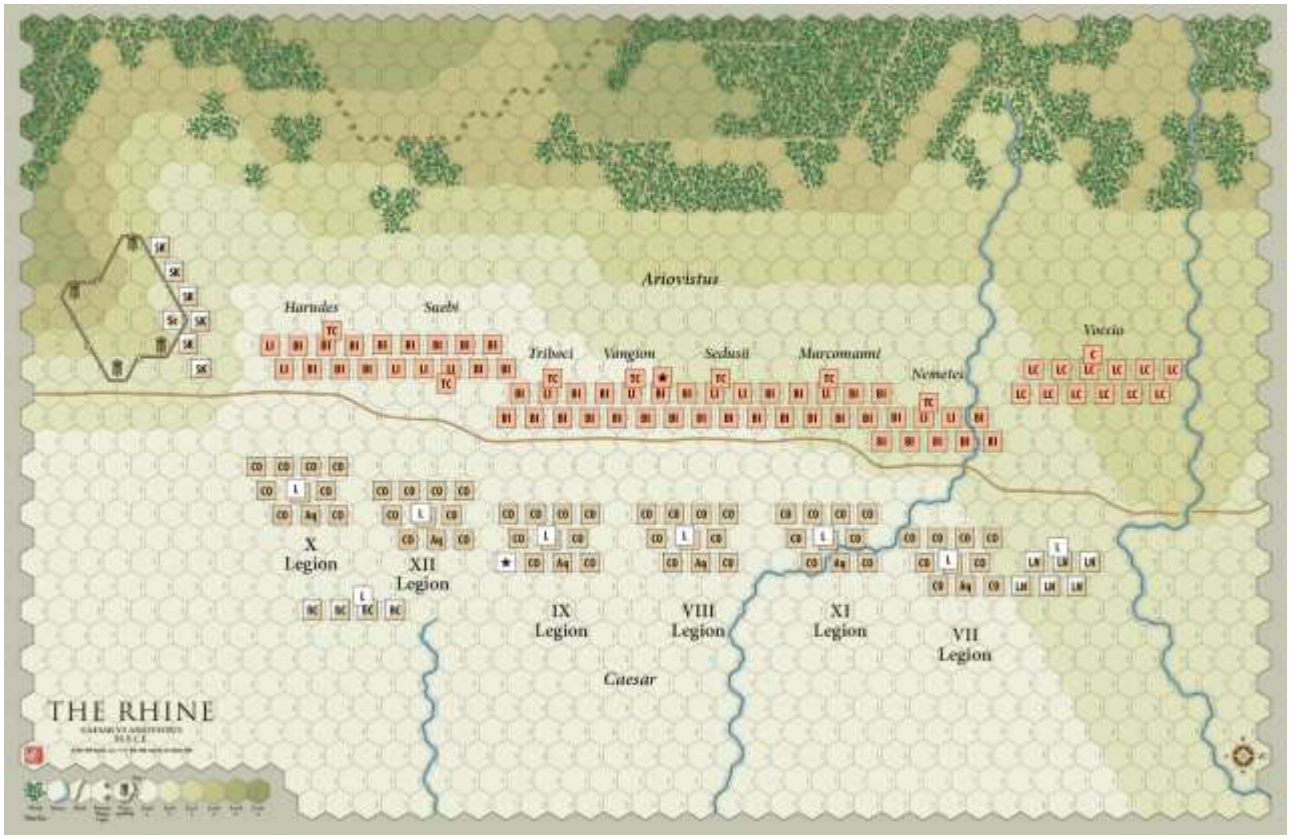
- Modificate il livello di ritirata degli Helvetii a 110 Punti Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	50	240	333	35%	6.7
Helvetii	56	359	362	25%	6.5
Boii	7	40	44	25%	6.3
Tulingi	7	40	44	25%	6.3

Il Reno

In qualche luogo della Gallia Orientale, 58 a.C.

Giulio Cesare vs. Ariovistus e le Tribù Germaniche



NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa del Reno.
Bilanciamento: I romani sono ampiamente favoriti qui, principalmente perché Ariovistus non sta schierando la sua cavalleria come al solito. Per aiutare i Germani suggeriamo di usare le regole opzionali sulla Cavalleria Germanica.
Difficoltà: Scontro frontale testa a testa.
Tempo di Gioco: Una seduta, circa 4 ore o più.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni VII, IX, e X con la scritta "g". Usate le pedine delle Legioni XI e XII Reclute. Le unità CO si raggruppano una per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC) [a]	con o adiacente a qualsiasi unità romana
Legato, Gallia LN (1-6) [b]	3206-3208, 3306-3308
Legato, VII CO (1-9)	3109-3112, 3310-3212, 3309, 3311
Aquila VII	3310
Legate, XI CO (1-9) [d]	3014-3017, 3114-3116, 3214, 3216
Aquila XI Legione	3215
Legato, VIII CO (1-9)	3019-3022, 3119-3121, 3219, 3221
Aquila VIII Legione	3220
Legato, IX CO (1-9)	3024-3027, 3124-3127, 3224, 3226
Aquila IX Legione	3225
Legato, XII CO (1-9) [d]	2928-2931, 3029-3031, 3128, 3130
Aquila XII Legione	3129
Legato, X CO (1-9)	2833-2836, 2933-2935, 3033, 3035
Aquila X Legione	3024
4 Scorpio	1 in 2239; 3 ciascuno con una CO in una Legione diversa
Numidia SK-A (1-4)	
Creta SK-A (1-2) [c]	1939, 2039, 2138, 2238, 2338, 2438
Legato, Gallia RC (1-4) [b]	3431-3434

[a] Usate la pedina J. Caesar Gallia [*Gaul*].
[b] Che Cesare non si fidasse della sua cavalleria contro i Germani è ovvio dalla sua sostituzione con elementi montati della X Legione quando lo accompagnarono a parlamentare con Ariovistus, quando questi indicò una scorta di "sola cavalleria" per parlamentare.
[c] Ci si chiede come Cesare portò queste unità, più un campo, dietro i Germani. Non vi sono indicazioni di una loro partecipazione alla battaglia.
[d] Usate la Legione Recluta.

Forza Ridotta delle Legioni: Cesare aveva subito delle perdite a Bibracte, e probabilmente entrò in battaglia con forza leggermente ridotta. Pertanto, le coorti #2 e #4 delle Legioni VII, VIII, IX e X (solamente) iniziano il gioco Esaurite.
Opzione di Schieramento: Cesare non dà indicazioni specifiche per lo schieramento. Lo schieramento usato qui pone le legioni Recluta tra le Legioni Veterane e pone le Legioni Veterane al centro e sui fianchi. Il giocatore romano può spostare a sua discrezione la disposizione delle legioni come crede.

Struttura di Comando Romana

Non vi sono i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Caesar è il OC. Il giocatore romano può assegnare qualsiasi Legato (che non sia T. Labienus) con la parola chiave "Gallia" a ciascuna delle Legioni/cavalleria, come desidera. Le regole sull'Aquila da 9.82 a 9.85 sono in essere.

Le Tribù Germaniche, sotto Ariovistus, Re di tutti i Germani

Pedine: Usate le pedine dei Germani.

UNITA'	ESAGONO(I)
Ariovistus (OC)	con o adiacente a qualsiasi unità germanica
Erdo (TC)	
Harudes BI (1-6)	2332-2335, 2432-2435
Harudes LI (1-2)	
Nasua (TC) [a]	
Suebi BI (1-7)	2427-2431, 2527-2531
Suebi LI (1-3)	
Fafnerus (TC)	
Triboci BI (1-5)	2625-2627, 2524-2526
Triboci LI (1)	
Albericho (TC)	
Vangion BI (1-5)	2622-2624, 2521-2523
Vangion LI (1)	
Logio (TC)	
Sedusii BI (1-6)	2618-2621, 2517-2520
Sedusii LI (1-2)	
Donnerus (TC)	
Marcom BI (1-7)	2614-2617, 2513-2516
Marcom LI (1)	
Sigfridus (TC)	
Nemetes BI (1-7)	2709-2713, 2610-2613
Nemetes LI (1-2)	
Voccio (Capo) [a]	

German LC (1-12)	2403-2408, 2503-2508

[a] Sia Voccio che Nasua sono "veri". Nasua era il capo dei Suebi, assieme a suo fratello, Cimberius. Voccio era il re dei Noricum; era anche cugino ai Ariovistus, cosa che era sufficiente per avere un comando. Il resto sono nomi fittizi, con una vena wagneriana.

Struttura di Comando Germanica

Usate le regole del Sistema di Comando Tribale (4.6). Ariovistus è il OC dell'armata germanica e può influenzare qualsiasi unità; vedere 4.66 per i dettagli. Voccio comanda la cavalleria germanica inclusa qualsiasi LI che forma un'unità di cavalleria germanica. I sette Capi Tribali comandano le unità nelle loro rispettive tribù. Tutte le tribù iniziano con la Ferocia dei Barbari (9.6).

REGOLE SPECIALI

Il Sistema della Cavalleria Germanica

Sono in essere le seguenti regole.

Versione Storica: Tutta la LI inizia in lina con la BI. Non viene posta alcuna LI con la cavalleria, né può mai farlo durante la battaglia. L'uso della LC germanica è uguale a qualsiasi altra LC.

Variazione sul Tema: Il giocatore germanico può togliere la LI dalla sua prima linea ed assegnarla alla LC con le regole che seguono.

- Può farlo per tutta la LI ed LC; oppure
- Tira un dado (trattate lo "0" come "10"); quello è il numero di LI che rimuove dalla fanteria.

Per questa battaglia, usate una variante della regola degli Antesignani (9.4). La cavalleria di "stile germanico" è composta da una unità LC più una LI. Sono trattate come Cavalleria Germanica se sono raggruppate assieme o in esagoni adiacenti. La LC e la LI non piazzate in questo modo sono trattate come LC ed LI (regole base).

Quando opera come Cavalleria Germanica:

- Quando sono raggruppate o adiacenti, le due unità sono trattate come una.
- Quando sono trattate come una unità, la MA delle due è "6"; usate la colonna LC sulla Tabella dei Costi del Movimento.
- Per il Combattimento Ravvicinato, la cavalleria germanica usa la sezione LC della Tabella della Superiorità. Comunque, ignora tutti i risultati DS quando attacca, e tutti i risultati AS quando difende.
- La Cavalleria Germanica può usare il lancio di Soppressione e Dispersione (8.3)I. Può lanciare i giavellotti due volte (una per la LC, una per la LI) se le unità sono adiacenti; se raggruppate lancia solo l'unità sopra.
- I Colpi alla Coesione contro una Cavalleria Germanica sono divisi il più equamente possibile, il colpo residuo eventuale va alla LI.
- È necessario un solo Ordine per muovere, recuperare, ecc. entrambe le unità. Una sola delle unità può essere entro il raggio di comando.
- Ciascuna unità effettua il proprio controllo TQ anche se raggruppate assieme.

Carica Iniziale Germanica

La battaglia iniziò con entrambe le parti che caricarono l'avversario come due lottatori di Sumo. Per simularlo, raccomandiamo di dare ad Arivoistus la Fase degli Ordini di Élite per il Turno di Gioco 1. La può usare solamente per la sua fanteria, non per la cavalleria. Nel Turno di Gioco successivo, perde tale capacità e Cesare può iniziare ad usare la sua Fase degli Ordini di Élite.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità germaniche si ritirano verso, e dentro, il loro lager. Le unità romane che non si ritirano verso la loro Aquila si ritirano verso il bordo orientale della mappa. Non possono ritirarsi nel campo.

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 170 Punti Rotta. Trattate le unità CO in rotta adiacenti alla loro Aquila come eliminate per questo fine. L'armata germanica si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 140 Punti Rotta. Trattate le unità germaniche in rotta nel loro lager come eliminate per questo fine.

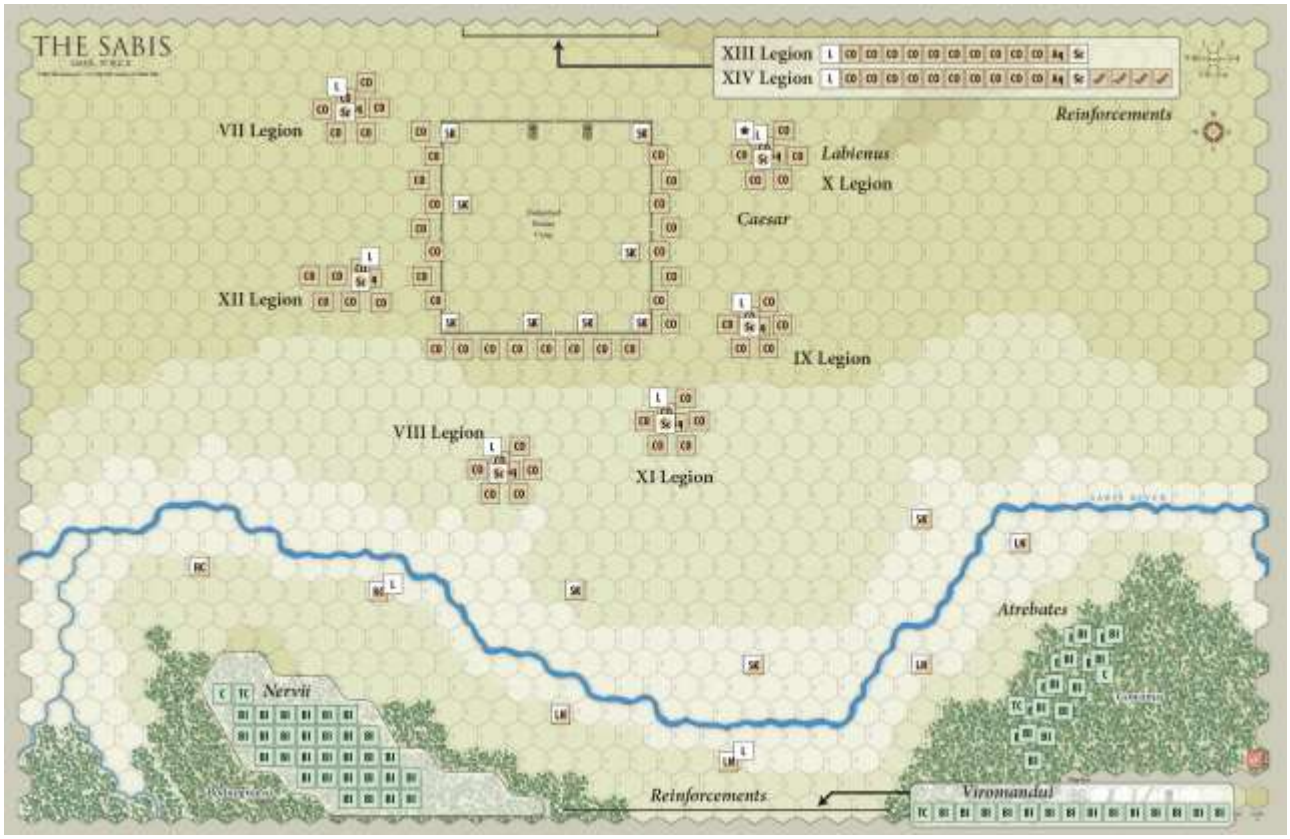
SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

- Usate il Metodo dei Punti Rotta.
- Consentite ai Germani di usare le regole sulla Cavalleria Germanica.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	70	316	416	40%	6.0
Germani	67	293	454	30%	6.8

La Battaglia del Sabis

Territorio dei Nervii
Il Fiume Sambre, Belgio, 57 a.C.
Giulio Cesare vs. i Nervii, Viromandui, ed Atrebates



NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa Sabis.
Bilanciamento: Come per le due precedenti battaglia galliche, questa favorisce i romani. Comunque, un giocatore dei Belgae aggressivo e rapido può causare un danno sufficiente nei primi turni da creare un'opportunità di vittoria.
Difficoltà: Un po' più difficile delle solite battaglie antiche per l'attacco di sorpresa, e per la necessità del romano di portare le sue legioni in formazione di combattimento. Vi suggeriamo di giocarla dopo che avrete famigliarità col sistema.
Tempo di Gioco: Una seduta, circa 4-6 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni VII, IX, X, XIII, e XIV con la scritta "g". Usate le pedine delle Legioni XI e XII Veterane.
Importante! *Il giocatore romano si piazza prima del Belgae.*

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC) [a]	3726 o 3026
Baleari SK-S (1-3)	a nord di, ma entro 3 esagoni da, la riva nord del fiume
Numidia SK-A (1-5) Creta SK-A (1-3)	dentro il campo; un'unità può essere posta in ogni esagono di Torre (3015) dentro il forte
2 Legati Gallia RC (1-2) Gallia LN (1-4)	a sud di, ma entro 3 esagoni da, la riva sud del fiume, ma non adiacenti ad alcuna altra unità. Non possono essere schierate in un esagono di bosco [c, d]
Legato, 1 VII CO, Aquila VII,	

1 Scorpio	3911
Legato, 1 XII CO e, Aquila XII, 1 Scorpio	3212
Legato, 1 VIII CO, Aquila VIII, 1 Scorpio	2417
Legato, 1 XI CO e, Aquila XI, 1 Scorpio	2623
Legato, 1 IX CO, Aquila IX, 1 Scorpio	3026
T. Labienus [b], 1 X CO, Aquila X, 1 Scorpio	3726
4 VII CO (Mura)	3814-3514 inclusi
5 VII CO (Foraggia)	entro 2 esagoni da 3911
4 XII CO (Mura) [e]	3414-3114 inclusi
5 XII CO (Foraggia) [e]	entro 2 esagoni da 3212
4 VIII CO (Mura)	2914-2917 inclusi
5 VIII CO (Foraggia)	entro 2 esagoni da 2417
4 XI CO (Mura) [e]	2918-2921 inclusi
5 XI CO (Foraggia) [e]	entro 2 esagoni da 2623
4 IX CO (Mura)	3023-3322 inclusi
5 IX CO (Foraggia)	entro 2 esagoni da 3026
4 X CO (Mura)	3423-3722 inclusi
5 X CO (Foraggia)	entro 2 esagoni da 3726
Rinforzi – Turno di Gioco 4	
Legato, **XIII Legione**, 1 Scorpio	entrano dagli esagoni 4216-4222 inclusi
Legato, **XIV Legione**, 1 Scorpio	vedere Rinforzi Romani, sotto
4 Treno delle Salmerie (1-4)	

[a] Usate la pedina J. Caesar Gallia [*Gaul*].

[b] Usate la pedina di T. Labienus con la parola Gallia. Labienus iniziò al comando della X ma, con l'arrivo della XIII e XIV, assunse lo stato di secondo in comando per entrambe queste legioni. Se i giocatori lo fanno, dovranno probabilmente riassegnare uno dei Legati che arrivano alla X.

[c] Cesare suppose che il suo schermo di cavalleria fosse una protezione sufficiente. Non funzionò. La carica iniziale dei Belgae la fece fuggire; non sembra che ebbe alcun effetto sulla battaglia.

[d] La cavalleria romana non si può piazzare adiacente ad un esagono nel quale un'unità dei Belgae potrebbe piazzarsi. Vedere il loro piazzamento, sotto.

[e] Usate la Legione Veterana.

Struttura di Comando Romana

Non vi sono i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Caesar è il OC. Labienus inizia la partita come Legato della X Legione. Il romano può assegnare qualsiasi Legato con la parola "Gallia" al resto dei gruppi dei Legioni/cavalleria come desidera. Le regole sull'Aquila da 9.82 a 9.85 sono in essere.

Schieramento delle Legioni Romane

Ciascuna Legione ha quattro coorti schierate sul muro esterno del forte. Le rimanenti sei coorti stanno foraggiando. Il giocatore romano sceglie quali unità di ciascuna legione disporre dove, entro le limitazioni del piazzamento. Il gioco inizia con i romani non in alcun tipo di linea, come si nota nelle mappe in varie fonti, ma dispersi attorno al forte. Il compito di Cesare è di disporli in una linea difensiva. Rapidamente.

Procedura: Ciascuna legione è divisa in due gruppi: Foraggianti e Costruttori delle Mura. Questi ultimi sono disposti come indicato. I Foraggianti dispongono una coorte con l'Aquila della legione, uno Scorpio ed un Legato (sopra); le rimanenti coorti sono poste entro 2 esagoni dalla coorte centrale, senza che alcuna coorte sia adiacente ad un'altra coorte della stessa legione. Le coorti sulle Mura sono poste adiacenti alle mura in costruzione. Non vi è raggruppamento nel piazzamento iniziale. Non ponete alcuna unità CO dentro il forte romano.

Tutte le unità delle Mura devono avere un lato di esagono di mura in uno dei loro spazi frontali, a scelta del giocatore entro questa restrizione. Pertanto, una unità VII CO sulle Mura in 3514 deve essere direzionata verso 3415 o 3515. Per ogni coorte Foraggiante (inclusa quella raggruppata con l'Aquila), tirate il dado, e consultate il Diagramma di Dispersione sulla mappa. Direzionate l'unità verso uno dei due vertici adiacenti al lato di esagono che ottenete.

Rinforzi Romani

Il Treno delle Salmerie (quattro pedine doppie) e le Legioni XIII e XIV iniziano entrando sulla mappa nel Turno di Gioco 4 attraverso gli esagoni 4216-4222 inclusi. Le unità Treno delle Salmerie possono muovere quando o la legione XIII o XIV viene attivata. L'esatto ordine di entrata di queste due legioni è a discrezione del giocatore romano. Le unità possono entrare In Colonna. Storicamente, i rinforzi entrarono, in fila singola, con due coorti della XIII davanti, seguiti dal Treno delle Salmerie, poi il resto della XIII, poi la XIV. La cavalleria gallica (da i Treveri) era a guardia dei fianchi, ma fuggì al primo segno di battaglia.

Entrata Opzionale Casuale: Se desiderate avere maggiore casualità, è possibile far tirare al romano un dado per l'arrivo dei suoi Rinforzi. All'inizio di ogni Turno di Gioco, a partire dal Turno di Gioco 3, il giocatore romano tira un dado per i suoi rinforzi. Aggiunge a quel DR un numero pari a quante volte ha tirato e fallito in precedenza. Se ottiene un 7 modificato o più, i rinforzi entrano. Altrimenti, tentate il Turno di Gioco successivo. Questa regola può aiutare il Belgae; usatela se intendete giocare competitivamente.

Il Treno delle Salmerie romano

Il Treno delle Salmerie è composto da quattro pedine di carri doppie. Le unità Carro devono essere dirette verso il lato di esagono (non il vertice) e solo l'esagono direttamente davanti loro è frontale. I Treni delle Salmerie sono sempre direzionati come sopra; non possono mai direzionarsi in alcun altro modo, né possono cambiare direzione. Non possono muovere di lato o verso il retro, né possono cambiare direzione senza muovere in avanti di un esagono. I Carri possono muovere solo nel loro esagono di Fronte o di Fianco adiacenti all'esagono di Fronte. Il movimento nell'esagono fronte-fianco non è considerato cambio di direzione: la parte di retro dell'unità si adatta a qualsiasi cambiamento necessario quando i Carri cambiano direzione.
I Carri non possono raggrupparsi con alcun tipo di unità, né possono usare la Ritirata Ordinata.
Un carro viene distrutto se viene attaccato da solo in un esagono da un'unità dei Belgae:

- Se il Belgae distrugge una qualsiasi unità del Treno delle Salmerie, rimuovete 2 Colpi da tutte le unità del Belgae entro 10 esagoni dal carro catturato.
- Se il Belgae distrugge tutte e quattro le unità del Treno delle Salmerie, vince.

I Belgae (Nervii, Atrebates, e Viromandui) sotto Boduognatus

Pedine: Usate le pedine dei Belgae.

Importante! *Le unità Belgae possono raggrupparsi per due in un esagono del loro piazzamento iniziale. Non possono piazzarsi adiacenti ad unità di cavalleria romane.*

UNITA'	**ESAGONO(I)**
Boduognatus (TC) Flemmus (Capo) Nervii BI (1-30)	in qualsiasi esagono di Bosco di Livello 3 tra 1607-1018
Gowanus (TC) Commius (Capo) Atrebates BI (1-18)	1335-1737, 1236-1738
Rinforzi – Turno di Gioco 1 o successivo	
Grummix (TC) Ammoco (Capo) Viromandui BI (1-14)	Entrano dagli esagoni 1019-1031 inclusi
Rinforzi Opzionali	
Dicex (TC), Aduatuci BI (1-10)	Entrano dagli esagoni 1019-1031

Struttura di Comando dei Belgae

Usate le regole del Sistema di Comando Tribale (4.6). Boduognatus, Gowanus, Grummix, e Dicex sono i Capi Tribali per i Nervii, Atrebates, Viromandui, ed Aduatuci, rispettivamente. Flemmus, Commius, ed Ammoco sono i Capi per i Nervii, Atrebates, e Viromandui, rispettivamente. Non vi è OC dell'armata. Tutte le tribù iniziano con la Ferocia dei Barbari (9.6) ed Impetuosità del Gallo (9.7).

Rinforzi dei Belgae

Storico: Tutte le unità dei Viromandui, Grummix (TC), Ammoco (Capo) e 14 BI, entrano da qualsiasi degli esagoni da 1019-1031 inclusi, durante il Turno di Gioco 1 o successivamente se il giocatore Belgae lo deisdera.
Regole Opzionali: I Nervii avevano persuaso tre tribù ad unirsi a loro; gli Aduatuci dovevano ancora arrivare, sebbene fossero attesi a momenti. Usando questa regola, che aiuta il Belgae ad ottenere un maggiore spazio del campo di battaglia, tira per l'arrivo degli Aduatuci, che entrano dagli stessi esagoni dei Viromandui, a partire dal Turno di Gioco successivo a quello in cui arriva il Treno delle Salmerie romano. Usate lo stesso sistema di tiro di dado usato per l'Entrata Casuale Opzionale sopra descritta. Gli Aduatuci sono composti dal loro TC, Dicex, più 10 BI.

REGOLE SPECIALI

Forte Costruito Parzialmente

L'accampamento fortificato non era ancora completato. Era stato iniziato, la prima cosa che faceva una legione quando si fermava, ma le mura non danno benefici difensivi. L'unico effetto del forte in questo scenario è che i lati di esagono di Mura possono essere attraversati da qualsiasi unità pagando un costo aggiuntivo di +2 MP.

Comunque, le Torri, anch'esse costruite solo parzialmente, danno a qualsiasi unità che le occupa un vantaggio di un livello in altezza.

Reazione degli Ausiliari alla Sorpresa

Tutta la cavalleria romana, e gli SK Frombolieri, erano di vedetta. La prima volta che il giocatore romano muove qualsiasi unità cavalleria o SK Frombolieri, o se un'unità romana cavalleria o SK Frombolieri ha Visuale libera ad un'unità dei Belgae, il romano tira un dado per quell'unità. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, viene eliminata, altrimenti subisce 2 Colpi. Il controllo viene effettuato nel momento in cui si avvera una delle condizioni sopra; può anche avvenire durante il movimento del Belgae.

Comando e Controllo Estesi

Questa battaglia fu confusa, ma le truppe romane combatterono fuori dalle loro formazioni con grande efficacia per la loro notevole disciplina. Un Legato può emanare Ordini Individuali a qualsiasi coorte romana indipendentemente dalla legione. Una coorte che è fuori dal Raggio di Comando del suo Legato riceve un DRM +1 a tutti i tiri di dado per i controlli TQ.

Riformare i Ranghi

Tutte le coorti romane, eccetto quelle raggruppate con la loro Aquila, subiscono un Colpo alla Coesione quando sono mosse (come in 6.13) sino a quando non si Riformano. Usate i segnalini Mosso per ricordarlo. Inoltre, le coorti subiscono un DRM +2 a qualsiasi controllo TQ sino a quando non si Riformano. Una coorte romana si può Riformare passando attraverso lo spazio che contiene la sua Aquila e spendendo 1 MP. L'unità riformata non può muovere volontariamente ancora in quel Turno di Gioco. quando viene riformata, l'unità funziona normalmente.

Iniziativa dei Belgae

Indipendentemente dai Valori di Iniziativa, il giocatore dei Belgae inizia la partita muovendo tutte le unità di una qualsiasi tribù. Il gioco poi inizia normalmente. Quando il giocatore dei Belgae attiva il TC della tribù successivamente nel turno, la Fase degli Ordini è una Fase degli Ordini di Momentum ed il TC può effettuare un solo altro tentativo di Momentum.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane che non si possono ritirare verso la loro Aquila si ritirano verso il bordo nord della mappa. Le unità del Belgae si ritirano verso il bordo sud della mappa. Non hanno lager (è fuori mappa).

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 225 Punti Rotta. Trattate le unità CO in rotta adiacenti alla loro Aquila come eliminate per questo fine.
I Belgae si ritirano per tribù:

- I Nervii si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 70 Punti Rotta.
- Gli Atrebates si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 30 Punti Rotta.
- I Viromandui si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 20 Punti Rotta.
- Gli Aduatuci si ritirano quando sono state eliminate unità per un totale di 15 Punti Rotta

Quando una tribù si ritira, rimuovete le sue unità dalla mappa.
Automatica: I Belgae vincono nel momento in cui hanno distrutto tutte e quattro le pedine del Treno di Salmerie romano, indipendentemente dalla situazione.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

- Usate il Metodo dei Punti Rotta.
- Usate i Rinforzi Casuali per il romano.
- Consentite l'entrata degli Audatuci.

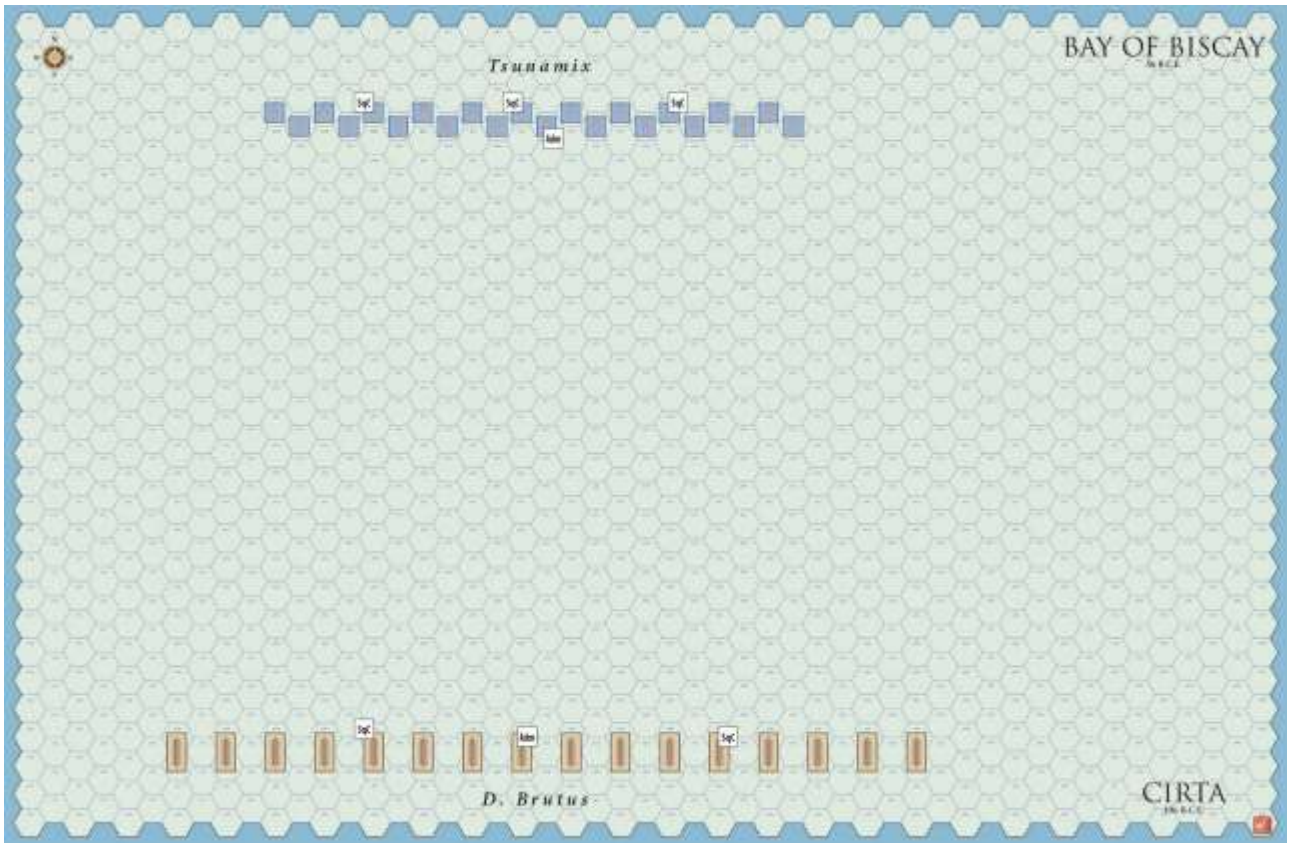
Sia il secondo che il terzo punto assieme dovrebbero bilanciare la battaglia.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	97	435	564	40%	6.2
Nervii	20	210	205	35%	6.8
Atrebates	18	126	102	30%	5.7
Viromandui	14	98	84	25%	6.0
Aduatuci	10	70	57	25%	5.7

La Baia di Biscaglia

Acque Costiere della Britannia, 56 a.C.

Decimus Junius Brutus vs. i Veneti



Una Nota sulla Guerra Navale

Questo scenario usa una versione abbreviate delle regole di Galee da Guerra [*War Galley*] (incluse nel gioco). Comunque, queste regole sono modificate per il fatto che la flotta dei Veneti era solamente dotata di vele.

NOTA STORICA: La flotta di Cesare, costruita specificamente per l'occasione, era molto probabilmente composta da Liburne (una forma di bireme). Riguardo le navi a vela, o per essere più precisi, le uniche navi che usarono le vele durante le battaglie nei tempi antichi, erano quelle dei Veneti ed altri mercanti, ecc. I Veneti, e la loro numerosa flotta, avevano probabilmente il controllo delle rotte commerciali lungo le coste della Bretagna sino alla Britannia (Inghilterra). Viaggiare in quei mari turbolenti significava che le galee con poco pescaggio e con propulsione a remi erano in difficoltà, un fattore evidente nell'esaminare la forma delle navi "nordiche" rispetto a quelle delle acque del sud.

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa Cirta/Baia di Biscaglia.
Bilanciamento: Come per le battaglie terrestri, questa favorisce i romani. E molto. I Veneti dovranno usare con abilità la loro capacità di lancio e Vantaggio in Altezza per compensare i pochi ma decisivi vantaggi del romano. Entrambi possono aspettare che Madre Natura si arrabbi, e poi andare a finire il lavoro.
Difficoltà: Un nuovo sistema, ed uno che riguarda una battaglia navale antica alquanto inusuale. Le regole sono comunque brevi.
Tempo di Gioco: Una seduta, circa 2-3 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

La Flotta dei Veneti sotto il comando dell'Ammiraglio Tsunamix

UNITA'	ESAGONO(I)
Tsunamix (Ammiraglio) Comandanti di Squadrone Veneti: A, B, e C	Si schierano entro 4 esagoni da uno dei bordo lungo della mappa. Nessuna nave può essere più vicina di 10 esagoni ad un bordo più corto della mappa.

Vascelli a Vela Veneti (1-22)

La Flotta Romana sotto il comando dell'Ammiraglio Decimius Junius Brutus

UNITA'	ESAGONO(I)
D. Brutus (Ammiraglio)	
Quintus (SqC)	si schierano dopo il giocatore dei Veneti in qualsiasi modo, entro le stesse restrizioni
Titus (SqC)	indicate per i Veneti, ma sul lato opposto della mappa
Bireme Lib (1-16)	

REGOLE SPECIALI

La Costa
Il fianco destro dei romani e quello sinistro dei Veneti è la costa della Bretagna. Qualsiasi unità che entra in un esagono adiacente a quel bordo della mappa considerata essersi schiantata contro le rocce e viene affondata.

Vento e Mare
Il gioco inizia con il vento che soffia a forza "4" direttamente dietro le navi dei Veneti e direttamente verso la flotta romana: da nord a sud. Pertanto, ponete un segnalino "4" in, diciamo, 1200 (la parte dove è schierata la flotta dei Veneti) puntato direttamente verso 1201.

Movimento Fuori Mappa
Riteniamo che una mappa sia sufficiente per consentire alle navi di manovrare. Comunque, se ritenete che sia necessario, potete aggiungere un'altra mappa sulla sinistra romana / destra dei Veneti, ma non sul retro, di una delle flotte. Qualsiasi nave che muove fuori mappa viene eliminata.

Togliere i Remi e Speronamento
Le navi a vela possono usare solo l'Aggancio/Abbordaggio ed il Lancio; non hanno capacità di Togliere i Remi o di Speronamento. Inoltre, le bireme Liburne romane non possono tentare di Togliere i Remi o Speronare. Le regole incluse, pertanto, non includono questi tipi di attacchi.

Svantaggio in Altezza
Le navi dei Veneti rimanevano alte sull'acqua; pertanto hanno il Vantaggio in Altezza.

NOTA DI GIOCO: Le Liburne spesso usavano Torri. Comunque, Cesare probabilmente non le fece costruire, in quanto menziona direttamente che le sue navi avevano uno svantaggio in altezza.

Lancio Incendiario
Le galee romane hanno capacità di Lancio Incendiario. I Veneti no.

VITTORIA

Per la determinazione della vittoria, ciascuna nave dei Veneti vale 3 VP e ciascuna galea romana vale 4 VP. I giocatori ottengono VP per affondare o catturare una nave nemica.
La battaglia termina, e si decide la vittoria, quando un giocatore ha accumulato 30 VP, ed il suo totale VP è almeno il doppio di quello del nemico.
Se questo non accade mai, il gioco prosegue sino a quando un giocatore non ha catturato o affondato tutte le navi nemiche, oppure si può valutare la situazione e decidere di concedere la vittoria.

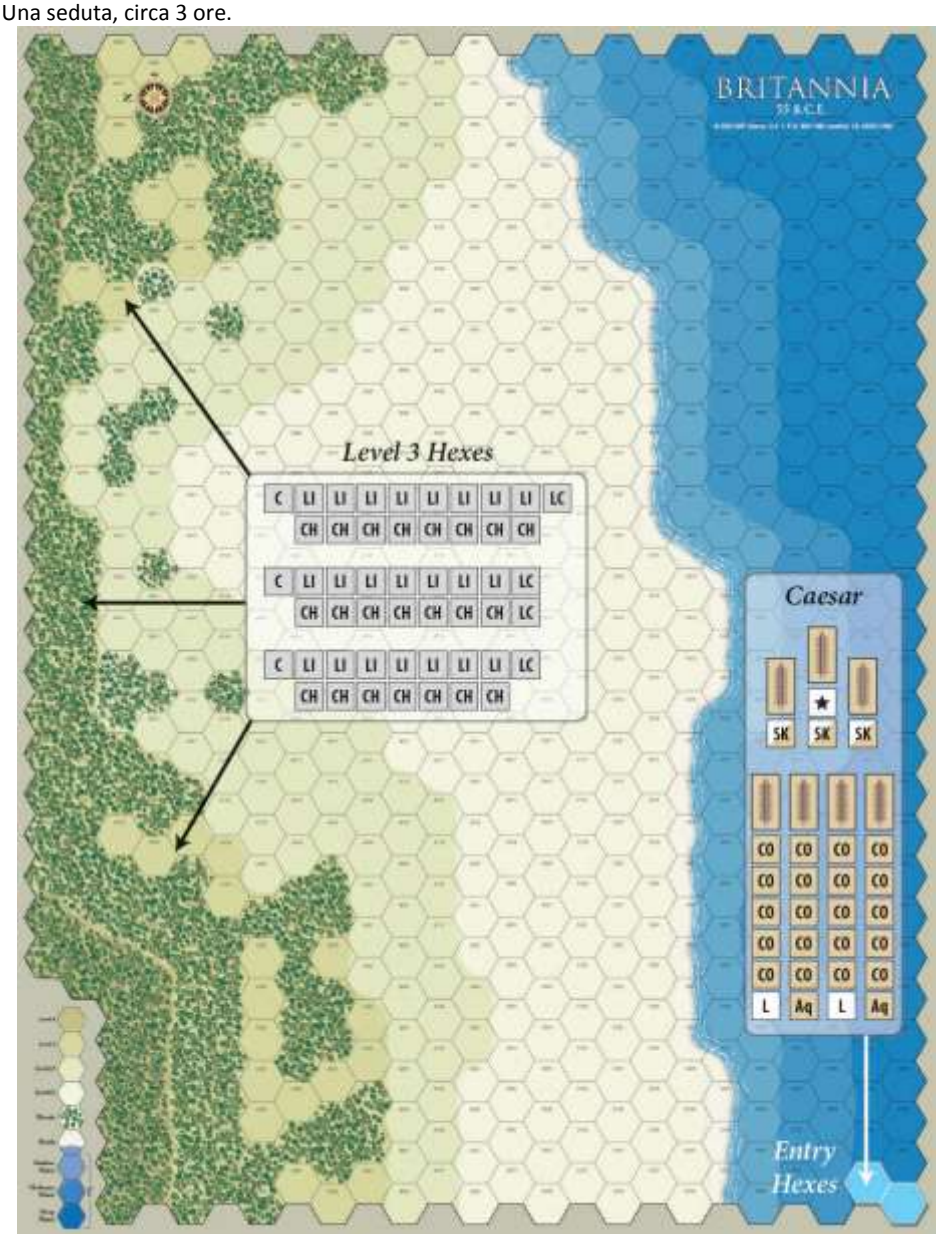
L'invasione della Britannia

Costa Sudorientale del Kent, Settembre 55 a.C.
Giulio Cesare vs. i Britanni

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mezza mappa Britannia.
Bilanciamento: Se i britannici non ottengono molti punti nei primi due Turni di Gioco, mentre i romani stanno sbarcando e senza formazione solida, le legioni spazzeranno via qualsiasi LI che non è ancora fuggita.

Difficoltà: Questo è uno scenario che usa delle regole insolite, le quali necessitano di uno studio da parte dei giocatori. Queste regole speciali rendono anche questa battaglia difficile da vincere per entrambe le parti.
Tempo di Gioco: Una seduta, circa 3 ore.



SCHIERAMENTI INIZIALI

Britannici: Una Confederazione di Tribù del Kent

Pedine: Usate le pedine dei Britanni.

UNITA'	**ESAGONO(I)**
Cingetorix (Capo) [a], Gruppo A Taximagulus (Capo) [a], Gruppo B Segovax (Capo) [a], Gruppo C	Poneteli in qualsiasi esagono di Livello 3 o superiore. Le unità poste nei boschi possono rimanere nascoste sino a quando non sono attivate.
Unità Disponibili:	
Britannici LI (1-22) Britannici CH (1-22) Britannici LC (1-4)	le LI Britannici iniziano il gioco montate su unità CH
[a] *Questi sono Capi tribali del Kent storici*	

Il giocatore britannico divide le sue unità disponibili in tre gruppi separate (A, B e C), come desidera. La LC ed LI possono stare nello stesso gruppo. I tre gruppi sono schierati secondo la tabella di piazzamento. Le unità britanniche che sono schierate "nascoste" non

sono poste sulla mappa sino a quando non sono attivate. Per questo fine, il giocatore britannico dovrebbe semplicemente annotare su carta dove iniziano. Quando vengono attivate, ponetele in quegli esagoni e poi iniziate a muovere. Non vi è necessità di iniziare con alcuna unità nascosta.

Struttura di Comando Britannica

Usate le regole del Sistema di Comando Tribale (4.6). Non vi è Capo Tribale Britannico (TC). Ciascun gruppo viene comandato da un Capo separatamente ed indipendentemente come sopra descritto. Un Capo può influenzare solo le unità nel suo gruppo. Senza TC, i Capi sono sempre fuori raggio per la regola 4.64 #2. Per il Comando di Linea e gli Ordini Individuali, i Carri montati sono considerati un tipo a parte. Non si usano la Ferocia dei Barbari (9.6) e l'Impetuosità dei Galli (9.7).

Forza di Invasione Romana

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni VII, e X con la scritta "g".

UNITA' [a]	**ESAGONO(I)**
J. Caesar (OC) [b]	5 CO sono poste su ciascun Trasporto; 1 SK-A viene posto in ciascuna Bireme Lib.
Legato, VII Legione	I Legati e l'Aquila sono posti in qualsiasi Trasporto; J. Cesare viene posto su una Bireme
Legato, X Legione	La flotta entra sulla mappa da 5927 o 6028.
Creta SK Arcieri (1-3)	
Trasporto (1-4)	
Bireme Lib (1-3)	

[a] Sì, non vi sono Scorpio nella forza. E no, Labienus non può essere scelto come uno dei Legati.

[b] Usate la pedina J. Caesar Gallia [*Gaul*].

Struttura di Comando Romana

Non vi sono i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Caesar è il OC. Il romano può usare due qualsiasi Legati (ma non T. Labienus) con la parola "Gallia" per comandare le sue Legioni. Le regole sull'Aquila da 9.82 a 9.85 sono in essere (notate la Direzione di Ritirata diversa in questo scenario).

Dopo che il giocatore britannico ha terminato il suo piazzamento, il giocatore romano può ora procedere con la sua Fase di Movimento Navale (iniziale).

REGOLE SPECIALI

Regole Navali

NOTA DI GIOCO: Questo scenario usa solo i meccanismi di movimento delle regole navali.

La Fase di Movimento Navale Romana: Aggiungete una Fase di Movimento Navale per la Flotta romana all'inizio della normale Sequenza di Gioco per ciascun Turno di Gioco. tutto il movimento delle galee avviene in questa fase e mai in un altro momento. Non è necessaria alcuna Iniziativa; il romano può semplicemente muovere qualsiasi/tutte le sue galee come desidera, entro le regole per tale movimento.

Movimento delle Galee: Vedere il paragrafo 4.2 e 6.3 per le regole navali. Per questo scenario, le bireme hanno una Velocità di Crociera di 8, i Trasporti di 7. Ignorate le Velocità Massime.

Incaglio: Le acque costiere di quest'area non erano mappate per il romano e, pertanto, si rivelarono infide. Ogni volta che una galea romana entra in un esagono di Mare Moderato che è adiacente ad un esagono di Acque Basse, il romano deve verificare se la galea si Incaglia. Per farlo, tira un dado e somma al risultato la differenza tra la Velocità della galea e "5". Ad esempio, una Velocità/MA di "7" darebbe un DRM +2. Se il DR è 7 o più, la nave si è Incagliata e deve fermarsi, non può muovere per il resto della partita. Uno 0-6 non dà alcun effetto, e la nave può proseguire nel movimento.

Ogni volta che una galea romana entra in un esagono di Acque Basse che non sia Costiero/Spiaggia, indipendentemente se la nave sia totalmente in Acque Basse o no (es. 2922-3023), il giocatore romano deve verificare per l'Incaglio come sopra (ricordate il DRM per la Velocità). Se il DR è 5 o più, la si è Incagliata e deve fermarsi, non può muovere per il resto della partita. Uno 0-4 non dà alcun effetto, e la nave può proseguire nel movimento.

Spiaggiare: Una galea può spiaggiare muovendo la nave in un esagono costiero/spiaggia in modo che la prua della nave sia rivolta verso la spiaggia, ma non il lato di esagono che divide due esagoni di spiaggia. Se lo fa, indipendentemente dalla Velocità, la nave è ora arenata sulla spiaggia e non può muovere per il resto della partita.

Gettare l'Ancora: Una galea che è in Acque Basse, ma non in un esagono Costiero, può cessare il movimento Gettando l'Ancora. Per farlo, una galea deve muovere a Velocità "3" o meno. Non vi è costo per Gettare l'Ancora, e la galea può Tirare a Bordo l'Ancora e muovere ancora, sebbene inizi a farlo con Velocità "2".

Sbarcare: Le unità a bordo possono sbarcare in un esagono adiacente ai fianchi della loro nave; pertanto vi sono 6 esagoni di sbarco possibili, ma mani negli esagoni di fronte o retro. Il giocatore non è obbligato ad usare tutti e sei gli esagoni, ma non vi è raggruppamento quando si sbarca (eccetto comandanti ed Aquila). Il giocatore romano può sbarcare una sola unità combattente per attivazione in ciascun esagono di fianco. Le Aquilae possono sbarcare con qualsiasi coorte; trattate entrambe come una unità

per lo sbarco. Qualsiasi unità lasciata a bordo non può muovere sino a quando il loro comandante non riceve un'altra Fase degli Ordini. Un'unità può sbarcare solo in un esagono non occupato. Lo Sbarco è movimento. I costi per lo Sbarco sono:

Esagono di Sbarco	*Costo in MP*	*Colpi alla Coesione (CO/SK)*
Acque Moderate	3	4/2
Acque Basse	2	2/0
Spiaggia	1	1/0
Acque Profonde	Proibito	-

Nessuna unità di terra può muovere o sbarcare in un esagono di Acque Profonde né in un esagono di Livello 1. Le unità possono muovere dopo essere sbarcate. I Costi di Movimento per entrare in esagoni di acqua (solo il romano può farlo) sono elencati nella Tabella dei Costi di Movimento. Trattate gli SK come LI per il movimento a/d un esagono di acqua.

ESEMPIO: Un Trasporto con 5 coorti inizia la Fase di Movimento Navale negli esagoni 5819-5820, direzionato verso esto, con una Velocità/MA di 5. Il giocatore romano incrementa la Velocità/MA della galea a 6 ed inizia a muovere, come segue:

- *Direttamente in avanti, in 5818-9; costo = 1 MP.*
- *A babordo, in 5717-5818; costo = 2 MP.*
- *Avanti, in 5617-5717; costo = 1 MP. Si ferma per controllare l'Incaglio. Tira un 3 e, anche con DRM +1 per la velocità, prosegue a muovere.*
- *Avanti, in 5516-5617; costo = 1 MP. Deve ora controllare per l'Incaglio in Acque Basse. Tira un 4 con DRM +1, si incaglia e deve fermarsi dove si trova (in 5516-5617, rivolto verso la spiaggia).*

Nella Fase degli Ordini successiva, il giocatore sbarca le sue coorti dal trasporto. Pone una coorte, ciascuna, negli esagoni 5417, 5517, 5515, e 5616. Sceglie di lasciare la quinta coorte a bordo invece di porla in Acque Moderate. Le unità sbarcate possono poi muovere su terra secondo la Tabella dei Costi del Movimento.

Capacità di Lancio delle Galee: Ciascuna galea (inclusi i trasporti) ha un'unità Scorpio sulla prua. È uguale, e viene usata allo stesso modo, di un'unità Scorpio eccetto che è sempre in Modalità Lancio. Inoltre, le unità SK possono lanciare da a bordo delle galee. Le unità britanniche non possono attaccare una galea, nemmeno un trasporto.

Attivazione dei Britannici

Le unità britanniche non possono muovere sino alla loro prima Attivazione dopo che una galea romana è entrata in un esagono di Mare Moderato, anche se non rimane lì. Non vi è penalità al Momentum per emanare un Comando di Linea nel primo Turno di Gioco nel quale i Britannici possono attivarsi.

Carri Britannici

Le unità Carro (CH) hanno solo una Capacità di Movimento; non hanno Dimensione e Valore TQ. Le unità Carri non possono muovere, e questo include la Ritirata Ordinata, a meno che non siano raggruppate con una unità di Fanteria Leggera (LI) adatta. Se un'unità combattente romana (di qualsiasi tipo) muove adiacente ad un'unità CH da sola in un esagono, l'unità CH viene immediatamente eliminata.

Ciascun Carro può trasportare una unità LI armata di giavellotti (solamente). Per annotare che l'unità LI è montata sull'unità CH, ponete la CH sull'unità LI. L'unità combinata CH ed LI viene trattata come una singola unità per il raggruppamento. Si applicano tutte le altre restrizioni al raggruppamento sia ad un gruppo CH+LI sia ad un CH da solo in un esagono. Non vi sono costi in MP o Colpi alla Coesione per l'unità LI per montare o smontare da un CH. Comunque, un'unità LI che smonta può proseguire a muovere solo se la combinazione LI+CH ha mosso di meno della Capacità di Movimento stampata sulla pedina della LI. Il numero di MP consentiti è pari alla differenza.

Di contro, una unità LI che monta su un CH può proseguire il movimento (come Carro montato) sino alla MA dell'unità CH meno il numero di MP già usati dalla LI prima di montare sul CH. Mentre è raggruppato con una LI, il CH spende MP per entrare/attraversare terreno, o non può entrare/attraversare terreno, secondo la Tabella dei Costi del Movimento. Comunque, i Costi alla Coesione per il movimento sono assegnati solo alla LI; le unità CH non subiscono Colpi per Movimento/Terreno.

La LI montata su unità CH ha le seguenti abilità speciali / svantaggi:

- Non subisce alcun Colpo alla Coesione per muovere una seconda (e terza) volta in un Turno di Gioco, se trascorre l'intera Fase degli Ordini montata sull'unità CH.
- Non può attaccare nel Combattimento Ravvicinato; deve smontare per farlo. Quando è montata, difende come LI.
- Può usare il Lancio considerando la riga "Giavellotto Fanteria" sulla Tabella del Lancio (8.71). Non si applica il Rifornimento di Munizioni (8.16) mentre l'unità LI è montata. Rimuovete qualsiasi segnalino Munizioni Scarse / No Munizioni dall'unità LI quando l'unità monta su un CH.
- Può usare il lancio di Soppressione e Dispersione (8.3) come LI, eccetto che quando si tira il dado per bloccarla (8.35), non considerate la differenza di TQ come DRM. Se bloccata durante un tentativo di Soppressione e Dispersione, l'unità CH viene eliminata. L'unità LI, ora non montata, deve effettuare immediatamente un controllo TQ. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza tra il risultato del DR e la sua TQ. La LI non può muovere oltre, né può iniziare il Combattimento Ravvicinato, in questa Fase degli Ordini.

  NOTA DI GIOCO: Questo significa, pragmaticamente, che il giocatore romano necessita di un DR di 8 o 9 per "fermare" la Soppressione & Dispersione della LI+CH. Comunque, è bene ricordare che qualsiasi LI bloccata diventa "carne morta".

- Tutti i Colpi alla Coesione derivanti dal Lancio/Combattimento Ravvicinato si assegnano all'unità LI. Se la LI va in rotta o viene eliminata mentre è montata, l'unità CH subisce lo stesso destino.

Combattimento di Terra in Esagoni di Mare

Combattimento Ravvicinato: Si hanno i seguenti sposamenti di Colonna sulla CRT Combattimento Ravvicinato se almeno una delle unità coinvolte è un esagono di acqua o spiaggia.

Spostamento di Colonna	***Situazione***
3S	Tutte le unità in esagoni di Mare, attaccante in acqua più profonda
3D	Tutte le unità in esagoni di Mare, difensore in acqua più profonda
2S	Tutti gli attaccanti in esagoni di Acque Basse, tutti i difensori in esagoni di Spiaggia
2D	Tutti i difensori in esagoni di Acque Basse, tutti gli attaccanti in esagoni di Spiaggia
1S	Tutti gli attaccanti in esagoni di Spiaggia, tutti i difensori in esagoni di Terreno Aperto
1D	Tutti i difensori in esagoni di Spiaggia, tutti gli attaccanti in esagoni di Terreno Aperto

Lancio: Le Acque Basse non hanno effetto sul Lancio, eccetto che le unità in tutti gli esagoni di Acqua di qualsiasi tipo non possono Lanciare. Vi è un DRM -2 a qualsiasi Lancio contro un bersaglio in Acque Moderate.
Rotta: Le unità in Acque Basse o Moderate, ma non in esagoni di Spiaggia, che vanno in Rotta sono eliminate.

Inseguimento di Cavalleria

Ignorate la regola dell'Inseguimento di Cavalleria (8.6). La cavalleria vittoriosa avanza secondo 8.5.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane che non si possono ritirare verso la loro Aquila si ritirano verso Trasporto più vicino. Una volta che sono sul Trasporto non possono essere recuperate. Le unità Britanniche si ritirano verso il bordo nord della mappa.

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 55 Punti Rotta. Trattate le unità CO in rotta adiacenti alla loro Aquila come eliminate per questo fine.
L'armata Britannica si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 40 Punti Rotta. Le unità CH valgono 0 RP.
Automatica: Alla fine di qualsiasi Attivazione di Comandante dopo che i romani sono sbarcati, se non vi sono LI britanniche non in rotta in esagoni di Livello 1 (LC e CH non contano), il romano vince automaticamente.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

Usate il Metodo dei Punti Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	23	103	151	35%	7.0
Britanni	26	104	159	25%	6.1



La Battaglia di Parigi

Lutetia, 52 a.C.

Labienus vs. i Parisii, Aulerci, e Senoni

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mezza mappa Lutetia.
Bilanciamento: Questa è una battaglia semplice, non il tipo di combattimento in cui i Galli eccellevano, anche se sono superiori in numero del 35% rispetto ai romani. Favorisce molto i romani.
Difficoltà: Per il contenuto numero di truppe, e mancanza di regole speciali, questa è la battaglia più accessibile di questo titolo, ed una che dovrebbe essere provata per prima da chi non ha famigliarità col sistema.
Tempo di Gioco: Una seduta, circa 3-4 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

Un Distaccamento in Forza, sotto il comando di Titus Labienus

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni VII e X con la scritta "g" e la XII Legione Veterana. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
T. Labienus (OC) [a]	Ovunque
Legato, **XII Legione** [b]	CO (1-4) poste in qualsiasi fila che sia entro 4 file di esagoni dal bordo mappa est (34xx) della mappa. CO (5-7) in una fila dietro e CO (8-10) in una fila dietro questa. L'Aquila viene posta raggruppata con una CO nella 2° o 3°. Il Legato può essere con o adiacente a qualsiasi CO.

Legato, **IX Legione**	Stessa disposizione della XII Legione
Legato, **VII Legione**	Stessa disposizione della XII Legione
Legato, Gallia RC (1) Gallia LN (1-2)	Possono essere poste ovunque entro 2 esagoni da una coorte
Numidia SK-A (1-2) Baleari SK-S (1-2)	Possono essere poste ovunque entro 2 esagoni da una coorte

[a] Usate la pedina di T. Labienus con la parola "Gallia [Gaul]. Labienus non sta comandando alcuna singola legione; sta comandando l'armata. Pertanto, è trattato come se fosse un OC. Ignorate il Valore Strategico.
[b] Usate la Legione Veterana.

Struttura di Comando Romana

Non vi sono i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Labienus è il OC. Il romano può usare qualsiasi Legato con la parola "Gallia" per comandare le Legioni/cavalleria come desidera. Le regole sull'Aquila da 9.82 a 9.85 sono in essere.

I Parisii, Aulerci, e Senones, sotto il comando di Camulogenus, Re degli Aulerci

Pedine: Usate le pedine dei Parisii.

UNITA'	**ESAGONO(I)**
Camulogenus (OC, TC) Aulerci BI (1-10) Homerus (TC), Parisii BI (1-14) Caverinus (TC), Senones BI (1-6)	si schierano nelle file 1000 e 1100 in due linee di battaglia uguali di 15 unità ciascuna
Aulerci BC (1) Parisii BC (1-2)	si schierano in qualsiasi esagono entro 2 dalla fila di esagoni 1100

Struttura di Comando Gallica

Usate le regole del Sistema di Comando Tribale (4.6). Camulogenus è il TC per gli Aulerci e l'OC per l'armata Gallica e quindi può influenzare qualsiasi unità; vedere 4.66 per i dettagli. Homerus è il TC dei Parisii mentre Caverinus è il TC per i Senones.
Tutte le tribù iniziano con la Ferocia dei Barbari (9.6) e l'Impetuosità del Gallo (9.7).

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane che non si possono ritirare verso la loro Aquila si ritirano verso il bordo mappa est. Le unità Galliche si ritirano verso il bordo ovest della mappa.

VITTORIA

L'armata romana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 80 Punti Rotta. Trattate le unità CO in rotta adiacenti alla loro Aquila come eliminate per questo fine. L'armata gallica si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 50 Punti Rotta.

NOTA DI GIOCO: Dal momento che i Galli sono sotto un comando unificato (Camulogenus) non vanno in rotta come tribù individuali.

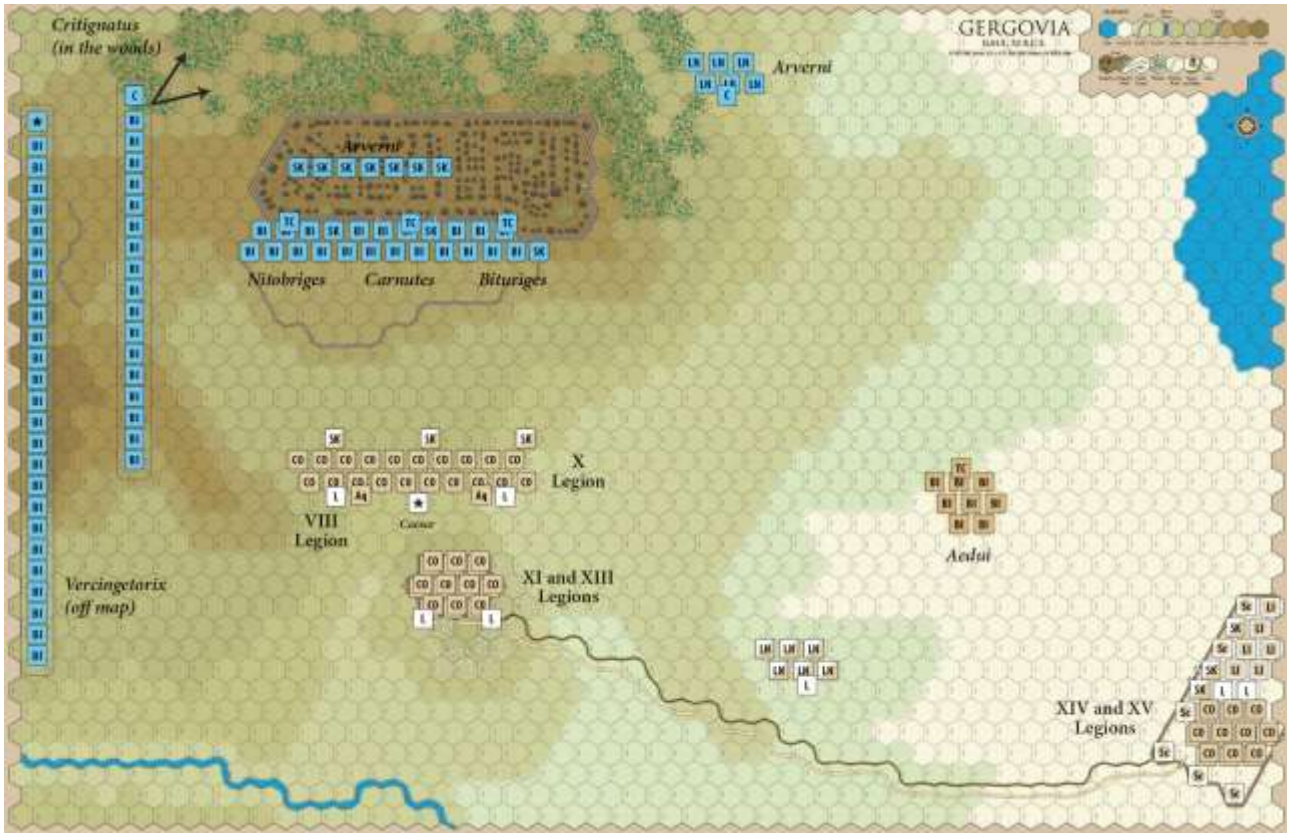
SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

Usate il Metodo dei Punti Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	37	166	222	35%	6.3
Galli	33	219	195	25%	5.9

Gergovia

Territorio degli Arverni, 52 a.C.
Giulio Cesare vs Vercingetorix, Capitano degli Arverni



NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mezza mappa Gergovia.
Bilanciamento: Entrambe le armate sono di dimensione e qualità simili ma i Galli hanno il vantaggio del terreno ed ovviamente le mura di Gergovia. I Galli sono favoriti ma non in modo decisivo.
Difficoltà: Sebbene di dimensione media in termini di numero di pedine coinvolte, Gergovia è sfidante per il terreno naturale, le fortificazioni ed il numero di regole speciali, e la situazione generale, che la rendono forse la battaglia più complessa di questo titolo.
Tempo di Gioco: Circa 4 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Romana sotto il comando di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni X, XIII, e XIV con la scritta "g" e le XIe XV Legioni Veterane. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Legato G. Fabius [a], **VIII Legione**	2712–2716, 2613–2617
Legato Antistius, **X Legione**	2717–2721, 2618–2622
J. Caesar (OC) [b]	con o entro 1 esagono da qualsiasi unità della Legione VIII o X
Creta SK-A (1-3)	2814, 2818, 2822
Legato Caninius, **XI Legione** [c] Legate T. Sextius, **XIII Legione**	dentro il Piccolo Campo, 2 CO per esagono
Legato Roscius, **XIV Legione** Legato Sulpicius, **XV Legione** Numidia SK-A (1-3)	dentro il Grande Campo; le CO possono raggrupparsi

Numidia LI (1-6) [c]	
Legato L. Minucius [a]	
Galli LN (1-6)	entro 2 esagoni da 1733
Cnvctitvs (TC) [d]	
Aedui BI (1-8)	entro 2 esagoni da 2540
6 Scorpio	1 in ciascuna Torre nel Campo Romano principale

[a] La pedina ha la parola chiave Gallia.
[b] Usate la pedina J. Caesar Gergovia.
[c] La Fanteria Leggera numida assieme agli Arcieri cretesi e numidi sono considerati Ausiliari.
[d] In realtà, Convictolitavus, il comandante degli alleati Aedui.

Schieramento Alternativo

Dal suo resoconto, sembra che Cesare abbia iniziato lo scontro muovendo una legion dal campo piccolo verso occidente per attrarre l'attenzione della forza fuori mappa di Vercingetorix. Per coloro i quali desiderano iniziare la battaglia con questa azione, vi offriamo la seguente alternativa di piazzamento.

- Caninius e la XI Legione non sono né schierati né usati.
- Vercingetorix e gli Arverni fuori mappa non possono entrare sulla mappa nel Turno di Gioco 1.

Struttura di Comando Romana

Non vi sono i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Cesare è il OC. Usate le assegnazioni dei Legati secondo le istruzioni di piazzamento. Convictolitavus è il TC for per gli Aedui alleati dei romani ed usa le regole sul Comando Tribale (4.6). Le regole sull'Aquila da 9.82 a 9.85 sono in essere, ma notate le eccezioni nelle regole speciali dello scenario.

L'Armata Gallica sotto il comando di Vercingetorix

Pedine: Usate le pedine degli Arverni.

UNITA'	ESAGONO(I)
Teutmatus (TC) Ntbrges BI (1-7) Ntbrges SK-A (1) Cotuatus (TC) Carnutes BI (1-7) Carnutes SK-A (1) Vortex (TC) Bturiges BI (1-7) Bturiges SK-A (1)	porli in esagoni di campo del Gallo fuori dalle mura di Gergovia (vedere le regole sui Galli accampati, sotto)
Arverni SK-A (1-6)	dentro Gergovia
Vercingetorix (OC, TC) 25+ Arverni BI [a]	fuori mappa, vicino agli esagoni 4001–4801 [b]
Critignatus (Capo) Il resto delle 42 Arverni BI [a]	in qualsiasi esagono di Bosco a nord della fila 4300, inclusa [b]
Vrcsvinus (Capo) Arverni LN (1-6)	entro 2 esagoni da 4630

[a] Il giocatore gallico divide le sue BI Arverni tra Vercingetorix e Critignatus come desidera se Vercingetorix ha almeno 25 unità.
[b] Quando si gioca competitivamente, il giocatore del Gallo può schierare le unità sulla mappa "nascoste". Scrive in quali esagoni sono e le rivela solo quando le muove, oppure se un'unità romana muove loro adiacente. Non deve mostrare al romano quante ve ne sono in ciascuna categoria (fuori mappa o nei boschi).

Rinforzi

Il giocatore del Gallo può portare in gioco Vercingetorix e la sua forza fuori mappa quando Vercingetorix può attivarsi. Le unità possono essere poste in qualsiasi bordo mappa da 4001 a 4801 inclusi. La prima unità che entra da un dato esagono paga 1 MP, ogni unità successiva che entra dallo stesso esagono paga 1 MP aggiuntivo. Ad esempio, la terza unità che entra da 4001 in quella Fase degli Ordini paga 3 MP per essere posta lì. Se il giocatore del Gallo decide di tenere Vercingetorix e la sua forza fuori mappa, Vercingetorix deve Passare ed ha Finito per il Turno di Gioco.

Struttura di Comando Gallica

Usate le regole del Sistema di Comando Tribale (4.6). Vercingetorix è il TC per gli Arverni e l'OC per l'armata Gallica. Critignatus è un Capo degli Arverni e può comandare qualsiasi unità degli Arverni entro il suo Raggio di Comando e che non sia entro il Raggio di Comando di Vercingetorix. Vercassivellaunus è un Capo degli Arverni che può comandare solo cavalleria degli Arverni. Teutmatus, Cotuatus, Vortex sono i TC per i Nitobriges, Carnutes, e Bituriges rispettivamente.

REGOLE SPECIALI

Il Campo del Gallo

Gran parte degli alleati di Vercingetorix erano accampati alla base delle mura di Gergovia. Non formano un lager, quindi non vi sono carri delle salmerie né lager gallico. Ma hanno Gergovia. Gergovia, oppidum fortificato, è circondato da mura di pietra e legno cui i Galli possono avere accesso/uscire dai cancelli, tutto questo viene descritto nel prossimo paragrafo.

Gergovia

L'oppidum di Gergovia è di due livelli sopra il terreno collinoso sul quale si trova. Non usate l'elevazione quando entrate o uscite da Gergovia attraverso un lato di esagono di Mura/Cancello; usate il costo specifico indicato per farlo. Prima che un'unità attraversi un lato di esagono di Mura (in qualsiasi direzione), il giocatore tira un dado per quell'unità. se il DR è pari o superiore alla sua TQ, quell'unità non lo può attraversare ed ha terminato di muovere per quella Fase degli Ordini. Altrimenti può attraversare. Ciascuna unità deve controllare separatamente; le coorti romane non possono attraversare in gruppo. Inoltre, un tentativo di attraversare un lato di esagono di Mura di Gergovia non può essere effettuato se l'unità che effettua il tentativo è adiacente ad un'unità nemica o se l'esagono dentro Gergovia è occupato da un'unità amica.

Le Mura di Pietra

Le due mura di pietra a sud e sudovest di Gergovia erano state costruite molto di recente da Vercingetorix. Cesare afferma che erano alte circa sei piedi (1,80 mt), rendendole così una difficile barriera al movimento. Comunque, sembra che i romani non ebbero alcun problema nell'attraversarle. Considerato che erano molto probabilmente delle pietre ammassate, è altrettanto probabile che le truppe romane le abbattessero.

Solo le unità di fanteria – no cavalleria – possono attraversare un muro di pietra, al costo indicato per farlo. Inoltre, dopo aver attraversato il giocatore tira un dado per quell'unità. se il DR è pari o superiore alla sua TQ, quell'unità ha finito di muovere per quella Fase degli Ordini. Altrimenti, può proseguire. Un'unità adiacente non in ZOC nemica può abbattere un muro di pietra usando tutti i suoi Punti Movimento quando viene attivata per farlo. Ponete un segnalino Mura Abbattute [*Wall Down*] sul lato di esagono ad indicare che non vi è più un muro, solo un ammasso di macerie.

Il lancio attraverso un lato di esagono di Mura di Pietra contro un bersaglio adiacente al Muro di Pietra subisce un DRM +1. Un lato di esagono di Mura di Pietra blocca la LOS a meno che il bersaglio e/o chi lancia non sia adiacente al Muro di Pietra.

Il Sentiero Incassato

Le unità romane possono muovere usando il Sentiero Incassato che avevano scavato, In Colonna se lo desiderano. Comunque, quando usano il sentiero in questo modo nessuna unità romana può essere adiacente ad un'altra sul sentiero (era molto stretto). Il sentiero è terreno aperto per muovervi dentro. Il costo indicato sulla Tabella dei Costi di Movimento per il Sentiero è per attraversarlo, non per usarlo. Il Terrapieno sul lato nord del sentiero fu costruito con la terra scavata per creare il sentiero. Proteggeva le unità che muovevano e, in qualche modo, le nascondeva agli occhi dei Galli. Abbiamo ignorato quest'ultimo beneficio nel gioco.

Comandanti di Élite

Cesare non era al meglio a Gergovia, pertanto abbiamo ridotto il suo Valore di Iniziativa a "4". Inoltre, si applica 5.5 come segue: può usare il Comando di Élite solo nel Turno di Gioco 1. Vercingetorix fu, al contrario, al suo meglio a Gergovia. Pertanto, riceve lo stato di Comandante di Élite. Può usare la sua abilità di Élite una volta per partita ma non nel Turno di Gioco 1.

Galli Accampati

Sebbene l'attacco romano iniziasse a mezza giornata, per qualche motivo sorprese i Galli accampati letteralmente addormentati. Pertanto, questi Galli iniziano la partita in stato Non Allertato. Ponete un segnalino Non Allertato [*Unalerted*] su ogni TC nel Campo dei Galli.

Non Allertato: I Galli accampati sono Allertati per tribù la prima volta che il loro Capo viene attivato. Allertare la tribù impiega una intera attivazione; le unità non possono fare nulla in quell'attivazione ed il Capo della Tribù ha Finito per il Turno di Gioco. tutti i Galli accampati, comunque, sono Allertati nel momento in cui un'unità romana muove adiacente a uno qualsiasi di essi. Quando allertati in questo modo, girate il segnalino Non Allertati con ogni TC al suo stato Disordine.

NOTA DI GIOCO: Lo stato Allertato e Disordine sono su base tribù per tribù come indicato dal segnalino con il TC. Tutte le unità della tribù sono nello stesso stato.

Disordine: Quando viene Allertata, un'unità accampata va in Disordine. Mentre è in Disordine:

- Vi è uno spostamento 2D sulla CRT Combattimento Ravvicinato quando l'unità viene attaccata nel Combattimento Ravvicinato, e:
- L'unità subisce un DRM +1 quando usa il Lancio.

Lo stato di Disordine di una tribù dura sino all'inizio dell'attivazione successiva di quel TC. Rimuovete il segnalino Disordine.

NOTA DI GIOCO: Lo stato di Disordine viene causato solo per essere inizialmente Non Allertati. Non è un risultato del combattimento.

Arcieri Arverni
Gli Arcieri dentro Gergovia non hanno comandante (all'inizio). Comunque, possono essere attivati senza un comandante nella Fase degli Ausiliari. Agiscono prima degli ausiliari romani.

Ferocia ed Impetuosità del Gallo
Il giocatore del Gallo (ed il romano per gli Aedui) non deve usare l'Impetuosità del Gallo (9.7) all'inizio della partita, ma invece sceglie il Turno di Gioco (prima della Fase degli Ausiliari) durante la quale inizia l'effetto dell'Impetuosità del Gallo. Comunque, la Ferocia dei Barbari (9.6) si applica solo mentre sono in essere gli effetti dell'Impetuosità del Gallo. La Ferocia inizia e termina quando l'Impetuosità inizia e termina; ignorate 9.62 e la fine descritta in 9.7.

Artiglieria del Campo Romano
Le torri del campo romano grande, nell'angolo sudest della mappa, contengono ciascuna 1 unità Scorpio. Gli Scorpio possono Lanciare solamente in una Fase degli Ordini del Gallo. Non è consentito alcun lancio attivo. Ciascun Scorpio può lanciare una volta per unità per Fase degli Ordini contro ogni unità del Gallo che muove entro il Raggio. Può solo Lanciare contro un bersaglio una volta, ma può lanciare contro più di un bersaglio durante quell'attivazione. Questi Scorpio non possono lanciare nel campo.

Ripristino e Recupero
Il giocatore del Gallo può usare il Ripristino, ma viene rimosso 1 colpo soltanto per Ordine. Le unità romane non possono usare il Recupero all'Aquila.

Inseguimento di Cavalleria
La regole dell'Inseguimento di Cavalleria (8.6) non si usa. La cavalleria avanza dopo il combattimento usando (8.5).

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane si ritirano verso il campo più vicino invece che verso la loro Aquila. Le unità romane in rotta nel Campo non devono fare ancora Movimento di Rotta. Le unità Galliche si ritirano verso Gergovia. Una volta dentro Gergovia, non devono fare ancora Movimento di Rotta.

NOTA DI GIOCO: La prossimità dei campi romani e la natura dello scontro rendono l'Aquila meno efficace rispetto ad una battaglia tradizionale. Per il Bilanciamento del gioco, ignorate questa regola se ritenete che penalizzi eccessivamente il giocatore romano.

VITTORIA

Non era chiaro ciò che Cesare cercava di fare a Gergovia; è ingenuo per tutta l'operazione. Questo non rende molto facile creare delle Condizioni di Vittoria. Sappiamo una cosa: i Galli vinsero questa battaglia.
Un giocatore vince se è il primo a raggiungere il suo Livello in Punti Vittoria (VP), la vittoria viene assegnata nel momento in cui si ottiene.

Vittoria Romana
Il romano deve ottenere 35 VP per vincere. Ottiene VP come segue:

VP	*Ottenuti come?*
1	Ogni unità del Gallo eliminata
2	Ogni comandante del Gallo ucciso
5	Vercingetorix ucciso
2	Ogni unità romana dentro Gergovia
3	Occupare 3801, 3802 e 3901 (tutti assieme)

Vittoria del Gallo
Il Gallo deve ottenere 25 VP per vincere. Ottiene VP come segue:

VP	*Ottenuti come?*
1	Ogni unità romana Esaurita o eliminata (le unità Esaurite contano ancora 1)
2	Ogni unità romana non SK eliminata (non contante anche il suo Esaurimento)
1	Ogni unità romana Schermagliatori eliminata
2	Ogni comandante romano ucciso
5	Cesare ucciso
2	Ogni Aquila catturata

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO COMPETITIVO

Incrementate la soglia di vittoria del Gallo a 30 VP.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	86	404	-	-	6.0
Galli	78	474	-	-	6.0

VERSIONE GBOH SEMPLIFICATA

Questa parte contiene le informazioni generali necessarie per adattare Gergovia alle regole GBoH Semplificate, 2° Edizione, per le istruzioni di piazzamento generali. Gergovia ha la sua Tabella degli Effetti del Terreno. Non si usa quindi la tabella del terreno delle regole GBoH Semplificate. Le Regole Speciali sono state scritte in relazione alla 2° edizione (2016) ma sono adatte per qualsiasi edizione.

5.1 Capacità di Movimento e Restrizioni
Usate la Tabella degli Effetti del Terreno delle regole GBoH Semplificate inclusa in questo modulo invece di quella generica delle regole GBoH Semplificate

7.6 Inseguimento di Cavalleria
Non si usa la regola 7.6 GBoH Semplificate. La cavalleria avanza dopo il combattimento come le altre unità (7.7).

10.1 Artiglieria
La seguente Regola dell'Artiglieria Romana sostituisce le regole GBoH Semplificate: gli Scorpio non possono muovere. Gli Scorpio possono lanciare solo in un turno del giocatore gallico contro ogni unità gallica che muove entro il Raggio. Possono lanciare ciascuno una sola volta contro un bersaglio, ma contro più di un bersaglio durante un Turno di Giocatore.

11.1 Fortificazioni
Usate la tabella del terreno delle regole GBoH Semplificate fornita in questo modulo invece della tabella standard degli Effetti delle Fortificazioni delle regole GBoH Semplificate. Le regole GBoH Semplificate da 11.11 a 11.14 si applicano a questo modulo. Ignorate invece 11.15.

Schierate entrambe le armate come indicato nelle regole sopra. L'Aquila non si usa.
Tempo di Gioco: Circa 2 ore
Bilanciamento: I romani sono favoriti.

TABELLA DELLE FORMAZIONI ROMANE

Comandante	***Formazione***
J. Caesar [OC]/3	Nessuna
Fabius	Legione VIII
Antistius	Legione X
Caninius	Legione XI
Sextius	Legione XIII
Roscius	Legione XIV
Sulpicius	Legione XV
Convictolitavus	Aedui
Manucius/2	tutta la Cavalleria
(Ausiliari)	tutti gli Arcieri

Attivazione Multipla di Formazioni: Il giocatore romano può usare Cesare per attivare sino a quattro Legioni assieme se i rispettivi Legati sono entro il Raggio di Comando di Cesare.

TABELLA DELLE FORMAZIONI GALLICHE

Comandante	***Formazione***
Vercingetorix [OC]/5	BI Arverni fuori mappa
Critignatus/1	BI Arverni sulla mappa
Vercassivellaunus/2	Cavalleria Arverni
Teutmatus	Nitobriges
Cotuatus	Carnutes
Vortex	Bituriges
(ausiliari)	Arcieri Gergovia

Attivazione Multipla di Formazioni: Il giocatore gallico può attivare tutta la BI Arverno se Critignatus si trova entro il Raggio di Comando di Vercingetorix (usate il valore maggiore). In questo caso, entrambi i comandanti possono muovere ed essere usati per porre le unità In Comando.

Tutti i comandanti del Gallo usano il minore dei due Raggio di Comando per 4.11. Il giocatore dei Galli può portare in gioco Vercingetorix e la sua forza fuori mappa quando viene attivato. Le unità possono essere poste in qualsiasi esagono di bordo mappa da 4001 a 4801 inclusi. La prima unità che entra da un dato esagono paga 1 MP, ogni unità successiva che entra dallo stesso esagono paga 1 MP aggiuntivo. Ad esempio, la terza unità che entra da 4001 in quella Fase degli Ordini paga 3 MP per essere posta lì. Se si usa l'opzione dello Schieramento Alternativo, il giocatore dei Galli non può attivare gli Arverni che sono fuori mappa prima del 3° Turno di Giocatore del Gallo.

REGOLE SPECIALI

Primo Giocatore: Il giocatore romano agisce per primo. Non vi è tiro di dado.
Terreno: Usate la tabella del terreno delle regole GBoH Semplificate.
Gergovia: Usate la regola standard.
Mura di Pietra: Un'unità adiacente non in ZOC nemica può abbattere un muro di pietra usando tutti i suoi Punti Movimento quando viene attivata per farlo. Ponete un segnalino Mura Abbattute [*Wall Down*] sul lato di esagono ad indicare che non vi è più un muro, solo un ammasso di macerie.
Comandanti di Élite: Vercingetorix ha Carisma Eroico, Cesare no.
Impetuosità: Quando il giocatore dei Galli attiva una tribù, può designare che quella tribù è Impetuosa. Una tribù può essere così designata una sola volta per partita. Una tribù rimane Impetuosa sino a quando almeno due unità di quella triù entrano in una ZOC romana, a quel punto l'Impetuosità prosegue per il resto di quel turno di giocatore, ma non si usa in alcun turno di giocatore successivo. Mentre sono Impetuose, le unità della tribù incrementano la loro Capacità di Movimento di 1, possono muovere adiacenti ad unità nemiche anche se Fuori Comando, e ricevono un DRM +2 al DR per il Combattimento Ravvicinato quando attaccano. Per questa regola, gli Arverni Sulla Mappa e Fuori Mappa sono considerati tribù separate.
Galli Accampati: Le Formazioni accampate sono Allertate la prima volta che la Formazione viene attivata. Le unità attivate non possono fare nulla in quella attivazione. Tutti i Galli accampati, però, sono Allertati nel momento in cui un'unità romana muove adiacenti ad uno qualsiasi di essi. Quando viene Allertata, un'unità accampata va in Disordine. Mentre è in Disordine:

- L'unità subisce un DRM +2 a tutti i controlli per la Rotta nel Combattimento ravvicinato.
- L'unità subisce un DRM +1 quando usa il Lancio.

Lo stato di Disordine dura sino alla volta successiva nella quale viene attivata la Formazione. In quella attivazione, le unità possono muovere/combattere normalmente.
Arcieri Arverni: Ignorateli.

VITTORIA

Un giocatore vince se è il primo a raggiungere il suo Livello in Punti Vittoria (VP), la vittoria viene assegnata nel momento in cui si ottiene.

Vittoria Romana

Il romano deve ottenere 35 VP per vincere. Ottiene VP come segue:

VP	*Ottenuti come?*
1	Ogni unità del Gallo eliminata
2	Ogni comandante del Gallo ucciso
5	Vercingetorix ucciso
2	Ogni unità romana dentro Gergovia
3	Occupare 3801, 3802 e 3901 (tutti assieme)

Vittoria del Gallo

Il Gallo deve ottenere 25 VP per vincere. Ottiene VP come segue:

VP	*Ottenuti come?*
2	Ogni unità romana non SK eliminata
1	Ogni unità romana Schermagliatori eliminata
2	Ogni comandante romano ucciso
5	Cesare ucciso
14	Ogni unità gallica dentro un Campo Romano

LE GUERRE CIVILI DI CESARE

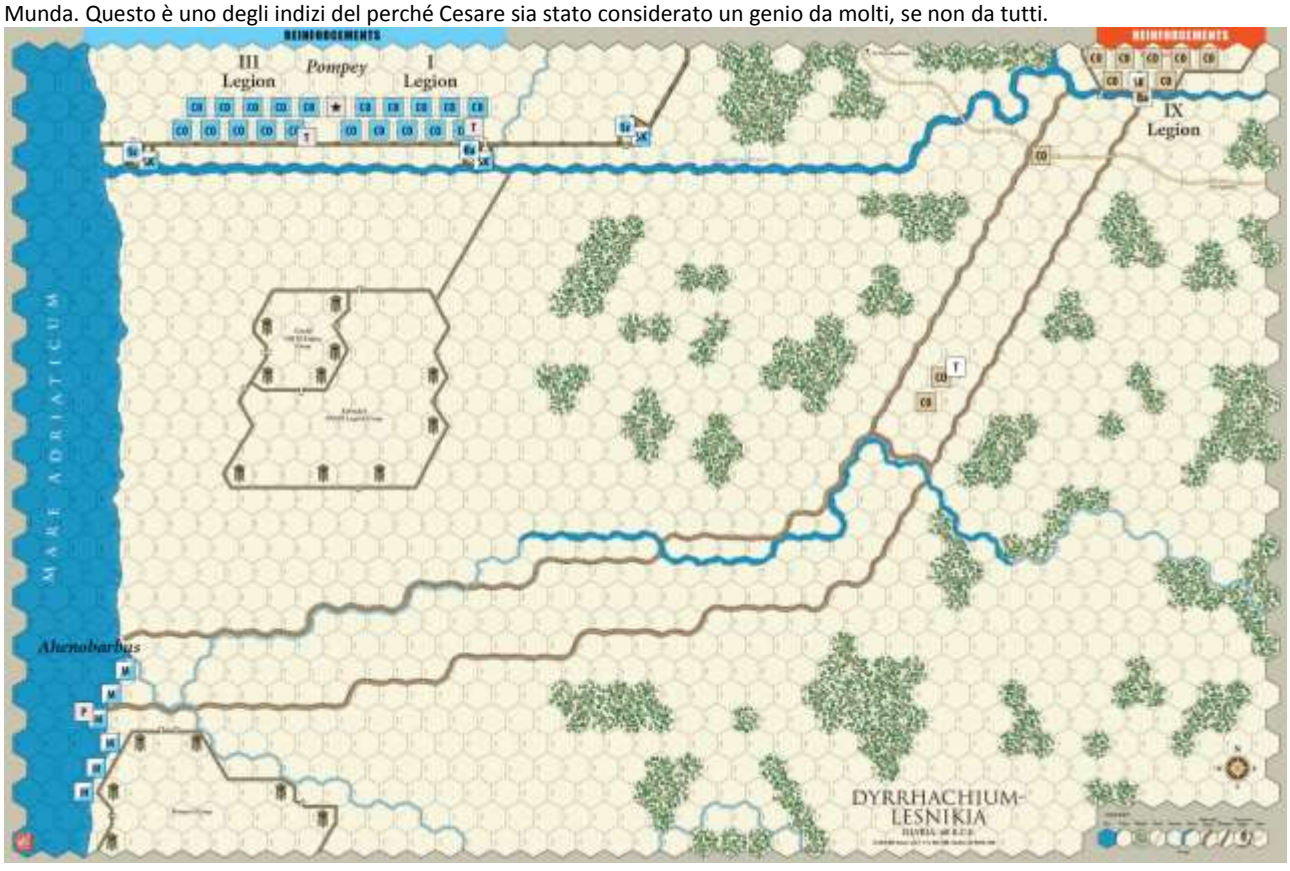
DYRRHACHIUM. 48 a.C. (Caesar: TCW)
FIUME LESNIKIA. 48 a.C. (Caesar: TCW)
PHARSALUS. 48 a.C. (Caesar: TCW)
NICOPOLIS. 48 a.C. (Veni, Vidi Vici)
ZELA. 47 a.C. (Veni, Vidi Vici)
RUSPINA. 46 a.C. (Caesar: TCW)
THAPSUS. 46 a.C. (Caesar: TCW)
MUNDA. 45 a.C. (Caesar: TCW)

SCHIERAMENTO LIBERO

Nelle battaglie di uno schieramento contro l'altro, i giocatori sono sempre liberi di prendere le unità disponibili e vedere cosa possono fare. In questo caso, un giocatore decide da che parte stare, ma chi lo fa deve anche piazzarsi per primo. I giocatori dovrebbero piazzarsi entro la linea ed i limiti di fronte indicati per lo schieramento standard. Non suggeriamo questo per gli scenari di Dyrrachium o Lesnikia, in quanto gli schieramenti sono frammentati.
I giocatori possono anche porre i loro Comandanti di Sezione dove desiderano, entro i parametri di quale legione viene comandata da quali SC. I piazzamenti indicanti gli esagoni specifici per gli SC che abbiamo riportato – dove lo sono – sono "storici" solo in quanto sono la nostra migliore ipotesi.

BILANCIAMENTO

La nostra valutazione sul bilanciamento delle battaglie si riferisce al gioco competitivo, cioè chi vince la partita. Molti fattori influenzano questo aspetto, non ultimo quale sia l'abilità del giocatore e la sua conoscenza del sistema di gioco. non vi sono molte battaglie bilanciate equamente nella storia e, dove possibile, abbiamo cercato di fornire scenari alternativi per finalità competitive. Comunque, non abbiamo creato le condizioni di vittoria avulse dalla storia nel farlo. Il nostro parere – "Favorisce Nettamente", "Favorisce" e "Favorisce Leggermente" più altri commenti più elaborati per i singoli scenari si basano principalmente sull'esperienza nel test del gioco.
Consultate le "Regole per il Gioco Competitivo" all'inizio di questo fascicolo su come modificare il bilanciamento delle battaglie. I giocatori noteranno inoltre che più della metà delle battaglie favoriscono gli avversari di Cesare; Cesare è favorito solo a Thapsus e Munda. Questo è uno degli indizi del perché Cesare sia stato considerato un genio da molti, se non da tutti.



La Battaglia di Dyrrhachium

Rompere il Blocco: Illiria, 48 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata Senatoriale sotto il comando di Pompeo il Grande

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mezza mappa Dyrrhachium-Lesnikia.
Bilanciamento: Favorisce nettamente Pompeo.
Tempo di Gioco: Circa 3 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni IX e X senza la scritta "g".

UNITA'	ESAGONO(I)
Tribuno IX [a]	2932
3 IX CO	2832, 2932, 3836
5 IX CO	dentro il Campo della IX Legione, esagoni 4238-4243, 4138-4140
2 IX CO	See IX Legione Sentries rule
1 Ballista Numidia SK-A (1) [b]	4139
Rinforzi – Turno di Gioco 2	
M. Antonio (SC), Aquila IX **VIII Legione** Tribuno Alaud, Aquila Alaud Alaud CO (1-2)	entrano da qualsiasi esagono tra 4238 e 4243 inclusi
Rinforzi – Turno di Gioco 3 [c]	
J. Caesar (OC) [d] **X Legione** Alaud CO (3-7)	entrano da qualsiasi esagono tra 4238 e 4243 inclusi

I rinforzi possono entrare in gioco In Colonna.

[a] Lentulus Marcellinus, il suo nome.
[b] Queste unità non possono muovere; non contano per i Punti Rotta.
[c] Le coorti della Legione Alaudae possono muovere sotto il comando di Cesare o del X Tribuno sino a quando non entrano entro il raggio del loro Tribuno. Comunque, se entrano In Colonna, non possono lasciare quella formazione sino a quando non sono entro il raggio del loro Tribuno. Le tre coorti mancanti della Alaude sono considerate essere di guarnigione lungo le linee, a nord.
[d] Usate la pedina J. Caesar CW.

Struttura di Comando Cesariana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Ve ne è solo uno, Marco Antonio, che è il SC per tutte le legioni. Comunque, Cesare può agire come SC se il giocatore lo desidera; vedere 4.56 per i dettagli. Cesare non può però ordinare (4.55 #4) ad alcuna legione comandata da Marco Antonio nello stesso Turno di Gioco. Le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85 non si usano.

L'Armata Senatoriale di Pompeo il Grande

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Senatoriale. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Pompeo (OC, SC)	con o adiacente a qualsiasi unità della I o III Legione
I Legione	3911-3915, 4012-4016
III Legione	3905-3909, 4006-4010
D. Ahnbrbs Marinai (1-6) [a]	1202, 1302, 1403, 1502, 1603, 1703
2 Scorpio, 1 Ballista Creta SK-A (1-3) [b]	3804, 3816, 3921 (1 artiglieria ed 1 SK)
Rinforzi – Turno di Gioco 3	
C. Lentulus (SC) **Macedn A Legione**	entrano da qualsiasi esagono tra 4203 e 4217 inclusi

Macedn B Legione
Rinforzi – Turno di Gioco 5
C. M. Scipio (SC) [c]
Legione Creta entrano da qualsiasi esagono tra 4203 e 4217 inclusi
Legione Cilicia
I rinforzi possono entrare in gioco In Colonna.
[a] L'assalto di Pompeo dal mare. Queste unità sono sotto il comando di Ahenobarbus.
[b] Queste unità non possono muovere; non contano per i Punti Rotta.
[c] Usate la pedina con due stelle.

Struttura di Comando Pompeiana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Lentulus è il SC per le due legioni macedoni; Scipio è il SC per le legioni Creta e Cilicia. Pompeo è il OC ed il SC per le legioni I e III (4.56). Ahenobarbus non agisce da SC in questa battaglia ma come Prefetto (di Fanteria) per la LI Marinai. Le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85 non si usano.

REGOLE SPECIALI

Forti e Campi

- Il campo di Pompeo, nell'angolo sudovest della mappa, non esiste.
- Il vecchio campo della IX Legione al centro della mappa e le mura che portano al fiume esistono entrambi (il lato occidentale del Muro è l'esterno) ma non sono occupati. Il campo interno, più piccolo, era stato costruito dalla IX Legione di Cesare per proseguire l'assedio e difendere i soldati che lavoravano sulle linee di circonvallazione e controvallazione. Pompeo lo aveva ingrandito, ma poi lo aveva abbandonato. Il campo è vuoto ed è accessibile ad entrambe le parti.
- Il terrapieno trasversale, che va da 2730-2632, non esiste.

I Bastioni di Pompeo

L'estensione più meridionale delle line di blocco di Pompeo sono i bastioni a nord del Lesnikia nella sezione nordoccidentale della mappa. Le legioni di Pompeo iniziano dietro questi bastioni, che possono essere attraversati. Le unità In Colonna ignorano i costi alla Coesione per entrare in un esagono di Torre attraverso un Cancello. L'area a nord del bastione non è considerata un campo o forte per i fini delle regole 11.23/11.24.
NOTA DI GIOCO: Noterete che un tale movimento viene meglio effettuato In Colonna attraverso i cancelli che si trovano alle Torri.

Sentinelle della IX Legione

Due coorti della IX Legione sono di sentinella entro le linee della circonvallazione e controvallazione. Storicamente erano disperse lungo tutta la linea e stavano per essere sostituite quando Pompeo attaccò. Non ponete queste due coorti sulla mappa all'inizio della partita. Invece, dopo ogni Fase degli Ordini pompeiana, la parte cesariana tira un dado.

- Con un DR di 8-9, non accade nulla.
- Con un DR di 0-7, il giocatore cesariano pone le due coorti della IX Legione sulla mappa in qualsiasi esagono tra le linee della circonvallazione e controvallazione dove possono tracciare un percorso di esagoni privo di unità e ZOC nemiche tra gli esagoni di piazzamento ed il campo della IX Legione (4138).

Dopo aver posto le unità sulla mappa, tirate ancora il dado per ciascuna coorte e dividete il risultato per due, arrotondando per eccesso, ma con "0" che dà "1". Questo è il numero di Punti alla Coesione che quella coorte ha.

DIREZIONE DI RITIRATA

I pompeiani, incluse le unità Marinai, si ritirano verso i bastioni sul lato nord del Fiume Lesnikia. Qualsiasi unità pompeiana che si ritira attraverso il Lesnikia è considerata eliminata.
I cesariani si ritirano verso il campo della IX Legione (4138). Le unità che vanno in rotta nel campo sono considerate eliminate. Le unità che vanno in rotta attraverso il Fiume Lesnikia e che non sono entro 2 esagoni dal campo della IX Legione sono eliminate.

VITTORIA

Usiamo un metodo dicotomico per determinare la vittoria in questo scenario, principalmente perché lo scopo dell'assalto di Pompeo è di rompere le linee di assedio di Cesare per foraggiare con le sue unità di cavalleria. Per farlo deve catturare o rompere le linee di circonvallazione e controvallazione di Cesare.
Pertanto, non si usano i soliti livelli di Punti Rotta per determinare chi vince, ma piuttosto per determinare quando termina la partita. La partita termina alla fine di qualsiasi Turno di Gioco nel quale una delle parti ha raggiunto il suo Livello di Ritirata.
Una volta che la partita termina, il giocatore pompeiano considera i Punti Rotta di Cesare, cui aggiunge il totale dei primi due valori dell'Esagono di Penetrazione – l'esagono entro le linee di circonvallazione/controvallazione che rappresentano il suo più lontano livello di controllo – e gli ultimi due numeri! Deve essere in grado di tracciare una linea di esagoni, priva di unità nemiche e ZOC entro le linee, da quell'Esagono di Penetrazione a qualsiasi degli esagoni di piazzamenti dei Mariani (1202, ecc.).

ESEMPIO: L'Esagono di Penetrazione di Pompeo è 2124, pertanto aggiunge 45 (21+24) ai Punti Rotta di Cesare per ottenere il suo totale in Punti Vittoria.

Pompeo vince se i suoi VP sono almeno 20 di più di quelli di Cesare. Maggiore la differenza, maggiore impatto ha la vittoria.

La partita termina quando l'armata cesariana subisce l'eliminazione di unità per un totale di 75 Punti Rotta e/o quando l'armata pompeiana subisce l'eliminazione di unità per un totale di 95 Punti Rotta.

Per il bilanciamento del gioco, il Metodo dei Punti Rotta dovrebbe funzionare bene per questa partita usando il differenziale di VP di Pompeo invece dei soliti Punti Rotta. Se il giocatore cesariano necessita di altro aiuto, suggeriamo che i Rinforzi del Turno di Gioco 5 di Pompeo arrivino solamente mediante tiro di dado. A partire dal Turno di Gioco 5, il giocatore pompeiano tira un dado: se ottiene 0 o 9, riceve questi rinforzi, altrimenti attende il Turno di Gioco successivo. Questo non è storico ma dovrebbe aiutare moltissimo il cesariano.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Pompeiani	66	330	365	25%	5.5
Cesariani	37	185	249	30%	6.7



La Battaglia del Fiume Lesnikia

Il Contrattacco di Cesare: Illiria, 48 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata Senatoriale sotto il comando di Pompeo il Grande

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mezza mappa Dyrrhachium-Lesnikia.
Bilanciamento: Favorisce nettamente Pompeo.
Tempo di Gioco: Circa 3 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni IX e X senza la scritta "g". Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
2 Alaud CO 1 Ballista Numidia SK-A (1)	dentro il campo della IX Legione; esagoni 4240, ecc.
Tribuno Alaud, Aquila Alaud 3 Alaud CO	2730, 2631, 2632
Prefetto (Cav Prf) Galli LN (1-2) Germani BC (1-2)	3031, 3130, 3131, 3232
Colonna di Sinistra	
J. Caesar (OC, SC) [a] **X Legione**, VIII CO (1-4)	2823-2826, 2923-2925
Colonna di Destra	
M. Antonio (SC) **IX Legione** [b, c] Tribuno VIII, Aquila VIII VIII CO (5-10)	3425-3428, 3525-3528

[a] Usate la pedina J. Caesar CW.
[b] Tutte le coorti della IX Legione sono Esaurite.
[c] Il Tribuno della IX Legione è Lentulus Marcellinus.

Struttura di Comando Cesariana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Cesare agisce sia come OC che come SC per la Colonna di Sinistra. Marco Antonio è il SC per la Colonna di Destra. Le 4 coorti della VIII Legione nella colonna di Cesare sono considerate parte della X Legione. Il Prefetto comanda la cavalleria. Le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85 non si usano.

L'Armata Senatoriale di Pompeo il Grande

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Senatoriale. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Legione Macedn A 2 Scorpio	dentro il vecchio campo della IX Legione: almeno 2 CO devono essere poste dentro la "cittadella" (il forte più piccolo dentro il campo); nessuna CO può essere posta adiacente ad un lato di esagono di muro esterno. L'unità Scorpio può essere posta in qualsiasi esagono di Torre
4 Macedn B CO	2119, 2120, 2020, 1921
Pompeo (OC) C. M. Scipio (SC) [a] **III Legione** **Legione Creta** Tribuno Macedn B 6 Macedn B CO	dentro il Campo di Pompeo
4 Scorpio Creta SK-A (1-3) Pontus SK-A (1)	in qualsiasi esagono di Torre entro il Campo di Pompeo
Rinforzi – Vedere la Regola Speciale Dare l'Allarme	
C. Lentulus (SC), **I Legione**, **XVII Legione**, T. Labienus (Cav Prf), Gallia RC (1-2), Cappadocia LC, Tracia LC, Macedonia RC, Tessaglia RC (1-2)	

[a] Usate la pedina con due stelle.

Struttura di Comando Pompeiana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Pompeo è il OC. Scipio è il SC per le legioni che iniziano la battaglia sulla mappa. Lentulus è il SC per le legioni di rinforzo. Labienus è un Prefetto che comanda la cavalleria. Le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85 non si usano.

REGOLE SPECIALI

Le Linee di Assedio di Pompeo

I bastioni e le torri delle linee di Pompeo a nord del fiume Lesnikia erano senza dubbio occupate. Comunque, non rientrano in questa battaglia … principalmente perché non erano un obiettivo di Cesare. Pertanto, per simularlo, nessuna unità cesariana può attraversare il fiume Lesnikia a nord di 2 esagoni entro un Bastione.

Campi e Forti

Tutti i Campi e Forti sulla mappa sono attivi e presenti, incluso il "muro" del terrapieno trasversale che collega le linee di circonvallazione e controvallazione: 2730, 2631-2.

Campo Abbandonato della IX Legione

Pompeo dovette estendere la dimensione del campo abbandonato della IX Legione ripristinandolo interamente. Il forte originario per una Legione è una specie di cittadella, ma i due campi sono abbastanza simili … solo uno è più grande dell'altro. Pompeo ritenne in origine che questo era un buon posto da fortificare, ma poi cambiò la sua idea per costruire il campo nel bordo meridionale della mappa.

Individuazione

Il raid di Cesare fu effettuato di notte, e la marcia di avvicinamento sembra sia stata coperta da dei boschi. Troviamo difficile credere che sia potuto rimanere un bosco una volta create le linee di assedio, ma le fonti lo citano spesso. Quale risultato, le forze pompeiane non compresero ciò che stava accadendo sino a quando il campo non venne assaltato. Ora, con fuochi accesi lungo le mura vi era della visibilità di notte ma, considerati i problemi della stessa, sarebbe stata minima … e sembra che Pompeo non avesse picchetti nell'area ad est del campo (ve ne sono entro le linee a sud).

Nessun comandante pompeiano può essere attivato sino a quando le truppe di Cesare non sono state Individuate. L'Individuazione avviene nel momento in cui:

- Qualsiasi unità cesariana muove entro 2 esagoni dal Vecchio Campo della IX Legione, oppure:
- Qualsiasi unità cesariana attraversa le mura che si estendono dal Vecchio Campo della IX Legione al fiume Lesnikia.

Se non accade alcun evento di cui sopra, nella Fase di Movimento nel Campo, il giocatore pompeiano tira un dado. Somma al risultato la distanza in esagoni della più vicina unità cesariana ad un lato di esagono di mura del Vecchio Campo della IX Legione. Contate dall'unità cesariana (escludendo il suo esagono) alle mura. Se la distanza include boschi, non si può individuare quell'unità. se il DR + Distanza è "8" o meno, le colonne di Cesare sono state Individuate.

Nel momento in cui si ha l'individuazione:

- Gli Scorpio del campo possono Lanciare una volta.
- Il Tribuno della Legione Macedonia è disponibile per l'attivazione. Se avviene durante una Fase degli Ordini di Cesare, il comandante successivo da attivare è quel Tribuno. Se è durante la Fase di Movimento nel Campo, le coorti della Macedonia A possono muovere, ecc. secondo 11.24 anche se il Tribuno della Macedonia A è nel campo.
- Il resto dell'armata di Pompeo può ora seguire la regola Dare l'Allarme; vedere sotto.

Dare l'Allarme

Nelle parole di Cesare, la notizia del suo attacco giunse a Pompeo "… dopo un intervallo alquanto lungo". Lo sa il Signore cosa significhi esattamente. Normalmente, si potrebbe pensare che i rumori della battaglia avrebbero dovuto allertare Pompeo in breve tempo. Comunque, i suoi uomini erano ancora occupati a costruire il suo nuovo campo, e questo avrebbe potuto confondere sui rumori provenienti da altrove. Ma poi, gli uomini della Legione Macedonia A erano solo a circa mezzo miglio da Pompeo quando furono attaccati, quindi quanto avrebbe impiegato un messaggero a "suonare l'allarme"?. Sono comunque tutte ipotesi, e questo che proponiamo è il risultato.

A. Nel Turno di Gioco successivo a quello nel quale si ha l'Individuazione, il giocatore pompeiano può attivare qualsiasi comandante ed unità dentro il Campo di Pompeo. Li può trattare come se fossero In Colonna se lo desidera.

B. Nel Turno di Gioco successivo a quello nel quale è stato attivato il Campo di Pompeo, tutte le unità elencate come Rinforzi possono essere attivate. Entrano sulla mappa dagli esagoni 1012-1015.

NOTA DELL'IDEATORE: Il motivo per cui il secondo gruppo appare successivamente è che stanno uscendo dal campo dai cancelli sul "retro".

Regola Opzionale sull'Allarme: Se desiderate dare a Cesare un aiuto, "a" può avvenire solo se il giocatore pompeiano ottiene un numero dispari col dado. "A" avviene automaticamente nel Turno di Gioco successivo al terzo DR consecutivo pari.

Combattimento Notturno

Questa fu una battaglia notturna, un affare sempre incerto e rischioso. Durante l'assalto, le forze di Cesare andarono in panico, subendo gran parte delle perdite quando i soldati si travolsero e calpestarono tentando di uscire dal campo e superare le mura a nord.

Il Buio: Gli esagoni con buio sono qualsiasi esagono non entro 2 da uno di Mura del Campo. Per il gioco, le mura dei Bastioni (angolo sudoccidentale) non sono illuminate e non contano, né le mura si estendono dal campo dal fiume Lesnikia. Tutti gli esagoni entro un campo non sono al Buio.

Gli effetti del movimento al Buio sono:

- Qualsiasi unità che effettua qualsiasi movimento al Buio riduce la sua MA di 1.
- Qualsiasi unità che termina il suo movimento al Buio e che usa la sua MA massima consentita (cioè MA -1) effettua uno speciale DR TQ. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, subisce 1 Colpo alla Coesione.
- Tutti i comandanti in un esagono al Buio riducono il loro Raggio di Comando di 1.

Gli effetti del Combattimento Notturno sono:

- Il raggio massimo per il Lancio è di 4 esagoni.
- Applicate un DRM +1 a qualsiasi DR per il Lancio ad una distanza superiore ad 1 esagono.
- Applicate un DRM +1 a qualsiasi DR per controllo TQ per le unità in un esagono al Buio, ma non aggiungete 1 al Controllo TQ speciale per il Movimento al Buio, sopra.
- Nel Combattimento Ravvicinato tra le unità, se qualsiasi unità è in un esagono non al Buio, tutte le unità coinvolte in quel combattimento sono considerate non essere al Buio.
- Le unità in Rotta in un esagono al Buio possono essere Recuperate solo se sono raggruppate con un comandante!
- Non vi è alcun Inseguimento di Cavalleria.

Rotta dei Cesariani (Regola Opzionale)

Mentre questa regola riflette ciò che accadde, ed i pericoli di un attacco notturno, ostacola molto il giocatore di Cesare. Pertanto, vi raccomandiamo di usarla solo per ottenere la massima storicità. Quando un'unità cesariana va in rotta, il giocatore romano deve tirare un dado per ciascuna unità entro 4 esagoni da quella che è andata in rotta originariamente. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, va in rotta. Non tracciate il raggio attraverso un lato di esagono di mura. Questa non è una situazione a cascata. Le unità verificano solamente basandosi sull'unità che è andata in rotta originariamente e le unità che vanno in rotta non estendono la zona di 4 esagoni.

DIREZIONE DI RITIRATA

Non vi sono Bordi di Ritirata in questa battaglia. Le unità che vanno in rotta si ritirano verso l'area di maggiore sicurezza: i loro Campi. Tutte le unità cesariane si ritirano verso il Campo della IX Legione nell'angolo nordest della mappa. Si fermano nell'entrare nel campo. Non possono essere recuperate una volta dentro il campo. Le unità che vanno in rotta attraverso il fiume Lesnikia e che non sono entro 2 esagoni dal Campo della IX Legione solo eliminate.

Le unità di Pompeo che vanno in rotta si ritirano verso e dentro il loro campo nel bordo meridionale della mappa. Una volta dentro, si fermano ma non possono essere recuperate. Le unità che vanno in rotta attraverso il fiume Lesnikia sono eliminate.

***Eccezione**: Le unità dentro il Vecchio Campo Esteso della IX Legione si ritirano nella Cittadella se è "tenuta" dalla loro parte. Tenuta significa che tutti gli esagoni di Torre sono non occupati o occupati da un'unità combattente pompeiana. Le unità dentro la Cittadella obbligate a ritirarsi/andare in rotta fuori dalla Cittadella sono automaticamente eliminate.*

NOTA DI GIOCO: Ricordate, le unità non possono ritirarsi attraverso lati di esagono fortificati. L'unico modo col quale possono andare in rotta fuori dal campo è attraverso il cancello. Questo non vale per i terrapieni della circonvallazione e controvallazione, che possono essere attraversati dalle unità in rotta.

VITTORIA

Questa battaglia è una rarità nel Sistema GBoH: non usa i Punti Rotta. Piuttosto, è una battaglia con obiettivi geografici che definiamo Incursione. Pompeo sta tentando di mantenere le sue linee di comunicazione di recente costituzione. Se Cesare ottiene il controllo del Vecchio Campo della IX Legione, raggiunge il suo obiettivo. Pertanto, alla fine di qualsiasi Turno di Gioco, a partire dal terzo Turno di Gioco dopo che è stato dato l'Allarme (contando il Turno di Gioco nel quale è iniziato), nel quale uno dei giocatori è l'unico ad avere unità dentro il Vecchio Campo della IX Legione (l'intero campo, sia il nuovo che la cittadella), la partita termina … e quel giocatore vince.

NOTA DI GIOCO: Abbiamo lasciato la cosa alquanto aperta. Se nessuno tiene il campo, nonostante i migliori tentativi delle due parti, i giocatori dovrebbero determinare da soli se si ritirano. Questo è un valido scenario come qualsiasi altro per tentare qualcosa di non perfettamente definito come è al solito nei wargame.

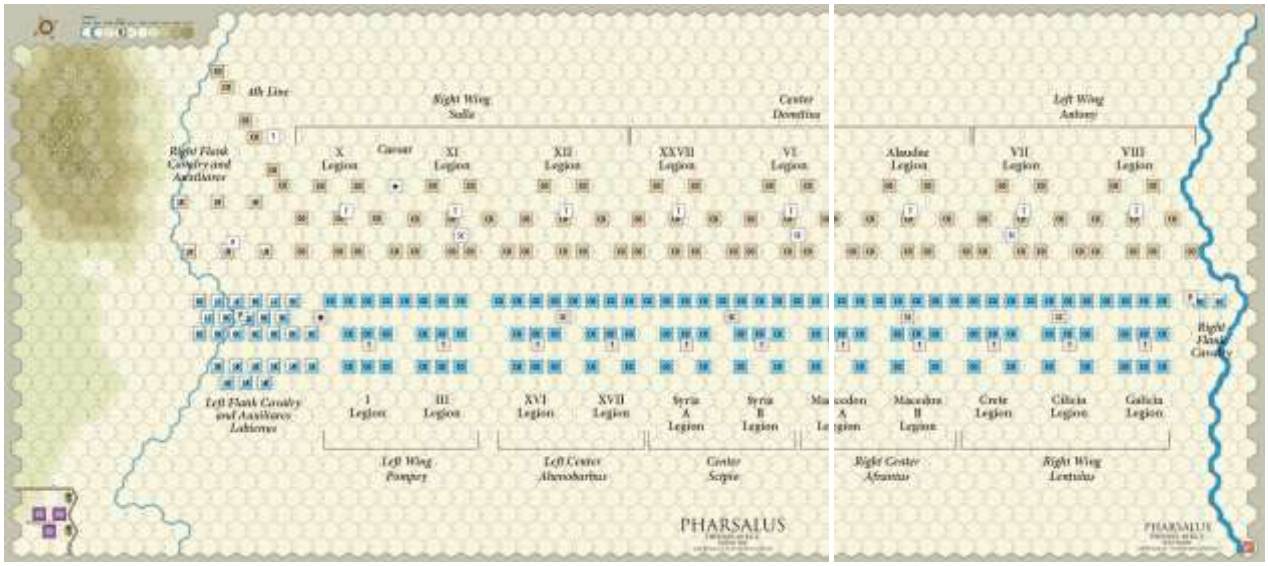
MODIFICA PER IL BILANCIAMENTO

Per il bilanciamento modifichiamo le condizioni di Vittoria, cambiandole al numero di turni in cui Cesare può controllare il Vecchio Campo della IX Legione, e limitando il gioco a 10 Turni di Gioco … dopo che è suonato l'allarme! Se Pompeo riesce ad impedire a Cesare di ottenere il controllo esclusivo di quel campo alla fine di qualsiasi Turno di Gioco per tutti quei 10 Turni di Gioco, vince alla grande.

Altrimenti, sommate il numero di turni in cui Cesare ha avuto il controllo esclusivo del campo, e consultate la tabella seguente:

Turni	***Chi Vince***
1	Pareggio
2	Cesare vince ma di poco
3+	Cesare ottiene la vittoria morale che stava cercando. Bel lavoro, GC

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Pompeiani	67	326	386	-	5.8
Cesariani	39	189	265	-	6.8



La Battaglia di Pharsalus

La Sconfitta di Pompeo: Tessaglia, 48 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata Senatoriale sotto il comando di Pompeo il Grande

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Vi sono due mappe: la mappa intera di Pharsalus è quella Nord; la più piccola è quella Sud. I numeri di esagoni preceduti da N sono sulla mappa Nord e quelli preceduti da S sono su quella Sud.
Difficoltà e Bilanciamento: Favorisce leggermente Pompeo. La versione Delbruck è Pari.
Tempo di Gioco: In termini di dimensione della mappa e numero di unità, questa è una grossa battaglia, che richiede un'approfondita conoscenza dei dettagli delle regole sul comando e delle tecniche di gioco. Raccomandata per giocatori esperti. Completare un singolo Turno di Gioco può impiegare varie ore. Comunque, l'esperienza nel test della battaglia ha mostrato che l'esito è "visibile" dopo 3 o 4 Turni di Gioco. E' bilanciata, comunque, e dura 10+ ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

LA VERSIONE DI CESARE

Per varie ragioni è sempre stata una pratica accettata sovrastimare la dimensione dell'avversario sconfitto. Cesare non era diverso. Gli schieramenti seguenti riflettono la versione "ufficiale" (La Guerra Civile, iii.88 e iii.89). Se effettivamente sovrastimi la forza di Pompeo è comunque dibattuto. Riteniamo che il numero di coorti attribuite ad entrambe le parti sia accurato; il problema sorge quando si determina a che livello rispetto alla forza "nominale" erano le legioni di Pompeo.

L'Armata Senatoriale di Pompeo il Grande

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Senatoriale. Tutte le unità sono direzionate ad est. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	**ESAGONO(I)**
Cavalleria del Fianco Sinistro ed Ausiliari [a]	
T. Labienus (Prf Cav)	Con qualsiasi unità di Cavalleria del Fianco Sinistro
Gallia RC (1)	

Cappadocia LC Asia-A LC Macedonia RC Siria-A LC Germanica BC Thrace LC	N2509-14
Dardania RC (1-2) Bessia RC (1-2) N2410-14 Galatia RC (1-2) Tessaglia RC (1-2) Grecia RC Pompeo Schiavi RC Pompeo Herd RC	N2309-15
Creta SK-A (1-3) Baleari SK-S (1-3)	N2110-15
Ponto SK-A (1-2) Lacedaemon SK-A	N2011-13
Ala Sinistra	
Pompeo (OC, SC)	N2416
I Legione	N2516-19, N2317-19, N2117-19 [c]
III Legione	N2520-23, N2321-23, N2121-23 [c]
Centro Sinistra	
D. Ahnbrbs (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO nella sezione
XVI Legione	N2525-28, N2326-28, N2126-28 [c]
XVII Legione	N2529-32, N2330-32, N2130-32 [c]
Centro	
C. M. Scipio (SC) [b]	con o adiacente a qualsiasi CO nella sezione
Legione Siria A	N2533-36, N2334-36, N2134-36 [c]
Legione Siria B	N2537-40, N2338-40, N2138-40 [c]
Centro Destra	
L. Afranius (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO nella sezione
Legione Macedn A	N2541-43, S2500, N2342-43, S2300, N2142-41, S2100 [c]
Legione Macedn B	S2501-04, S2302-04, S2102-04 [c]
Ala Destra	
C. Lentulus (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO nella sezione
Legione Creta	S2505-08, S2306-08, S2106-08 [c]
Legione Cilicia	S2509-12, S2310-12, S2110-12 [c]
Legione Galicia [d]	S2513-16, S2314-16, S2114-16 [c]
Cavalleria del Fianco Destro [e]	
C. Piso (Prf Cav)	con qualsiasi unità di Cavalleria del Fianco Destro
Spagna RC (1-2)	S2518-19
Guarnigione del Campo	
Vedere la Nota c	in qualsiasi esagono dentro il Campo di Pompeo

[a] Labienus, quale Prefetto di Cavalleria (usate la pedina Cav Prfcon 1 stella), può anche comandare gli Schermagliatori assegnati al fianco sinistro. Comunque, si applicano comunque i requisiti della Linea. Per altro su Labienus, vedere sotto.
[b] Usate la pedina con 2 stelle.
[c] Pompeo usò 7 coorti per il campo. Il giocatore pompeiano deve rimuovere 1 coorte (ciascuna) dalla terza linea – quelle coorti nella fila 21xx – di 7 qualsiasi legioni. Deve porre 3 di queste coorti dentro il campo, le restanti 4 fuori mappa e fuori gioco. Le coorti nel campo non possono muovere fuori dal campo per nessun motivo. Non contano per il totale Punti Rotta.
[d] Dalla provincia della Spagna, da non confondere con quell'area della Polonia talvolta detta Galizia.
[e] Vi è disaccordo sul fatto se Pompeo avesse cavalleria sul suo fianco dentro, in quanto la sua armata era appoggiata sul fiume Epineus, rendendo difficile manovrare in quell'area. Ci schieriamo con le fonti antiche che danno la presenza di cavalleria qui, anche se solo per protezione del fianco.

Struttura di Comando Pompeiana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Pompeo, oltre ad essere OC, è SC per le Legioni I e III. Lentulus è il SC per le Legioni Galicia, Cilicia, e Creta. Afranius è il SC per le Legioni Macedn A e B. Scipio è il SC per le Legioni Siria A e B. Ahenobarbus è il SC per le Legioni XVI e XVII. Labienus e Piso sono Prefetti in commando della cavalleria del Fianco Sinistro e Destro rispettivamente. Labienus può comandare gli Schermagliatori del Fianco Sinistro – è sia Prefetto di Cavalleria che di Fanteria in questa battaglia. Non si usano le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85.

L'Armata di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni VII, IX e X senza la scritta "g" e le Legioni XI e XII Veterane. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.
IMPORTANTE! Tutte le coorti di Cesare eccetto quelle della VIII Legione sono Esaurite.

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC) [a]	N3220
Cavalleria ed Ausiliari dell'Ala Destra [b]	
Prefetto (Cav Prf)	raggruppato con qualsiasi unità LN Gallia o Baleari SK-S
Galia LN (1-3)	N2809, N2811, N2813
Baleari SK-S (1-3)	N3108, N3110, N3112
Ala Destra	
P. Sulla (SC)	N2923
X Legione [e]	N2815, N2817, N2818, N2820, N3015, N3017, N3019, N3216, N3218
XI Legione [e]	N2821, N2823, N2824, N2826, N3021, N3023, N3025, N3222, N3224
XII Legione [e]	N2827, N2829, N2830, N2832, N3027, N3029, N3031, N3228, N3230
Centro	
Gn. Domitius (SC)	N2941
XXVII Legione [c]	N2833, N2835, N2836, N2838, N3033, N3035, N3037, N3234, N3236
VI Legione [e]	N2839, N2841, N2842, N2844, N3039, N3041, N3043, N3240, N3242
Legione Alaud [e]	S2801, S2803, S2804, S2806, S3001, S3003, S3005, S3202, S3204
Ala Sinistra	
M. Antony (SC)	S2908
VII Legione [e]	S2807, S2809, S2810, S2812, S3007, S3009, S3011, S3208, S3210
VIII Legione [d, e]	S2813, S2815, S2816, S2818, S3013, S3015, S3017, S3214, S3216
4° Linea	
6 Coorti [e]	N3214, N3313, N3512, N3612, N3811, N3910
Tribuno III	tutte direzionate a nordovest
2 Coorti [e]	fuori mappa nel campo di Cesare

[a] Usate la pedina J. Caesar CW.

[b] La cavalleria e gli schermagliatori iniziano con la Ritirata Programmata. Storicamente, sembrano essere questi gli ordini che avevano. Questa è una eccezione a 6.71.

[c] La XXVII Legione nel gioco è la nostra legione "generica" per Cesare, rappresenta una delle legioni coscritte di recente. Vi era effettivamente una XXVII Legione.

[d] La IX Legione, quasi distrutta nelle due battaglie di Dyrrhachium, era stata combinata con la VIII per questa battaglia. In sintesi, la VIII è l'unica legione (probabilmente) che combatteva ad una forza che si avvicinava a quella nominale.

[e] Schierate nove delle coorti negli esagoni indicati. Cesare prese sei coorti dalla sua quarta linea, probabilmente una per legione. Questo lascia due coorti in più; queste unità sono a guardia del Campo. A scelta del giocatore quali coorti vanno nella quarta linea ed a guardia del campo. Il Tribuno della III Legione ha assegnato il comando delle sei coorti della quarta linea (solamente). Trattate le sei coorti come una legione.

Struttura di Comando Cesariana

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Cesare è il OC. Sulla è il SC per le Legioni X, XI e XII. Domitius è il SC per le Legioni VI, XXVII ed Alaudae. Antonio è il SC per le Legioni VII e VIII. Il Tribuno della III Legione è il Tribuno per le 6 coorti della quarta linea. Le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85 non si usano.

LA VERSIONE DI DELBRUCK

Il nostro vecchio amico, Delbruck, non crede a Cesare. Ritiene che se Pompeo fosse stato superiore in numero come affermato da Cesare (45.000 fanti pompeiani contro 22.000 per Cesare e 7.000 cavalieri contro 1.000 rispettivamente) non sarebbe stato riluttante nel proseguire lo scontro e probabilmente avrebbe prevalso. Delbruck afferma che questa versione è rimasta valida perchè era negli interessi di entrambe le parti in causa rimanere come è stata scritta. I numeri sia giustificano la decisione di Pompeo di cercare la battaglia, sia Cesare viene visto come un generale più brillante. Il vecchio Hans stima che i numeri reali fossero più come 40.000 pompeiani contro 30.000 per Cesare e 3.000 cavalieri contro 2.000 rispettivamente.

Ora, sebbene Delbrück debba essere preso cum grano salis in molte aree, il suo caposaldo rimane la riduzione dei numeri delle battaglie classiche a livelli più credibili. Abbiamo una forte sensazione che qui stia centrando il punto. Non dubitiamo che Cesare abbia ottenuto una grande vittoria; non dubitiamo mai per un momento dell'abilità di Gaius Julius di raccontare i "fatti" nella migliore luce possibile (quella lice che illumina sempre il suo viso, ovviamente). Cesare era uno straordinario intrigante politico in un'epoca dove l'astuzia politica, la corruzione e la cospirazione erano comuni; un uomo che probabilmente riteneva che gli "scrupoli" erano qualcosa da servire con lingua di fenicottero e ghiro fritto (le basi dei tavoli per banchettare in quei giorni, sembra). La parte interessante, in termini di ricerca dei "puri numeri", è che, nei suoi Commentari, Cesare fornisce numeri specifici per singoli contingenti di cavalleria di Pompeo, tutti i quali si sommano ad appena sopra 3.000. Poi inserisce "e vi erano anche altri 3.400 cavalieri circa" frase che sostanzialmente raddoppia la prima cifra. Considerata questa linea di pensiero, i numeri di Delbrück

per la cavalleria di Pompeo sembrano più "realistici" … qualsiasi cosa questo significhi. Siamo in difficoltà, comunque, nel comprendere come abbia calcolato Hans i 2.000 cavalieri di Cesare, invece di 1.000.
Pertanto, per questa versione, raccomandiamo:

1. Di ridurre la cavalleria dell'ala sinistra di Pompeo rimuovendo tutta la cavalleria deii i Dardani, Bessiani, e della Tessaglia … modificando lo schieramento in modo che siano necessarie solo le file 2400 e 2500.
2. Inoltre, se siete un Delbruckiano convinto, date a Cesare due altre unità LN Gallia per la sua Ala Destra, che ponete negli esagoni vuoti tra quelle già presenti. Se non credete ad Hans in questo aspetto – e noi non gli crediamo – ignorate questa parte.
3. Invece di esaurire automaticamente le legioni di Cesare, tirate un dado per ciascuna legione (eccetto la VIII). Se il DR è pari, tutte le coorti di quella legione sono Esaurite; se dispari, sono a piena forza.
4. Supponete che anche Pompeo avesse dei problemi con le sue legioni, in termini di soldati. Tirate un dado per ciascuna delle 5 seguenti legioni: Macedonia A e B, III, XVII e Creta. Se il DR è 0-3, la legione è Esaurita; altrimenti è a piena forza.

REGOLE SPECIALI

La Cavalleria dell'Ala Sinistra di Pompeo e la Quarta Linea Rifiutata di Cesare

NOTA STORICA: Riteniamo – come quasi tutti – che il piano di battaglia di Pompeo dipendesse dalla carica della sua intera cavalleria sul fianco sinistro per aggirare la destra di Cesare. Sembra che Cesare fosse conscio della differenza nella forza di cavalleria. Sembra anche abbia visto, o anticipato che, considerata la presenza dell'Epineus sulla destra di Pompeo, quest'ultimo avrebbe ammassato la cavalleria sulla sua sinistra. Per contrastare questa mossa, Cesare prese sei coorti dalla sua terza linea e le schierò sul suo fianco destro, rifiutate e dietro la sua piccola, ma probabilmente allertata (Ritirata Programmata) cavalleria dell'ala destra. Questa tattica, spiegata da Senofonte, avrebbe nascosto la quarta linea alla vista della cavalleria di Pompeo sino a quando non gli fu sopra.
Le regole che abbiamo pensato per questa situazione possono essere un po'artificiose, e siete sempre liberi di ignorarle, in toto o singolarmente, ma non compromettono del tutto Pompeo. Pongono gran parte dell'onere su Labienus, che potrebbe essere stato un piccolo presuntuoso, sapendo della sua supremazia numerica. Per il gioco, abbiamo supposto che il vantaggio che la quarta linea ha è la "Sorpresa".

- Diminuite il Raggio di Comando di Labienus a 4 esagoni sino a quando la "Sorpresa" non ha effetto. Il Turno di Gioco successivo alla Sorpresa, torna al suo raggio originario. Per i giocatori che desiderano approssimare i problemi su questo "evento" il più storicamente possibile, tutta la cavalleria di Labienus deve rimanere entro il suo Raggio di Comando sino a quando non ha effetto la Sorpresa.
- Sino a quando non viene innescata la Sorpresa (vedere sotto), Labienus non può emanare Ordini Individuali. Può emanare solo Comandi di Linea, ed il LC deve essere ricevuto da tutta la cavalleria entro il suo raggio. Labienus è libero di emanare Ordini Individuali nel Turno di Gioco successivo a quello in cui si ha la Sorpresa.
- **Sorpresa:** La prima volta che qualsiasi singola unità che fa parte della linea di cavalleria pompeiana ha Visuale a 2 o meno esagoni a qualsiasi coorte nella Quarta Linea di Cesare, tutte le unità di quella linea di cavalleria subiscono un Controllo TQ Speciale, come un Controllo TQ Pre-Assalto (8.4.3). comunque:
    a. Versione Storica: Applicate un DRM +3 al Controllo TQ.
    b. Per coloro che ritengono che il +3 sia eccessivo, usate semplicemente il normale DR Pre-Assalto. Questo è un effetto che avviene una sola volta.
- Le unità di cavalleria che subiscono un qualsiasi Colpo alla Coesione devono fermarsi o rimanere sul posto. Tutte le altre possono continuare a muovere.
- Se qualsiasi unità di cavalleria di Labienus va in rotta, tutte le unità di cavalleria adiacenti a quell'unità effettuano un controllo TQ istantaneo. Trattatelo come un Controllo TQ Pre-Assalto, eccetto che un DR di "9" manda in rotta automaticamente quell'unità di cavalleria. Vi è un effetto a cascata: una rotta produce sempre un controllo TQ istantaneo per tutte le unità di cavalleria adiacenti. La Rotta/Cascata avviene solo durante la Fase degli Ordini nella quale si ha la Sorpresa, ma il giocatore tira ogni volta che un'unità va in rotta per la Sorpresa. La sequenza per determinare gli effetti della sorpresa è:
    a. Terminate tutti i controlli per la Sorpresa.
    b. Trovate le rotte
    c. Verificate per la Cascata
- Nel Turno di Gioco della Sorpresa, le unità di cavalleria pompeiane che effettuano il controllo per la Sorpresa (indipendentemente dall'esito) non possono usare la Ritirata Ordinata.

NOTA DI GIOCO: Quanto sopra può essere molto prezioso per Cesare … se Cesare è disponibile, e può, avvantaggiarsi di tutto ciò emanando un Comando di Legione.

- La Sorpresa si applica solo se nessuna coorte della quarta linea ha mosso.

NOTA STORICA: Questa regola alquanto artificiosa riflette ciò che sembra sia accaduto quando Labienus caricò con la sua cavalleria in una singola e compatta massa. Date le non trascurabili doti di Labienus come comandante, ci si chiede perché lo abbia fatto. La risposta migliore che ci siamo dati, invece che giustificarlo con una brutta giornata per Labienus, è che il terreno lungo la sinistra pompeiana fosse alquanto proibitivo per un movimento fluido della cavalleria. Il risultato della carica in massa fu che la cavalleria

della prima linea iniziò a subire perdite, quella sul retro interpretò questo come un grosso problema, e andò in fuga, scoprendo l'ala sinistra di Pompeo.

- Inoltre, le unità della quarta linea non diventano No Munizioni automaticamente se ingaggiano solo unità di cavalleria nel combattimento ravvicinato … questo consente loro di rimanere DS rispetto alla cavalleria. Comunque, usare il loro pila per il Lancio non le rende No Munizioni.
- Il Tribuno della III Legione comanda questa linea. Non è in alcuna sezione, ma il giocatore romano può usare Cesare per comandare al Tribuno di emanare un Comando di Linea usando 4.56 #4. Julius, ovviamente, può sempre emanare un Comando di Legione alla sua quarta linea … se non ha restrizioni.

DIREZIONE DI RITIRATA

I cesariani si ritirano verso il bordo est (42xx) della mappa. I pompeiani si ritirano verso il bordo ovest (10xx) della mappa, o al Campo, il più vicino tra questi. Le unità che si ritirano nel campo rimangono in Rotta, ma non devono effettuare il Movimento di Rotta. Nella Fase di Movimento nel Campo, possono essere mosse di 2 esagoni se rimangono nel campo. Se sono recuperate da un comandante che è dentro il campo, possono uscire dal campo e combattere ancora. Comunque, nel determinare i Punti Rotta alla fine di ciascun turno, le unità dentro il Campo sono contate come eliminate, sebbene non lo siano in realtà.

VITTORIA

L'armata pompeiana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 210 Punti Rotta. L'armata cesariana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 230 Punti Rotta.
Quando giocate con la versione di Delbruck, diminuite il livello di ritirata pompeiano a 200 Punti Rotta, per riflettere il minor numero di unità di cavalleria. Tutto il resto rimane uguale.

MODIFICA PER IL BILANCIAMENTO

Quando usate il metodo dei Punti Rotta, suggeriamo di giocare la versione storica di Cesare. Qualsiasi altra regola scelta, specialmente riguardo le regole sulla Sorpresa/Quarta Linea, dovrebbe influenza la puntata dei giocatori. Per quanto riguarda le regole che bilanciano il gioco, se usate le regole della Cavalleria di Pompeo e della quarta linea di Cesare, la versione di Cesare è bilanciata. Come abbiamo detto, anche la versione di Delbruck è valida per bilanciare il gioco.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Pompeiani	132	599	701	30%	5.6
Cesariani	84	405	514	45%	6.2

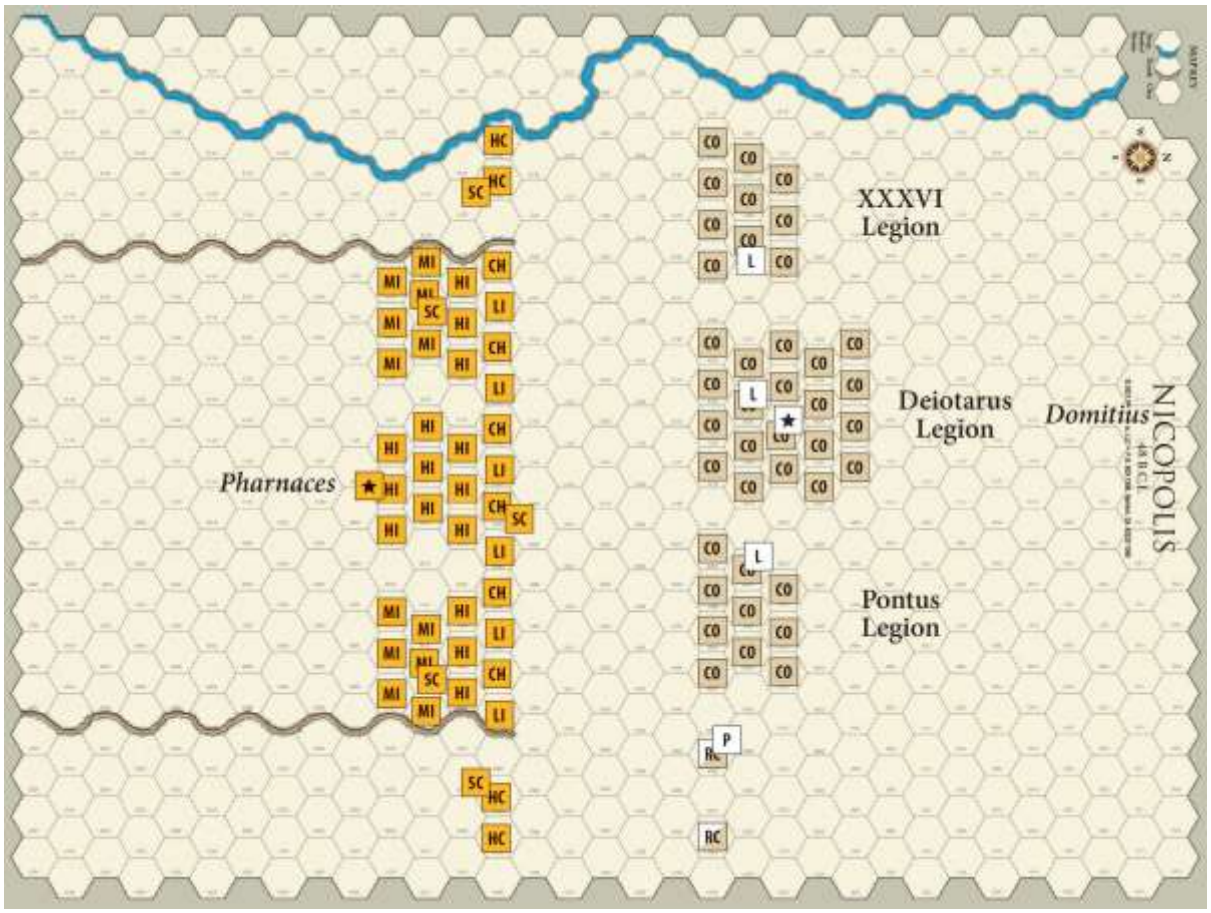
La Battaglia di Nicopolis

Armenia Inferiore, 48 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Gneus Domitius vs. Armata del Ponto sotto il comando di Re Pharnaces

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mezza mappa di Nicopolis.
Difficoltà e Bilanciamento: La vicinanza delle due armate, la densità delle pedine su un fronte stretto, e gli effetti limitanti del fiume ed in modo minore delle trincee danno una interessante lezione su come portare in azione tutte le vostre truppe evitando la disorganizzazione che genereranno le truppe in rotta. Le armate sono comparabili in dimensione e qualità ma quella del Ponto è in una posizione leggermente migliore quindi la battaglia favorisce leggermente Pharnaces.
Tempo di Gioco: Circa due ore.



SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Cesariana sotto il comando di Gnaeus Domitius

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Tutte le unità sono direzionate verso sud. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Gn. Domitius (OC) [a]	con o adiacente ad un'unità cesariana
Prefetto (Prf Cav)	
Romana RC (1-2)	2301, 2303
Legato Ponto	
Legione Ponto	2305-2308, 2206-2208, 2105-2108
Legato Deiotarus	2310-2313, 2210-2213, 2110-2113,
Legione Deiotarus [b]	2010-2013, 1910-1913
Legato XXXVI	
XXXVI Legione	2315-2318, 2216-2218, 2115-2118
Aquilae per le Legioni	con qualsiasi CO della loro legione
Pontus, Deiotarus, e XXXVI	

[a] Usate la pedina con 3 stelle.

[b] Deiotarus era il "governatore" dell'Armenia Inferiore. La sua legione personale fu rinforzata da una notevole quantità di truppe locali di varia qualità. Era l'equivalente numerico di una vecchia doppia legione, quindi 20 coorti. Ha ancora un solo Tribuno, però.

Struttura di Comando Romana

Non si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Domitius è il OC. Usate le assegnazioni dei Legati nelle istruzioni di piazzamento. Usate solo i paragrafi delle regole sull'Aquila da 9.82 a 9.84.

L'Armata del Ponto sotto il comando di Re Pharnaces

Pedine: Usate le pedine del Ponto. Tutte le unità sono direzionate verso nord.

UNITA'	ESAGONO(I)
Diogenes [a]	

Ponto HC Cat (1-2)	2901, 2902
Ponto LC (1)	3002
Mtrphanes [a] Ponto CH (1-6) Cappadocia LI (1-6)	2904-2915
Pharnaces (OC) Ponto HI (1-15)	3005-3007, 3009-3011, 3013-3015, 3109-3111, 3209-3211
Drmchtes [a], Aristion [a] Phrygia MI (1-6) Galatia MI (1-6)	3104-3106, 3113-3115, 3205-3207, 3213-3215
Buphus [a] Pontus HC Cat (3-4)	2916, 2918

[a] I nomi di questi comandanti non sono storici.

Comando del Ponto

L'armata del Ponto usa il Sistema di Comando del Ponto (4.7). Pharnaces è il OC. I rimanenti comandanti sono Comandanti Subordinati. Ignorate le lettere indicanti le restrizioni di comando; gli SC del Ponto possono comandare qualsiasi tipo di truppa.

Disponibilità del Comando di Linea del Ponto

1. HI, MI
2. Cavalleria*
3. LI*, CH*

** Vi può essere un esagono di intervallo tra un'unità e l'altra della stessa Linea. L'esagono di intervallo non può essere occupato da un'unità nemica o da un'unità amica non in grado di partecipare a quella Linea.*

***Eccezione**: Per la LI e CH che muovono assieme nella stessa Fase degli Ordini non vi può essere alcuno spazio tra le unità di quella linea.*

REGOLE SPECIALI

Il Terreno

Ruscello: Il ruscello, avendo rive molto scoscese, non è accessibile.

Trincee: Per alcuni motivi (forse per ovviare a qualsiasi possibilità di aggiramento sul fianco da parte dei romani), Pharnaces fece scavare due trincee, profonde circa 1,2 metri ma non molto ampie, che si estendevano da Nicopolis alla sua linea del fronte. In effetti, queste racchiusero tutta la sua fanteria, separandola dalla cavalleria.

NOTA STORICA: Non funzionò. La destra romana, la XXXVI Legione, superò la HC del Ponto, mosse sul retro dell'armata, attraversò la trincea appena davanti a Nicopolis, e cambiò direzione per creare scompiglio. Sfortunatamente, quando accadde, le altre due Legioni romane erano già crollate.

Le unità di fanteria subiscono una penalità di +1 MP per attraversare una trincea e tutta la fanteria eccetto la LI subisce 1 Colpo alla Coesione per farlo. Le unità di cavalleria pagano 0 MP e non subiscono colpi. Comunque, non possono attraversare la trincea se nel farlo andrebbero adiacenti ad un'unità di cavalleria nemica. Le unità Carri non possono attraversare le trincee.

Iniziativa

Il giocatore del Ponto può agire per primo nella Fase degli Ausiliari del Turno di Gioco 1 (solamente) se attiva le sue unità Carri/Fanteria Leggera – tutte queste devono essere adiacenti l'una all'altra come da procedura standard del Ponto. Le unità Carri/Fanteria Leggera non possono usare la Fase degli Ausiliari in alcun altro Turno di Gioco.

Cavalleria Catafratta

- Nessun tipo o classe di unità romana è Superiore in Difesa (DS) alla cavalleria Catafratta.
- La cavalleria Catafratta paga un costo di 2 MP per cambiare direzione.

Carri

Si applicano le seguenti capacità e limitazioni alle unità CH:

- Possono cambiare direzione di un solo vertice per esagono al costo di 2 MP per vertice.
- Possono usare la Ritirata Ordinata ma subiscono 1 Colpo alla Coesione automatico.
- I Carri non possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato; difendono solamente. Sono in sostanza unità su ruote con armi da lancio.
- I Carri sono trattati come Cavalleria Leggera per il lancio Soppressione & Dispersione.
- Le unità Carri che vanno in Rotta sono invece eliminate.

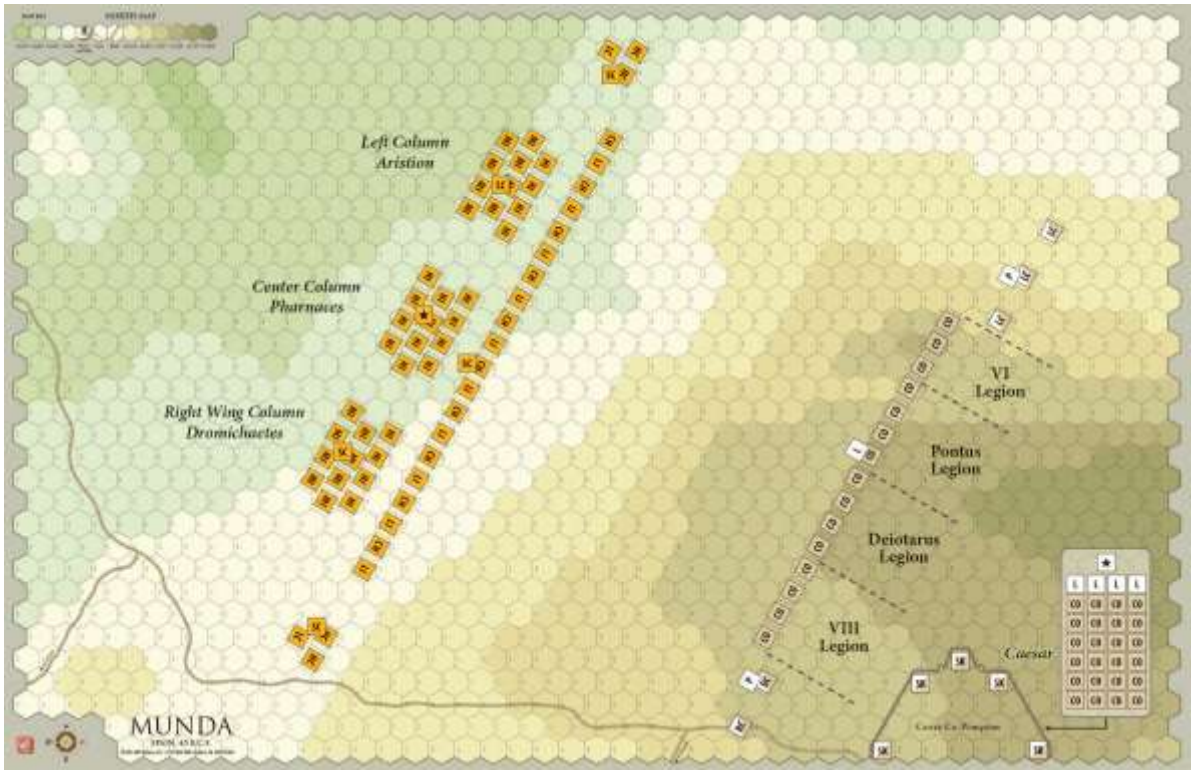
DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità cesariane si ritirano verso il bordo nord della mappa. Le unità del Ponto si ritirano verso il bordo sud della mappa.

VITTORIA

L'armata cesariana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 70 Punti Rotta. L'armata del Ponto si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 70 Punti Rotta. I Carri valgono 1 RP.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Cesariani	42	204	229	30%	5.5
Ponto	44	255	221	30%	5.3



La Battaglia di Zela

Ponto, 47 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata del Ponto sotto il comando di Re Pharnaces

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa di Munda. Vedere il Terreno, sotto.
Difficoltà e Bilanciamento: Cesare inizia la partita non pienamente schierato e tre delle sue quattro legioni sono di bassa qualità o mancano di un paio di coorti e sono sotto organico. Gran parte dell'armata del Ponto è un misto di fanteria pesante e media di qualità sopra la media. Se il giocatore cesariano riesce a disperdere rapidamente i carri del Ponto e schierare le sue coorti nel campo in modo rapido, avrà la meglio. Favorisce leggermente Cesare.
Tempo di Gioco: Circa 2-3 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Cesariana sotto il comando di Gnaeus Domitius

Pedine: Usate le pedine delle Legioni e Comandanti dalla Fazione Cesariana e la RC della Fazione Cesariana ed LC Armenia. Usate la LC Cappadocia e le SK Creta e Ponto della Fazione Senatoriale. Le unità fuori dal campo sono direzionate a nordest. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Giulio Cesare (OC) [a]	ovunque
Prefetto (Prf Cav)	
Romana RC (1-2)	1127, 1328
Legato Zela	con o adiacente a qualsiasi CO fuori dal campo
4 VIII CO	1528-1830
4 CO Deiotarus [b]	1930-2232
4 CO Ponto	2332-2634
3 CO VI [c]	2734-2935
Vinicianus (Prf Cav)	
Cappadocia LC	
Armenia LC-A (1-2)	2937, 3138, 3339
Creta SK-A (1-3)	
Ponto SK-A (1-2)	1 per esagono di Torre del campo
Legato VIII, 6 CO VIII	
Legato Deiotarus	porli dentro il campo. Le unità di ciascuna Legione, il loro Tribuno e l'Aquila
6 CO Deiotarus [b]	sono ciascuno raggruppati in un singolo esagono dentro il campo
Legato Pontus, 6 CO Ponto	
Legato VI, 5 CO VI [c]	
Aquila per le Legioni Ponto, Deiotarus, VI, ed VIII	

[a] Usate la pedina J. Caesar Zela.

[b] Usate solo le CO dalla #5 alla CO #14 per questa battaglia. La doppia legione di Deiotarus subì pesanti perdite a Nicopolis e pertanto non ha le coorti in più che aveva là.

[c] Non si usano le Coorti #1 e la Coorte #10 in questa battaglia. Tutte le Coorti della VI Legione sono Esaurite. La VI era ridotta a circa 1.000 uomini, secondo Cesare. Comunque, fu questa legione a cambiare il corso della battaglia.

Struttura di Comando Romana

Non si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Cesare è il OC. Usate le assegnazioni dei Legati nelle istruzioni di piazzamento. Usate solo i paragrafi delle regole sull'Aquila da 9.82 a 9.84. Trattate le 15 coorti che si schierano fuori dal campo come se fossero una Legione sotto il comando del Legato Zela. Quando il Legato designato di una di queste coorti distaccate muove per porre qualsiasi di esse entro il Raggio di Comando, il Legato Zela non può più influenzare le coorti di quella Legione. Quando tutte le coorti sono in comando in questo modo, rimuovete la pedina del Legato Zela.

L'Armata del Ponto sotto il comando di Re Pharnaces

Pedine: Usate le pedine del Ponto. Tutte le unità sono direzionate verso sudovest

UNITA'	ESAGONO(I)
Diogenes [a]	
Ponto HC Cat (1-2)	entro 1 esagono da 1511
Ponto LC (1)	
Mtrphanes [a]	
Ponto CH (1-10)	
Cappadocia LI (1-5)	1813-3722 (in una singola linea)
Bythnia LI (1-5)	
Colonna dell'Ala Destra	
Drmchtes [a]	con qualsiasi unità della Colonna dell'Ala Destra
Ponto HI (1-4)	2112-2414
Phrygia MI (1-4)	2111-2413
Galatia MI (1-4)	2211-2512
Colonna Centrale	
Pharnaces (OC)	con qualsiasi unità della Colonna Centrale
Ponto HI (5-8)	2715-3017
Ponto HI (9-12)	2714-3016
Ponto HI (13-16)	2814-3115
Colonna dell'Ala Sinistra	
Aristion [a]	con qualsiasi unità della Colonna dell'Ala Sinistra
Ponto HI (17-20)	3318-3620
Phrygia MI (5-8)	3418-3719
Galatia MI (5-8)	3417-3718
Buphus [a]	
Pontus HC Cat (3-4)	entro 1 esagono da 4023
Pontus LC (2)	

[a] I nomi di questi comandanti non sono storici.

Comando del Ponto

L'armata del Ponto usa il Sistema di Comando del Ponto (4.7). Pharnaces è il OC. I rimanenti comandanti sono Comandanti Subordinati. Ignorate le lettere indicanti le restrizioni di comando; gli SC del Ponto possono comandare qualsiasi tipo di truppa.

Disponibilità del Comando di Linea del Ponto

1. HI, MI
2. Cavalleria*
3. LI*, CH*

** Vi può essere un esagono di intervallo tra un'unità e l'altra della stessa Linea. L'esagono di intervallo non può essere occupato da un'unità nemica o da un'unità amica non in grado di partecipare a quella Linea.*

***Eccezione**: Per la LI e CH che muovono assieme nella stessa Fase degli Ordini non vi può essere alcuno spazio tra le unità di quella linea.*

REGOLE SPECIALI

Il Terreno

La mappa di Munda è una versione molto simile al campo di battaglia di Zela, almeno secondo le mappe nel Kromayer-Veith. Aggiungete quanto segue:

- Tutti i lati di esagono tra il Livello 4 ed il Livello 5 sono considerati un Ruscello.
- Ignorate la piccola collina nell'angolo nordovest – trattatela come terreno di Livello 4.

Il Campo Romano

Le unità romane dentro il campo possono uscirne solamente attraverso uno (o più) dei seguenti lati di esagono di "cancello": 1032-1033, 1335-1435, 1436-1536, 1336-1437, e 1039-1040. Non possono attraversare alcun altro lato di esagono di campo. Non vi sono costi alla Coesione per entrare in un esagono di Torre. Possono iniziare la partita In Colonna. I comandanti e le unità nel campo non si attivano nel Turno di Gioco 1.

Cavalleria Catafratta

- Nessun tipo o classe di unità romana è Superiore in Difesa (DS) alla cavalleria Catafratta.
- La cavalleria Catafratta paga un costo di 2 MP per cambiare direzione.

Carri

Si applicano le seguenti capacità e limitazioni alle unità CH:

- Possono cambiare direzione di un solo vertice per esagono al costo di 2 MP per vertice.
- Possono usare la Ritirata Ordinata ma subiscono 1 Colpo alla Coesione automatico.
- I Carri non possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato; difendono solamente. Sono in sostanza unità su ruote con armi da lancio.
- I Carri sono trattati come Cavalleria Leggera per il lancio Soppressione & Dispersione.
- Le unità Carri che vanno in Rotta sono invece eliminate.

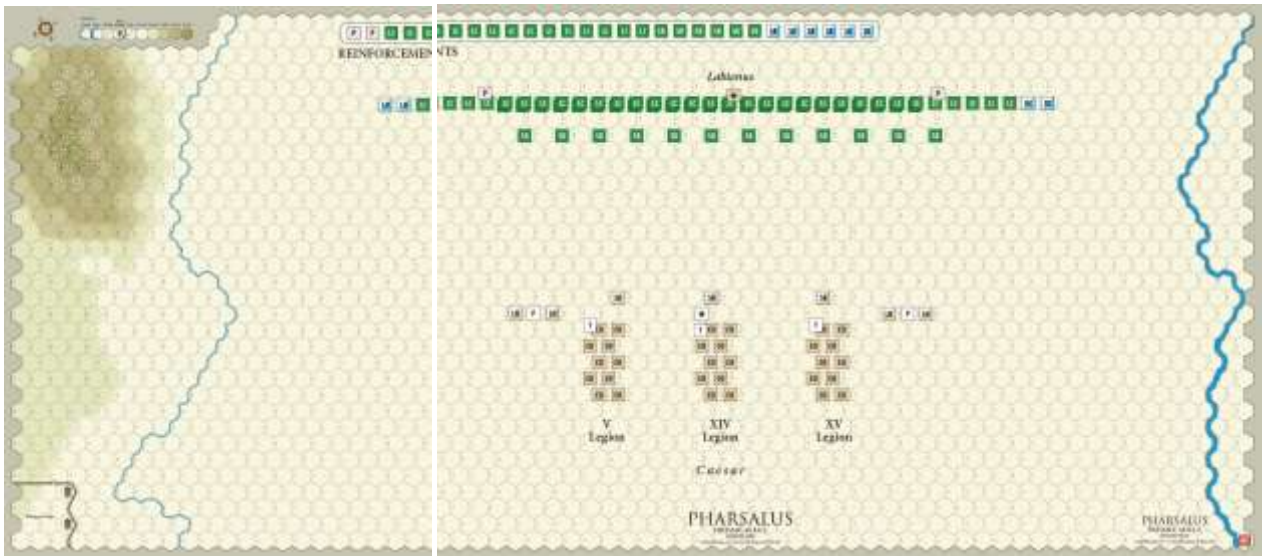
DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità cesariane si ritirano verso il Campo. Le unità che si ritirano nel campo rimangono in Rotta, non devono fare il Movimento di Rotta. Nella Fase di Movimento nel Campo, possono muovere di 2 esagoni, se rimangono nel campo. Se sono recuperate da un comandante che è dentro il campo, possono uscirne e combattere ancora. Comunque, nel determinare i Punti Rotta nella Fase di Ritirata, le unità che sono andate in rotta nel campo contano come eliminate, sebbene non lo siano necessariamente. Le unità del Ponto si ritirano verso il bordo della mappa 42xx.

VITTORIA

L'armata cesariana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 105 Punti Rotta. L'armata del Ponto si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 90 Punti Rotta. I Carri valgono 1 RP.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Cesariani	48	212	260	40%	5.4
Ponto	62	350	297	30%	5.1



La Battaglia di Ruspina

Mini Carrhae: Nord Africa, 46 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata Numida sotto il comando di Titus Labienus

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate entrambe le mappe di Pharaslus. Supponiamo che il fiume sia uno uadi non attraversabile. Trattate il Campo come terreno Aperto, ma si applicano tutte le altre regole sul terreno.
Difficoltà e Bilanciamento: Favorisce nettamente Labienus. Il problema di Cesare è che è quasi impossibilitato a causare danni agli uomini di Labienus, poiché questi non devono avvicinarsi per causare danni alle coorti di Cesare. Lo raccomandiamo principalmente come un "puzzle" in solitario. Può essere giocato facilmente da due giocatori, ma non è una situazione da gioco competitivo.
Tempo di Gioco: Essendo una battaglia di attrito contro ritirata, ci potrebbe volere del tempo in entrami gli aspetti. A seconda se sia in solitario o a due giocatori, una serata lunga di gioco, circa 5 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Cesariana sotto il comando di Gnaeus Domitius

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate la Legione XIV Veterana e la XV Legione Recluta. Tutte le unità sono direzionate verso est [c].

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC, SC) [a]	N2436
2 Prefetti (Prf Cav)	N2427, S2403
Galia LN (1-4) [b]	N2426, N2428, 52402, S2404
Numidia SK-A (1-3)	N2531, N2536, N2542
V Legione	N2330, N2331, N2230, N2231, N2130, N2131, N2030, N2031, N1930, N1931
XIV Legione	N2336, N2337, N2236, N2237, N2136, N2137, N2036, N2037, N1936, N1937
XV Legione	N2342, N2343, N2242, N2243, N2142, N2143, N2042, N2043, N1942, N1943

[a] Usate la pedina J. Caesar CW.
[b] Le fonti non sono chiare su quanta cavalleria avesse Cesare. Abbiamo optato per 1.600 Lancieri Gallici, comunque pochi per circa 10.000 cavalieri nemici da affrontare.
[c] Le unità CO possono iniziare la partita In Colonna. Modificate la direzione di un lato di esagono da est per conformarsi a 6.43.

Struttura di Comando di Cesare

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia, Cesare ha doppio incarico. È sia OC che SC per le tre Legioni. Non si usano i paragrafi delle regole sull'Aquila 9.82 e 9.85.

L'Armata Numida di Titus Labienus

Pedine: Usate le pedine dei Comandanti, Ausiliari non Numidi dalla Fazione Senatoriale e le pedine Numide. Tutte le unità sono direzionate verso ovest.

UNITA'	ESAGONO(I)
T. Labienus (OC) [a]	N3737
Pacideius 1 (Prf Cav)	N3724
Pacideius 2 (Prf Cav)	S3705
Gallia LN (1-2)	N3719, N3720
Germania BC	S3709
Gallia RC (1)	S3710
Numidia LC (1-32) b	N3721-S3708 (1 per esagono)
Numidia LI (1-17)	
Marinais (1-6) [c]	N3726-S3704 (1 per esagono)
Numidia SK-A (1-8)	
Numidia SK-S (1-4)	N3526-S3504 (1 ogni altro esagono)
Rinforzi Turno di Gioco 3	
M. Petreius (Prf Cav) C. Piso (Prf Cav) Numidia LC (33-40) [b] Numidia LI (18-23) [b] Numidia SK-A (9-12) Numidia SK-S (5-6) Creta SK-A (1-3) Baleari SK-S (1-3)	entrano da qualsiasi esagono lungo il bordo est della mappa

[a] Usate la pedina di T. Labienus con 3 stelle.
[b] Le unità Numidia LI e Marinai LI sono trattate come Antesignani (9.4) ed iniziano la partita raggruppate con unità LC Numidia.
[c] I Marinai rappresentano altre unità LI non Numide con Labienus e Scipio.

Struttura di Comando Numida

Labienus è il OC. Non vi sono Comandanti di Sezione. Per la maggior parte, la LI opererà con la cavalleria, pertanto sarà comandata dai Prefetti. Le unità LI possono essere comandate da qualsiasi Prefetto, anche quando non sono raggruppate come Antesignani (vedere 4.54).

REGOLE SPECIALI

Restrizioni al Movimento dei Cesariani

Per riprodurre che Cesare venne qui preso in qualche modo alla sprovvista, nessuna unità cesariana può muovere volontariamente ad occidente della fila 2100 nei primi due Turni di Gioco. Tali unità possono usare comunque la Ritirata Ordinata per farlo. E le coorti di Cesare non possono muovere entro 4 esagoni dai bordi mappa nord, sud ed est in alcun momento.

Ordine No Avanzata

Per tenere le sue coorti in linea e per impedire loro di venire distrutte una ad una, Cesare emanò un ordine di non avanzare più di quattro piedi dal suo stendardo. In qualsiasi momento, a partire dal Turno di Gioco 2, Cesare può usare un Comando di Legione per emanare un "Ordine No Avanzata". Non appena tale ordine entra in vigore, nessuna coorte può avanzare dopo il combattimento, anche se il giocatore lo desidera.

***Eccezione**: Qualsiasi coorte che non si trova entro il Raggio di Comando di Cesare e non è adiacente ad una coorte che è entro il raggio (o adiacente ad una che lo sia … in una catena) non viene influenzata automaticamente dall'ordine. Una tale unità deve usare le normali regole sull'avanzata, a meno che il giocatore non tiri un dado ed il risultato sia pari o inferiore alla TQ dell'unità. se accade questo, può scegliere di non avanzare.*

Per rimuovere l'Ordine No Avanzata, Cesare deve usare un altro Comando di Legione.

Limitazioni alla Prevaricazione per Cesare

Cesare non può Prevaricare alcun comandante, suo o del suo avversario, durante il Turno di Gioco 1. Questo simula la sorpresa di Cesare.

Carpe Diem

Cesare non può effettuare le sue due Fasi di Élite (5.51) nei Turni di Gioco 1 e 2.

Movimento Incrementato per il Numida

Per evidenziare i vantaggi della cavalleria leggera sulla fanteria pesante, specialmente in questa situazione, nel Turno di Gioco 1 (solamente), applicate un DRM -2 a tutti i tiri di dado per il Momentum di Labienus. Lo suggeriamo solo per il gioco in solitario.

DIREZIONE DI RITIRATA

I cesariani si ritirano verso il bordo occidentale della mappa. Le unità di Labienus si ritirano verso il bordo est della mappa.

VITTORIA

Non stiamo parlando che qui Cesare possa vincere; stiamo parlando di sopravvivenza. Cesare deve uscire con la sua armata dal bordo occidentale della mappa prima che la sua armata raggiunga il livello di ritirata. Se riesce a farlo vince, se considerate vittoria fuggire con la propria armata intatta. Abbiamo indicato un livello di ritirata per Labienus quale pura informazione, in quanto non vi è alcun modo con il quale Cesare possa causare un tale tipo di danno alle truppe leggere di Labienus.
L'armata di Labienus si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 105 Punti Rotta. L'armata di Cesare si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 65 Punti Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Labienus	97	219	427	25%	5.0
Cesariani	37	169	215	30%	6.1



La Battaglia di Thapsus

La Tomba degli Elefanti: Nord Africa, 46 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata Senatoriale sotto il comando di Metellus Scipio

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa di Thapsus.
Difficoltà e Bilanciamento: Favorisce nettamente Cesare se giocate la versione Storica, No Rinforzi. Scipio ha molti uomini, virtualmente nessuno addestrato. Chiunque batta Cesare in questa versione merita come minimo il cavalierato.
La versione non storica, con Juba, è una storia differente, e se Juba ed Afranius possono sfondare in tempo Cesare si troverà a combattere una battaglia su due fronti. Sebbene anche in questo caso sia favorito, la battaglia risulta più bilanciata ed interessante. Non è una battaglia particolarmente difficile, di dimensione non grande. Suggeriamo la versione storica per il gioco in solitario.
Tempo di Gioco: La versione giocabile, non storica dura 3-4 ore al massimo. Quella storica la metà di questo tempo.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine delle Legioni IX, X, XIII senza la lettera "g" e la XIV Legione Veterana. Tutte le unità sono rivolte a nordovest. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

IMPORTANTE! *Tutte le coorti schierate nelle file di esagoni 18xx e 16xx sono Esaurite.*

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC) [a]	entro 2 esagoni da C. Rebilus
Cavalleria e Schermagliatori dell'Ala Sinistra	
Prefetto (Prf Cav)	con qualsiasi unità di cavalleria dell'Ala Sinistra
Gallia LN (1-2) [b]	
Antesignani LI (1-2) [b]	2104, 2105 (1 LN ed 1 LI per esagono)
German BC (1-2) [b]	
Antesignani LI (3-4) [b]	2005, 2006 (1 BC ed 1 LI per esagono)
Numidia SK-A (1-2)	2304, 2306
Baleari SK-S (1-2)	2308, 2310
Ala Sinistra	
C. Rebilus (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO dell'Ala Sinistra
Tribuno III[c], Aquila III	
5 V CO	2107-2109, 2008-2009
XIII Legione	2011-2014, 1811, 1814 (2 CO per esagono), 1612, 1613
XIV Legione	2015-2018, 1815, 1818 (2 CO per esagono), 1616, 1617
Ala Destra	
Gn. Domitius (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO dell'Ala Destra
IX Legione	2019-2022, 1819, 1822 (2 CO per esagono), 1620, 1621
X Legione	2023-2026, 1823, 1826 (2 CO per esagono), 1624, 1625
Tribuno V, Aquila V	
5 V CO	2127-2131
Cavalleria e Schermagliatori dell'Ala Destra	
Prefetto (Prf Cav)	con qualsiasi unità di cavalleria dell'Ala Destra
Germani BC (3-6) [b]	
Antesignani LI (5-8) [b]	2133, 2135, 2137, 2139 (1 BC ed 1 LI per esagono)
Numidia SK-A (3-4)	2333, 2336
Baleari SK-S (3-4)	2327, 2330
Guarnigione del Forte [e]	
3 CO XXVII	
Numidia SK-A (5-6)	entro 2 esagoni da 1028

[a] Usate la pedina J. Caesar CW.
[b] Si applica la regola degli Antesignani (9.4) a queste unità.
[c] Il Tribuno III è il Tribuno delle coorti della V Legione sull'ala sinistra.
[d] Il suo nome era Marcus Valerius Messalla.
[e] Le unità non possono lasciare il forte

Struttura di Comando di Cesare

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia, Cesare è il OC. Rebilus è il SC per le Legioni XIII e XIV più la metà della V Legione sulla sua ala. Domitius è il SC per le Legioni IX e X più la metà della V Legione sulla sua ala. I due Prefetti comandano la cavalleria sulle ali. Non si usano i paragrafi delle regole sull'Aquila 9.82 e 9.85.

L'Armata Senatoriale di Metellus Scipio

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Senatoriale, e le pedine numide. Tutte le unità sono direzionate ad sudest. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
C. M. Scipio (OC) [a]	con o adiacente a qualsiasi unità pompeiana
Cavalleria ed Elefanti dell'Ala Destra	
C. Piso (Prf Cav)	2805

Numidia LC (1-4)	2801, 2803, 2805, 2807
6 EL Africa	2602, 2604, 2606, 2608, 2610, 2612
Ala Destra	
Sx. Pomp (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO dell'Ala Destra
Legione Siria A [b]	2809-2812, 3009-3012, 3210, 3211
Legione Siria B [b]	2813-2816, 3013-3016, 3214, 3215
Centro	
Gn. Pomp (SC) [c]	con o adiacente a qualsiasi CO del Centro
Legione Macedn A [b]	2817-2820, 3017-3020, 3218, 3219
Legione Macedn B [b]	2821-2824, 3021-3024, 3222, 3223
Ala Sinistra	
M. Petreius (SC)	con o adiacente a qualsiasi CO dell'Ala Sinistra
Legione Creta [b]	2825-2828, 3025-3028, 3226, 3227
Legione Cilicia [b]	2829-2832, 3029-3032, 3230, 3231
Cavalleria ed Elefanti dell'Ala Sinistra	
T. Labienus (Prf Cav)	2834
Numidia LC (5-8)	2833-2836
6 EL Africa	2628, 2630, 2632, 2634, 2636, 2638
Guarnigione del Campo [d]	
2 Scorpio	
Numidia SK-A (1-4)	ovunque entro il Campo di Scipio

[a] Usate la pedina C. M. Scipio con 3 stelle.

[b] Queste non sono le reali legion che Scipio aveva a disposizione. Vi sono poche indicazioni che le legioni di Scipio avessero una numerazione o un nome. Erano state reclutate di recente ed erano tutte "africane". Le legioni numide erano con Juba (vedere le regole per questo, più sotto.

[c] Usate la pedine di Gn. Pomp con 2 stelle.

[d] Le unità assegnate di guarnigione al campo non possono lasciare il campo in alcun momento. Vedere anche la parte sulla Direzione di Ritirata.

Struttura di Comando Senatoriale

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Scipio è il OC. Petreius è il SC per le Legioni Creta e Cilicia. Gnaeus Pompeius è il SC per le legion Macedn A e B. Sextus Pompeius è il SC per le Legioni Siria A e B. Labienus e Piso sono prefetti in comando della cavalleria sulle ali. Non si usano le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85.

REGOLE SPECIALI

Comandante di Élite

Cesare è trattato come Comandante di Élite per l'intera battaglia, non solo per il primo Turno di Gioco.

Le Galee di Cesare

A partire dal Turno di Gioco 3, il giocatore di Cesare può far "sbarcare" una CO della XXVII Legione (potete usare la 1° Coorte), ed 1 Creta SK-A in qualsiasi esagono costiero del Mare Africum in una ZOC nemica. Lo sbarco si usa al posto della Fase di Élite di Cesare. Queste unità sono considerate aver un comandante con Iniziativa 2 e Raggio di Comando 2. Possono entrambe muovere se sono entro 2 esagoni l'una dall'altra. Se vanno in rotta, si ritirano nell'esagono costiero in cui sono sbarcate. Una volta raggiunto quell'esagono, sono eliminate, ma non contano per i Punti Rotta. Se vanno in rotta in qualsiasi altro esagono costiero, sono eliminate e contano per i Punti Rotta. Questa è un'opportunità unica. Quindi, se state usando i Rinforzi Numidi opzionali, il momento può essere importante.

Rinforzi Numidi (opzionali)

Questa regola opzionale viene inclusa in modo che la battaglia diventi più contesa, invece di un esercizio su quanto rapidamente Cesare può portare alla ritirata l'avversario. Si suppone che vi sia una possibilità che Juba ed Afranius siano riusciti a farsi strada contro la retroguardia di Cesare e siano riusciti a mettere in atto il piano di attacco da due fronti di Scipio.

Dipende da un tiro di dado, e la regola suppone anche che più impiegano Juba ed Afranius ad arrivare, meno uomini avranno a disposizione. Inoltre, supponiamo che il numeroso corpo di elefanti di Juba non sarebbe stato in grado di effettuare una tale manovra operazionale dopo una battaglia. D'altro canto, abbiamo anche supposto che Juba ed Afranius abbiano agito insieme attaccando in tempo per influenzare la battaglia a nord. Abbiamo anche ignorato la legione che Cesare aveva posto a guardia di Thapsus, in quando il "governatore" di Thapsus, Gaius Vergilius, un uomo di Pompeo, aveva un contingente di truppe in città sufficientemente grande da doverlo tenere bloccato lì.

A partire dal Turno di Gioco 2, dopo la Fase del Comandante di Élite, ma prima che sia attivato qualsiasi altro comandante, il giocatore del Senato tira un dado per determinare se arrivano i Numidi, come segue:

Turno	***DR necessario per far entrare I Numidi***
2	0
3	0-1
4	0-3
5	0-6
6	0-8
7	Automatico

Se i Numidi arrivano, il giocatore del Senato tira poi il dado per determinare cosa arriva. Somma al risultato del dado il numero del Turno di Gioco. pertanto, se tira nel Turno di Gioco 4, aggiunge +4 al tiro di dado.

DR Modificato	***Truppe che Arrivano***
0-2	**Legioni**: **Spagna A** e **Spagna B*** **Numidi**: 20 unità LC Numide (qualsiasi dal numero di pedina da #9 a #40), 8 LI Numidi (qualsiasi dal numero di pedina da #1 a #23) **Comandanti**: Pacideius 1 (Prf Cav), Pacideius 2 (Prf Cav), Re Juba, e L. Afranius (questi ultimi due sono assegnati a sezioni come desidera il giocatore).
3-4	**Legione**: **Spagna A*** **Numidi**: 15 unità LC Numide (qualsiasi dal numero di pedina da #9 a #40), 5 LI Numidi (qualsiasi dal numero di pedina da #1 a #23) **Comandanti**: Pacideius 1 (Prf Cav), Pacideius 2 (Prf Cav), Re Juba, e L. Afranius (questi ultimi due sono assegnati a sezioni come desidera il giocatore).
5-6	**Legione**: **Spagna A*** **Numidi**: 10 unità LC Numide (qualsiasi dal numero di pedina da #9 a #40), 3 LI Numidi (qualsiasi dal numero di pedina da #1 a #23) **Comandanti**: Pacideius 1 (Prf Cav), Pacideius 2 (Prf Cav), e Re Juba.
7-8	**Numidi**: 15 unità LC Numide (qualsiasi dal numero di pedina da #9 a #40), 5 LI Numidi (qualsiasi dal numero di pedina da #1 a #23) **Comandanti**: Pacideius 1 (Prf Cav) e Re Juba.
9-11	**Numidi**: 10 unità LC Numide (qualsiasi dal numero di pedina da #9 a #40), 5 LI Numidi (qualsiasi dal numero di pedina da #1 a #23) **Comandanti**: Pacideius 1 (Prf Cav), Pacideius 2 (Prf Cav), e Re Juba.
12+	**Numidi**: 5 unità LC Numide (qualsiasi dal numero di pedina da #9 a #40), 3 LI Numidi (qualsiasi dal numero di pedina da #1 a #23) **Comandanti**: Pacideius 1 (Prf Cav) e Re Juba.
** Questi rappresentano le legioni numide.*	

I Rinforzi numidi entrano attraverso qualsiasi esagono tra 1011 e 1024 inclusi. Possono essere In Colonna. L'ordine di entrata dipende da quale comandante viene assegnato alle unità combattenti ed al solito ordine di attivazione.
Effetto sul Bilanciamento: L'arrivo delle legioni numide non è così importante; il grosso problema per Cesare sono le molte migliaia di cavalieri numidi che appaiono improvvisamente sul suo retro. Se il giocatore del Senato ottiene un DR basso per l'arrivo nei primi turni, diciamo per il Turno 3, un DR di 4, il bilanciamento cambia drasticamente, e Scipio ha buone possibilità di vincere.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità senatoriali di Scipio si ritirano verso il bordo nordoccidentale della mappa, o al Campo, il più vicino tra questi. Le unità che si ritirano nel campo rimangono in Rotta, ma non devono fare il Movimento di Rotta. Nella Fase di Movimento nel Campo, possono essere mosse di 2 esagoni se rimangono nel campo. Se sono recuperate da un comandante dentro il campo, possono uscire dal campo e combattere ancora. Comunque, nel determinare i Punti Rotta nella Fase di Ritirata, le unità dentro il Campo contano come eliminate, sebbene non lo siano necessariamente. Non contate alcuna unità originariamente assegnata al campo.
Le unità di Cesare si ritirano verso il bordo sudest della mappa. Non devono ritirarsi nel forte, ma se lo fanno, sono considerate eliminate. Questa era una fortificazione molto piccola e temporanea. Dopo che arriva Juba, le truppe di Cesare si ritirano verso il loro campo o verso qualsiasi esagono a nord del campo.

VITTORIA

I livelli di ritirata sono il Gioco Storico; non per i Rinforzi Numidi.

- Abbiamo indicato un Rapporto di Rotta "aderente alla storia" per Scipio che riflette l'attitudine mentale storica delle sue truppe; lo dovreste usare solo per il gioco in solitario.
- Abbiamo anche indicato un Rapporto di Rotta più "normale", che à quale possibilità all'armata senatoriale di tenere il terreno per più di due Turni di Gioco.

- Se usate i Rinforzi Numidi, non usate il rapporto 10%. Modificate il livello dei Punti Rotta dell'armata senatoriale sommando i TQ delle unità di rinforzo e moltiplicando per 30%, sommando il totale degli RP del livello di ritirata.

Storia Vera, Versione in Solitario: Questa versione è meno una battaglia che deve essere vinta e più una corsa contro il tempo.

- Se il giocatore cesariano può mandare in rotta l'armata di Scipio in un Turno di Gioco, ha ottenuto il risultato storico e può considerarsi un capo che ha successo.
- Se ce la fa in due Turni di Gioco, non male … ma non pensate nemmeno di chiedere un Trionfo.
- Qualsiasi cosa oltre due Turni di Gioco, tornate a giocare a Parcheesi.

Storia Vera: L'armata senatoriale si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 40 Punti Rotta.
Versione Storica Gioco: L'armata senatoriale si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 115 Punti Rotta.
L'armata di Cesare si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 170 Punti Rotta.

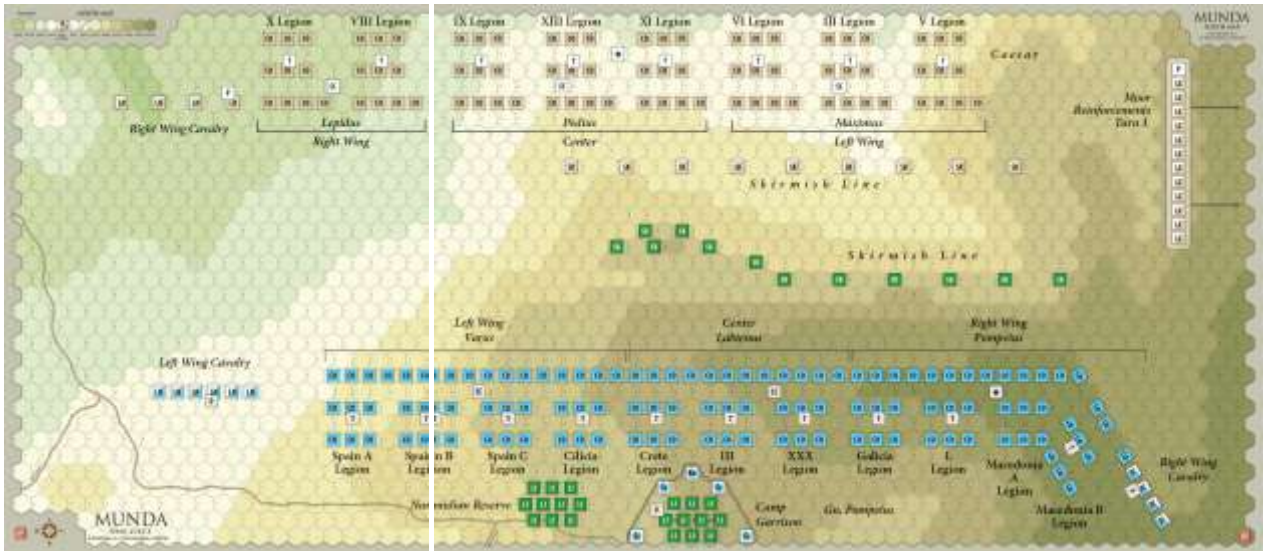
Modifica per il Bilanciamento

Vi suggeriamo caldamente che i giocatori usino la regola dei Rinforzi Numidi quando si gioca in modo competitivo. Il gioco è troppo sbilanciato nella versione storica. Il metodo dei Punti Rotta funziona bene qui … o una sua variante. Dopo aver determinato la riduzione di RP per il giocatore di Cesare, il giocatore di Scipio determina ora quanto desidera sottrarre dal suo DR Turno di Arrivo. Moltiplicate il numero che desidera sottrarre, a sua scelta, senza limiti – per 10. Il risultato è il numero di RP da aggiungere al totale RP di Cesare per la ritirata.
Quale ulteriore modifica della regola, il giocatore di Scipio dovrebbe applicare un DRM -2 ai suoi tiri di dado per il Turno di Arrivo dei Numidi. Non dovrebbe nemmeno aggiungere il turno di arrivo al tiro di dado Quali Truppe Arrivano, ma usa il DRM -2.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Senatoriale	80	376	378	10% / 30%	5.2
Cesariani	74	296	423	40%	6.6

Le unità LI Antesignani contano come 2 Punti Rotta. Gli Elefanti contano 2 Punti Rotta ciascuno.

NOTA DI GIOCO: Eliminare gli elefanti di Scipio vi porta a più di metà strada dal vincere la versione Storia Vera. Questo riflette l'effetto dei pachidermi ebbero, imbizzarrendo improvvisamente, sulle sue truppe inesperte.



La Battaglia di Munda

Grande, Cattiva e Definitiva: Spagna, 45 a.C.

Armata Cesariana sotto il comando di Giulio Cesare vs. Armata Senatoriale sotto il comando di Gnaeus Pompeius

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Si usano due mappe a Munda. La mappa intera è quella Nord, e la mezza è a Sud. I numeri di esagoni preceduti da N sono sulla mappa nord, quelli preceduti da S sono sulla mappa sud.

Difficoltà e Bilanciamento: Favorisce leggermente Cesare. Vi sono un poche di regole extra qui, quindi il gioco non dovrebbe essere molto difficile rispetto alle altre battaglie. Comunque, è una battaglia grande e lunga, con molti problemi di comando causati dalla sua dimensione. Inoltre, il terreno rende il movimento dell'armata di Cesare alquanto difficile. La raccomandiamo quindi ai giocatori esperti.
Tempo di Gioco: Munda è una delle battaglie più lunghe di questo titolo con un tempo di gioco probabilmente ben superiore alle 8 ore. Non per i deboli di cuore, non per chi ha poco tempo.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata di Giulio Cesare

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana, e le pedine dei Mori. Usate le pedine delle Legioni IX, X, XIII senza la lettera "g" e la XI Legione Veterana. Tutte le unità sono rivolte ad ovest. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
J. Caesar (OC) [a]	con o adiacente a qualsiasi unità cesariana
F. Maximus (SC) Q. Pedius (SC) A. Lepidus (SC) [b]	vedere la sezione Struttura di Comando Cesariana per le assegnazioni ciascuno viene posto con o adiacente ad una CO della sua sezione
Linea degli Schermagliatori	
Numidia SK-A (1-6) Baleari SK-S (1-3) [c]	tra N3329 e S3331 inclusi, a 3 esagoni di distanza
Cavalleria dell'Ala Destra	
Prefetto (Prf Cav) [d]	N3711
Gallia LN (1-4)	N3705, N3707, N3709, N3711
Ala Sinistra	
V Legione	S3726-29, S3926-28, S4126-28
III Legione	S3724-22, N3743, S3923-22, N3943, S4123-22, N4143
VI Legione	N3738-41, N3938-40, N4138-40
Centro	
XI Legione	N3733-36, N3933-35, N4133-35
XIII Legione	N3728-31, N3928-30, N4128-30
IX Legione	N3723-25, N3923-25, N4123-25
Ala Destra	
VIII Legione	N3718-21, N3918-20, N4118-20
X Legione	N3713-16, N3913-15, N4113115
Rinforzi Turno di Gioco 1	
Re Bogud Mori LC (1-12)	possono entrare nel Turno di Gioco 1 prima della Fase degli Ausiliari attraverso qualsiasi esagono sul bordo est della mappa sud – fila 4200. Possono entrare durante un Turno di Gioco successivo, ma devono entrare quando arriva il turno di Re Bogud di attivarsi.

[a] Usate la pedina J. Caesar CW.
[b] Aemilius Lepidus probabilmente non era in Spagna.
[c] Le fonti affermano che gli ausiliari di Cesare iniziarono a sinistra, con i cavalieri mori di Bogud. Abbiamo provato in questo modo, ma non ha molto senso … la cavalleria lascia indietro di molto la fanteria, e quest'ultima risulta inutile quando avanzano le legioni di Cesare. Ci sembra che sia possibile, dalle descrizioni comunque poco chiare della battaglia, che sia possibile che le truppe leggere abbiano iniziato a sinistra, ma poi si siano spostate al centro quando Cesare comprese lo schieramento di Pompeo. Abbiamo tradotto nello schieramento questa ipotesi.
[d] Alcune informazioni indicano che il comandante della cavalleria gallica di Cesare fosse Nonius Asprenas.

Struttura di Comando di Cesare

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia, Cesare è il OC. Non vi sono informazioni a riguardo, quindi il giocatore di Cesare può assegnare gli SC come desidera, entro la restrizione che nessun SC può comandare più di tre legioni. Il Prefetto comanda la cavalleria. Re Bogud può comandare solo le unità dei Mori (Mauretani). Trattatelo come un Prefetto (4.54) con l'eccezione che può emanare un Comando di Linea senza necessità dell'OC o di un tiro di dado. Non si usano i paragrafi delle regole sull'Aquila 9.82 e 9.85.

L'Armata Senatoriale di Gnaeus Pompeius

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Senatoriale, e le pedine numide. Tutte le unità sono direzionate ad est a meno che non sia indicato diversamente. Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Linea degli Schermagliatori	
Numidia SK-A (1-6)	tra N2641 e S2634 inclusi, a 3 esagoni di distanza

Numidia SK-S (1-6)	N2933, N2935, N2832, N2834, N2837, N2739
Cavalleria dell'Ala Sinistra	
Pacideius 1 (Prf Cav) [a]	con qualsiasi unità di Cavalleria dell'Ala Sinistra
Gallia LN (1-6)	N1907-N1912
Ala Sinistra	
A. Varus (SC)	con o adiacente ad una CO dell'Ala Sinistra
Legione Spagna A	N2017-20, N1817-19, N1617-19
Legione Spagna B	N2021-24, N1821-23, N1621-23
Legione Spagna C	N2015-28, N1825-27, N1625-27
Legione Cilicia	N2029-32, N1829-31, N1629-31
Centro	
T. Labienus (SC)	con o adiacente ad una CO del Centro
Legione Creta	N2033-36, N1833-35, N1633-35
III Legione	N2037-40, N1837-39, N1637-39
XXX Legione	N2041-44, N1841-43, N1641-43
Ala Destra	
Gn. Pomp (OC, SC) [c]	
Legione Galicia	S2023-26, S1823-24, S1623-25
L Legione	S2027-30, S1827-29, S1627-29
Legione Macedn A	S2031-34, S1831-33, S1631-33
Legione Macedn B	S2035, S1836, S1736, S1537, S1734, S1635, S1535, S1533, S1434, S1334 (direzionata a sudest)
Cavalleria dell'Ala Destra	
Pacideius 2 (Prf Cav) [a]	con qualsiasi unità di Cavalleria dell'Ala Destra
Spagna RC (1-4)	S1438, S1338, S1239, S1139
Riserva Numida	
Prefetto (Riserva) [b]	con qualsiasi LI Numida della Riserva
Numidia LI (1-10)	entro 2 esagoni da N1229
Guarnigione del Campo	
Prefetto (Campo) [b] Numidia LI (11-20) 4 Scorpio, 1 Ballista	Ovunque entro il Campo di Gnaeus Pompeius

[a] I due Pacidei non erano effettivamente presenti. Avevamo però bisogno di qualcuno che comandasse la cavalleria, sono quindi i sostituiti di chiunque fosse presente.
[b] I due Prefetti speciali sono assegnati al commando delle LI della riserva numida e della LI numida nel campo rispettivamente, e non possono influenzare alcuna altra unità. trattateli come Prefetti (4.54), con l'eccezione che non possono Prevaricare.
[c] Usate la pedina di Gn. Pomp con 3 stelle.

Una Nota sulle Legioni di Gnaeus Pompeius

Praticamente non vi sono informazioni su quali legioni Gnaeus avesse a Munda. Gran parte erano state reclutate di recente; un paio erano probabilmente legioni "veterane" che lo avevano seguito quando arrivò dopo Thapsus. Pertanto, le legioni che abbiamo incluso non sono le unità storiche, ma il miscuglio di capacità con cui combatté Gnaeus.
Il giocatore senatoriale può proseguire con la disposizione del piazzamento iniziale o cambiare la posizione delle legioni come desidera tra gli esagoni definiti dal piazzamento iniziale e con non più di quattro legioni per ciascuna ala.

Struttura di Comando di Pompeo

Si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Gn. Pompeius è il OC ed il SC per le Legioni dell'Ala Destra. Varius è il SC per le Legioni dell'Ala Sinistra. Labineus è il SC per le Legioni di Centro. I due Pacidei comandano le unità di cavalleria dell'Ala Destra e Sinistra, mentre i due Prefetti comandano la riserva numida ed i Numidi nel campo. Non si usano le regole sull'Aquila 9.82 e 9.85.
Il piazzamento mostra una distribuzione delle legioni 4-3-3 per le tre sezioni. Il giocatore senatoriale può variare questa disposizione ed assegnare una Legione dall'ala sinistra o destra al centro. Nessun SC può comandare più di quattro legioni.

REGOLE SPECIALI

Capacità Maggiori del Comando di Sezione

L'abilità dei Comandanti di Sezione di entrambe le parti di comandare i loro Tribuni inattivi ed in comando ad emanare Comandi di Legione indipendentemente dalla prossimità all'OC, dalla necessità di un DR, o dalla restrizione dell'OC viene estesa ai primi 3 Turni di Gioco.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità cesariane si ritirano verso il bordo est della mappa. I pompeiani verso il bordo occidentale, o al loro campo, il più vicino tra questi. Le unità che si ritirano in un campo rimangono in Rotta, ma non devono effettuare il Movimento di Rotta. Se sono

recuperate da un comandante dentro il campo, possono uscire dal campo e combattere ancora. Comunque, nel determinare i Punti Rotta nella Fase di Ritirata, le unità dentro il Campo contano come eliminate, sebbene non lo siano necessariamente. Le dieci LI numide che iniziano dentro il campo non contano per i Punti Rotta a meno che non escano dal campo e successivamente si ritirino dentro di esso.

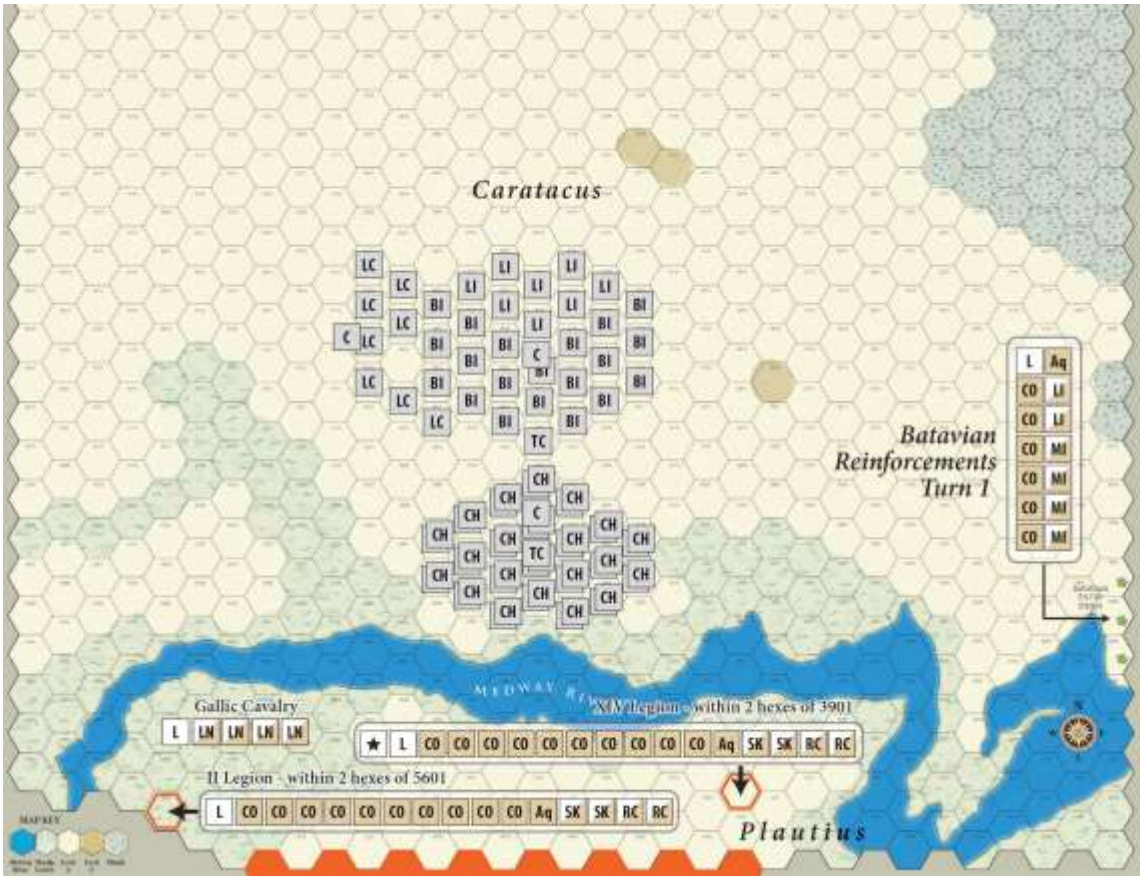
VITTORIA

L'armata pompeiana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 190 Punti Rotta.
L'armata cesariana si ritira quando sono state eliminate unità per un totale di 230 Punti Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Pompaiani	152	672	769	25%	5.2
Cesariani	105	485	653	35%	6.5

LA CONQUISTA ROMANA DELLA BRITANNIA

IL MEDWAY, 43 a.C. (CARATACUS)
L'ULTMA RESISTENZA DI CARATACUS, 51 a.C. (CARATACUS)



La Battaglia del Medway

Kent, 43 a.C.

Aulus Plautius vs Caratacus

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa del Medway.

Difficoltà e Bilanciamento: La sfida per il giocatore romano è di attraversare il Medway in quale forma di ordine, ed il britannico cercherà sicuramente di ostacolarlo. Le condizioni di vittoria sono un po' insolite. Il giocatore britannico può vincere causando danni al romano e poi uscendo dalla mappa per evitare di essere distrutto. I romani sono comunque favoriti.
Tempo di Gioco: Circa 4-5 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Britannica di Caratacus

Pedine: Usate le pedine britanniche. I Britannici si schierano per primi.

UNITA'	ESAGONO(I)
Caratacus (TC) Togodumnus (TC) [a]	con o adiacenti a qualsiasi unità britannica
Capo Trinovantes Capo Atrebates Capo Cantii	con o adiacenti a qualsiasi unità del gruppo loro assegnato (vedere sotto)
Britannici LI (1-22) Britannici CH (1-22)	entro 5 esagoni da 4507, solo esagoni di Livello 2, 1 LI ed 1 CH per esagono
Britannici LI-S (23-30) [b] Britannici BI (1-20)	entro 4 esagoni da 4513.
Britannici LC (1-8)	in qualsiasi esagono di Livello 2 entro 2 esagoni da un gruppo non CH+LI

[a] L'unico comandante indentificabile (sul campo di battaglia) per i Britannici è Caratacus, il Capo dei Catuvellauni. Togodumnus, co-Capo con Caratacus, fu ucciso appena prima, o durante, le festività del Medway. Difficile a dirsi, lo abbiamo quindi incluso nel gioco.
[b] Le LI Frombolieri fanno parte del gruppo BI.

NOTA STORICA: L'"armata" Britannica, se così la possiamo chiamare, era un conglomerato di truppe tribali tenuto assieme quasi interamente dalla personalità di Caratacus. Questo è un sistema militare "leggero", forte nell'aspetto della mobilità ma molto leggero come corazzatura (cioè inesistente). Le unità BI Britanniche erano armate con grosse spade (vedere sotto).

Struttura di Comando dei Britannici

Questo scenario usa una versione modificata del Sistema di Comando Tribale (4.6).
I Britannici hanno due Capi Tribali: Caratacus e Togodumnus. Sono gli unici comandanti che possono attivarsi. I tre Capi non fanno parte dell'ordine di attivazione di 5.12 e non si attivano mai da soli. Quando un TC effettua una Fase degli Ordini (Iniziale o Momentum), non emana ordini come in 4.65. Invece comanda uno dei due Capi, Caratacus due, Togodumnus solo uno, che siano entro il suo Raggio di Comando di Linea, ad emanare Ordini Individuali i Comando di Linea. I Capi comandati da un TC in un Turno di Gioco non possono essere comandati dall'altro in quello stesso Turno di Gioco.
Per questa battaglia, una Linea tribale (4.63) può essere composta da uno dei seguenti: Carri/LI, BI/LI, o LC. Ciascuna unità della linea deve essere adiacente ad almeno un'altra unità di quella Linea. Quando si emana un Comando di Linea, un Capo deve essere entro 2 esagoni da almeno una unità di quella Linea. Il giocatore dei Britannici all'inizio della partita assegna i suoi tre Capi al comando di uno di questi tre gruppi. Il Capo assegnato può influenzare solo le unità del suo gruppo (ordini, Combattimento Ravvicinato).
Una volta che le unità di un Capo terminano i loro ordini (cioè le unità hanno mosso, lanciato, ecc.) le unità del gruppo assegnato effettuano il Combattimento Ravvicinato. Quando Caratacus comanda due Capi, il giocatore dei britannici può o muovere e fare Combattimento Ravvicinato con ciascun comandante a turno, oppure muovere tutte le unità di entrambi i Capi e poi effettuare il Combattimento Ravvicinato.
NOTA DI GIOCO: I TC qui agiscono in modo analogo ai Comandanti di Sezione romani che comandano ai loro Tribuni di emanare Comandi di Legione.
I Britannici non partecipano alla Fase degli Ausiliari. Non si usano la Ferocia dei barbari (9.6) e l'Impetuosità del Gallo (9.7).

L'Armata Romana di Aulus Plautius

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine della XIV Legione senza l'indicatore "g". Le CO si raggruppano 1 per esagono a meno che non sia indicato diversamente.

UNITA'	ESAGONO(I)
Plautius (OC) Legato Did. Gallus Gallia LN (1-4)	ovunque a sud del Fiume Medway
Legato Scapula **XIV Legione** 1 Scorpio Creta SK-A (1) Baleari SK-S (1) Gallia RC (1-2)	entro 2 esagoni da 3901

Legato Vespasiano	
II Legione	
1 Scorpio	
Creta SK-A (2)	entro 2 esagoni da 5601
Baleari SK-S (2)	
Gallia RC (3-4)	
Rinforzi Turno di Gioco 1	
Cn. Sentius	
Batavia MI (1-4)	
Batavia LI (1-2)	entrano dagli esagoni 2805-2807 inclusi
Batavia CO (1-6)	tutte le unità CO hanno 1 Colpo
Aquila Legione Batavia	
Rinforzi Turno di Gioco 4	
Legato Hos. Geta	
XX Legione	
1 Scorpio	entrano da qualsiasi esagono di Livello 2 del bordo sud della mappa (3800-5200)
Creta SK-A (3)	
Baleari SK-S (3)	

Struttura di Comando Romana

Non si usano i Comandanti di Sezione in questa battaglia. Plautius è il OC. I Legati sono assegnati secondo il piazzamento iniziale. Le unità MI, LI e CO Batavia sono unità della "Legione Batava" di Plautius con Sentius come suo Legato. I Comandi di Legione di Sentius possono includere tutte le 12 unità. le MI e LI si ritirano, vanno in rotta e recuperano allo stesso modo delle unità CO. Le MI e LI batave usano la colonna BI/LI sulla Tabella dei Costi del Movimento. Sono in essere le regole sull'Auila da 9.82 a 9.85.

REGOLE SPECIALI

Il Terreno

Fiume Medway: Il Medway non era semplice da attraversare, ed è la motivazione per la quale Plauitius ha la "Legione Batava". Nessuna unità può entrare in un esagono tutto di fiume (es.: 4604). Un'unità non-SK che attraversa il fiume – ossia muovendo ad esempio da 5703 a 5804 – paga +1 MP (oltre al costo del terreno per l'esagono dove entra) e subisce 2 Colpi alla Coesione. Ad esempio, costerebbe ad una coorte 3 MP e 2 Colpi muovere da 5703 a 5804, in quanto gli esagoni di Livello 1 sono paludosi (vedere sotto). Gli Scorpio non possono attraversare il Medway.

NOTA DELL'IDEATORE: I batavi erano abili ad attraversare i fiumi, questa è la motivazione per la quale l'intero gruppo non ha subito colpi come da piazzamento iniziale.

Elevazione: Oltre alle solite differenze di elevazione, ciascun livello rappresenta un tipo diverso di terreno.

- Il Livello 1 è tutto "Paludoso" (non Piena Palude; gli esagoni di Piena Palude sono come 3527).
- I Livelli 2 e 3 sono Aperti (beh, il Livello 2 è in effetti "sabbioso e polveroso" ma non è necessario questo dettaglio nel gioco).

Iniziativa

Il giocatore romano può attivare una qualsiasi Legione a sua scelta o il comando di cavalleria per iniziare la partita. L'attivazione non può essere estesa da Momentum e conta come una delle tre attivazioni del comandante. Dopo di questa, il gioco torna alla normale sequenza di attivazione.

Carri Britannici

Usate la regola dei Carri Britannici dallo scenario Invasione della Britannia.

Le Spade dei Britannici

Tutta la BI dei Britannici è dotata di grosse spade. Se un'unità BI attacca qualsiasi unità di fanteria romana il cui esagono di fianco non è occupato da un'altra unità romana, né nella ZOC di un'altra unità romana, quella BI britannica ottiene la Superiorità in Attacco.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità romane SK ed LN si ritirano verso il Medway. Una volta che raggiungono il Medway devono entrare in un esagono di fiume (parziale o no), sono invece eliminate. I Batavi sono considerati una legione; si ritirano verso l'Aquila della Legione Batava. Le unità britanniche si ritirano verso gli esagoni di uscita 2828-3127 (verso il Tamigi)

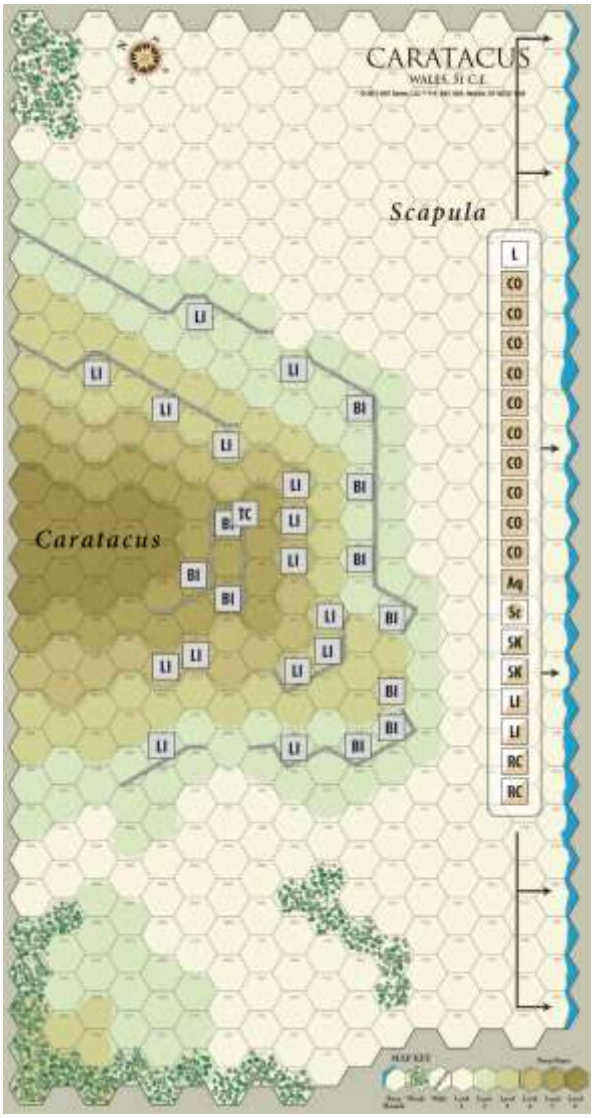
VITTORIA

NOTA DELL'IDEATORE: Caratacus sta cercando di fare due cose: dare a Plautius una lezione, e ritirarsi in buon ordine oltre il Tamigi (appena a nord del bordo settentrionale della mappa).
Il giocatore dei Britannici vince ammassando 35 VP. I VP sono assegnati come segue:

VP	*Causa*
1	Per ogni unità LI, BI o LC britannica che esce dalla mappa da 2828-3127 e non è in Rotta quando lo fa
1	Per ogni unità romana Esaurita sulla mappa
2	Per ogni unità romana in Rotta o Eliminata
In ogni caso, almeno 10 VP devono provenire da romani Esauriti, in Rotta o Eliminati	

I romani vincono alla fine di qualsiasi Turno di Gioco se sono state eliminate unità per un totale di 85 Punti Rotta, o se non vi sono unità britanniche rimaste sulla mappa ed il britannico non ha vinto. Caratacus è l'unico comandante che vale RP; la sua perdita aggiunge 10 RP al totale del britannico.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	54	236	-	-	6.0
Britannici	58	252	347	25%	6.0



L'ultima Resistenza di Caratacus

Galles, 51 a.C.

Marcus Ostorius Scapula vs Caratacus

NOTE PRE-PARTITA

Mappa: Usate la mappa del Galles.

Difficoltà e Bilanciamento: Il romano subisce molti colpi per salire incontro la britannico. Se, come giocatori, desiderate una partita più bilanciata, ignorate la regola del Recupero all'Aquila e consentite al romano di recuperare solo con Scapula. Chi ha testato il gioco ha trovato questo approccio molto ben bilanciato.

Tempo di Gioco: Questo è uno scenario molto semplice, in quanto non ha molte delle regole sul Comando ed Attivazione. Può essere giocato in circa 1-2 ore.

SCHIERAMENTI INIZIALI

L'Armata Britannica di Caratacus

Pedine: Usate le pedine britanniche.

UNITA'	ESAGONO(I)
Caratacus (TC)	
Britannici LI (7-21)	in qualsiasi esagono di Livello 2 o superiore
Britannici BI (1-4)	
Britannici BI (15-20)	
Any Level 2 hex or higher	

NOTA DELL'IDEATORE: Storicamente, non si schierarono sulla collina a sinistra di quella principale, ma se desiderate voi lo potete fare.

Ricordate: Non si usa la Ferocia dei Barbari (9.6) né l'Impetuosità del Gallo (9.7).

L'Armata Romana di Scapula

Pedine: Usate le pedine delle Legioni, Comandanti ed Ausiliari dalla Fazione Cesariana. Usate le pedine della XIV Legione senza l'indicatore "g".

UNITA'	ESAGONO(I)
Scapula, **XIV Legione**	
1 Scorpio	
Creta SK-A (1-2)	entrano da qualsiasi esagono tra 1002-1028 nel Turno di Gioco 1
Batavia LI (1-2)	notate che devono attraversare quel fiume minore per farlo
Gallia RC (1-2)	

REGOLE SPECIALI

Il Terreno

Il principale tipo di terreno che non si trova in altre battaglie sono i Muri, probabilmente rocce impilate. Qualsiasi Superiorità in Attacco ottenuta dalla Tabella della Superiorità viene ignorata se qualsiasi unità viene attaccata in Combattimento Ravvicinato attraverso un lato di esagono di Muro. Questo non si applica alla Superiorità di Posizione. Pertanto, una CO in 1513 che attacca una LI in 1614 non è AS, a meno che non lo sia a causa della Posizione. I Muri non danno protezione da, o DRM per, il lancio. Non bloccano la LOS. Notate che i Livelli 4, 5 e 6 sono livelli con pendii ripidi.

Variazione al Sistema Base

Questa battaglia non usa alcuna delle regole sul Comando ed Attivazione. Per questa battaglia, usiamo un sistema "tocca a me-tocca a te". Ciascun turno è composto dalle azioni del giocatore romano (movimento, ecc.) con tutte le sue unità e la risoluzione del Combattimento Ravvicinato, una volta, seguita dal giocatore britannico che agisce allo stesso modo. Non vi è Momentum né Prevaricazione.

L'unico effetto che hanno i comandanti è di usare il loro Carisma per Recuperare ed aiutare il Combattimento Ravvicinato, secondo le relative regole. E ricordate che i romani possono usare il Recupero all'Aquila (10.33).

Le Spade dei Britannici

Usate la regola dello scenario Medway.

Lancio delle Pietre da parte dei Britannici

Tutta la LI Britannica è considerata Frombolieri; ignorate la capacità J (giavellotti) sulla pedina.

NOTA DI GIOCO: La regola sulla Testudo (9.5) fa parte delle regole base ed è generalmente disponibile in tutti gli scenari. Usare questa regola darà beneficio al giocatore romano.

DIREZIONE DI RITIRATA

Le unità britanniche si ritirano verso il livello più alto della collina e, poi, fuori dalla mappa. Se non usano la regola del Recupero all'Aquila, i romani vanno in rotta verso il fiume. Costa ad un'unità in rotta 1 MP aggiuntivo per uscire dalla mappa e poi viene eliminata.

VITTORIA

NOTA DELL'IDEATORE: Marcus Ostorius Scapula sta tentando di farla finita con Caratacus una volta per tutte. Caratacus sta tentando di dare al romano una battuta e di sopravvivere. Il principio generale è che Scapula deve distruggere e disperdere i britannici prima di subire troppe perdite.

Il giocatore romano vince se tutte le unità britanniche sono eliminate o messe in Rotta prima che il romano si ritiri.

Il giocatore britannico vince se sono state eliminate unità romane per un totale di 30 Punti Rotta prima che tutte le unità britanniche siano state eliminate o prima di andare in Rotta.

Dimensione dell'Armata e Qualità della Truppa					
Armata	**Unità**	**Dimensione**	**Punti Rotta**	**Rapporto di Rotta**	**TQ Media**
Romani	16	70	94	30%	6.3
Britannici	35	160	-	-	5.8

AGGIORNAMENTO DE "LE BATTAGLIE DELLA REGINA GUERRIERA"

Il modulo "Le Battaglie della Regina Guerriera" necessita di alcuni cambiamenti per renderlo compatibile con questa nuova edizione Deluxe.

In generale, e dove è necessario, i riferimenti a *Cesare: Conquista della Gallia* o ai suoi altri moduli dovrebbero ora fare riferimento a *Cesare.*

- Si usano le pedine da *Cesare.* Usate le pedine degli Ausiliari della Fazione Cesariana e quelle dei Britannici.
  ◊ Num = Numidia
  ◊ Bal'ric = Baleari
  ◊ Gli Scorpio non hanno numerazione; usate qualsiasi pedina (sono tutte uguali)
- Usate tutta la *Errata* per la sezione *Cesare: Conquista della Gallia*
- Cambiamenti alle regole per la sezione Questo Modulo:
  ◊ 6.23 - ignoratela
  ◊ la Ferocia dei Barbari è 9.6
  ◊ 8.16 è ora 8.14
  ◊ 8.17 - ignoratela
  ◊ 8.63 è ora 8.32
  ◊ 10.14 è ora 10.16
  ◊ 10.32 – ignoratela; le eccezioni sono comprese nelle regole
  ◊ 10.4 è ora 10.3; 10.61 vedere paragrafo 12.0
  ◊ 10.5 è ora 8.6

AGGIORNAMENTO DEL FASCICOLO DEGLI SCENARI VERSIONE SEMPLIFICATA

I nomi delle pedine sono rese in forma nominativa invece che come aggettivo. Gran parte sono ovvie pertanto non ci dovrebbero essere problemi nel trovare la pedina corretta.

Artiglieria Romana: Catapulta = Scorpio. Le pedine di Scorpio non hanno designazioni delle singole Legioni. Invece, uno Scorpio può essere incluso in ciascuna attivazione di Legione se è entro il raggio di comando del Tribuno.

Note Specifiche alla Battaglia

• **Cirta** - Tabella della Formazione Romana: Tribuno Annius = Annius (Prf Inf)

• **Vercellae** - Tabella della Formazione dei Cimbri: LI (Arcieri) = SK A

Tabella della Formazione Romana: Cancellate la Nota a

• **Chaeronea** - Tabella della Formazione Pontina: Ignorate "Scudi di Bronzo" ("Bronze Shield")

Tabella della Formazione Romana: Tribuno XXVII = usate Hortensius o Galba.

• **Zela** - Tabella della Formazione Romana: Legato = Zela

• **Medway –** Tabella della Formazione dei Britannici: Taximagulus = Capo Trinovantes, Cingetorix = Capo Atrebates, Segovax = Capo Cantii

Tabella della Formazione Romana: Batavi = Legione Batava