LE GRANDI BATTAGLIE DI
GIULIO CESARE



REGOLAMENTO

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	**7.0 Direzione e ZOC**
2.0 Componenti del Gioco	**8.0 Combattimento**
3.0 La Sequenza di Gioco	**9.0 Unità Speciali e Formazioni**
4.0 Comandanti e Comando	**10.0 Effetti del Combattimento**
5.0 Attivazione dei Comandanti & Ordini	**11.0 Fortificazioni**
6.0 Movimento	**12.0 Ritirata dell'Armata & Vittoria**

1.0 INTRODUZIONE

Le *Grandi Battaglie di Giulio Cesare Edizione Deluxe (Caesar)* riproduce lo sviluppo dell'arte della guerra, e più specificatamente quella della cosiddetta Legione Mariana, come concepita per la prima volta da Scipio Africanus, e successivamente sviluppata nel corso del 2° secolo a.C., e implementata da ... le cosiddette "Riforme Mariane". Dopo essere state usate per espandere l'impero ben oltre i sogni di qualsiasi repubblicano, le legioni ora si affrontano durante la Guerra Civile tra Gaio Giulio Cesare e Gnaeus Pompeius Magnus (Pompeo il Grande), una guerra che fu la campana a morto per la Repubblica romana. Questa edizione Deluxe contiene tutte le principali battaglie combattute da Julius Caesar sia in Gallia che contro i rivali politici lungo il mondo romano.

Oltre alle battaglie di Cesare, il gioco include tre battaglie precedenti combattute dalla Legione Mariana e due battaglie dell'invasione della Britannia da parte dell'imperatore Claudio, che vedono la Legione mariana al suo apice. Tutte le battaglie pubblicate originariamente in *Caesar: La Guerra Civile*, I suoi moduli, *Caesar: La Conquista della Gallia*, e i suoi moduli fuori produzione, sono incluse in questo gioco.

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: Queste regole superano e sostituiscono quelle in *Caesar: La Guerra Civile* e *Caesar: La Conquista della Gallia.* Sono state apportate significative variazioni rispetto alle precedenti regole, indicate con una Nota di Gioco. Oltre a consolidare i due regolamenti originari, abbiamo colto l'opportunità per effettuare un generale aggiornamento delle regole al più recente standard della serie *Le Grandi Battaglie della Storia (GBoH)* ed abbiamo aggiunto molti nuovi esempi.

Per coloro i quali hanno giocato *SPQR*: Le variazioni tra *Caesar* ed *SPQR* risiedono principalmente nelle regole del comando sia per i romani che i loro avversari, e nella struttura della legione.

Nota per i giocatori: *Caesar*, mentre non è un gioco molto difficile da imparare, usa un sistema tattico che premia maggiormente coloro i quali conoscono cosa possono fare i propri uomini e come sfruttare le capacità anche dei peggiori tra di essi. Buttarsi tranquillamente in battaglia con una teoria "vediamo cosa accade qui" è il miglior modo per finire come consulente tattico di Crasso a Carrhae.

2.0 COMPONENTI DEL GIOCO

- 7½ fogli di pedine
- Sei mappe stampate su entrambi i lati
- Una mappa piccolo stampata su entrambi i lati
- Quattro copie identiche di tabelle di aiuto al gioco (I & II)
- Due copie identiche di tabelle di aiuto al gioco piccole (III)
- Un Tracciato contenente i Turni e i Punti Rotta
- Tabelle Navali
- Regolamento
- Scenari
- Regole Navali
- Un dado a dieci facce
- Due dadi a sei facce
- Sacchettini di plastica

2.1 LE MAPPE

Ogni battaglia ha la propria mappa. Ogni mappa è stampata sui due lati in modo da avere due campi di battaglia per mappa. Tre delle battaglie – Pharsalus, Ruspina, e Munda — usano una mappa normale ed una estensione più piccolo. La mappa con il bordo tagliato si sovrappone a quella non tagliata (cioè quella col bordo). Le altre battaglie usano la propria mappa grande o piccola. Una griglia di esagoni copre ciascuna mappa per regolare il movimento ed il combattimento. gli effetti dei diversi tipi di terreni sulla mappa sono riportati nelle regole e nelle tabelle.

2.2 LE PEDINE DEL GIOCO

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

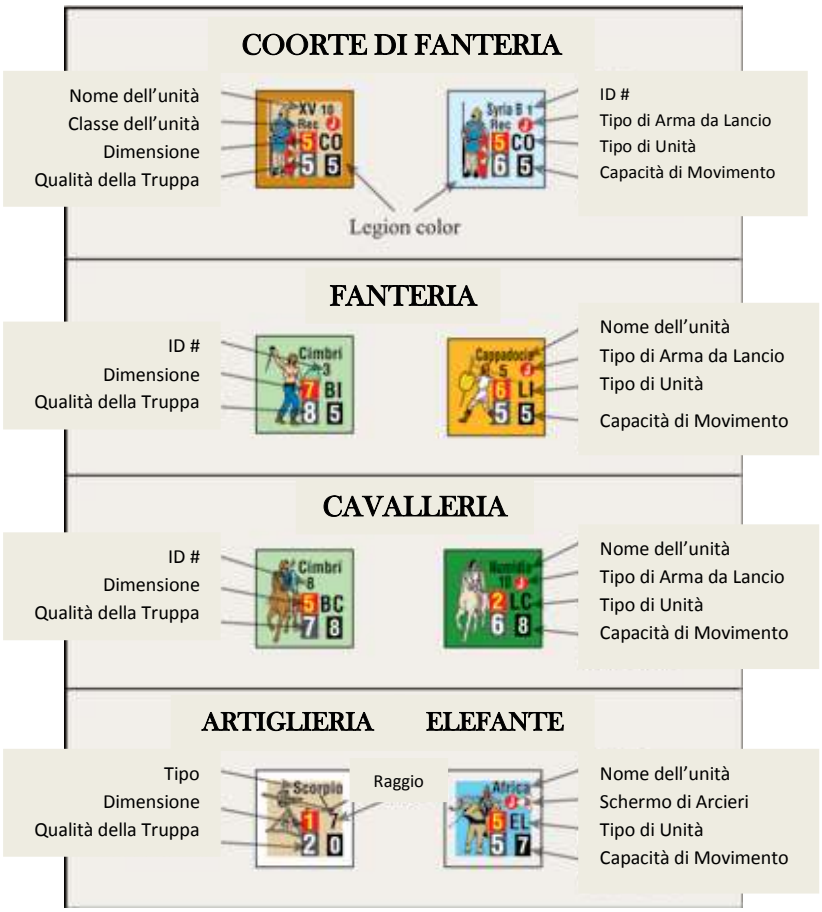
2.21 Ogni unità combattente è di un tipo specifico – e talvolta classe come indicato più sotto – a seconda del suo armamento, corazzatura/protezione, e livello di esperienza. Tutte le unità combattenti hanno un valore numerico che ne definisce la Dimensione, Qualità della Truppa (TQ) e capacità di Movimento. Le unità che sono in grado di Lanciare hanno anche un indicatore relativo al tipo di arma da lancio usata (A = freccia, J = giavellotto, S = pietra). La Tabella del Lancio (8.71) riporta le distanze di lancio (raggio) per i vari tipi di arma. Ogni pedina di unità combattente ha due lati. Quando una pedina viene girata sul retro, significa che è Esaurita (10.4). A differenza di altri giochi della serie, il retro di un'unità combattente non indica che la stessa ha mosso.

2.22 Ogni unità è di un Tipo specifico, come CO (coorte), BI (Fanteria Barbara), LC (Cavalleria Leggera), ecc. Alcuni tipi sono suddivisi anche in Classi: cioè tutte le CO (coorti) sono o VET (veterane), REC (reclute) o CON (coscritti). Queste descrizioni si usano per determinare l'efficacia di un tipo/classe quando combatte contro un altro tipo/classe.

2.23 Le Legioni. Questo periodo della storia vede le legioni composte da 10 coorti di uomini armati allo stesso modo. Erano terminate le designazioni – e differenziazioni – tra Hastati, Principes, e Triarii. La "prima" coorte entro ciascuna legione conteneva un quadro/corpo di alcune delle "migliori" unità di quella legione. I velites furono, a loro volta, sostituiti da ausiliari armati più alla leggera, solitamente nella forma di schermagliatori "mercenari", come arcieri cretesi, frombolieri delle Baleari, e molti altri "soliti sospetti". Per il periodo della Guerra Civile di Cesare, abbiamo inserito 33 Legioni complete ciascuna con designazione numerica (cioè X Legione) o appellativo (cioè Legione Macedone A). Queste designazioni non sono storiche relativamente a ciascuna

battaglia, sebbene abbiamo tentato di usare le legioni di presero effettivamente parte a quella battaglia. A differenza delle legioni dell'impero, le legioni di questa epoca venivano reclutate con breve preavviso – talvolta virtualmente sul posto – dalle rispettive parti in guerra (cesariane o senatoriali), quindi spesso avevano poca esperienza in battaglia.
Il risultato fu che venne creato un nucleo di Legioni esperte, reclutate prima della Guerra Civile, attorno al quale vennero formate molte Legioni inesperte. Dal momento che tutte le coorti erano armate allo stesso modo (con piccole varianti), per il gioco, abbiamo differenziato tra i livelli di addestramento ed esperienza … un sistema che sostituisce il vecchio sistema Hastati-Principes-Triarii designando le singole unità della coorte come Veterane (VET) – l'equivalente delle unità LG in SPWR, le legioni che avevano partecipato a molti combattimento, o Reclute (REC) – l'equivalente delle unità HI in SPQR, legioni che erano state reclutate di recente, con poca esperienza di combattimento ma un addestramento accettabile, o Coscritte (CON) – l'equivalente delle unità MI in SPQR, soldati reclutati alla buona con poco o punto addestramento, la risposta del mondo antico alla carne da cannone. Le designazioni di classe VET/REC/CON si usano per tutte le tabelle e per il combattimento. Pertanto, i giocatori possono comprendere il generale livello di abilità di una data legione dal livello di classe/esperienza delle sue coorti. Un caveat: il valore delle singole coorti, basato sul livello di esperienza, non può essere compreso dalla Tabella dello Scontro solamente. Questa va sempre letta assieme alla Tabella della Superiorità nell'Assalto.
ESEMPIO: La X Legione veterana di Cesare è composta interamente da coorti di classe VET, come la Legione Galiziana di Pompeo, mentre le Legioni Spagnole di Pompeo sono virtualmente tutte CON, con la 1° coorte come unità REC, a riprodurre il fatto che queste legioni sono state reclutate di recente (tipo l'ultima settimana).
Per le avventure di Cesare in Gallia, abbiamo inserito tutte le legioni storiche che Cesare usò in Gallia. Alcune delle legioni hanno due incarnazioni, consentendoci di usarle a livelli diversi di esperienza sia durante le campagne galliche che nel successivo periodo della Guerra Civile. Le istruzioni di piazzamento dello scenario ci indicano quando usare quale. Infine, abbiamo incluso le tre legioni che parteciparono all'invasione della Britannia da parte dell'Imperatore Claudio. Oltre ad avere la designazione numerica o nominale sulla pedina, ciascuna legione viene differenziata anche per colore. Le legioni di Cesare hanno tutte lo stesso colore base; i loro bordi colorati sono tutti diversi. Ciascuna delle legioni senatoriali hanno un colore di base diverso e nessun bordo.
2.24 I Comandanti hanno diversi valori, che si usano per definire le loro capacità di Iniziativa e Comando. Questi sono discussi in 4.1.
2.25 I Segnalini di Informazione, come TQ Assalto Deve Controllare TQ, Colpi alla Coesione (numerici), In Rotta, A Corto/No Munizioni, ecc. sono usati per registrare alcune funzioni del gioco, come esposto nel corso delle regole.

2.26 Esempi di Unità Combattenti:



2.3 LE TABELLE ED IL DADO

L'uso di ciascuna tabelle viene spiegato nelle regole. Il gioco usa un dado a 10 facce; lo "0" viene trattato come "'0" (e non come "10") ed è meno di "1".

2.4 TERMINOLOGIA

La conoscenza dei seguenti termini sarà utile per il gioco.
Assalto (o Combattimento Ravvicinato): Corpo a corpo, mischia.
Classe – sottocategoria del Tipo, si usa per differenziare tra vari sistemi d'arma o, nel caso delle coorti, per differenziare tra diversi livelli di addestramento ed esperienza. Le coorti sono Veterane, Reclute o Coscritte.
Comandante – o anche comandante in capo: i comandanti erano i generali, consoli, tribuni e re che comandavano ed influenzavano le truppe.
Comandante Attivo – il comandante che sta dando ordini alle truppe sotto il suo comando in un dato momento. Un solo comandante può essere attivo in un dato momento.
Coesione – la capacità di un'unità di rimanere una formazione organizzata e combattente. I risultati del combattimento sono nella forma di Colpi alla Coesione (abbreviati a Colpo/Colpi).
Comandante Finito – un comandante che in un momento precedente del turno è stato attivato ed ha Finito, normalmente non può essere ancora attivato. I comandanti possono essere Finiti per altre ragioni, come fallimento della Prevaricazione, ecc.
Comandante Inattivo – un comandante che deve ancora – e può – essere attivato.
Dimensione – rappresenta il numero di uomini di un'unità. la Dimensione degli schermagliatori (invariabilmente "1") non rappresenta il loro numero (che era comunque limitato), ma il fatto che l'unità venisse schierata dispersa (con poca formazione) in modo che il loro numero risultava non avere effetto sulla forza dell'unità stessa.
DR – acronimo per tiro di dado
DRM – acronimo per modificatore al tiro di dado
Esaurimento – la perdita di uomini che diminuisce l'efficienza globale dell'unità.
Fase degli Ordini – il periodo, entro un turno di gioco, nel quale i comandanti danno ordini alle truppe di muovere, combattere, ecc., dopo di questa viene risolto il combattimento di Assalto.
In/Fuori Comando - Un'unità è in commando se si trova entro il Raggio di Comando del proprio comandante. Un'unità fuori dal Raggio di Comando del suo comandante è fuori comando.
Lancio – unità amiche che lanciano giavellotti, pietre, o frecce contro il nemico.
Legato/Tribuno Passato – Un Legato/Tribuno il cui turno è stato saltato in modo che il Comandante di Sezione o in Capo può attivare quel Legato/Tribuno (e la sua Legione) nella propria fase degli Ordini.
Legione - L'unità base di commando è la Legione; le sue dieci coorti sono comandate da un Legato o Tribuno.
Linea – tutte le unità che sono elencate nella Tabella delle Linee o identificate nel sistema di comando come in grado di muovere con un singolo Comando di Linea. Il termine linea non fa *mai riferimento* alle Coorti o Legioni.
MA - acronimo di capacità di movimento. Rappresenta anche la manovrabilità di un'unità rispetto alle altre unità nel gioco.
Momentum – il meccanismo mediante il quale un comandante Attivo può effettuare più di una Fase degli Ordini per turno.
MP – acronimo per punto movimento.
Ordine o Comando di Legione/Linea – i due metodi che i comandanti hanno per far muovere le proprie truppe, ecc. Gli Ordini Individuali (IO) si applicano alle singole unità; i Comandi di Legione/Linea (LC) a singole Legioni o ad intere linee di unità. Un Comando di Linea è simile ad un comando di Legione, eccetto che quest'ultimo si applica solo alle coorti; l'altro si applica alle unità non coorti. Per brevità, la parola "ordini" significa un Comando di Legione/Linea o Ordini Individuali.
Prevaricare – il meccanismo mediante il quale un comandante nemico può impedire ad un comandante amico di effettuare la sua Fase degli Ordini e trasferire quella fase a quel comandante nemico. Può anche essere usato per far operare un comandante amico prima di un altro amico, ma di valore inferiore.
Sezione – Più di una legione, i cui Legati/Tribuni sono tutti sotto il comando di un Comandante di Sezione. Talvolta viene detta Ala.
Superiorità – le capacità relative di sistemi di arma / corazzatura opposti, incrementate dall'addestramento ed esperienza dell'unità (per le coorti). La Superiorità, quando viene ottenuta, incrementa di molto le perdite di coesione dell'avversario.
Tipo – Descrizione generale, categorica dell'unità combattente, solitamente usata per determinare l'efficacia di combattimento ed i relativi risultati. Esempi: CO (Coorte), BI (Fanteria Barbara), SK (Schermagliatori), ecc.
TQ – acronimo per l'importantissimo valore di Qualità. E' il più importante valore dell'unità, si farà spesso riferimento ad esso, ogni volta che un'unità fa qualcosa che pone in pericolo la sua coesione.
Zona di Controllo (ZOC) – gli esagoni, solitamente direttamente di fronte all'unità, nei quali l'unità esercita, mediante la sua presenza, una influenza sufficiente da inibire la libertà di movimento di un'unità nemica.

La conoscenza dei seguenti tipi di unità combattenti e termini è utile al gioco.
Legione: Un termine amministrativo e militare per indicare il raggruppamento di dieci coorti nel loro (molto approssimativo) equivalente di una brigata. La parola deriva dalla parola latina "leva". Per il Primo Secolo a.C., le legioni erano diventate più professionali e coese; erano anche diventate più legate al loro comandante che le aveva reclutate che allo stato. Nel periodo della guerra civile vi fu una netta distinzione tra le Legioni che esistevano prima dell'inizio della guerra e quelle reclutate durante la guerra, tanto che queste ultime subirono un complesso di inferiorità.



Coorte: Sotto le riforme attribuite a Mario, la Legione abbandonò la sua differenziazione di tre linee tra Hastati, Principes, e Triarii. Tutti e tre vennero omologati in coorti, ciascuna coorte con armamento e corazzatura identici, circa allo stesso livello degli Hastati. Una coorte era una organizzazione simile al moderno battaglione e composta da 480 uomini. Era composta da tra manipoli da 160 uomini ciascuno. Ciascun manipolo era composto da due centurie da 80 uomini ciascuna. Queste forze erano "nominali"; durante la guerra le coorti erano ben sotto questa forza ideale. L'uso della coorte come unità base sul campo di battaglia diede all'esercito romano una notevole flessibilità; non era più "lineare". Dal momento che ogni

soldato era armato allo stesso modo, la superiorità in battaglia derivava non dalle armi ma dall'addestramento, efficienza ed esperienza.



Aquila: Quale stendardo di ciascuna Legione, l'aquila era stata introdotta da Gaius Marius quale simbolo universale per la legione. Centro metafisico della legione, proprio come le bandiere di reggimento del 18°-19° secolo.



Tribuni: Questi sono i Tribuni Militari, i comandanti delle singole legioni, in contrapposizione ai Tribuni politici, eletti da e rappresentanti del popolo che, con la loro capacità legislativa e veto senatoriale, erano il tormento dei patrizi. In pratica, i Tribuni delle legioni prendevano poche decisioni tattiche durante la battaglia, lasciandole ai centurioni "professionisti", per questo motivo i Tribuni nel gioco hanno capacità così limitate. La pedina di Tribuno rappresenta pertanto tutti questi ufficiali di livello inferiore.



Legati: Questi sono i comandanti delle singole legioni, ciascuno scelto per quella posizione da Cesare. I Legati funzionano come i Tribuni in gran parte dei casi.

Ausiliari: Nella Legione Mariana, tutte le truppe non coorti erano riunite nel termine "*auxiliares*". Queste includevano tutta la fanteria leggera e schermagliatori, gran parte delle quali erano mercenari di altri paesi.



Fanteria Leggera: Un termine generico che si usa per le unità di fanteria con poca o senza protezione, uno scudo leggero, e solitamente una lancia e/o spada. Gran parte della fanteria leggera aveva capacità di lancio del giavellotto, sebbene le loro tattiche ed addestramento le rendessero diverse dagli schermagliatori. Questa classe viene usata anche per le unità speciali *antesignani* reclutate da entrambe le parti per operare con le loro unità di cavalleria in una task force di armi combinate.

Schermagliatori: Un termine generico che si applica alle truppe che non avevano protezione, portavano raramente scudi, ed usavano armi da lancio: arcieri e frombolieri. Per questo periodo, il giavellotto come arma pura per gli schermagliatori si era rivelata la più inefficiente. Dovevano attaccare e disturbare il nemico in avvicinamento ed indebolirlo per lo scontro principale, sebbene questo tipo di utilizzo era in qualche modo meno comune in questo periodo. La loro mobilità gli consentiva di superare in velocità i loro avversari più appesantiti, cosa che, tutto considerato, era il loro modo migliore per sopravvivere. Assaltavano raramente, o mai, a meno che non fossero obbligati in quanto avevano poche armi da mischia e non avevano protezione. La loro forza sta nella capacità di superare in manovra gli avversari più protetti ed attaccarli fuori dal raggio di mischia. Tendevano anche a sparire alquanto rapidamente, quindi il loro uso era limitato principalmente alle prime fasi della battaglia.



Arcieri: Truppe virtualmente prive di protezione, che lanciavano 30+ frecce ad una distanza effettiva di 150+ yarde con una portata massima di 250 yarde (meno se montati e in movimento). Le frecce dell'epoca potevano raramente perforare la corazzatura metallica ma erano altrimenti efficaci contro le parti non protette. Poco costosi da armare, costosi da addestrare. Si usavano come schermagliatori, i migliori arcieri dell'epoca venivano da Creta.



Frombolieri: Un altro tipo di schermagliatori privi di protezione, frequentemente reclutati dalle Isole Baleari. Lanciavano proiettili, solitamente di piombo, ad una distanza di circa 120+ yarde, sebbene l'accuratezza fosse decisamente peggiore di quella delle frecce. Poco costosi da armare ma con tempi lunghi di addestramento, occupavano inoltre molto spazio. Il raggio di preparazione al lancio era due o tre volte superiore rispetto agli altri schermagliatori.



Fanteria Barbara: Notevolmente aggressiva, ma talvolta composta da uomini tribali con formazione tatticamente raggruppata, che combatteva con grandi spade, asce da battaglia, con protezione minima, ma molto coraggio – quest'ultimo tipicamente utile per una sola carica. Potevano, se guidati ed usati in modo corretto, essere molto efficaci (e spaventosi, così tanto che i romani iniziarono ad emulare il loro "grido di battaglia"). Troppo spesso erano solo una folla disordinata che si disintegrava quando veniva affrontata da una organizzazione superiore.



Fanteria Pesante: Truppe protette da corazzatura (solitamente elmo e corazzatura su petto e gambe), con scudo, spada e forse anche lancia. Erano le principali truppe da assalto del regno ellenistico del Ponto.



Fanteria Media: Truppe armate con una lancia e scudo con qualche tipo di protezione, che era superiore in efficacia rispetto a quella indossata (o non indossata) dalla fanteria leggera.



Cavalleria Leggera: Giavellottisti montati provenienti dal Nord Africa e, occasionalmente, arcieri dal Mediterraneo Orientale e dalle province asiatiche, famosi per la loro mobilità. Che la velocità e mobilità potesse essere un vantaggio notevole fu dimostrato dall'efficacia della cavalleria leggera numida di a Ruspina. Portavano raramente protezione, a parte lo scudo, o altre armi.



Lancieri: Essenzialmente, cavalleria leggera addestrata per l'uso della lancia nell'attacco. Non hanno capacità di lancio (una semplificazione funzionale al gioco). Molte di queste unità si trovavano nella Gallia e vennero incorporate nelle legioni romane come unità ausiliarie.



Cavalleria Barbara: Cavalleria con qualche tipo di protezione, scudi leggeri e, forze, una lancia e/o spada. Armati in modo simile ai Lancieri, qui sono trattati come una classe separata per i loro cavalli più grandi, aggressività, e grande ferocia che, mentre non li fa entrare nella categoria Pesante, consentiva comunque loro di essere superiore a gran parte della cavalleria dell'epoca.



Cavalleria Romana: La cavalleria romana era, in termini di armamento ed armamento, spesso pesante. Comunque, non era addestrata, né adatta, al corpo a corpo – principalmente perché il corpo a corpo di cavalleria come lo conosciamo era tecnicamente impossibile per motivi tecnici. Abbiamo quindi creato una designazione separata. Per questo periodo (tarda repubblica), la cavalleria non è assegnata direttamente ad una legione; i romani reclutavano semplicemente contingenti di cavalleria a seconda delle necessità. Gran parte della cavalleria reclutata usata dai romani - galli e germani, ma anche da gruppi di macedoni, dardiani, bessiani e greci – è inclusa nella categoria RC in quanto era armata, addestrata e comandata dai romani. I

romani compresero – e lo accettarono come dogma, come solo i romani potevano fare – le limitazioni tecniche e del terreno della cavalleria come arma orientata al combattimento e, pertanto, ne avevano solo un apprezzamento minimo dei suoi utilizzi. Questo divenne un elemento di debolezza importante quando le battaglie avvenivano in terreno relativamente piano e/o se la cavalleria nemica era libera ed in grado di usare la sua velocità e manovrabilità per aggirare (es. Ruspina, Cannae, ecc.).



Cavalleria Catafratta: Cavalleria protetta da corazzatura sia per il cavaliere che per il cavallo. La lancia era l'arma principale, le spade o mazze l'arma secondaria.



Elefanti: L'era dell'elefante da guerra quale arma tattica decisiva era passata. Fecero l'ultima apparizione nella storia classica durante la campagna africana di Cesare, a Thapsus, dove svolsero un ruolo decisivo nell'esito – distruggendo la loro propria armata, mettendola in rotta anche prima che le coorti di cesare riuscissero ad arrivare a contatto. Per questo periodo, i romani si erano abituati ad affrontare questi giganti, riducendone l'efficacia ad una nota storica a piè di pagina.

Dardo: Un amalgama di giavellotto e palla. I dardi erano già usati come arma da qualche tempo; erano l'arma standard di molte unità di cavalleria. Erano alquanti efficaci a corto raggio, e si dimostrarono particolarmente efficaci contro gli elefanti. In *Caesar* abbiamo limitato l'uso dei dardi alla cavalleria, in funzione anti-elefante.



Carri: Ai Britannici non era ovviamente giunta parola che questa era un'arma ormai obsoleta, e le loro forze ne contenevano un gran numero. Comunque, i carri britannici usati come trasporti, non come arma. I britannici li usavano per muovere rapidamente, lanciare le lance, saltare giù e combattere a piedi. Erano molto abili a gettarsi nella mischia e ad uscirne rapidamente. Erano però più adatti come forza di disturbo, non come arma da usare sul campo di battaglia. Non potevano resistere ai legionari. Probabilmente alla ricerca di un'arma segreta da usare contro i formidabili legionari, i primi eserciti del Ponto includevano un contingente di carri di questo tipo, che però non furono loro di molto aiuto. Nelle battaglie contro i cesariani, il loro uso sembra sia stato di piattaforma di lancio mobile.



Falange: Si ha l'ultimo grido di battaglia della falange, la spina dorsale del sistema macedone, nella battaglia di Chaeronea. Probabilmente la falange non era cambiata molto dalla vittoria romana a Pydna circa 80 anni prima. Per un maggiore dettaglio vedere *SPQR*.

2.5 SCALA DEL GIOCO

Ogni punto di dimensione rappresenta 100 uomini di fanteria o 100 cavalieri. Quindi una unità Coorte con Dimensione 5 rappresenta 500 (in realtà 480) uomini. La fanteria tribale contiene un po' più uomini per punto Dimensione – sino a 150 uomini per punto – perché le formazioni erano più dense. Gli schermagliatori sono un'eccezione, la loro dimensione va a riflettere non tanto il loro numero quanto il loro tipo disperso di formazione. La dimensione è l'aspetto meno importante delle unità.

Ogni esagono è di circa 70 passi (yarde) da lato a lato. Ogni turno di gioco rappresenta circa 20 minuti di tempo reale.

NOTA STORICA: Nonostante la retorica "combatterono dall'alba al tramonto" che si trova in molti fonti del periodo, le battaglie più intense, come Munda e Pharsalus, duravano raramente più di qualche ora. Agitare una spada in una giornata calda, indossando protezione, e portando uno scudo, non è uno sport "di distanza".

2.6 DURATA DEL GIOCO

Abbiamo incluso una Tracciato dei Turni, in quanto il gioco si divide in Turni di Gioco. Una battaglia, comunque, viene combattuta sino a quando una delle parti non va in rotta o ottiene un successo che pone fine alla partita (vedere Lesnikia) – così che, solitamente, non vi è necessità di tenere indicazione dei turni.

3.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori attivano ogni loro comandante nell'ordine definito dal loro Valore di Iniziativa. Quando un comandante viene attivato, dà ordini che permettono alle unità entro il raggio di muovere e combattere. Dopo che tutti i comandanti hanno Terminato, il gioco passa alla Fase di Movimento nel campo se appropriato, e poi alla Fase di Rotta e Riarmo, dopo la quale ogni giocatore controlla se la sua amata si ritira.

A. LA FASE DEGLI AUSILIARI

I giocatori possono usare i loro Comandanti in Capo (OC) o altri comandanti possibili per attivare i loro schermagliatori e/o altre unità consentite (5.6).

B. FASE DI ATTIVAZIONE DEI COMANDANTI

Il giocatore che ha il comandante con l'iniziativa inferiore, che non è ancora stato attivato, attiva quel comandante. Se è necessario un DR per consentire al comandante attivato di dare un Comando di Linea, Comando di Legione, o di comandare ad uno o più Tribuni/Legati di dare un Comando di Legione, tira per tale abilità in questo momento (vedere paragrafi 4.5-4.7). In questo momento possono essere effettuati i tentativi di Prevaricazione Non-Momentum (5.41).

C. FASE DEGLI ORDINI

1. Segmento di Movimento e di Lancio

a) Per ogni Ordine individuale dato, il giocatore può condurre *una* qualsiasi azione indicata in 5.22 con un'unità; OPPURE:

b) Per ogni Comando di Linea dato, una intera Linea di unità adatte può Muovere e/o Lanciare (5.23), OPPURE:
c) Per ogni Comando di Legione dato, tutte le coorti in comando di quella Legione possono Muovere e/o Lanciare (5.24).
Le unità avversarie in grado di effettuare la Ritirata Ordinata (6.5), l'Estensione della Linea (9.3), il Cambio di Direzione per Reazione (7.14), e/o il Lancio di Reazione (8.2) possono farlo nel corso di questo segmento.

2. Segmento di Combattimento Ravvicinato (Assalto)

Dopo che un comandante ha terminato di dare ordini, le unità adatte possono ingaggiare il Combattimento Ravvicinato (8.4), usando la sequenza sottostante:

a. *Designazione del Combattimento Ravvicinato*: porre segnalini "Assalto - No controllo TQ" [*SHOCK - No TQ Check*] secondo 7.33. Il giocatore attaccante designa quali unità saranno coinvolte in ciascun singolo combattimento.
b. La Carica (Controllo TQ Pre-Assalto).
c. Risoluzione di possibili Perdite di Comandanti.
d. Lo Scontro (determinazione della Superiorità e della colonna di Combattimento)
e. Risoluzione del Combattimento Ravvicinato.
f. Controllo per il possibile Crollo, Rotta ed Inseguimento di Cavalleria.

D. FASE DEL MOMENTUM o RITORNO a B

Il giocatore, usando il comandante che è stato attivato nella Fase degli Ordini immediatamente precedente, può tentare un tiro di dado per il Momentum in modo da dare a quel comandante un'altra Fase degli Ordini (Fase "C"), altrimenti il gioco torna alla Fase B con qualsiasi comandante che non è ancora stato attivato. Se il giocatore ha successo nel tentativo di Momentum, l'avversario può tentare la Prevaricazione del Momentum (5.42).

E. FASE DI MOVIMENTO NEL CAMPO

Le singole unità che sono fuori comando ma entro campi possono muovere, ecc. (vedere 11.24, 9.12). Saltate questa fase se non vi sono campi in gioco.

F. FASE DI ROTTA E RICARICA

1. Recupero al Campo: Le unità in Rotta entro un Campo o Lager possono essere recuperate (10.32).
2. Movimento di Rotta. Le unità in Rotta devono effettuare il Movimento di Rotta (10.24).
3. **Segmento di Rifornimento**. Le unità con armi da lancio possono ottenere altre armi ("munizioni") (8.17).
4. **Girare & Rimuovere:** Girate tutti i Comandanti che hanno Finito sulla parte frontale. Rimuovete i segnalini Recuperato, Mosso, Inseguimento/Finito e /o Prevaricato.

E. FASE DI RITIRATA

Ciascun giocatore somma i Punti Rotta di tutte le unità combattenti e comandanti eliminati per determinare se la sua armata ha raggiunto il suo Livello di Ritirata. Se l'armata di nessuno dei giocatori si ritira, quel Turno di Gioco si conclude, e si inizia un altro Turno di Gioco. Non vi è un numero predeterminato di Turni di Gioco. La battaglia prosegue sino a quando l'armata di una delle parti non si ritira.

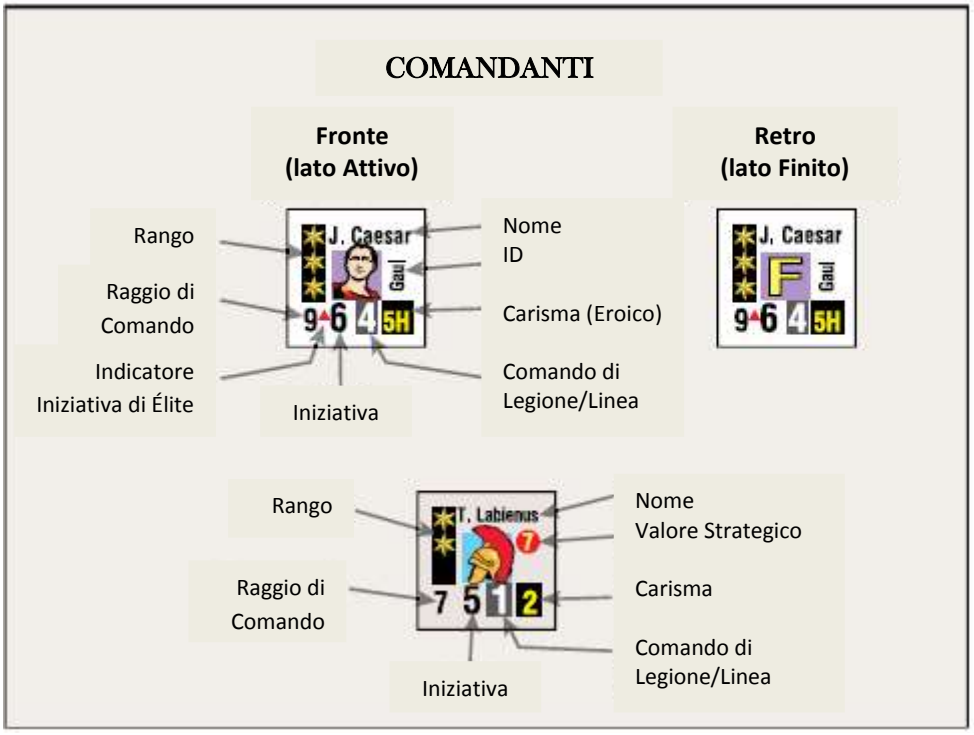
4.0 COMANDANTI E COMANDO

Le unità combattenti non possono muovere né lanciare a meno che non ricevano ordini da un comandante. Le unità combattenti che hanno ricevuto tali ordini durante quella Fase degli Ordini, o che sono entro il Raggio di Comando di quello stesso comandante, possono effettuare il Combattimento Ravvicinato (Assalto). Ogni pedina di comandante ha due lati: uno "Attivato" (fronte) ed uno "Finito" (retro). Un comandante che non è ancora stato o che è ora attivato usa il suo lato Attivato. Un comandante che ha concluso la sua attivazione viene girato dalla parte "Finito".

4.1 PEDINE DI COMANDANTE

Ogni comandante possiede diversi valori:
- **Raggio di Comando**. Il raggio in esagoni al quale il comandante può esercitare la sua iniziativa. Indica la presenza del comandante e dei suoi aiutanti sul campo di battaglia e l'efficacia delle sua capacità. I comandanti tribali hanno due raggi, uno per dare Ordini Individuali ed uno per i Comandi di Linea. Vedere 4.21.
- **Comandante di élite**. Fa riferimento ai comandanti con un simbolo di triangolo (▲) accanto alla loro Iniziativa; vedere 5.5 per il suo uso.
- **Iniziativa**: riproduce la capacità di controllare le forze e di prendere decisioni rapidamente. L'Iniziativa si usa per definire la sequenza di attivazione dei comandanti e le possibilità che questo sia in grado di usare il Momentum. Definisce anche il numero di Ordini individuali che quel comandante può dare in una Fase degli Ordini. Maggiore è questo valore, migliore è il comandante.
- **Comando di Legione/Linea**. Il numero entro una casella a destra del Valore di Iniziativa indica che quel comandante può dare Comandi di Legione/Linea. Un dato comandante può dare un solo Comando di Legione o Linea indipendentemente dal valore. Se il valore è superiore a uno, il comandante può dirigere quel numero di Legati a dare ciascuno un Comando di Legione.

- **Strategia**. Presente solo in alcuni comandanti, si usa per determinare se il comandante può dare Comandi di Legione/Linea, i dirigere i Tribuni/Legati a farlo, fuori dal raggio del Comandante Supremo/di Sezione.
- **Carisma**. Indica la capacità del comandante di spronare le proprie truppe. Si usa per modificare il tiro di dado nella Tabella del Combattimento Ravvicinato a suo favore per le unità combattenti con le quali è raggruppato. Viene anche usato dai comandanti di cavalleria per raggruppare la cavalleria che sta inseguendo.
- Carisma Eroico: Come il Carisma, eccetto che si applica a tutte le unità raggruppate con ed adiacenti al comandante. Inoltre, se il comandante è in ZOC nemica, il Raggio Eroico si estende a qualsiasi unità entro 2 esagoni.
NOTA DELL'IDEATORE: Lo stato "eroico" di Cesare simula la sua abilità di far svolgere alle sue truppe azioni notevoli, cosa che spesso gli consentì di districarsi da situazioni pericolose dove si era cacciato per il suo ego alquanto instabile.
- **Capacità di Movimento (MA)**. Il numero di Punti Movimento che un comandante può usare in una Fase degli Ordini. La MA, che è nove (9) per tutti i comandanti, non è stampata sulla pedina
NOTA DELL'IDEATORE: Non vi è un valore per il Combattimento Personale come vi è in altri volumi della serie.
- Restrizioni al Comando: Alcuni comandanti hanno indicato un Tipo di unità sulla loro pedina. Se presente, il comandante non può influenzare alcun altro tipo di unità in alcun modo (es. consentire l'Assalto).
ESEMPIO: Re Juba può influenzare solo unità numide.
valori dei comandanti delle armate tribali hanno molte differenze spiegate nel dettaglio nel paragrafo 4.6.



4.2 CAPACITA' DEI COMANDANTI: ORDINI INDIVIDUALI (IO)

4.21 Ordini individuali. Un comandante può dare Ordini Individuali (IO) a qualsiasi unità amica che si trova entro il suo Raggio di Comando e che è in grado di comandare (vedere 4.5-4.7). Il Raggio di Comando viene misurato tracciando un percorso non ostruito di *esagoni* pari o inferiore a quel raggio, tracciato tra il comandante e l'unità. Contate l'esagono dell'unità, ma non quello del comandante. Un percorso viene ostruito da:

- esagoni occupati da unità nemiche
- esagono in Zona di Controllo (ZOC) nemica
- terreno nel quale un comandante non può entrare o che non può attraversare.

Le unità amiche annullano la ZOC nemica per il tracciamento di questo percorso. Tutti gli altri percorsi sono considerati non ostruiti. I Raggi di Comando sono calcolati nel momento in cui l'Ordine viene dato.
4.22 Un IO consente ad una unità amica di effettuare il movimento e/o di lanciare, venire recuperata, ecc., secondo 5.22. In ciascuna Fase degli Ordini, un comandante può dare un numero di IO pari al suo Valore di Iniziativa. Una volta che un comandante non può più dare altri ordini e non può essere attivato ancora, girate la sua pedina dalla parte "Finito".
4.23 Un comandante può dare un Ordine Individuale a se stesso per muovere, il che conta per il numero di ordini che quel comandante può dare in quella Fase degli Ordini. Un comandante può dare un IO ad un'unità con la quale è raggruppato e muovere assieme ad essa. Il comandante deve rimanere con l'unità combattente che sta muovendo e terminare nello stesso esagono.
4.24 Un comandante, che non sia il Comandante Supremo, che si trova in ZOC nemica, non può emanare ordini né ad unità combattenti né a se stesso, e quindi non può uscire da quella ZOC nemica, sino a quando e fintanto che non esce da quella ZOC mediante un IO emanato dal Comandante Supremo. Mentre si trova in ZOC nemica, l'unico IO che un Comandante Supremo può dare è a se stesso per muovere.
4.25 Un comandante che ha "Finito" (5.15) non può emanare Ordini. Comunque, può muovere se riceve ordine Supremo di farlo.

4.3 CAPACITA' DEI COMANDANTI: COMANDI DI LEGIONE

4.31 Un comandante disponibile, *invece* di emanare Ordini Individuali, può emanare un Comando di Legione alle coorti in una singola Legione che siano entro il Raggio di Comando di quel comandante (4.21) all'inizio della Fase degli Ordini. Le coorti possono non essere adiacenti, in una linea, o con alcuna altra simile restrizione, né devono rimanere entro il raggio se muovono. Il giocatore può includere una unità di artiglieria che sia entro il raggio del comandante, se è stata posta un'unità di artiglieria con la Legione durante il piazzamento iniziale. Un comandante in ZOC nemica non può emanare un Comando di Legione.
4.32 I comandanti con un Valore Legione/Linea *superiore ad uno* e quelli identificati come Comandanti di Sezione (4.5) possono o dare un Comando di Legione secondo 4.31, *oppure* consentire ad un numero di Tribuni/Legati sino al Valore Legione/Linea di quel comandante di dare ciascuno un Comando di Legione. I Tribuni/Legati con tale indicazione devono trovarsi entro il Raggio di Comando del comandante all'inizio della Fase degli Ordini. I dettagli su chi può fare cosa e quando sono esposti nel capitolo del Comando, sotto (4.5). Un comandante in ZOC nemica non può emanare un Comando di Legione né indicare ad un Tribuno/Legato di farlo.

4.4 CAPACITA' DEI COMANDANTI: COMANDI DI LINEA

Un comandante disponibile, *invece* di dare Ordini Individuali, un Comando di Legione, o far sì che i Tribuni/Legati diano Comandi di Legione, può dare un Comando di Linea a tutte le unità combattenti di una Linea (4.42. Le unità combattenti devono trovarsi entro il Raggio di Comando del comandante (4.21) all'inizio della sua Fase degli Ordini per partecipare alla Linea. Un comandante in ZOC nemica non può emanare un Comando di Linea.

***NOTA DELL'IDEATORE**: Nessun comandante può emanare più di un Comando di Linea; non vi sono Annibali o Scipioni in questo gioco, possiamo spiegarvi perché.*

4.42 Composizione della Linea: Le unità combattenti che possono partecipare alla Linea devono essere dello stesso tipo/organizzazione indicato nei paragrafi dei vari sistemi di comando (4.5-4.7) o nelle istruzioni di piazzamento dello scenario. Non vi è limite al numero di unità in una Linea che possono ricevere tale ordine e tutte le unità disponibili in una Linea non sono obbligate a prenderne parte. Devono comunque essere entro il Raggio di Comando del comandante all'inizio della Fase degli Ordini del comandante (vedere 4.72 per un'eccezione). A meno che non sia specificato diversamente nelle regole sul sistema di comando, le unità non sono obbligate ad essere adiacenti, in una linea, o con simili restrizioni. Comunque, solo le unità in quel singolo di tipo di Linea possono ricevere l'ordine; altri tipi di unità sono semplicemente ignorate.
4.43 Idoneità al Comando di Linea: La capacità di un comandante di emanare un Comando di Linea dipende dalla struttura di comando dell'armata, dalla sua posizione nella gerarchia di comando, e dal tipo di Fase degli Ordini. I dettagli su chi può fare cosa sono esposti nei paragrafi sul sistema di comando, più sotto.

4.5 IL SISTEMA DI COMANDO ROMANO

NOTA DELL'IDEATORE: Il sistema di comando romano di quest'epoca era cambiato in modo significativo rispetto al periodo repubblicano. Sotto la pressione di continue sconfitte a mani di Annibale durante la Seconda Guerra Punica, Roma iniziò a comprendere la necessità di avere comandanti professionisti come Scipio Africanus.
Prima di Africanus la dottrina tattica dell'esercito era centrata sull'Armata Consolare che usava tre linee (Hastati, Principes, e Triarii) ciascuna composta da più legioni. Questo creò un sistema di comando duplice dove il Console inviava le tre linee in azione mediante l'azione dei Tribuni della Legione.
Africanus iniziò a cambiare questa dottrina usando la Legione e le sue singole Coorti come unità di manovra tattica rispetto alla precedente dottrina lineare. Queste variazioni furono istituzionalizzate durante l'inizio della Guerra Civile sotto Marius e Sulla, e compagni. Per l'epoca di Cesare, nei giorni di declino della Repubblica, l'esercito era diventato una organizzazione professionista con staff e veterani di lungo corso.
Un comandante dell'antichità, come la sua controparte moderna, poteva controllare simultaneamente solo un numero limitato di unità di manovra. L'espansione delle unità di manovra da tre linee a più Legioni necessitava della creazione di un livello di comando intermedio per tenere sotto un controllo efficace questa massa di uomini. Questa struttura di comando di tre livelli viene riprodotta nelle regole di comando mediante l'introduzione dei Comandanti di Sezione per le battaglie più grandi. Durante il suo periodo in Gallia, Cesare non usò Comandanti di Sezione ma diede invece ordini direttamente ai suoi Legati. Le poche volte che vi è qualcosa di simile ad un Comandante di Sezione, è Titus Labienus, e solitamente è con una parte separata dell'armata.

Comandante Supremo | Legato | Comandante di Sezione | Tribuno | Prefetto



Ciascuna armata romana viene comandata da un Comandante Supremo (OC). Le armate del periodo della Guerra Civile sono generalmente divise in sezioni o ali, solitamente due o tre, a seconda della dimensione dell'armata. Ciascuna di queste sezioni viene comandata da un Comandante di Sezione (SC) con le singole Legioni comandate ciascuna da un Tribuno. La cavalleria ed i contingenti di fanteria non legionaria sono comandati da un Prefetto (Cavalleria e Fanteria) e sono indipendenti dalla struttura di comando di sezione. Le armate più piccole non usano i Comandanti di Sezione/Tribuni o i Prefetti di Cavalleria. Invece, ciascuna

Legione o altro contingente viene comandato da un Legato, che è generalmente subordinato direttamente al OC. Le unità di fanteria non legionarie – ausiliari – come gli Schermagliatori, Fanteria Leggera ed Elefanti, solitamente non hanno un comandante specifico. Queste possono ricevere ordini dal OC o da qualsiasi SC. Gli Schermagliatori, ed in alcuni casi altri tipi di unità, possono ricevere ordine di muovere/lanciare nella Fase degli Ausiliari.

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: L'edizione Deluxe mantiene i sistemi di comando sia di *Caesar: La Guerra Civile* che di *Caesar: Conquista della Gallia,* che erano stati ideati per adattarli alla scala delle battaglie incluse in quei giochi. Quale sistema è attivo dipende dai tipi di comandante (Tribuni/Legati/Comandanti di Sezione) presenti in un dato scenario.

4.51 Tribuno: Nelle battaglie che usano i Comandanti di Sezione, ciascuna Legione è sotto il comando di un Tribuno. Un Tribuno può comandare solamente le unità coorte della propria Legione e non può influenzare alcuna altra unità. Quando viene attivato in una *Fase Iniziale degli Ordini,* un Tribuno può fare *una* di queste azioni:

1. Emanare Ordini Individuali alle coorti della sua Legione (4.2) e/o se stesso, *oppure*:
2. Emanare un Comando di Legione alle coorti della sua Legione (4.31). Il Tribuno deve iniziare la Fase degli Ordini entro il Raggio di Comando del suo SC per emanare un Comando di Legione. Se un Tribuno emana un Comando di Legione, il suo SC è automaticamente Limitato (vedere 4.57), *oppure*:
3. Passare; cioè non fare né #1 né #2 sopra. Il Tribuno rimane inattivo e può emanare un Comando di Legione se consentito dal suo SC. Un Tribuno non può passare se il suo SC ha Finito.

Quando viene attivato nella sua *Fase degli Ordini Generata da Momentum,* un Tribuno può emanare solamente Ordini Individuali (#1 sopra).

Un Tribuno che occupa un esagono in ZOC nemica non può fare nulla di quanto sopra. Vedere 5.27 per cosa un comandante può fare in quella situazione. Un Tribuno non può Prevaricare (5.4).

4.52 Legati: Nelle battaglie *senza* i Comandanti di Sezione, ciascuna Legione è sotto il comando di un Legato, assegnato generalmente durante il piazzamento dello scenario. I Legati sono assegnati anche al comando di uno specifico gruppo di cavalleria o fanteria non legionaria presente nella battaglia. Un Legato può comandare solamente le unità coorte della sua Legione assegnata, o altre unità assegnate, e non può influenzare alcuna altra unità. Quando viene attivato in una *Fase degli Ordini Iniziale,* un Legato può fare *una* di queste azioni:

1. Emanare Ordini Individuali alle coorti della sua Legione o unità di fanteria/cavalleria assegnate (4.2) e/o se stesso, *oppure*:
2. Emanare un Comando di Legione alle coorti della sua Legione (4.31). Il Tribuno deve iniziare la Fase degli Ordini entro il Raggio di Comando del suo OC o, se fuori, il romano deve ottenere un numero pari o inferiore al Valore Strategico del Legato per emanare un Comando di Legione. Il Legato può emanare Ordini Individuali se fallisce il tentativo. Nel primo turno di una partita, un Legato può emanare un Comando di Legione indipendentemente dalla sua prossimità al OC, *oppure:*
3. Emanare un Comando di Linea (4.4) alle unità a lui assegnate di cavalleria/non legionarie. La prossimità al OC non è necessaria, né si tira il dado, *oppure:*
4. Passare; cioè non fare né #1 né #2 o #3 sopra, per un Legato che comanda solo una Legione. Il Legato rimane inattivo e può emanare un Comando di Legione se consentito dal suo OC (o Labienus se applicabile; vedere 4.53). Il Legato non può passare se il suo OC (e Labienus se applicabile) ha Finito. Un Legato che comanda cavalleria o fanteria non legionaria deve attivarsi.

Quando viene attivato nella sua *Fase degli Ordini Generata da Momentum,* un Legato può emanare Ordini Individuali o un Comando di Legione/Linea. Comunque, per emanare un Comando di Legione/Linea, il romano deve tirare pari o meno il Valore Strategico del Legato per emanare tale comando. Il Legato può emanare Ordini Individuali se fallisce il tentativo.

Un Legato che occupa un esagono in ZOC nemica non può fare nulla di cui sopra. Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in quella situazione. Un Legato non può Prevaricare (5.4).

4.53 Labienus. Nel corso delle Guerre Galliche, la mano destra/secondo in comando di Cesare fu il suo Legato, Titus Quintus Labienus. In tale veste, Labienus ha capacità leggermente diverse rispetto agli altri Legati e più simili ai Comandanti di Sezione.

Oltre a 4.52 sopra, Labienus può:

- Far sì che due Legati *inattivi ed in comando* diano ciascuno un Comando di Legione, *oppure:*
- Emanare un Comando di Legione alla sua Legione per far sì che un altro Legato *inattivo ed in comando* emani un Comando di Legione.

Comunque, può comandare solo quelle due Legioni nel corso della sua attivazione. Labienus non può comandare un Legato che occupa un esagono in ZOC nemica affinché dia un Comando di Legione.

4.54 Prefetti: I Prefetti si usano per comandare la cavalleria ed occasionalmente unità di fanteria e non influenzano altri tipi di unità. Quando sono attivati, in una *Fase degli Ordini Iniziale o generata da Momentum,* un Prefetto può fare *una* di queste azioni:

1. Emanare Ordini Individuali alle unità di cavalleria o fanteria (4.2) e/o se stesso, *oppure*:
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) a tutta la cavalleria (inclusa LI Antesignani) o ad unità di fanteria entro il suo Raggio di Comando. Per farlo, il Prefetto deve o iniziare la Fase degli Ordini entro il Raggio di Comando del OC, o se fuori, il romano deve tirare pari o meno del Valore di Strategia del Prefetto per emanare il comando. Il Prefetto può emanare Ordini Individuali se fallisce il tentativo. Nel primo turno di una partita, un Prefetto può emanare un Comando di Linea indipendentemente dalla prossimità al suo OC.

Un Prefetto che occupa un esagono in ZOC nemica non può fare nulla di quanto sopra indicato. Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in quella situazione. A differenza dei Tribuni e Legati, i Prefetti possono Prevaricare (5.4).

A meno che non sia specificato altrimenti nelle istruzioni dello scenario, i comandanti con indicato Cav Prf sulla loro pedina possono comandare solo la cavalleria; quelli con Inf Prf solo fanteria. Alcuni scenari identificano un comandante senza designazione compre

Prefetto per la cavalleria o fanteria. In qualsiasi situazione nella quale un Prefetto può comandare sia la cavalleria che la fanteria, può comandare solo un tipo per una data attivazione.

4.55 Comandanti di Sezione: I Comandanti di Sezione (SC) sono quei comandanti che comandano una sezione dell'armata – un certo numero definito di Legioni. Le Legioni sono designate ponendo le loro Aquilae (9.8) sotto quella pedina di SC. Un SC non può influenzare le unità di cavalleria o i Prefetti in alcun modo. Quando viene attivato in una *Fase Iniziale degli Ordini,* un Comandante di Sezione può effettuare *una* di queste azioni:

1. Emanare Ordini Individuali a qualsiasi coorte/Tribuno nella sua sezione, qualsiasi schermagliatore, fanteria leggera, elefante, o per sostituire Tribuni eliminati nella sua sezione. Può anche emanare due Ordini ad uno dei suoi Tribuni che si trova in ZOC nemica in modo da muoverlo fuori da quella ZOC, *oppure*:
2. Far sì che un Tribuno *in comando* nella sua sezione emani un Comando di Legione. Il Tribuno può essere uno che ha Finito, *oppure*:
3. Emanare un Comando di Linea (4.4) a unità di Fanteria Leggera, Schermagliatori *o* Elefanti – un solo gruppo, *oppure*:
4. Far sì che tutti i Tribuni *inattivi ed in comando* nella sua sezione emanino un Comando di Legione, se:
    - Il SC inizia la Fase degli Ordini entro il Raggio di Comando dell'OC ed usa il OC per aiutarlo senza ricorrere ad un DR; questo Limita il OC (4.57).
    - Il SC inizia la Fase degli Ordini fuori dal Raggio di Comando dell'OC o se entro il Raggio di Comando dell'OC ed il giocatore sceglie di non usare il OC, il giocatore tira un dado. Se il DR è pari o inferiore al Valore Strategico del SC, può far sì che i suoi Tribuni emanino Comandi di Legione. Se non ha successo, il SC può ancora usare #1-#3 sopra.
    - Solo nel primo Turno di Gioco, può far sì che i suoi Tribuni inattivi ed in comando emanino Comandi di Legione indipendentemente dalla prossimità al OC, la necessità di un DR, o limitando il OC.

Quando un OC funziona come SC, ignorate i tre punti in 4.55 #4. Tutti i Tribuni inattivi ed in comando della sua sezione possono emanare Comandi di Legione.

Quando viene attivato in una *Fase degli Ordini generata da Momentum,* il Comandante di Sezione può fare solo #1-#3 sopra. Non può fare #4.

Eccezione: Un Tribuno che occupa un esagono in ZOC nemica non può essere comandato secondo #2 o #4 sopra.

Un Comandante di Sezione che occupa un esagono in ZOC nemica non può fare nulla di cui sopra. Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in quella situazione.

NOTA DI GIOCO: La "gratuità" del primo turno rappresenta gli ordini pre-battaglia decisi nelle riunioni di staff. Non viene estesa ai Tribuni perché, con poche eccezioni minori (ma volute), iniziano comunque tutti la partita entro il raggio del loro SC. Per i giocatori di *CAESAR: Le Guerre Civili,* #4 è equivalente ad un Comando di Sezione, esposto in modo da essere coerente con l'uso in *Caesar: Conquista della Gallia.*

4.56 Comandante Supremo

Il Comandante Supremo (OC) è il comandante che comanda l'intera armata, designato in ciascuna battaglia. Quando viene attivato e non è Limitato (4.57), il OC può:

1. Emanare Ordini Individuali (4.2) a qualsiasi unità combattente della sua armata. Può emanare un IO per muovere altri comandanti amici una volta per Fase degli Ordini del comandante. Se il comandante che deve muovere inizia in ZOC nemica costa al OC 2 IO muovere quel comandante. Il OC può lasciare una ZOC nemica emanando un (solo) IO a se stesso per uscire dalla ZOC.
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) ad unità di Cavalleria (inclusa LI Antesignani), Fanteria Leggera, Schermagliatori *o* Elefanti – un gruppo solamente.
3. Emanare un Comando di Legione ad *una* Legione – il OC sta comandando la Legione, non il Tribuno/Legato, quindi usate il Raggio di Comando del OC per determinare quali coorti/Tribuni/Legati sono in comando.
4. Se non sono presenti Comandanti di Sezione, far sì che un numero di Legati *inattivi ed in comando* sino al suo valore di Comando di Legione/Linea emanino un Comando di Legione.

Eccezione: Un Legato che occupa un esagono in ZOC nemica non può essere comandato secondo #4 sopra.

Un OC che occupa un esagono in ZOC nemica può solo emanare un IO a se stesso per allontanarsi da detta ZOC (#1 sopra). Vedere 5.27 per cos'altro può fare un comandante in questa situazione.

Un OC può attivare Schermagliatori e/o altre unità possibili nella Fase degli Ausiliari (5.6).

In alcune battaglie, sembra che gli OC abbiano agito anche come Comandanti di Sezione (Gnaeus Pompeius (figlio) a Munda, Caesar a Lesnikia). Se lo scenario indica che il OC è anche SC – e *solo* se lo indica – allora il giocatore può scegliere, all'inizio di ciascun Turno di Gioco, di far sì che il OC funzioni *o* come OC *o* come SC. Non può ricoprire entrambi i ruoli nello stesso turno.

NOTA DI GIOCO: Ovviamente, se un OC sta agendo da SC, gli altri SC devono usare il loro Valore Strategico per comandare a più di un Tribuno di emanare Comandi di Legione, in quanto non vi è OC cui essere entro il raggio. D'altra parte, non avere un SC per una parte dell'armata significa che i Tribuni saranno virtualmente inutili in quanto non vi è alcun SC di aiuto.

NOTA DI GIOCO: A differenza dei giochi precedenti della serie, i Comandanti Supremi hanno un ruolo diverso in termini di guidare le truppe. Quando sono presenti i Comandanti di Sezione, il OC ha dato loro istruzioni prima della battaglia, che questi svolgeranno, talvolta col suo aiuto. Le funzioni principali del OC sono ora di sostegno e supporto – in termini di gioco, recupero, comando carismatico, ecc. – in contrasto col comandare le legioni in battaglia. Con le armate più piccole usate in Gallia, Cesare come OC svolge entrambi i ruoli.



4.57 Comandanti Limitati: Se il OC è stato usato da un SC per comandare Tribuni a dare Comandi di Legione (4.55 #4) o se un SC viene usato per consentire ad un Tribuno di emanare un Comando di Legione (4.51 #2), quel comandante viene immediatamente Limitato. Ponete un segnalino Limitato sulla pedina del comandante.

Quando un OC o SC Limitato viene attivato, le uniche funzioni che il comandante può effettuare sono:

- Emanare ordini di Recupero e/o Ripristino.
- Emanare un ordine per sostituire un comandante amico.
- Muovere, ma con MA di 5, non di 9.
- (solo SC) può usare il suo Raggio di Comando per influenzare il Combattimento Ravvicinato (7.33).
- Può tentare il Momentum.

Il comandante limitato non può Prevaricare (5.4).
Un SC Limitato può essere usato da qualsiasi Tribuno assegnato per emanare Comandi di Legione (4.51 #2).

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: La regola dei Comandanti Limitati si applica solamente quando si usano i Comandanti di Sezione in uno scenario. Per i veterani di *Cesare: La Guerra Civile*, questa è la regola della Massima Efficienza.

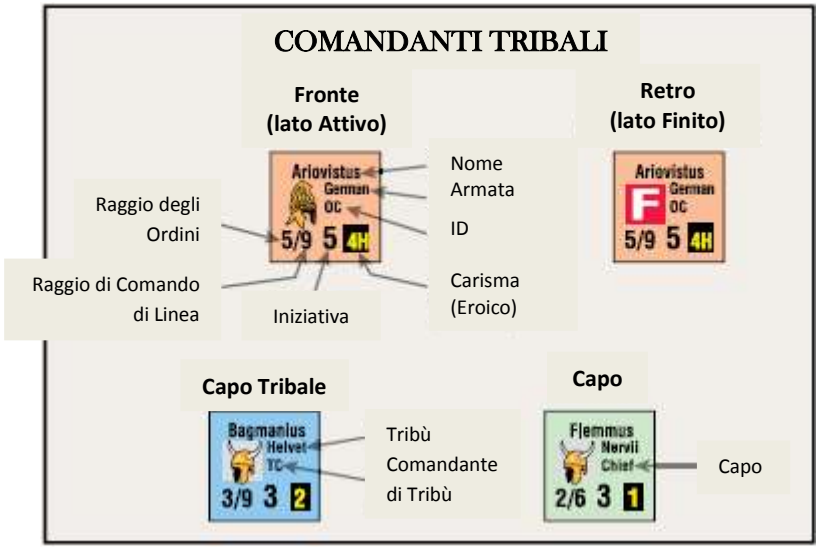
NOTA DI GIOCO: Quello che la gerarchia di questo sistema di comando fa – a parte riflettere i sistemi di comando più sofisticati della tarda Repubblica – è di porre enfasi sul comando sul campo assieme ai Comandanti di Sezione. Nei termini di gioco, dà al giocatore molte decisioni a livello di comando che spesso hanno effetti importanti nel corso del turno (specialmente con la regola della Limitazione). La capacità di usare comandanti inferiori al meglio impone richieste al superiore che limita le sue abilità.

4.58 Cambi di Assegnazione di Sezione: Le assegnazioni iniziali di sezione per l'inizio della battaglia sono indicati nelle istruzioni di piazzamento dello scenario. Storicamente, queste erano raramente cambiate nel corso della battaglia, in quanto queste variazioni comportavano invariabilmente discussioni, questioni ed altri problemi che minavano l'efficienza. I giocatori possono comunque cambiare le assegnazioni indicate, nei casi seguenti:

- Gli SC che desiderano cambiare assegnazioni di Legione sono raggruppati con o adiacenti l'uno all'altro e non entro 2 esagoni da un'unità nemica.
- Entrambi gli SC sono entro 2 esagoni dall'OC.

Se si rispettano questi requisiti durante la Fase degli Ordini dell'OC, il OC emana un Ordine Individuale (solo uno), e gli SC si scambiano le *Aquilae* per indicare il cambio di assegnazione. Comunque, la prima volta (solamente) che un SC comanda un Tribuno di nuova assegnazione di dare un Comando di Legione, il giocatore tira il dado. Se il DR è superiore al Valore Strategico del SC, il Tribuno disobbedisce all'ordine, ha Finito e le coorti della Legione non fanno nulla. Se il DR è pari o inferiore, tutto va bene. Dopo questa prima volta, non si tira più il dado. Inoltre, non si tira il dado per un Tribuno che era entro un esagono dall'OC o per qualsiasi SC coinvolto nello scambio nel momento del cambio di comando.

4.6 IL SISTEMA DI COMANDO TRIBALE



Queste regole valgono per le battaglie che coinvolgono le armate tribali celtiche e germaniche. Le regole del sistema di comando per i numidi sono riportate nelle regole dello scenario di *Cirta.*

NOTA DELL'IDEATORE: L'efficienza di commando tribale dipendeva dall'esempio personale. I capi tribali dovevano essere al fronte, a mostrare la via ai loro uomini. Agire in altro modo significava perdere la propria influenza politica. Per la mancanza di informazioni sui nomi dei capi tribali, abbiamo deciso di creare alcuni nomi, invece che indicare genericamente "capo". Questo sull'onda e nello spirito del famoso personaggio dei cartoni animati Asterix.

4.61 I Comandanti Tribali usano un sistema di valori leggermente diverso rispetto ai comandanti romani. I comandanti tribali hanno due Raggi di Comando, uno per gli Ordini Individuali ed uno per il Comando di Linea, e nessun Valore di Comando di Linea o Strategico. I valori di Iniziativa e Carisma restano invariati. Vi sono due tipi di comandanti tribali: Capi Tribali, che funzionano da OV per la tribù (ed occasionalmente per l'intera armata), e Capi che sono i comandanti subordinati dei Capi Tribali. Le tribù più piccole non hanno Capi.

4.62 I Comandanti Tribali hanno due Raggi di Comando. Il primo numero (quello più basso) è il Raggio degli Ordini – il raggio al quale possono emanare Ordini Individuali (4.2) e consentire il Combattimento Ravvicinato (7.33). Il secondo numero è il raggio del Comando di Linea, il raggio al quale un'unità combattente deve trovarsi per partecipare ad un Comando di Linea. Tutti i

Comandanti Tribali hanno la capacità di emanare un Comando di Linea (4.4). Un Comandante Tribale può attivare le unità Schermagliatori della sua tribù nella Fase degli Ausiliari (5.6).

4.63 Composizione della Linea Tribale: Una Linea tribale può essere composta *o* da fanteria (BI o LI o una combinazione di entrambi i tipi) *o* da cavalleria (di qualsiasi tipo). Ciascuna unità della linea deve essere adiacente ad almeno un'altra unità di quella Linea (questo include la cavalleria!). Quando emana un Comando di Linea, un comandante tribale deve trovarsi entro 2 esagoni da almeno un'unità di quella Linea.

4.64 Capi: I Capi possono comandare solamente le unità combattenti che fanno parte della loro tribù. Quei Capi che hanno una parola chiave indicante Restrizioni al Comando sulla loro pedina hanno ulteriori limitazioni a quelle unità il cui tipo è appunto indicato sulla pedina. Quando viene attivato durante una *Fase Iniziale degli Ordini,* un Capo può effettuare *una* di queste azioni:

1. Emanare Ordini Individuali alle unità combattenti entro il suo Raggio di Comando degli Ordini (4.2) e/o se stesso, *oppure*:
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) alle unità combattenti entro il suo *Raggio di Comando di Linea* che può comandare e che possono partecipare alla Linea (4.63). Se il Capo inizia la Fase degli Ordini entro il *Raggio di Comando degli Ordini* del Capo Tribale, lo può fare senza penalità. Se fuori, il Capo può farlo, ma non può usare il Momentum (5.3). Nel primo turno del gioco, un Capo può emanare un Comando di Linea indipendentemente dalla sua prossimità al Capo Tribale senza la penalità No Momentum.

Quando viene attivato durante una *Fase degli Ordini generata da Momentum,* il Capo può emanare Ordini individuali (#1 sopra) o tentare di emanare un Comando di Linea. Per farlo, il giocatore tribale deve tirare il dado e confrontare il risultato con il Valore di Iniziativa del Capo. Se il risultato è pari o inferiore, il Capo può emanare il Comando di Linea, altrimenti può emanare solo Ordini Individuali. Un Capo non può usare #1 o #2 sopra per dare ordini ad un'unità che ha già ricevuto ordini da un altro Capo durante quello stesso Turno di Gioco. Questo non vale se per consentire il combattimento Ravvicinato (7.33).

Un Capo che occupa un esagono in ZOC nemica non può fare nessuna delle azioni sopra. Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in questa situazione.

4.65 Capi Tribali (TC): Il Capo Tribale (TC) è l'OC per quella tribù e può comandare qualsiasi unità entro quella tribù, inclusi i Capi. Quando è presente più di un Capo Tribale, il piazzamento dello scenario indicherà quale Capo Tribale (se vi è) e l'OC per l'intera armata. Quando viene attivato durante una *Fase Iniziale degli Ordini,* un Capo Tribale può:

1. Emanare Ordini Individuali (4.2) a qualsiasi unità combattente della sua Tribù. Può emanare un IO per muovere un Capo della sua Tribù una volta per comandante per Fase degli Ordini. Se il comandante da muovere inizia in ZOC nemica, costa all'OC 2 Ordini Individuali per muovere quel comandante. Il TC può lasciare una ZOC nemica emanando un IO a se stesso per lasciare una ZOC nemica.
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) alle unità combattenti della sua Tribù che possono partecipare alla Linea (4.63) e che sono entro il suo *Raggio di Comando di Linea*.

Quando viene attivato durante una *Fase degli Ordini generata da Momentum,* il Capo Tribale può emanare Ordini individuali (#1 sopra) o tentare di emanare un Comando di Linea. Per farlo, il giocatore tribale deve tirare il dado e confrontare il risultato con il Valore di Iniziativa del TC. Se il risultato è pari o inferiore, il TC può emanare il Comando di Linea, altrimenti può emanare solo Ordini Individuali.

Un TC che occupa un esagono in ZOC nemica può solo emanare un IO a se stesso per muovere fuori da una ZOC nemica (#1 sopra). Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in questa situazione.

4.66 OC dell'Armata Tribale: un Capo Tribale designato come OC dell'armata può influenzare qualsiasi unità di quell'armata. Quando viene attivato in qualsiasi Fase degli Ordini, un Capo Tribale può:

1. Emanare Ordini Individuali (4.2) a qualsiasi unità combattente della sua armata. Può emanare un IO per muovere qualsiasi Capo Tribale nell'armata una volta per comandante per Fase degli Ordini. Se il comandante da muovere inizia in ZOC nemica, costa all'OC 2 Ordini Individuali per muovere quel comandante. Il OC può lasciare una ZOC nemica emanando un IO a se stesso per lasciare una ZOC nemica. Vedere 5.22 per altre possibilità.
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) alle unità combattenti della sua armata che possono partecipare alla Linea (4.63) e che sono entro il suo *Raggio di Comando di Linea*.

Un OC/TC che occupa un esagono in ZOC nemica può solo emanare un IO a se stesso per muovere fuori da una ZOC nemica (#1 sopra). Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in questa situazione.

ESEMPIO: Nello Scenario Reno, Ariovistus è l'OC per l'inter orda germanica, un super Capo Tribale se volete.

4.7 IL SISTEMA DI COMANDO DEL PONTO

Queste regole si applicano alle battaglie che coinvolgono il regno ellenistico del Ponto e sono un adattamento delle regole di comando che si trovano in *SPQR*.

Comandante Supremo



Comandante Subordinato



4.71 I comandanti del Ponto usano lo stesso sistema di valori dei comandanti romani (4.1). Vi sono due tipi di comandanti: il Comandante Supremo (OC) ed i Comandanti Subordinati (SC). Gran parte degli SC hanno sulla pedina una parola chiave che indica che possono comandare solo quel Tipo di unità. I comandanti del Ponto possono emanare o Ordini Individuali (4.2) o un Comando

di Linea (4.4) come indicato sulla loro pedina. Un OC del Ponto può attivare o unità Schermagliatori o unità Carri (non entrambe) nella Fase degli Ausiliari.

4.72 Composizione della Linea: Per riprodurre i livelli di addestramento e disciplina, e le tattiche, le unità di tipo fanteria pesante devono essere adiacenti. Qualsiasi spazio tra le unità pone fine alla linea.

Per le unità di tipo cavalleria e fanteria leggera, ciascuna unità deve essere entro 2 esagoni da almeno un'altra unità della linea. Se vi è uno spazio che si frappone, non deve essere occupato da un'unità nemica, da un'unità amica che non può partecipare a quella linea, o da una ZOC nemica.

Una Linea può essere di lunghezza qualsiasi, sempre che le unità rispettino i precedenti requisiti di adiacenza e tutte le unità della Linea abbiano la stessa Direzione – o Fianco a Fianco o (ma non e) Fronte-Retro (vedere 7.1). Se le unità rispettano i requisiti di adiacenza, ma non hanno la stessa Direzione, solo quelle unità entro il Raggio di Comando del comandante possono essere incluse nella Linea. I tipi specifici di unità che possono trovarsi nella stessa linea sono indicati nelle istruzioni di piazzamento dello scenario.

NOTA DELL'IDEATORE: L'uso più restrittivo del Comando di Linea riflette la rigidità delle armate distile ellenistico, che avevano da molto tempo passato i loro giorni di gloria.

4.73 Comandanti Subordinati: Un comandante subordinato può dare ordini solamente a quelle unità combattenti del tipo indicato sulla pedina del comandante. Se non vi è alcuna parola chiave indicante la Restrizione di Comando, il comandante può dare ordini a qualsiasi unità combattente dell'armata. Quando viene attivato durante una *Fase Iniziale degli Ordini,* un Comandante Subordinato può effettuare *una* di queste azioni:

1. Emanare Ordini Individuali alle unità combattenti entro il suo Raggio di Comando (4.2) e/o se stesso, *oppure*:
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) alle unità combattenti che possono partecipare alla Linea (4.72). Per le linee di fanteria, il comandante deve essere entro 2 esagoni da almeno una unità della Linea. Il comandante deve o iniziare la Fase degli Ordini entro il Raggio di Comando dell'OC o, se fuori, il giocatore del Ponto deve ottenere un risultato pari o inferiore al Valore Strategico del comandante per emanare il Comando di Linea. Il comandante può emanare Ordini Individuali se fallisce il tentativo. Nel primo turno della partita, un comandante può emanare un Comando di Linea indipendentemente dalla sua prossimità al OC.

Quando viene attivato durante una *Fase degli Ordini generata da Momentum,* il comandante può emanare Ordini individuali (#1 sopra) o tentare di emanare un Comando di Linea, ma solo se il comandante ha emanato un Comando di Linea nella Fase Iniziale degli Ordini. Per farlo, il giocatore del Ponto deve tirare secondo #2 sopra per poter emanare il Comando di Linea.

Un Comandante Subordinato che occupa un esagono in ZOC nemica non può fare nulla di quanto sopra indicato. Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in questa situazione.

4.74 Comandante Supremo: Il OC del Ponto può dare ordini ed influenzare qualsiasi unità della sua armata. Quando viene attivato in qualsiasi Fase degli Ordini, il OC può:

1. Emanare Ordini Individuali (4.2) a qualsiasi unità combattente della sua armata. Può emanare un IO per muovere qualsiasi comandante amico una volta per comandante per Fase degli Ordini. Se il comandante da muovere inizia in ZOC nemica, costa all'OC 2 Ordini Individuali per muovere quel comandante. Il OC può lasciare una ZOC nemica emanando un IO a se stesso per lasciare una ZOC nemica. Vedere 5.22 per altre possibilità.
2. Emanare un Comando di Linea (4.4) alle unità combattenti che possono partecipare alla Linea (4.72). Per le linee di fanteria, il OC deve essere entro 2 esagoni da almeno una unità della Linea.

Un OC che occupa un esagono in ZOC nemica può solo emanare un IO a se stesso per muovere fuori da una ZOC nemica (#1 sopra). Vedere 5.27 per cosa può fare un comandante in questa situazione.

4.8 COMANDANTI & UNITA' COMBATTENTI NEMICHE

4.81 I comandanti possono entrare in ZOC nemica solo se sono raggruppati con un'unità combattente amica, o se quella ZOC contiene già un'unità combattente amica. Come le unità combattenti, anche i comandanti devono fermarsi per quell'ordine quando entrano in ZOC nemica. Un comandante può lasciare una ZOC nemica solo se è l'OC o riceve ordini da un comandante superiore.

4.82 Nel momento in cui un'unità combattente nemica muove adiacente con qualsiasi mezzo (6.0, 8.5, 8.6, ecc.) ad un comandante amico che non si trova già in ZOC nemica, quel comandante amico può immediatamente ritirarsi da 1 a 3 esagoni, a scelta del giocatore, distante dall'unità nemica. Gli esagoni possono essere qualsiasi dove il comandante potrebbe entrare nel corso del normale movimento (6.27). Il comandante si può ritirare che sia da solo nell'esagono o raggruppato con un'unità combattente amica. Se il comandante non è raggruppato con un'unità combattente amica e non si ritira – o non può farlo, in quanto circondato da unità nemiche, ZOC nemiche, e/o terreno inaccessibile – quel comandante viene eliminato. La ritirata non ha effetto sulla sua MA o sulle altre capacità. Un comandante raggruppato con un'unità combattente che usa la Ritirata Ordinata (6.51) si può ritirare assieme a quell'unità.

4.83 Le perdite ai comandanti sono determinati prima di risolvere il Combattimento Ravvicinato. Se uno o entrambi i giocatori hanno un comandante raggruppato con una delle unità coinvolte nel Combattimento Ravvicinato, il giocatore tira un dado per ciascun tale comandante. Se il risultato è 1-9, non accade nulla; se è zero, il comandante subisce una perdita. Il giocatore coinvolto deve ora determinare gli effetti tirando ancora il dado e consultando la Tabella della Perdita dei Comandanti. Vedere 8.18 per le perdita da Lancio. I comandanti eliminati sono rimossi immediatamente dal gioco.

4.84 I comandanti, che non siano il OC o TC, possono essere Rimpiazzati quando vengono eliminati. Questo viene fatto emanando un ordine di sostituzione del comandante (5.22 [5]) da parte del OC o TC o, per il romano, dal SC per un Tribuno della sua sezione. I Tribuni, Prefetti, Legati e Capi eliminati sono semplicemente rimessi sulla mappa. Gli SC romani ed i Comandanti Subordinati del Ponto possono essere sostituiti solo se è disponibile la pedina del comandante di rimpiazzo o se è altrimenti designato nello scenario. Il comandante che emana l'ordine non è obbligato ad essere entro il raggio di alcuna unità; ponete semplicemente il

comandante che ritorna in gioco o quello di rimpiazzo in qualsiasi esagono che contiene un'unità che è in grado di comandare. Il comandante di rimpiazzo ha Finito per quel Turno di Gioco.
4.85 Se un OC o TC viene eliminato, non viene sostituito; nessun altro comandante lo sostituisce.

5.0 ATTIVAZIONE DEI COMANDANTI & ORDINI

Le unità combattenti possono muovere e combattere solo quando ricevono ordine di farlo da parte di un comandante. I comandanti emanano Ordini Individuali (IO), Comandi di Legione o Comandi di Linea durante la Fase degli Ordini. I giocatori possono usare la regola del Momentum per dare ad un comandante attivato fino a due Fasi degli Ordini in più. Possono anche usare l'opzione di Prevaricazione per attivare un comandante in un momento precedente a quello stabilito.
IMPORTANTE: Per brevità, la parola "ordini" comprende anche un Comando di Legione o un Comando di Linea, a meno che la regola utilizzi specificamente il termine Ordine Individuale (IO) per distinguerlo da un Comando di Legione/Linea.

5.1 COME ATTIVARE I COMANDANTI

5.11 Tutti i comandanti iniziano il turno Inattivi, ed ognuno ha la possibilità di Attivarsi e dare ordini. Dopo aver dato gli ordini, hanno poi Finito. In un caso raro i comandanti che hanno Finito possono essere Riattivati (5.33).
5.12 Dopo la Fase degli Ausiliari (5.6), inizia la Fase di Attivazione dei Comandanti con un giocatore che attiva uno dei suoi comandanti. I comandanti sono attivati nell'ordine dato dal loro Valore di Iniziativa, a partire da quello con il valore più basso. In caso di parità, tirate un dado; chi ottiene di più muove per primo. I giocatori si alternano poi in questo modo per i comandanti che hanno pari valore di iniziativa. Se due comandanti dello stesso giocatore hanno lo stesso valore di Iniziativa, è il possessore a decidere quale agisce per primo. I Tribuni/Legati al comando di una Legione possono passare e rimanere inattivi quando tocca al loro turno di attivazione. Un comandante in ZOC nemica può attivarsi (vedere 5.27) o rimanere inattivo quando tocca al suo turno di attivazione.
5.13 Solo i comandanti Inattivi che non sono stati attivati in precedenza in quel turno possono attivarsi.
Eccezioni: Momentum (5.3), Riattivazione (5.33), e Comandanti di Élite (5.5).
ESEMPIO DI ORDINE DI ATTIVAZIONE: A Pharsalus, tutti i comandanti sono disponibili per l'attivazione, e Cesare ha usato la sua Fase EIO (élite) nei due turni precedenti (vedere 5.5). Dal momento che tutti i suoi Tribuni hanno Iniziativa 2, i giocatori tirano per determinare quale Tribuno agisce per primo. Quando sono stati considerati tutti i Tribuni, il successivo gruppo è quello dei comandanti di valore 3, tutti i Prefetti più il SC pompeiano Lentulus. I giocatori tirano il dado e si alternano ancora. Dopo i 3, sono disponibili Scipio, Labienus (quale comandante della cavalleria), Domitius, Afranius, e Sulla, e dopo questo gruppo vengono Domitius Ahenobarbus e Marco Antonio. L'ultimo gruppo (i 6) è composto da Pompeo e Cesare ed agiscono quindi per ultimi.
5.14 Un comandante può essere attivato un massimo di tre volte di fila in un singolo Turno di Gioco, usando il Momentum per le ultime due volte.
Eccezioni: Riattivazione (5.33) e con riferimento all'obbligo di "successione", l'Iniziativa di Élite (5.5).
5.15 Un comandante ha Finito quando accade una delle cose seguenti:

- Il comandante ha completato una Fase degli Ordini e non desidera (o non può) tentare un Momentum.
- Il comandante viene Prevaricato da un comandante nemico.
- Il comandante fallisce un tentativo di Prevaricazione o di Momentum.
- Il giocatore rinuncia ad usare il comandante per quel turno – non vale per i Tribuni/Legati al comando di una Legione (e vedere 5.27).
- Il comandante è un Legato, non in ZOC nemica, ed il suo OC (e Labienus se applicabile) ha Finito.
- Il comandante si trova in ZOC nemica dopo che tutti gli altri comandanti hanno Finito o sono anch'essi in ZOC nemica.
- Ritirata Programmata, dove disponibile (vedere 6.7)

Quando un comandante ha Finito, girate la sua pedina per indicarlo. Un comandante che ha Finito non può svolgere ulteriori Fasi degli Ordini in quel Turno di Gioco.
Eccezione: Riattivazione (5.33)

5.2 LA FASE DEGLI ORDINI

5.21 Quando viene attivato, un comandante può dare un numero di Ordini individuali (IO) pari al suo Valore di Iniziativa alle unità entro il suo Raggio di Comando (4.2), oppure, se può farlo, può dare un Comando di Linea o Legione, o far sì che i Tribuni/Legati emanino Comandi di Legione (4.5, 4.6, 4.7).
ESEMPIO: Quando Labienus, quale Comandante di Sezione, viene attivato, può:

- *Emanare sino a 5 Ordini Individuali, oppure:*
- *Emanare un Comando di Linea o comandare ad un Tribuno nella sua sezione di emanare un Comando di Legione. Non può emanare altro in quella Fase degli Ordini; oppure:*
- *Comandare a tutti i Tribuni inattivi ed in comando nella sua sezione di emanare un Comando di Legione.*

5.22 Ordini Individuali: Ogni Ordine Individuale consente al giocatore di fare una delle cose seguenti:
1. Muovere *una* qualsiasi unità amica. Le unità con Armi da Lancio possono lanciare in un qualsiasi punto del loro movimento.

2. Lanciare con *una* qualsiasi unità con armi da lancio, senza muovere.
3. Rimuovere Colpi alla Coesione da una unità amica (10.16).
4. Tentare il Recupero di *una* unità amica in Rotta (10.31) o usare IO con un Recupero all'Aquila (10.33).
5. Sostituire un comandante amico eliminato [solo OC/SC/TC] (4.84).
6. Cambiare l'ordine di raggruppamento di un qualsiasi gruppo di unità CO romane (6.66).
7. Raggruppare e far Tornare la Cavalleria amica fuori mappa (8.64) [OC/TC solamente; usa tutti gli IO].
8. Consentire ad *una* qualsiasi unità di formare o sciogliere la Testudo (9.51).
Un comandante può emanare un IO solo ad un'unità che può comandare; può emanare un ordine a se stesso per muovere ma non se in ZOC nemica (eccetto gli OC; vedere 5.27). Solo il OC ed alcuni comandanti anziani possono emanare un ordine di movimento ad un altro comandante. Il costo è di 2 IO se il comandante si trova in ZOC nemica. Un comandante Limitato (4.57) può effettuare solo gli ordini #3, #4, e #5, ed emanare un ordine a se stesso di muovere.

5.23 Comandi di Linea: Ogni Comando di Linea consente al giocatore di effettuare *una* di queste azioni:
1. Muovere con qualsiasi/tutte le unità amiche in una Linea (4.42, 4.63, 4.72); le unità che muovono, e solo quelle, che sono in grado di lanciare possono farlo; *oppure:*
2. Effettuare il Lancio con qualsiasi/tutte le unità amiche in una Linea *senza* il movimento di alcuna unità combattente.

Il comandante che emana il Comando di Linea può muovere in entrambi i casi.

5.24 Comandi di Legione: Ogni Comando di Legione consente al giocatore di effettuare *una* di queste azioni:
1. Muovere con qualsiasi/tutte le unità amiche di una Legione (4.3), inclusa l'Estensione della Linea (9.3); le unità che muovono, e solo quelle, che sono in grado di lanciare possono farlo; *oppure:*
2. Effettuare il Lancio con qualsiasi/tutte le unità amiche in una Legione *senza* il movimento di alcuna unità combattente; *oppure:*
3. Consentire a tutte le coorti di una Legione di formare o sciogliere la Testudo (9.51).

Il comandante che emana il Comando di Legione, e se possibile il comandante che comanda al Tribuno/Legato di emanare un Comando di Legione, può muovere indipendentemente dalla scelta.
Se viene emanato più di un Comando di Legione, il giocatore romano può scegliere:
- Ogni Legione effettua separatamente il segmento di Movimento e Lancio e poi il segmento di Combattimento Ravvicinato. Ogni legione completa le sue azioni prima dell'altra; *oppure:*
- Tutte le Legioni attivate effettuano il segmento di Movimento e Lancio, poi tutte le Legioni attivate effettuano il segmento di Combattimento Ravvicinato.

NOTA DI GIOCO: Prima che abbia luogo qualsiasi movimento, il giocatore romano deve annunciare quale tra i due metodi adotta. Deve poi seguire quel metodo per tutte le legioni attivate in quella Fase degli Ordini.
NOTA DI GIOCO: Sì, cambiare Direzione è movimento per i comandi di Linea/Legione.
5.25 Sebbene una data unità combattente possa ricevere ordine di muovere/lanciare più di una volta per Turno di Gioco, non può ricevere ordine di muovere e/o lanciare più di una volta per Fase degli Ordini (6.11, 6.12). Questa limitazione non si applica ai comandanti.
ESEMPIO: A Pharsalus, se l'unità di Cavalleria romana #1 riceve ordine di muovere a Labienus, non può ricevere ordine da Labienus di muovere ancora in quella Fase degli Ordini. Può però ricevere tale ordine in una fase successiva (in quello stesso turno), diciamo da Pompeo, o anche da Labienus se ottiene una seconda attivazione (col Momentum).
5.26 Gli Ordini Individuali/Comandi di Linea o Legione non si usano per causare direttamente il Combattimento Ravvicinato, che avviene in un segmento seguente (8.4). Gli Ordini si usano per il Lancio (8.1). Il Lancio di Reazione (8.2) non richiede ordini; avviene quale risposta ad azioni nemiche.
5.27 Un comandante, che non sia il OC o TC, che occupa un esagono in ZOC nemica, non può emanare alcun tipo di ordine o ordinare ad altri comandanti. Comunque, il suo Raggio di Comando può ancora essere usato per designare le unità che devono effettuare il Combattimento Ravvicinato secondo 7.33. Un comandante che inizia la sua Fase degli Ordini iniziale in ZOC nemica può rimanere inattivo e quindi non fare nulla (quale eccezione a 5.15 #4). Se, successivamente nel Turno di Gioco, il comandante non è più in ZOC nemica, il giocatore lo deve attivare prima di qualsiasi altro comandante. Comunque, un comandante attivato in questo modo non può usare il Momentum. Il comandante ha Finito se ancora in ZOC nemica dopo che tutti gli altri comandanti hanno Finito o sono in ZOC nemica.
ESEMPIO: A Thapsus, Domitius (uno degli SC di Cesare) inizia il Turno di Gioco in una ZOC nemica. Quando tocca al turno di attivazione di Domitius, non può emanare ordini ma può essere usato per effettuare il Combattimento Ravvicinato. Se lo fa ha Finito, altrimenti rimane inattivo e viene attivato il comandante successivo nell'ordine di Iniziativa. Quando Cesare effettua una Fase degli Ordini, può usare 2 IO per muovere Domitius fuori da quella ZOC nemica. Poi, dopo che Cesare ha Finito, se Domitius non è in ZOC nemica, può attivarsi, ma non può usare il Momentum.
5.28 Dopo che un comandante ha dato tutti gli ordini che desidera (o che può dare), le unità amiche effettuano il segmento di Combattimento Ravvicinato come descritto nell'introduzione ad 8.4.
5.29 Al completamento del Combattimento Ravvicinato termina anche quella Fase degli Ordini. Possono accadere ora due cose:
1. Il giocatore può tentare di effettuare una Fase degli Ordini di Momentum (5.3) con lo stesso comandante che è appena stato attivato, *oppure:*
2. Viene attivato un nuovo comandante, tornando alla Fase "B".

Quando tutti i comandanti hanno Finito, si passa alla Fase di Movimento nel campo (E).

5.3 MOMENTUM

NOTA DI GIOCO: Il Momentum (e la Prevaricazione, sotto) sono meccanismi di gioco molto utili e potenti, specialmente per i giocatori con superiorità di comando.

5.31 Alla fine della Fase degli Ordini, il giocatore può tentare di effettuare una Fase degli Ordini aggiuntiva con il comandante attivo che ha appena finito di dare ordini. Per farlo, quel comandante deve passare un tiro di dado per il Momentum, e non può ricadere in una delle seguenti situazioni restrittive:

- Il comandante è in ZOC nemica, o lo era precedentemente in ZOC nemica (5.27).
- Il comandante ha subito la Prevaricazione o è stato Saltato (5.44).
- Un capo ha usato il suo TC per emanare un Comando di Linea (4.64).
- Il comandante ha Finito (5.15).

NOTA DI GIOCO: Un Tribuno/Legato che riceve ordine di emanare un Comando di Legione non è il comandante attivo; è attivo il Comandante di Sezione o Supremo.

5.32 Il giocatore tira un dado e confronta il risultato con il valore di Iniziativa del comandante. Se il risultato è pari o inferiore a questo valore, il comandante inizia un'altra Fase degli Ordini (Fase C; vedere 3.0); se è superiore, ha Finito (5.15).

ESEMPIO: Cesare (CW) necessita di un tiro di dado di 0-6 per avere il Momentum; con un tiro di dado di 7, 8 o 9 Finisce. Un Tribuno necessita di un tiro di dado di 0-2 per ottenere il Momentum.

5.33 Tiro di dado del Fato. Se il tiro di dado per il Momentum è un 9, il giocatore ritira immediatamente. Se quel risultato è:

- **0-1**, è possibile la Riattivazione. Il gioco passa immediatamente all'avversario che può attivare uno dei suoi comandanti, indipendentemente se ha Finito o no! Comunque, un comandante che ha Finito e che viene riattivato non può usare il Momentum. Il comandante che ha tentato il Momentum ha Finito.
- **2-8**, il comandante che ha tentato il Momentum ha Finito.
- **9**, non vi saranno altre attivazioni nel turno, tutti i comandanti di entrambe le parti hanno Finito, ed il gioco va direttamente alla Fase di Movimento nel campo (E).

5.34 I tiri di dado per il Momentum si applicano al comandante che ha appena terminato una Fase degli Ordini. Non si può applicare ad un comandante che ha già Finito da varie fasi o che è stato Riattivato (5.33).

Eccezione: Un comandante attivato per primo con la regola Élite (5.5), quando viene attivato ancora in un momento successivo del turno, può ancora tirare per un Momentum aggiuntivo.

5.4 L'OPZIONE DI PREVARICAZIONE

NOTA DELL'IDEATORE: Questo è un meccanismo di gioco che intende simulare gli effetti della superiorità di comando. Pertanto, verrà usato quasi esclusivamente dal giocatore con comandanti alquanto superiori (come Cesare). Il giocatore "inferiore" scoprirà spesso che, per lui, il suo migliore utilizzo sarà quando fallisce il tentativo avversario e si ritorce contro di esso. Per questo motivo, i giocatori devono comprendere che, semplicemente perché questa opzione è disponibile non significa che dovrebbe essere usata indiscriminatamente.

5.41 Opzione di Prevaricazione del Giocatore Attivo. Il giocatore nel cui turno dovrebbe normalmente attivare uno dei suoi comandanti con valore inferiore può, invece, tentare di attivare un qualsiasi altro comandante amico inattivo che abbia un Valore di Iniziativa superiore. Per farlo deve tirare un dado ed ottenere il valore di Iniziativa o meno del comandante che tenta la Prevaricazione. Se ha successo quel comandante si attiva ora; se fallisce, il comandante originariamente designato si attiva ed il comandante che ha tentato la Prevaricazione ha Finito.

ESEMPIO: A Pharsalus, il giocatore di Pompeo, invece di attivare Labienus, potrebbe tentare di attivare Ahenobarbus con la Prevaricazione. Se tira uno 0-5 ha successo, con 6-9 fallisce – Labienus viene attivato e Ahenobarbus ha Finito.

5.42 Opzioni di Prevaricazione del Giocatore Inattivo. Il giocatore avversario ha due opzioni di Prevaricazione, ciascuna utilizzabile in circostanze diverse.

1. **Prevaricare la Prevaricazione**. Se - e solo se - il giocatore attivo ha successo con la sua Prevaricazione (5.41), il giocatore avversario ha poi l'opzione di tentare di Prevaricare a sua volta quella prima attivazione di prevaricazione con un proprio comandante inattivo – se quel comandante ha un valore di Iniziativa *pari o superiore*. Se ha successo, il comandante viene immediatamente attivato, ed il comandante prevaricato ha Finito; se non ha successo viene attivato quello che ha prevaricato originariamente, ed il comandante che ha tentativo la Prevaricazione ha Finito.
   ESEMPIO: Usando l'esempio in 5.41, il giocatore di Pompeo ha successo nell'attivare Ahenobarbus invece di Labienus. Il giocatore di Cesare tenta ora di prevaricare la prevaricazione tirando con Marco Antonio (Iniziativa 5). Comunque, tira un 7, quindi Ahenobarbus rimane il comandante attivato e Marco Antonio ha Finito per il turno.
2. **Prevaricare il Momentum**. Se il giocatore attivo ha successo con il suo tiro di dado per il Momentum (5.32), l'avversario può tentare di prevaricarlo nello stesso modo indicato nel punto 5.42 #1, sopra.
   ESEMPIO: Usando i due esempi sopra, il giocatore di Pompeo ha successo con una seconda fase degli ordini di Ahenobarbus (Momentum). Il giocatore di Cesare tenta di prevaricare la Fase di Momentum di Ahenobarbus con Cesare. Tira un 6 e, invece di far agire Ahenobarbus, tocca ora alla Fase degli Ordini di Cesare – ed Ahenobarbus ha Finito.

Dopo che il comandante che ha prevaricato con successo ha terminato la sua Fase degli Ordini, il gioco torna alla procedura standard col comandante di minor valore.

5.43 Ogni parte ha un solo tentativo di Prevaricazione per attivazione di comandante.



5.44 Un comandante che fallisce un tentativo di Prevaricazione o che è stato prevaricato da un comandante avversario (5.42) ha Finito. Un comandante inattivo *di entrambe le parti* che viene "saltato" (cioè il suo Valore di Iniziativa è pari o inferiore a quello del comandante che sta prevaricando) da una Prevaricazione che ha successo – un Comandante Saltato – può ancora attivarsi (sarà probabilmente il prossimo tra quelli di iniziativa inferiore), ma non può usare il Momentum. Usate la pedina "Prevaricazione/No Momentum" [*Trumped/No Momentum*] per indicarlo.

NOTA DI GIOCO: La restrizione No-Momentum significa che se, a Pharsalus, Lentulus tenta di ottenere il Momentum, lo ottiene, ma viene Prevaricato da Cesare, non solo Lentulus ha Finito, ma tutti i restanti comandanti di Cesare e Pompeo che devono ancora agire ricevono una sola Fase (dopo che Cesare ha terminato i suoi turni). *Non* potrebbero tentare il Momentum! Questa è una considerazione importante da fare quando si formulano le tattiche di gioco.

5.45 Un comandante che prevarica con successo deve fare qualcosa: dare un ordine di movimento o lancio ad un'unità, recupero, ecc., o usare il suo Raggio di Comando per causare un Combattimento Ravvicinato.

5.46 Un comandante che si trova in ZOC nemica può tentare la Prevaricazione. Comunque, se ha successo, deve sottostare a 5.45, altrimenti l'azione di prevaricazione è considerata non essere mai avvenuta.

NOTA DI GIOCO: La Prevaricazione può avere alcune conseguenze a lungo termine. Un SC che viene prevaricato o che fallisce un tentativo di prevaricazione non solo ha Finito, ma hanno Finito anche i Tribuni che hanno passato attendendo il suo ordine per un comando di Legione. Similmente per i Legati, quando il loro OC ha Finito prematuramente.

5.5 CESARE COME COMANDANTE DI ÉLITE

NOTA DELL'IDEATORE: Cesare aveva una eccezionale abilità nell'avvantaggiarsi di una situazione contingente, per "portare a casa la giornata". Questa regola simula la spiccata superiorità di Cesare di agire prima dell'avversario.

5.51 Cesare ha l'opzione di iniziare il primo Turno di Gioco e *un qualsiasi altro* Turno di Gioco di una battaglia con una Fase degli Ordini di Élite (EIO), dopo la Fase degli Ausiliari. Questa Fase EIO può essere effettuata da Cesare *o da* qualsiasi altro comandante amico, indipendentemente dal Valore di Iniziativa o locazione sulla mappa, come voluto dal giocatore.

5.52 Il comandante designato non può usare il Momentum per estendere la Fase EIO. Dopo averla completata, il comandante scelto torna ad essere inattivo, ma non ha Finito. Ha effettuato una sola Fase degli Ordini secondo 5.14 e può essere attivato ancora, usando le normali regole sull'attivazione. Inoltre, attivare un Tribuno nella Fase degli Ordini di Élite *non* Limita il suo SC, né attivare un SC nella Fase degli Ordini di Élite Limita il OC.

ESEMPIO: Nel primo turno a Pharsalus, Cesare passa la EIO a Publius Sulla. Sulla comanda a tutti i tre Tribuni di emanare Comandi di Legione. Alla fine di quella fase, il gioco torna ai comandanti di valore inferiore, qui i Tribuni – inclusi quelli che hanno emanato Comandi di Legione nella fase EIO! Quando tocca al turno di Sulla, ha una Fase degli Ordini Iniziale ed una Fase di Momentum, quindi potrebbe comandare agli stessi tre Tribuni di emanare ancora Comandi di Legione.

NOTA DELL'IDEATORE: La regola dell'Élite, combinata con l'abilità di Cesare di comandare più Legati per emanare Comandi di Legione, spesso conferisce a Cesare un vantaggio nelle battaglie dove non si usano gli SC, cosa nella quale Cesare era piuttosto bravo. Usatela con saggezza.

5.6 LA FASE DEGLI AUSILIARI

5.61 All'inizio di ciascun turno, prima che sia attivato qualsiasi comandante, vi è una Fase degli Ausiliari. Questa fase *può* (non deve) essere usata dai giocatori per attivare unità di tipo Schermagliatore (SK) e qualsiasi altro tipo designato dalle istruzioni dello scenario.

5.62 Il giocatore che ha il OC di valore superiore agisce per primo. In caso di parità, un Comandante di Élite agisce per primo. Altrimenti, entrambi i giocatori tirano un dado e chi ottiene di più decide chi agisce per primo.

5.63 Nella Fase degli Ausiliari, il giocatore può emanare Ordini Individuali ad ogni Schermagliatore amico (o altra unità consentita). Può emanare un ordine di Movimento (5.22 #1) o Lancio (5.22 #2) ad un'unità in qualsiasi locazione. Per emanare un ordine di Ripristino (5.22 #3) o Recupero (5.22 #4), l'unità deve essere entro il Raggio di Comando da un comandante amico in grado di comandare l'unità.

NOTA DELL'IDEATORE: Gli Schermagliatori avevano raramente "comandanti"; erano indipendenti. Comunque, non correvano qua e là senza scopo. Solitamente si basavano su una serie di comandi mediante tromba, rappresentati da questa fase.

5.64 Un'unità che riceve ordine in questa fase non può partecipare ad un Comando di Linea successivamente nel Turno di Gioco. può però ricevere un IO.

5.65 Un giocatore non è obbligato ad usare la Fase degli Ausiliari. Comunque, se lo fa, il suo OC è considerato aver usato una delle sue tre Fasi degli Ordini. Questo *non* influenza la capacità di Comando di Élite del comandante.

ESEMPIO: Turno di Gioco 1 a Munda. Cesare inizia il gioco usando la sua Fase degli Ausiliari per muovere e lanciare con tutti i suoi schermagliatori. Dopo che il giocatore di Pompeo completa la Fase degli Ausiliari agendo allo stesso modo con i suoi Schermagliatori, Cesare usa il suo stato di Comandante di Élite per emanare i comandi che desidera. Poi, successivamente nel turno, tocca a Cesare essere attivato, ha una sola attivazione rimasta; ha già usato due delle sue possibili tre. Anche così, ha ancora una Fase Iniziale degli Ordini quindi è praticamente libero di fare quello che desidera.

6.0 MOVIMENTO

6.1 CAPACITA' DI MOVIMENTO

NOTA DELL'IDEATORE: Le Capacità di Movimento simulano non solo il tempo impiegato dall'unità per muovere dal punto A al punto B, ma anche la sua manovrabilità rispetto ad altre unità di tipo diverso, nonché le dottrine tattiche usate per impiegare queste unità.

6.11 La Capacità di Movimento (MA) stampata sulla pedina di un'unità combattente è la capacità base riferita ad un singolo Ordine. Un'unità combattente che riceve un Ordine può muovere fino alla sua MA stampata. Le unità possono muovere di meno.

6.12 Non vi sono limiti al numero di volte nelle quali un'unità può muovere in un dato turno; un'unità combattente può però muovere *una sola volta* per Fase degli Ordini.

ESEMPIO: Pertanto, una Legione che riceve ordine da un Tribuno di muovere nella Fase Iniziale degli Ordini di quel Tribuno può muovere ancora; ma, per farlo, deve attendere un ordine di un altro comandante o da quel Tribuno in una Fase degli Ordini da Momentum.



6.13 Se un'unità combattente che ha mosso in una Fase degli Ordini precedente viene mossa ancora, subisce 1 Colpo alla Coesione (10.1) dopo che ha terminato il movimento. Questa penalità non si applica alle Avanzate dopo il Combattimento (8.5), alle unità che si ritirano (6.52) o reagiscono (7.14), o a qualsiasi movimento involontario. Il cambiare Direzione (7.1), che comprende la spesa di MP, è movimento per questa regola, ma cambiare ordine di raggruppamento (6.66) non lo è. Lanciare senza muovere non causa un Colpo alla Coesione, ma usare il lancio di Soppressione e Dispersione (8.3) lo causa.

***Eccezione**: La penalità alla coesione sopra indicata non si applica alle unità Schermagliatori (SK).*

NOTA DI GIOCO: Abbiamo fornito alcuni segnalini Mosso [Moved] per aiutare a ricordare chi ha/non ha mosso.

6.14 I comandanti possono muovere un numero qualsiasi di volte in una Fase degli Ordini, ma non possono eccedere la loro MA di 9 per Fase degli Ordini. Se il comandante è Limitato (4.57) il limite è MA 5. Si applicano tutte le altre restrizioni e capacità, inclusa l'abilità dei comandanti di usare la Ritirata Ordinata prima di qualsiasi unità avversaria. Un comandante che ha usato i suoi 9 MP (o 5 MP) in una Fase degli Ordini non ha "Finito"; semplicemente non può muovere ancora in quella Fase degli Ordini.

6.15 I comandanti muovono usando i costi di movimento per la Cavalleria. I comandanti non hanno Direzione e non costa nulla cambiare il loro Direzione.

6.2 TERRENO NATURALE

6.21 Un'unità spende Punti Movimento (MP) per ogni esagono dove entra, secondo la Tabella dei Costi del Movimento (6.27). Gran parte delle unità spende MP in più per muovere in un esagono di elevazione diversa. Le unità combattenti pagano anche costi in Punti Movimento e possibili penalità alla coesione per cambiare Direzione (7.1).

ESEMPIO: Pertanto, una Coorte a Munda nell'esagono S2531 spende 4 MP per muovere in S2330; 1 MP per ogni esagono di terreno Aperto, 1 MP per ogni cambio di elevazione.

6.22 Il movimento tendeva anche a disorganizzare le formazioni delle unità che contavano su di esse per le loro capacità di combattimento, sebbene questo non fosse così importante come nelle precedenti epoche. Alcune unità, determinate per Tipo e Classe, subiscono Colpo(i) alla Coesione (10.12) quando entrano o cambiano Direzione in alcuni tipi di terreni – solitamente qualsiasi che non sia terreno Aperto – e/o cambiano elevazione. Comunque, alcune unità subiscono Colpi alla Coesione quando muovono in alto su una collina solo se cambiano più di una elevazione in un singolo movimento (vedere la Tabella dei Costi di Movimento, 6.27). Tutti i Colpi alla Coesione subiti per il movimento ed il cambiamento di Direzione si applicano nel momento in cui accadono. Le unità Comandanti, le unità Schermagliatori ed alcune altre unità non subiscono Colpi alla Coesione dovuti al terreno, come indicato nella Tabella dei Costi di Movimento.

ESEMPIO: Usando l'esempio in 6.21, una Coorte Veterana a Munda nell'esagono S2531 subisce 1 Colpo quando muove in S2330 per muovere "in alto" di più di un cambio di elevazione in una singola fase. Se quelle Coorte fosse stata Coscritta, avrebbe subito 2 Colpi, uno per cambio di elevazione.

NOTA DI GIOCO: Ricordate di differenziare tra il costo in MP per entrare in un esagono e l'effetto di tale movimento sulla Coesione. Un esempio di questo è la cavalleria che muove su terreno Sconnesso a Pharsalus; poteva farlo velocemente, ma questo avrebbe portato alla disorganizzazione della sua coesione.

6.23 Un esagono che contiene due tipi di terreni usa il terreno maggioritario. Pertanto l'esagono 2203 a Thapsus è un esagono di palude salata.

***Eccezione:** Gli esagoni costieri (es., 2539 a Thapsus) sono esagoni di terra se contengono della terra.*

6.24 Alcuni esagoni/lati di esagono sono di terreno inaccessibile: nessuna unità vi può entrare o li può attraversare. Gli esagoni di Bosco, Sconnessi e Palude (di qualsiasi tipo) sono considerati di terreno Difficoltoso.

ESEMPIO: Gli esagoni tutti di mare dell'Adriatico sulla mappa di Lesnikia sono di terreno inaccessibile.

6.25 Un'unità che muove deve avere MP sufficienti per pagare il costo del terreno per entrare nell'esagono; se non li ha, non vi può entrare.

6.26 Il terreno può anche influenzare i risultati del Combattimento Ravvicinato facendo variare la colonna nella tabella dove si tira per ottenere il risultato del combattimento stesso (8.74). Le unità in Bosco sono parzialmente protette dal Lancio nemico.

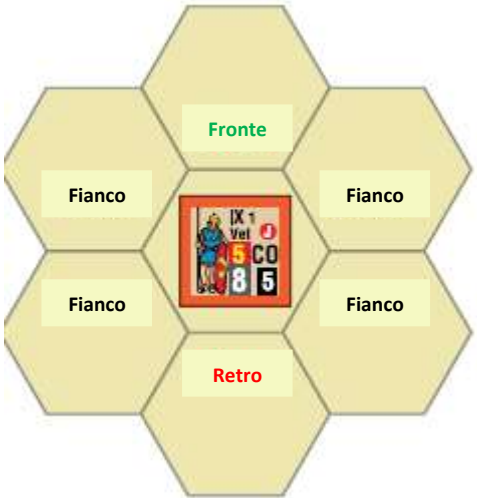
6.27 La Tabella dei Costi del Movimento. Questa tabella dà il costo in MP e ed i Colpi alla Coesione per ogni tipo di unità che muove in/attraverso (o che cambia Direzione in) un dato tipo di terreno.

6.3 PROCEDURE DI MOVIMENTO

6.31 Mentre un'unità muove, traccia un percorso di esagoni contigui attraverso la griglia di esagoni stampata sopra la mappa, pagando costi in MP ed in Colpi alla Coesione per ogni esagono dove entra. Il movimento di un'unità deve essere completato prima di iniziare quello di un'altra; comunque, le unità che possono raggrupparsi assieme possono muovere assieme in gruppo con *ogni unità* che paga il costo in MP ed alla coesione.
6.32 Un'unità può essere mossa in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Comunque, un'unità può solamente entrare in un esagono che si trova sul suo fronte (7.11). Per spostarsi in direzione diversa, l'unità deve prima cambiare Direzione (7.1) ruotando nell'esagono che occupa.
NOTA: Le pedine doppie di Falange prevalenti in *SPQR* sono presenti solamente nello scenario di Chaeronea. Le regole speciali per queste pedine sono comprese nel paragrafo 9.10.

6.4 MOVIMENTO IN COLONNA

NOTA DELL'IDEATORE: Sul campo di battaglia, la fanteria muoveva in una formazione di battaglia che sarebbe stata chiamata, nei secoli successivi, "linea". Era però in grado di usare una formazione molto più aperta e mobile (in termini moderni "colonna") per un movimento più rapido. Inoltre, poiché le unità non erano in una linea estesa che necessitava costantemente di aggiustamenti per essere efficace, gli effetti del movimento sulla "coesione" di un'unità non erano così drastici.





6.41 Nel ricevere un ordine di movimento, un'unità di tipo Coorte (CO), Falange (PH) o Fanteria Pesante (HI) che non si trovi in ZOC nemica, può cambiare a (o da) "Colonna" alla *fine* del suo Movimento. Questo cambio di formazione costa 1 MP, sia per entrare che per uscire da Colonna. Per poter usare il Movimento in Colonna, un'unità deve iniziare la Fase degli Ordini in Colonna. Usate i relativi segnalini per indicare questo stato [*In Column*]
NOTA DELL'IDEATORE: Le uniche unità presenti che hanno l'addestramento/disciplina per avvantaggiarsi di questo sono le Coorti di stile romano e le unità pesanti nell'esercito del Ponto.
6.42 Le unità In Colonna aumentano la loro MA di 1. Per alcuni Tipi di unità, i costi alla coesione per alcuni tipi di terreni sono ridotti.
ESEMPIO: Pertanto, un'unità CO In Colonna non paga costi alla coesione per attraversare un Ruscello o per entrare in un esagono di terreno Sconnesso.
6.43 Le unità in colonna devono essere orientate verso un lato d'esagono (non verso il vertice) e solo l'esagono direttamente di fronte ad esse è frontale. Il cambio nella Direzione viene effettuato quando si annuncia il cambio da (oppure a) stato di Colonna; modificate l'unità in modo che sia rivolta verso un lato di esagono adiacente. L'unità può muovere/girare solo durante una Fase degli Ordini successiva. Quando si cambia a/da colonna, variate la Direzione dell'unità di 30° a sinistra o a destra (a vostra scelta) in modo che sia rivolta verso un lato/vertice di esagono.
6.44 Le unità In Colonna muovono nell'esagono frontale o in uno di fianco che sia adiacente a quello frontale. Per entrare in un esagono di fronte-fianco, un'unità viene prima rivolta verso l'esagono di fronte-fianco e poi mossa nell'esagono. Non vi è alcun costo in MP o penalità alla coesione per effettuare questo cambio di Direzione. Per muovere in un esagono di fianco o retro, l'unità deve cambiare Direzione e pagare il costo in MP e qualsiasi penalità alla coesione per farlo.
6.45 Le unità In Colonna diminuiscono temporaneamente il loro livello di TQ di 2. Le unità In Colonna non possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato né Lanciare. Possono muovere ricevendo ordini e possono rimuovere i Colpi alla Coesione mediante il Ripristino. Se sono attaccate nel Combattimento Ravvicinato, l'unità attaccante è automaticamente Superiore in Attacco, senza tener conto della Posizione e del sistema d'Armi.
6.46 Se un'unità In Colonna viene attaccata nel Combattimento Ravvicinato, alla fine di quella Fase degli Ordini ritorna automaticamente in formazione non di Colonna (rimuovere il relativo segnalino) al costo di 1 Colpo alla Coesione. Le unità devono modificare la Direzione di 30° a sinistra o a destra (a scelta del possessore) in modo da essere rivolte verso un vertice.
6.47 Le unità In Colonna non possono usare la Ritirata Ordinata (6.5), o il Cambio di Direzione per Reazione (7.14). Non possono muovere attraverso un'unità combattente amica, né un'unità combattente amica può muovere volontariamente attraverso

un'unità In Colonna. Le unità in Rotta possono muovere attraverso le unità In Colonna – si applicano tutte le penalità del raggruppamento. Le unità In Colonna possono attraversare un lato di esagono di fortificazione solo attraverso un Cancello.

6.5 RITIRATA ORDINATA

La Ritirata Ordinata (OW) è una forma di ripiegamento – movimento di reazione – effettuata nel corso della Fase di Movimento e Lancio, quando unità più veloci e leggere possono evitare di essere coinvolte nel Combattimento Ravvicinato.

NOTA DI GIOCO: La Ritirata Ordinata è una manovra molto valida. Pertanto, ci siamo dilungati nello spiegare questa regola. L'esempio alla fine dovrebbe aiutare a chiarire qualsiasi aspetto poco chiaro.

6.51 Nel corso di una Fase di Movimento e Lancio nemica (o in qualsiasi momento quando si risolvono gli Elefanti Imbizzarriti [9.93]) , un'unità che *non si trova in ZOC nemica* può evitare il contatto con un'unità nemica nel momento in cui questa muove entro 2 esagoni dall'unità amica inattiva – o inizia il movimento a 2 esagoni di distanza – se l'unità amica ha una capacità di movimento (MA) superiore rispetto a quella dell'unità combattente nemica che sta muovendo.

Per farlo, l'unità amica si ritira fino ad un numero di MP (non di esagoni) pari alla differenza tra le due capacità di movimento allontanandosi dall'unità nemica. "Allontanandosi" significa che l'unità in ritirata deve muovere in un esagono che è più distante dall'unità che sta muovendo (misurandolo in esagoni) rispetto all'esagono da cui esce. La ritirata deve avvenire nel momento in cui un'unità nemica muove entro (o inizia il movimento ne) il raggio di 2 esagoni (interrompete il movimento temporaneamente), altrimenti l'opzione è persa.

Eccezioni:

- Gli Schermagliatori (SK) possono fare la Ritirata Ordinata sino a 2 esagoni (non MP) a fronte di qualsiasi unità la cui MA sia pari o inferiore, indipendentemente dal differenziale di MA.
- Le unità in Rotta e quelle la cui MA è incrementata oltre la MA stampata (cioè, Movimento in Colonna, Impetuosità) non possono usare la Ritirata Ordinata.

NOTA DI GIOCO: Sì, abbiamo detto entro due esagoni, quindi qualsiasi unità amica che ne ha la possibilità si può ritirare se un'unità nemica muove entro due esagoni – anche se quell'unità non muove nella sua direzione. Pertanto, il giocatore amico deve prendere la sua decisione di ritirarsi prima che il nemico in movimento renda chiare le sue intenzioni!

ESEMPIO: Un'unità di cavalleria (MA 8) non si può ritirare in alto su una collina affrontando un'unità di Elefanti che sta muovendo (MA 7), in quanto costerebbe alla cavalleria 2 MP per muovere in questo modo – e può muovere solo di 1 MP in ritirata.

6.52 L'unità che si ritira mantiene la sua Direzione originaria nel corso della ritirata senza costi in MP o in coesione per il cambio di Direzione. Subisce però le normali penalità alla coesione e costi di movimento per il movimento. Nel completare la ritirata, se desidera cambiare Direzione, subisce le penalità alla coesione ed i costi di movimento inerenti in detto cambio. Vi sono due possibili situazioni penalizzanti ulteriori:

1. Dopo la ritirata, le unità di *fanteria* ma non gli Schermagliatori effettuano un immediato Controllo TQ (10.11). Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, subisce 1 Colpo alla Coesione.
2. Se l'unità che si ritira è stata avvicinata da un esagono di Fianco o Retro, subisce 1 Colpo alla Coesione prima di ritirarsi, *cumulativo con il punto #1 sopra*. Per essere considerato un avvicinamento dal Retro, l'unità che sta muovendo deve essere adiacente esclusivamente ad uno dei due esagoni di Retro dell'unità che si ritira. Se l'unità che sta muovendo è adiacente sia ad un esagono di Fianco che di Retro, è un avvicinamento dal Fianco, non dal retro. Lo stesso principio si applica per un avvicinamento dal fronte. Questa penalità si applica a tutte le unità non Schermagliatori. Le unità Schermagliatori subiscono la penalità solamente se avvicinate da un esagono di Retro.



ESEMPIO: Nel diagramma sopra, lo Schermagliatore viene avvicinato dal Retro quindi subisce 1 Colpo alla Coesione per la ritirata. Lo Schermagliatore si può ritirare negli esagoni ombreggiati tutti i quali sono "distanti" dall'unità Coorte che si sta avvicinando.

NOTA STORICA: La Ritirata Ordinata è un "ripiegamento" di fronte ad un nemico che si sta avvicinando, molto prima che questi possa essere vicino. Pertanto, l'unità che si ritira può tornare alla Direzione originaria (con un costo alla coesione minimo) che aveva prima che il nemico si avvicinasse. Nei termini del gioco, arretrate semplicemente la pedina.

6.53 Se un'unità che si Ritira subisce Colpi alla Coesione pari o superiori al suo Valore di TQ, va immediatamente in Rotta (10.2).

6.54 Un'unità può ritirarsi un numero illimitato di volte nel corso di un Turno di Gioco; comunque, la penalità di 6.52 si applica ad ogni singola ritirata. Per la Capacità di Movimento (6.1), non si spendono MP – e questo include i comandanti – né sono necessari ordini.

6.55 Un'unità non si può ritirare in ZOC nemica, in esagono di Bosco o Palude, attraverso un Fiume o Bastione/Mura di alcun tipo (eccetto attraverso un Cancello), o in/attraverso qualsiasi esagono dove le è proibito muovere. Si applicano le restrizioni e penalità (6.6) del raggruppamento durante la ritirata. Gli Arcieri Montati (solamente – nessuna altra unità da lancio può farlo) possono lanciare mentre si ritirano. Il raggio è sempre di 2 esagoni. L'unità che si ritira ha limite di un solo lancio per unità nemica che causa la ritirata per Fase degli Ordini.

NOTA DI GIOCO: L'implicazione delle parole "nel momento in cui" in 6.51 significa che per un'unità che si sta avvicinando, la OW avviene prima di qualsiasi lancio da parte di quell'unità. Comunque, un'unità che inizia entro 2 esagoni può lanciare prima di iniziare il suo movimento che innescherebbe poi la opportunità di OW.

6.56 La OW ha luogo nel corso del segmento di Movimento e Lancio nemico. Un'unità non si può Ritirare nel segmento di Combattimento Ravvicinato (i comandanti sono un'eccezione, 4.62). L'unità che sta muovendo può continuare e completare il movimento dopo tale ritirata.

6.57 La OW ha luogo nel corso del segmento di Movimento e Lancio nemico; un'unità combattente non si può Ritirare nel segmento di Combattimento Ravvicinato (i comandanti possono farlo). L'unità che sta muovendo può continuare e completare il movimento dopo tale ritirata.

***Eccezione**: La Ritirata Ordinata di fronte ad Elefanti Imbizzarriti può avvenire in qualsiasi momento e può essere usata da qualsiasi giocatore indipendentemente da quale Fase degli Ordini o di chi è l'Elefante Imbizzarrito.*

ESEMPIO DI RITIRATA: [mappa Britannia] Uno schermagliatore cretese romano (MA 6) raggruppato con il Legato delle VII Legione si trova in 4819. Una Fanteria Leggera britannica (MA 5) si trova in 4419. Il giocatore britannico decide di muovere la sua fanteria leggera verso gli arcieri. Quando la fanteria leggera entra in 4619 (avendo speso 2 della sua MA di 5), il giocatore romano dichiara che sia il legato che gli arcieri si ritirano. Il legato, vedendo che potrebbe essere più utile con la sua legione, si ritira di 4 esagoni ad una delle sue coorti vicine. Gli arcieri possono ritirarsi di 2 esagoni e quindi muovono in 5019, mantenendo la stessa Direzione che avevano quando erano in 4819. La fanteria leggera ha però 3 MP rimasti, e prosegue il movimento raggiungendo 4819, ponendo quindi l'arciere ancora entro il "raggio di 2 esagoni". Il giocatore romano, ancora, opta per la ritirata, muovendo l'arciere di 1 solo esagono questa volta (in 5118). La fanteria leggera britannica termina il suo movimento in 4919. L'arciere ha evitato la fanteria leggera britannica in avvicinamento, mantenendola entro un buon raggio di lancio e potendo in seguito usare ancora la OW.

6.57 Ritirata della Linea di Cavalleria: In alcune circostanze, il giocatore può far ritirare una intera Linea di cavalleria (4.42) nello stesso momento. Si applicano le regole standard sulla Ritirata Ordinata (OW), ma qui, se un'unità nemica si avvicina e se le unità in quella Linea Individuale hanno almeno una unità entro 2 esagoni da un comandante che può comandare quelle unità, l'intera Linea si può ritirare. Tutte le unità della Linea si devono ritirare; il giocatore *non può* scegliere. Inoltre, una volta che una singola unità della Linea usa una OW individuale, la Linea non può fare la Ritirata di Linea.

NOTA DI GIOCO: Il giocatore può sempre fare OW con ogni singola unità. Comunque, una volta che un'unità l'ha usata, la linea *non può* usare la Ritirata di Linea.

6.6 RAGGRUPPAMENTO

Per raggruppamento si intende avere più di un'unità nello stesso esagono, sia durante il movimento che al completamento dello stesso. Vi sono due principi da considerare le regole suo raggruppamento: il movimento volontario, che solitamente significa unità combattenti che muovono con ordini o Ritirata Ordinata; ed il movimento involontario, virtualmente tutto movimento di rotta.

6.61 Una sola unità combattente può occupare un esagono al termine di qualsiasi forma di movimento – volontario o involontario. I comandanti ed i segnalini non contano per il raggruppamento. Un esagono può contenere quindi un qualsiasi numero di comandanti/segnalini. Le tre eccezioni sono:

- Due Coorti possono raggrupparsi nello stesso esagono. Due coorti in un esagono sono trattate come una singola unità relativamente ad un'altra (terza) unità combattente/gruppo che entra in quell'esagono.
- Una unità Coorte, Schermagliatore o Fanteria Leggera può raggrupparsi con una unità di artiglieria (9.17).
- Un'unità di fanteria leggera designata come Antesignani può raggrupparsi con un'unità di cavalleria (9.4).

NOTA DI GIOCO: Le regole del raggruppamento sono molto semplici – nessun raggruppamento alla fine di qualsiasi movimento – eccetto dove si applica alle Coorti, artiglieria ed Antesignani con Cavalleria.

6.62 Le restrizioni, capacità e penalità in Colpi alla Coesione per il raggruppamento sono indicate nelle due Tabelle del Raggruppamento (6.69). La tabella da usare dipende dal tipo di movimento – volontario o rotta – effettuato dall'unità in movimento. Si usano i principi e termini seguenti:

Base: Tutte le unità che non siano due unità Coorti, una Coorte, Schermagliatore o Fanteria Leggera con un'unità di Artiglieria, ed una Fanteria Leggera Antesignani con un'unità di Cavalleria.

Gruppi: Se le unità che muovono o ferma sono un gruppo di qualsiasi tipo, si usa la linea Base.

NOTA DI GIOCO: Se state leggendo le regole per la prima volta, vi suggeriamo caldamente di studiare questa importante tabella.

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

6.64 Un comandante deve emanare 2 IO per muovere due unità combattenti raggruppate nello stesso esagono. Comunque, il OC può muovere *tutte le unità* (incluso il OC) raggruppate nell'esagono occupato dal OC con 1 Ordine Individuale. Le unità raggruppate devono muovere assieme e terminare il movimento nello stesso esagono.

Eccezione: Un gruppo Antesignani + Cavalleria (9.41) può essere mosso con 1 IO.

6.65 Le unità combattenti possono entrare in un esagono che contiene solo un comandante senza alcun costo in termini di movimento o coesione, e viceversa. Se un'unità combattente ed un comandante raggruppato con essa usano la Ritirata Ordinata (6.5) assieme, devono rimanere assieme.

6.66 Se due unità Coorte sono raggruppate nello stesso esagono, l'ordine di raggruppamento (cioè chi sta sopra) può essere variato solamente mediante il IO Cambiare Ordine di Raggruppamento (5.22 #6); non può far parte di un ordine di movimento o di un Comando di Legione/Linea. Se il giocatore desidera muovere una sola unità di un gruppo, solo quella sopra può muovere in quella Fase degli Ordini (9.32 Estensione della Linea è un'eccezione). Un'unità Coorte che muove in un esagono per raggrupparsi viene sempre posta sotto. Un tale movimento non innesca il lancio di reazione in Entrata (8.21) e non si pone alcun segnalino Assalto (7.32).

NOTA DI GIOCO: L'ordine di raggruppamento non si applica ad una LI Antesignani +Cavalleria o ad un gruppo di artiglieria.

6.67 Entrambe le unità combattenti raggruppate in un esagono devono avere la stessa Direzione. Per rimanere raggruppata in un esagono, un'unità che sta muovendo deve essere in grado di conformarsi alla Direzione dell'unità ferma pagando i costi in MP ed alla coesione per farlo. Questo *non si applica* ad un'unità che passa attraverso un esagono occupato. Le unità di artiglieria non hanno Direzione e sono sempre in allineamento con l'unità con cui sono raggruppate.

6.68 Il raggruppamento ha I seguenti effetti sulle unità Coorte:

- Le Coorti raggruppate sommano i loro valoro di Dimensione quando sono coinvolte nel Combattimento Ravvicinato.
- Solo l'unità Coorte sopra un gruppo può Lanciare.
- Il Lancio nemico influenza solo l'unità Coorte sopra un gruppo, a meno che il lancio non avvenga dal Retro, nel qual caso influenza solo l'unità sotto.
- Ogni Coorte effettua il suo controllo TQ; comunque, usate il valore TQ dell'unità sopra per entrambi i controlli TQ. I Colpi alla Coesione automatici sono assegnati a ciascuna unità del gruppo.
- Le Coorti raggruppate di Legioni diverse subiscono un DRM +1 ai loro controlli TQ.
- I Colpi alla Coesione causati dal Combattimento Ravvicinato sono distribuiti il più equamente possibile, con eventuale colpo extra che viene assegnato all'unità sopra. Se l'attacco avviene dal Retro, va invece alla Coorte sotto.
- Se la Coorte sopra va in Rotta, anche quella sotto va in rotta. Se la Coorte sotto va in rotta, quella sopra effettua un controllo TQ e va in Rotta se lo fallisce.

NOTA DI GIOCO: Gli effetti del raggruppamento per i gruppi di Antesignani ed Artiglieria sono esposti nel paragrafo 9.4 e 9.1 rispettivamente.

6.69 La Tabella del Raggruppamento: Questa tabella elenca che tipo di unità sta muovendo. Gli effetti si applicano però *sia* all'unità che muove *che* a quella ferma, a meno che non sia indicato diversamente.

6.7 RITIRATA PROGRAMMATA

Un giocatore può tentare di anticipare i piani di battaglia dell'avversario usando una Ritirata Programmata (PW). Questa tattica consente ad alcune unità di ritirarsi di fronte al movimento nemico anche se non hanno MA superiore.

6.71 Le uniche unità che possono usare la PW sono le Legioni composte esclusivamente da Coorti Veterane e/o Reclute; nessuna altra unità può usare la PW. Inoltre, la PW impone un Comando di Legione e che tutte le coorti della Legione siano in comando; non può essere usata da singole unità. la PW può essere assegnata ad una Legione se il suo Tribuno si trova entro il Raggio di Comando dal suo SC. Se comandata da un Legato, questi deve essere entro il Raggio di Comando dell'OC. Le regole speciali dello scenario possono modificare questo requisito.



6.72 La "P" della PW significa proprio questo: la tattica deve essere designata all'inizio del Turno di Gioco, prima che si attivi qualsiasi comandante. Per farlo, il giocatore pone un segnalino Ritirata Programmata sotto il Tribuno/Legato che consente di usare la tattica. Ovviamente, questo avvisa l'avversario che sta accadendo qualcosa, pertanto il giocatore può sempre porre il segnalino sul lato NO PW per nascondere le sue intenzioni. Si può porre più di un segnalino se vi è una Legione disponibile con un comandante che rispetta i requisiti in 6.71 sopra.

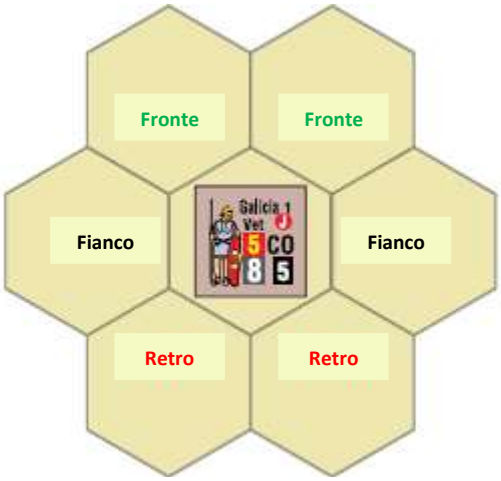
6.73 Quando il comandante viene attivato, o quando il giocatore desidera usare la sua capacità PW all'avvicinarsi di unità nemiche alla Legione, il segnalino viene rivelato. A seconda di ciò che accade prima:

- Le Coorti della Legione ed il suo Tribuno/Legato si possono ritirare di un esagono nel momento in cui qualsiasi unità di *fanteria* nemica causerebbe normalmente la OW. Si applica quanto previsto in 6.51, eccetto per il differenziale di MA. Quando viene innescata la PW, tutte le coorti della Legione devono ritirarsi assieme (come in 6.57), e devono farlo tutte di 1 esagono. Si applicano tutti gli effetti della OW (6.52, 6.55, ecc.). La PW può essere effettuata un qualsiasi numero di volte per il resto del Turno di Gioco. Una volta che una Linea ha usato la PW, il suo Tribuno/Legato ha Finito … anche se non è stato ancora attivato!
- Se viene il turno del Tribuno/Legato per l'attivazione prima che abbia luogo la PW, quel comandante può o rimanere inattivo (cioè passare) o emanare ordini, comunque le coorti non possono lasciare il loro esagono; possono cambiare Direzione. Questa restrizione si applica se al Tribuno/Legato viene dato ordine di Legione dal OC/SC in un momento successivo del turno.

7.0 DIREZIONE E ZOC

7.1 DIREZIONE

7.11 Tutte le unità combattenti, eccetto quelle In Colonna (6.43), devono essere orientate entro un esagono in modo che la parte alta dell'unità (quello con il nome) sia rivolto verso un vertice dell'esagono (tra i due lati di esagono, come sotto). I due esagoni di fronte sono detti Esagoni Frontali, quelli di lato sono detti di Fianco, quelli dietro di Retro. *Un'unità può muovere solo negli esagoni Frontali.*



7.12 Affinché un'unità cambi Direzione, deve ruotare entro il suo esagono. Costa 1 MP cambiare Direzione in qualsiasi modo, indipendentemente dal numero di vertici di cambiamento. Le eccezioni sono:

- La cavalleria e le unità di fanteria non coorte pagano 1 MP per *ciascun* vertice di rotazione.
- Le unità Elefante e Carri pagano 2 MP per *ciascun* vertice di rotazione.
- Gli Schermagliatori non pagano alcun costo in MP per cambiare Direzione.
- Per le unità In Colonna vedere 6.44.

7.13 Alcune unità, come indicato nella Tabella dei Costi di Movimento (6.27), che cambiano Direzione entro un esagono di terreno Difficoltoso subiscono 1 Colpo alla Coesione per ogni vertice di rotazione. Le unità Elefante, Schermagliatori, e BI e LI Tribali, per le loro formazioni molto aperte, non subiscono questa penalità. È possibile che un'unità paghi un costo alla coesione superiore al costo in MP per cambiare Direzione in tale terreno. Il terreno Difficoltoso incluse Bosco, Sconnesso, e qualsiasi tipo di Palude.

7.14 Cambio di Direzione per Reazione. Qualsiasi unità o gruppo di unità può cambiare Direzione di un vertice per Fase degli Ordini quando un'unità nemica le muove adiacente da un esagono non adiacente; questo include l'Avanzata Dopo il Combattimento (8.5). Non può farlo se è già in ZOC di un'altra unità nemica. Dopo aver cambiato Direzione, il possessore tira un dado e modifica quel DR della differenza +/- tra le MA dell'unità che sta muovendo e la MA dell'unità(e) stazionaria(e). Se il risultato è superiore del valore TQ dell'unità, assegnatele tanti colpi alla Coesione quanta è la differenza tra il valore TQ e il risultato, con un minimo di 1 Colpo alla Coesione, indipendentemente dal risultato del dado. L'unità inattiva può effettuare il Lancio di Reazione in Entrata (8.21) dopo il cambio di Direzione.

Eccezione: Le unità di cavalleria (ma non un gruppo con Antesignani) che cambiano Direzione in reazione al movimento di fanteria sono esentate dal tiro di dado precedente e cambiano Direzione senza effetti negativi. Per un gruppo con Antesignani, usate la MA della LI per determinare il modificatore al DR.

NOTA DI GIOCO: Le unità raggruppate controllano separatamente. L'artiglieria non ha Direzione, quindi non effettua mai questo controllo.

7.2 ZONE DI CONTROLLO

Le ZOC sono quegli esagoni, che non siano quello occupato, sui quali l'unità esercita il controllo, che limitano il movimento delle unità nemiche.

7.21 Gli Schermagliatori esercitano una ZOC nei loro esagoni di Fronte e Fianco. Se hanno terminato le munizioni (No Munizioni) *non* esercitano alcuna ZOC. Tutte le altre unità combattenti esercitano una ZOC nei loro esagoni Frontali – anche quelle che sono senza munizioni. Le unità in Rotta ed i comandanti non esercitano alcuna ZOC.

7.22 Le ZOC *non si* estendono in un esagono dove il movimento è proibito. Inoltre, *non* si estendono attraverso lati di esagono di fortificazione (11.22).

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

- È un'unità combattente che può ricevere un odine di movimento, ha almeno un esagono Frontale non occupato, e la sua MA è superiore a quella di tutte le unità nemiche che esercitano la ZOC su di essa; *oppure*:
- è il OC che dà 1 Ordine Individuale a se stesso; *oppure*:
- è un comandante che ha ricevuto 2 Ordini Individuali dal suo OC/SC.

Eccezione: La ZOC di un'unità nemica che non può fare Combattimento Ravvicinato viene ignorata per il punto #1.

NOTA DI GIOCO: L'eccezione sopra impedisce a tutti gli Schermagliatori (che sono unità da lancio a distanza) di bloccare le unità da dietro.

Un'unità che lascia una ZOC nemica può immediatamente entrare in un'altra ZOC nemica, ma allora cesserebbe il movimento per il resto di quella Fase degli Ordini.

7.24 Un'unità che inizia il segmento di Movimento e Lancio nella ZOC di un'unità nemica in gran parte delle situazioni non può cambiar Direzione. Un'unità può, comunque, usare sino a ½ della sua MA (arrotondando per eccesso) in cambi di Direzione *se valgono tutte queste condizioni*:

- l'unità si trova nella ZOC di *una sola* unità combattente nemica, *e*:
- non vi sono unità combattenti nemiche nella ZOC dell'unità, *e*:
- l'unità rimane nell'esagono durante il segmento di Movimento e Lancio; non può usare 7.23 punto #1 per lasciare la ZOC.

Eccezione: La ZOC di un'unità nemica che non può fare Combattimento Ravvicinato viene ignorata per il punto #1.

NOTA DELL'IDEATORE: Abbiamo un po' allentato la regola "mai cambiare Direzione in ZOC nemica" delle precedenti edizioni, consentendo ora ad un'unità non ingaggiata sul fronte o attaccata da più direzioni di girarsi ad affrontare gli attacchi da fianco/retro.

7.25 Se unità avversarie esercitano una ZOC nello stesso esagono, si considera che entrambe controllino quell'esagono.

7.3 REQUISITI DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO (ASSALTO)

Se un'unità combattente debba attaccare un'unità nemica dipende sia dal sul Tipo di unità sia se l'unità abbia mosso, il combattimento ravvicinato è più una questione di inerzia che di armamento

7.31 Nel segmento di Combattimento Ravvicinato, tutte le unità amiche "pesanti" – quelle il cui Tipo ha indicazione con una (+) sulla Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato – che hanno *mosso adiacente* ad un'unità nemica durante il segmento di Movimento e Lancio, devono attaccare in Combattimento Ravvicinato (Assaltare) tutte le unità nemiche nella loro ZOC. Tutte le altre unità "leggere" – senza (+) – che hanno mosso adiacente ad un'unità nemica durante il segmento di Movimento e Lancio *possono scegliere* di attaccare in Combattimento Ravvicinato tutte le unità nemiche nella loro ZOC nel successivo segmento di Combattimento Ravvicinato.

Eccezione: Le unità pesanti hanno l'opzione di attaccare in Combattimento Ravvicinato attraverso un alto di esagono di fortificazione, ma non sono obbligate a farlo.



7.32 Il giocatore che sta muovendo pone un segnalino "Assalto – Deve Controllare TQ" (qui a lato) sopra ciascuna unità che deve attaccare nel Combattimento Ravvicinato nel successivo segmento di Combattimento Ravvicinato, o che sceglie di attaccare nel Combattimento Ravvicinato (7.31). Questi segnalini sono posti nel momento in cui l'unità che sta muovendo muove adiacente, e prima di qualsiasi Lancio di Reazione, per indicare quali unità dovranno effettuare il controllo TQ Pre-Assalto (8.43).

ESEMPIO: Una Coorte di Cesare che muove adiacente ad una unità Coorte di Pompeo riceve un segnalino Assalto – Deve Controllare TQ *in quanto deve attaccare. Una unità di cavalleria Leggera numida che muove adiacente ad un'unità Coorte non è obbligata ad assaltare; comunque, il giocatore che sta muovendo deve indicare la sua decisione se farlo alla fine del suo movimento. Se desidera attaccare, pone un segnalino* Assalto – Deve Controllare TQ *sull'unità.*



7.33 Qualsiasi unità che riceve ordini di Lancio (solamente) o quelle semplicemente entro il Raggio di Comando del comandante attivato, e questo include Tribuni/Legati che ricevono ordine di emanare Comandi di Legione – possono scegliere di attaccare tutte le unità combattenti nemiche nelle loro ZOC. Queste unità ricevono un segnalino "Assalto – Non Deve Controllare TQ" (qui a lato) nel punto di Designazione del Combattimento Ravvicinato (8.41), ad indicare che stanno attaccando nel Combattimento ravvicinato ma non devono effettuare il controllo TQ Pre-Assalto. Vedere l'introduzione a 8.4.

Eccezioni:

- Gli Schermagliatori, Artiglieria, Fanteria Leggera Arcieri, e Cavalleria Leggera Arcieri non sono in grado di fare Combattimento Ravvicinato e non possono mai Attaccare nel Combattimento Ravvicinato.
- Le unità in Rotta e quelle in Colonna non possono mai Attaccare nel Combattimento Ravvicinato.

NOTA DI GIOCO: Quando si usa la regola dell'Ingaggio (10.5), i segnalini *Assalto – Non Deve Controllare TQ* sono necessari per le unità Ingaggiate entro il raggio del comandante attivato se quel comandante può comandare l'unità.

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: A differenza di *Cesare: La Guerra Civile* e *Cesare: Conquista della Gallia*, gli Schermagliatori e la Fanteria/Cavalleria Arcieri non possono più attaccare nel combattimento ravvicinato.

8.0 COMBATTIMENTO

Vi sono due tipi di combattimento: Lancio e Combattimento Ravvicinato (Assalto). Il Lancio avviene nel corso del movimento – o invece del – movimento, in qualsiasi punto durante il segmento di Movimento e Lancio di una Fase degli Ordini. Il Combattimento Ravvicinato (Assalto) avviene nel suo segmento, che si ha dopo che tutti gli ordini sono stati dati ed il movimento completato. Un'unità da lancio può partecipare ad entrambi i tipi di combattimento nella stessa Fase degli Ordini. Nel Combattimento Ravvicinato (Assalto), sono prese in considerazione il Tipo, Dimensione e Qualità della Truppa di un'unità, e gli effetti del combattimento sono Colpi alla Coesione, che possono causare la Rotta di un'unità.

8.1 IL LANCIO

NOTA STORICA: Le unità schermagliatori con capacità di lancio, con la loro TQ generalmente inferiore e suscettibilità all'assalto da parte di unità più pesanti, sembrano unità "deboli". Comunque, hanno tre abilità che le rendono alquanto utili: possono lanciare durante il movimento, possono usare il lancio di Soppressione & Dispersione, e molte di essere possono lanciare nello stesso momento durante la Fase degli Ausiliari. La loro efficacia in combattimento era comunque limitata per la mancanza di capacità di penetrazione – un problema che sarebbe durato sino alle invenzioni della balestra e dell'arco lungo gallese.

8.11 Le unità con Capacità di Lancio possono usare il Lancio. Vi sono sei quattro tipi di unità da lancio: Arcieri (A), Frombolieri (S), Giavellottisti (J), Ascia da Lancio (X), Dardi (D) e Artiglieria. Quando riceve un ordine, una singola unità da lancio può lanciare in qualsiasi momento prima, dopo o durante – o invece del – movimento. Se un'unità da lancio muove dal suo esagono, può lanciare solo se ha mosso "in avanti" (più vicina al bersaglio) immediatamente prima del lancio. Il lancio nel corso del movimento non costa MP. Ciascuna unità che riceve ordine può lanciare una sola volta per Fase degli Ordini.

Eccezione: La Fanteria Leggera Arcieri (LI Classe A) e le unità di Artiglieria possono muovere o lanciare, mai entrambe le cose nella stessa Fase degli Ordini. Le unità di Artiglieria non usano ordini per lanciare (9.15).

NOTA STORICA: Il giavellotto romano era il *pilum*; comunque, abbiamo mantenuto la parola "giavellotto" per varie ragioni.

ESEMPI: Un arciere montato può muovere di 4 esagoni in avanti, lanciare contro un nemico a 2 esagoni di distanza, e poi usare i suoi punti rimanenti per allontanarsi. Un fromboliere può muovere di 3 esagoni in avanti, lanciare a 2 esagoni, e poi proseguire il suo movimento allontanandosi. Comunque, una coorte, mentre potrebbe muovere in avanti e lanciare i suoi pila, non potrebbe allontanarsi in seguito in quanto il raggio del giavellotto è di 1 esagono e per lanciarlo dovrebbe solitamente arrivare in una ZOC nemica, dove deve cessare il movimento.

8.12 Il Lancio può avvenire quale risultato di un ordine (8.11, 8.3), o quale reazione alle azioni nemiche (Lancio di Reazione, 8.2), o entro una Ritirata Ordinata da parte di Arcieri Montati (6.55). Per il lancio dell'Artiglieria, vedere 9.15-9.16.

8.13 Un'unità da Lancio può lanciare contro una singola unità bersaglio che sia entro il suo Raggio di Lancio ed alla quale possa tracciare una Visuale (8.14) che si estenda dai suoi esagoni di Fronte e/o Fianco. Le unità da Lancio devono ciascuna lanciare individualmente; non possono combinare il lancio. Se vi è più di un'unità combattente nell'esagono bersaglio, quella sopra viene influenzata se subisce il lancio attraverso un esagono di Fronte o Fianco, mentre quella sotto viene influenzata se subisce il lancio attraverso un esagono di Retro.

8.14 Un'unità da lancio può lanciare solamente contro un'unità bersaglio nemica alla quale ha una Visuale (LOS) non ostruita. Una LOS viene calcolata tracciando un percorso di esagoni tra il centro dell'esagono dell'unità da lancio al centro dell'esagono dell'unità bersaglio, attraverso i lati di esagono di Fronte o Fianco dell'unità che lancia. La LOS viene bloccata da boschi ed unità combattenti, a meno che non siano in esagoni ad una elevazione inferiore rispetto sia a chi lancia che al bersaglio. La LOS viene bloccata anche se qualsiasi parte di un esagono di elevazione superiore si trova tra le due unità. Se la LOS corre lungo un lato di esagono tra esagoni bloccante/non bloccante, consideratela bloccata. Le unità da lancio, comunque, possono *sempre* lanciare in esagoni adiacenti.

Eccezioni:

- Se l'unità che lancia è un Arciere (Classe A), la LOS non viene bloccata da un'unità combattente se questa è più vicina all'unità che sta lanciando rispetto al bersaglio (a mezza via è considerato più vicino).
- Un'unità che lancia entro un campo/fortificazione adiacente ad un lato di esagono di fortificazione può lanciare e subire il lancio attraverso un lato di esagono di fortificazione.

8.15 Risoluzione del Lancio: La Tabella del Raggio e Risultati del Lancio (8.71) (MMRC) viene usata per determinare gli effetti del Lancio. Ogni unità da lancio ha una forza di lancio che varia col raggio, come indicato sulla tabella. Per ogni lancio, si tira un dado. Se il DR modificato è pari o inferiore alla forza dell'unità da lancio a quel raggio, allora il bersaglio subisce 1 Colpo alla Coesione (2 Colpi alla Coesione in alcuni casi). Se il DR è superiore, non si ha alcun effetto. Le modifiche al DR sono elencate nella MMRC. Tutti i DRM sono cumulativi a meno che non sia indicato diversamente nella tabella. Tutti gli effetti del combattimento con armi da lancio sono immediati e si applicano prima che qualsiasi altra unità muova/lanci. I DRM sono facili da comprendere, con l'eccezione seguente, la penalità del movimento non si applica ad un cambio di Direzione mentre si resta nell'esagono. Si applica al lancio di Soppressione & Dispersione.

NOTA DELL'IDEATORE: Come indicato sulla tabella, non vi sono penalità per i giavellottisti di fanteria che muovono, che usano il movimento per ottenere slancio per le loro armi. Se volete essere tecnici, giocate in modo che non ricevano la penalità solo se il movimento è in avanti.

8.16 Rifornimento di Armi da Lancio. Le unità con armi da lancio possono lanciare sino a quando non terminano le "munizioni". Ciascun tipo di arma diverso ha il suo livello di disponibilità:



- Gli Arcieri, Frombolieri e Schermi di Elefanti divengono "a Corto di Munizioni" (cioè ricevono un segnalino *Missile Low*) quando ottengono un DR *non modificato* di 9 nella risoluzione di qualsiasi lancio, a quel punto ponete il suddetto segnalino sull'unità, ad indicare che le resta un solo lancio.



- I Giavellottisti, che non siano le unità Coorte, divengono "a Corto di Munizioni" quando ottengono un DR *non modificato* di 6-9 nella risoluzione di qualsiasi lancio, a quel punto ponete il suddetto segnalino sull'unità, ad indicare che le resta un solo lancio.



- Le Coorti e le unità con Ascia da Lancio (tipo X) sono automaticamente senza munizioni la prima volta che lanciano. Ponete un segnalino *No Munizioni* sull'unità che lancia.
- Qualsiasi unità di *fanteria* giavellottisti coinvolta nel Combattimento Ravvicinato riceve automaticamente un segnalino No Munizioni alla fine del Combattimento Ravvicinato.



- Qualsiasi unità che lancia da *dentro* un campo/fortificazione contro un bersaglio *fuori* dal campo/fortificazione non termina mai le munizioni.

- Le unità di Cavalleria che lanciano Dardi non terminano mai le munizioni.
- Le unità di Artiglieria non terminano mai le munizioni.

Se qualsiasi unità a Corto di Munizioni lancia, girate quel segnalino dalla parte "Senza Munizioni" [*Missile No*] ad indicare che non vi sono più armi da lancio.

ESEMPIO: [Pharsalus]: I Frombolieri delle Baleari di Cesare sono a 2 esagoni di distanza da un esagono che contiene un'unità di cavalleria nemica. A raggio di 2 esagoni, la Forza di Lancio dei Frombolieri è 2. Il giocatore che tiene Cesare lancia contro un'unità di cavalleria di Pompeo, ottenendo 2. Questa subisce 1 Colpo alla Coesione. Se l'unità Frombolieri avesse mosso per arrivare entro il raggio e poi avesse ottenuto 2, il DRM +1 per il movimento avrebbe causato l'inefficacia del lancio. Se il giocatore di Cesare avesse tirato un 9, il lancio non avrebbe avuto effetto e si porrebbe un segnalino A Corto di Munizioni sull'unità Frombolieri.

NOTA DI GIOCO: Il grande numero di unità CO che lanciano una sola volta, particolarmente negli scenari della Guerra Civile, genererà un accumulo di segnalini mettendo in difficoltà anche il più generoso rifornimento di segnalini A Corto/No Munizioni. Invece di usare 8.16, considerate che le unità CO abbiano munizioni a meno che:

1) abbiano iniziato il segmento adiacenti ad un'unità nemica, oppure:
2) abbiano segnalino No Munizioni. Non viene però posto un tale segnalino quando un'unità lancia, ma piuttosto nel momento in cui l'unità non è più adiacente ad un'unità nemica. Un segnalino No Munizioni viene rimosso quando l'unità torna ancora adiacente ad un'unità nemica dopo che tutto il lancio è stato risolto (non è più necessario), oppure secondo la regola del rifornimento in 8.17 sotto.

In quei casi dove diventare adiacenti ad un'unità nemica non ha causato il Combattimento Ravvicinato o il lancio, usate un segnalino A Corto di Munizioni per indicare che l'unità ha munizioni anche se adiacente ad un'unità nemica.

8.17 Qualsiasi unità amica che è a Corto di Munizioni o Senza Munizioni può rimuovere detto segnalino durante il Segmento di Rifornimento della Fase di Rotta e Rifornimento (F/3), riportandola a piena capacità di lancio se:

- non è in ZOC nemica, *e*:
- non è entro il Raggio di Lancio e Visuale di un'unità nemica da lancio che abbia munizioni e sia in grado di lanciare.

8.18 Perdite dei Comandanti: Se vi è un comandante nell'esagono che subisce il lancio, ed il DR *non modificato* del lancio è uno "0", vi è la possibilità che il comandante sia colpito. Tirate ancora un dado. Se si ottiene 1-9, non accade nulla; se ottiene ancora uno "0" si ha una perdita. Vedere 4.83 per la risoluzione di questo evento.

8.2 LANCIO DI REAZIONE

Le unità da lancio possono lanciare quale reazione ad alcuni movimenti nemici in (Reazione in Entrata) e fuori da (Reazione in Ritirata) la loro ZOC, e contro unità nemiche che usano il Lancio contro di esse (Lancio di Risposta). Il paragrafo 8.2 non si applica alle unità di Artiglieria, che hanno le loro regole specifiche per il Lancio di Reazione; vedere 9.16.

8.21 Reazione in Entrata. Quando un'unità amica entra nella ZOC di un'unità da lancio nemica, e questo include per l'Avanzata dopo il Combattimento (8.5), quell'unità da lancio nemica può lanciare contro l'unità che entra (raggio: 1 esagono) prima che abbia luogo altro movimento o lancio amici. Tutti gli effetti del lancio si applicano immediatamente. Le unità che tentano un cambio di Direzione per Reazione (7.14) possono lanciare se l'unità che lo causa è nella loro ZOC.

***Eccezione**: Quando unità amiche stanno muovendo quale risultato di un comando di Legione o di Linea, tutto il movimento viene completato prima che abbia luogo il Lancio in Entrata, e tutto il Lancio di Entrata avviene prima di qualsiasi lancio da parte delle unità che hanno mosso. Un'unità che reagisce può lanciare contro una sola delle unità nella Linea che entra nella sua ZOC.*

8.22 Reazione in Ritirata. Quando un'unità amica lascia la ZOC di un'unità da lancio nemica, quell'unità da lancio, se ha raggio di lancio di 2 o più esagoni, può lanciare contro l'unità in movimento. Qualsiasi risultato si applica prima che l'unità muova. Il Lancio di Reazione in Ritirata avviene sempre ad un raggio di 2 esagoni.

***Eccezione**: Le unità in Rotta che svolgono il loro iniziale movimento di rotta (10.22) non causano il Lancio di Reazione in Ritirata.*

8.23 Lancio di Risposta: Qualsiasi unità inattiva che subisce il lancio, può lanciare contro l'unità nemica che le ha lanciato contro, dopo la risoluzione del lancio dell'unità attiva. Il lancio di Risposta non è simultaneo. Il giocatore inattivo non può usare il Lancio di Risposta se ha usato il Lancio di Reazione in Entrata contro la stessa unità che sta lanciando.

8.24 Il Lancio di Reazione non richiede un ordine; richiede che le unità da lancio abbiano sufficienti munizioni disponibili per lanciare. Un'unità può effettuare il Lancio di Reazione un qualsiasi numero di volte durante il movimento nemico. Vedere 6.55 per un'eccezione.

8.25 L'unico momento in cui gli Schermi di Elefanti possono lanciare è nel Lancio di Reazione (di qualsiasi tipo).

8.3 SOPPRESSIONE & DISPERSIONE

NOTA STORICA: Questa è la tattica principale delle unità del tipo Cavalleria Leggera, Fanteria Leggera e Schermagliatori.

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: Le regole della Soppressione & Dispersione (H & D) hanno il loro paragrafo qui assieme alle regole principali sul lancio, compreso un esempio completo.

8.31 Gli Schermagliatori (SK) e la Fanteria Leggera (LI) dotati di armi da lancio possono usare il lancio di Soppressione & Dispersione (H&D) contro qualsiasi unità nemica che ha Capacità di Movimento (MA) *pari o inferiore*. La Cavalleria Leggera (LC) dotata di armi da lancio può usare la Soppressione & Dispersione (H&D) contro qualsiasi unità nemica che ha una MA *inferiore*. Il lancio H&D impone un ordine di movimento, è movimento per i modificatori al lancio, e consuma tutta la MA dell'unità.

Eccezioni:

• Gli Schermagliatori e la Fanteria Leggera Arcieri (Classe A) non possono usare il lancio H&D.
• La Cavalleria Leggera (di tutte le classi di armi da lancio) non può usare la H&D contro gli Schermagliatori.

8.32 Per usare H&D, la Cavalleria Leggera (LC) deve essere entro 4 esagoni, ed i tipi fanteria entro 2 esagoni da, *ma non adiacenti* a, il bersaglio e non possono essere in ZOC nemica. L'unità deve avere LOS al bersaglio ed essere in grado di tracciare un percorso di esagoni attraverso i propri esagoni Frontali (solamente) privo di unità nemiche e ZOC nemiche a meno che quella ZOC sia adiacente al bersaglio. Il percorso non può essere tracciato attraverso un esagono intransitabile, un esagono di Terreno Sconnesso, o in alto/in basso da un lato di esagono per più di 1 livello di cambio di elevazione. Può attraversare un ruscello.

8.33 Se l'unità soddisfa i requisiti in 8.32, può lanciare contro il bersaglio scelto. La procedura è:

- Annotate quale unità usa H&D, poi
- Annotate il bersaglio, come sopra indicato, poi
- Lanciate considerando una distanza di un esagono. Questo è un attacco in movimento.

Il bersaglio può fare il cambio di Direzione (7.14). Il bersaglio e qualsiasi altra unità amica possono usare il Lancio di Reazione in Entrata (8.21) se il percorso viene tracciato attraverso un esagono adiacente entro il suo arco di tiro (8.13). Comunque, tutto il lancio è trattato come simultaneo in questa situazione. Tutto questo accade senza muovere fisicamente l'unità. Comunque, l'unità sta spendendo MP quindi sta muovendo per la regola 6.13.

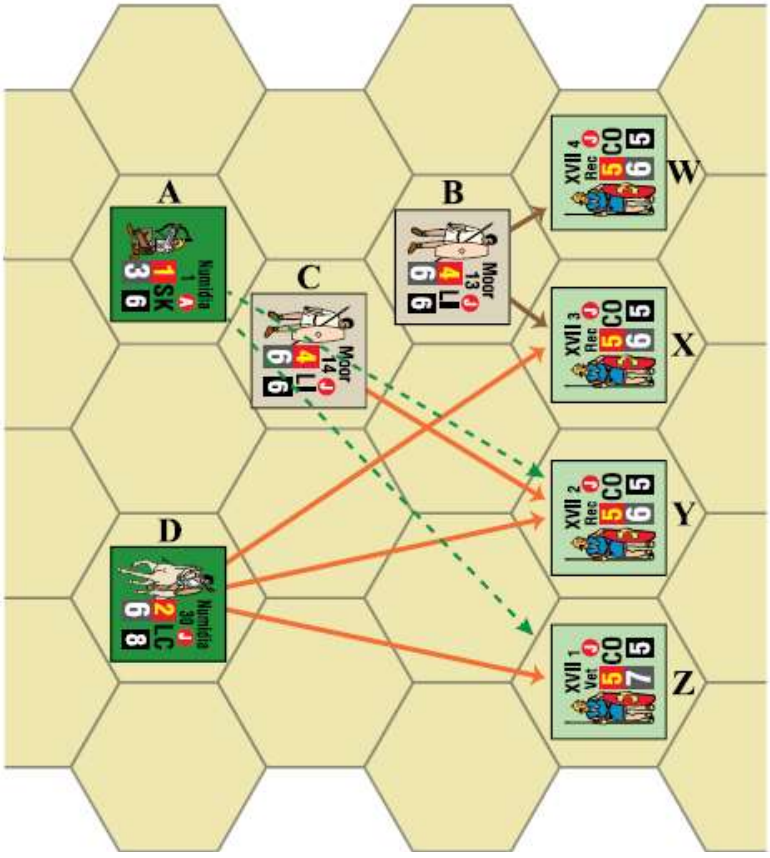
NOTA DELL'IDEATORE. In effetti l'unità muove (verso il bersaglio e poi ritorna indietro). Questa regola simula la capacità di queste unità di avvicinarsi al nemico (circa 30 iarde), lanciare, poi ritirarsi velocemente senza essere coinvolte nel combattimento ravvicinato.

8.34 La Cavalleria Leggera può usare le tattiche H&D contro gli Elefanti, sebbene vi siano restrizioni (9.95). Pertanto, il lancio H&D della cavalleria non è consentito attraverso un esagono Frontale dell'Elefante.

8.35 La Fanteria Leggera (LI) – non Sk o cavalleria – può essere bloccata quando usa il lancio H&D da difensori che muovono rapidamente. Quando la LI effettua la H&D, l'avversario può tentare di ottenere il contatto con l'unità che lancia. Per poterlo fare, il lancio deve avvenire attraverso gli esagoni Frontali del bersaglio, determinati dopo qualsiasi Cambio di Direzione per Reazione. Il difensore effettua il tentativo, invece di usare il Lancio di Reazione se disponibile, dopo che il giocatore attaccante ha risolto il lancio della propria unità. Tira il dado applicando il DRM +1 se l'unità che reagisce ha TQ superiore dell'unità che sta lanciando:

- Se il DR modificato è superiore alla MA dell'unità che sta lanciando, questa deve muovere in avanti adiacente al bersaglio senza cambiare Direzione.
- Se il DR modificato è pari o inferiore, l'unità difendente deve invece muovere di 1 esagono verso l'unità che sta lanciando senza cambiare Direzione. Se l'unità che sta lanciando ha un esagono vuoto sul suo Retro, può ritirarsi in quell'esagono mantenendo il suo Direzione corrente.

Se il bersaglio è un gruppo, solo l'unità sopra verifica e viene influenzata dal punto #2, quella sotto non fa nulla. La disponibilità di munizioni non ha rilevanza per effettuare il tentativo.



*ESEMPIO: (Cirta) ~ L'Arciere numida **A** può lanciare contro le unità romane **Y** e **Z** (frecce tratteggiate). Il raggio è 3 e 4 esagoni rispettivamente. Dal momento che **A** è un arciere, può lanciare oltre l'unità Moor LI **C** in quanto quell'unità che potenzialmente bloccherebbe è più vicina all'unità arcieri dei bersagli. L'unità Moor LI **B** blocca il lancio di **A** contro **W** e **X** in quanto **B** è più vicina a quei bersagli rispetto all'arciere.*

*L'unità Moor LI **B** può lanciare contro l'unità romana **W** o **X** ad un raggio di 1 esagono. L'unità romana che subisce il lancio può fare il Lancio di Risposta ad un raggio di 1 esagono dopo la risoluzione del lancio di **B**. L'altra non ha opportunità di Lancio di Reazione.*
*L'unità Moor LI **C** non ha bersagli entro il raggio per il normale lancio, ma può usare il lancio H&D da un raggio di 2 esagoni (freccia arancione).*
***C** non ha LOS all'unità romana **X** in quanto la LOS corre lungo un lato di esagono tra esagoni bloccante/non bloccante. **C** non ha una LOS e percorso libero all'unità romana **Y** quindi può usare il lancio H&D risolto al raggio di 1 esagono. Notate che i giavellottisti non sono penalizzati per muovere. Sia **X** che **Y** possono usare il Lancio di Reazione in Entrata al raggio di 1 esagono contro il lancio H&D , ma il lancio è considerato simultaneo a differenza di venire risolto prima.*
*L'unità romana **Y** può, invece di usare il Lancio di Reazione, tentare di fermare la LI Moor. L'unità romana ha la stessa TQ dell'unità che sta lanciando, quindi non vi sono DRM. Un risultato modificato di 6 o più obbligherà **C** a muovere adiacente ad **Y,** altrimenti **Y** dovrà muovere adiacente a **C**, nel qual caso **C** può ritirarsi di 1 esagono in quanto ha un esagono di retro vuoto accanto ad **A**.*
*La LC Numidia **D** non ha bersagli entro il raggio per il normale lancio, ma tutte le unità romane sono entro il raggio di 4 esagoni per il lancio H&D.*
*Comunque, la LOS di **D** ed il suo percorso all'unità romana **W** sono bloccati da unità amiche. **D** ha una LOS e percorso aperti alle unità romane **X, Y,** e **Z** (frecce arancioni). Il lancio di **D** contro qualsiasi dei bersagli avverrebbe ad un raggio di 1 esagono, con DRM +1 in quanto la LC Numidia è montata ed è considerata muovere per il lancio H&D. Attaccare **Z** è vantaggioso in quanto **D** può tracciare un percorso tale che solo l'unità bersaglio può fare il lancio di reazione. Un attacco contro **X** o **Y** attirerebbe un lancio di reazione aggiuntivo da **Y** o **Z**. Qualsiasi unità romana scelta come bersaglio può usare il Lancio di Reazione in Entrata quale risposta.*

8.4 COMBATTIMENTO RAVVICINATO (ASSALTO)

NOTA DELL'IDEATORE: Questo capitolo è il cuore del gioco, pertanto gli abbiamo dedicato un suo spazio in questa nuova edizione del regolamento. È più lungo e dettagliato degli altri capitoli e può, a prima lettura, sembrare alquanto complesso. Non scoraggiatevi: nel giocare, gran parte dei meccanismi divengono ovvii e, dopo alcune prove, la risoluzione del combattimento ravvicinato diverrà molto più agevole. Abbiamo incluso un esempio di gioco al termine del capitolo per illustrare i punti chiave.
NOTA DI GIOCO: Il sistema del Combattimento Ravvicinato (o Assalto, termine che usiamo in modo intercambiabile nelle regole) si basa sull'interazione dei tipi di armi, protezione di corazzatura, dimensione, angolo di attacco e qualità della truppa per dare un singolo risultato. Mentre nessun fattore è trascurabile, il valore sui cui porre la massima attenzione è la TQ, in quanto quel valore determina la capacità di un'unità di sopportare i rigori del guerreggiare antico, scudo contro scudo.

PROCEDURA:
Il Combattimento Ravvicinato avviene nel segmento del Combattimento Ravvicinato. Il Combattimento Ravvicinato fa parte della Fase degli Ordini di un comandante, e tutto il Combattimento Ravvicinato causato da quel comandante viene risolto prima che il comandante successivo possa essere attivato o di aver tentato il Momentum.
IMPORTANTE: Ciascun Combattimento Ravvicinato viene effettuato come una serie di punti svolti nella sequenza indicata per tutte le unità che partecipano al Combattimento Ravvicinato – prima che il punto successivo del Combattimento Ravvicinato venga effettuato. Pertanto, il punto "8.43" viene completato per tutte le unità coinvolte, seguito dal punto "8.44" per tutte le unità coinvolte, ecc.
NOTA DI GIOCO: Vi suggeriamo di svolgere ciascun punto separato da sinistra a destra, lungo la mappa. I giocatori possono comunque usare qualsiasi sistema desiderino per indicare cioè che è accaduto lungo le linee di attacco.
NOTA DI GIOCO: Sarebbe più semplice risolvere ciascun combattimento separato come "unico". Questo però creerebbe un tipo di effetto "blitzkrieg", dove l'attaccante sceglie quali attacchi desidera portare per primi in modo da ottenere "sfondamenti". Nonostante la sua semplicità, questo sarebbe così lontano dalla realtà da rendere il sistema – ed il gioco – inaccurato. In ogni caso i Combattimenti Ravvicinati isolati possono essere risolti a parte, se il farlo non influenza altri attacchi.

8.41 Designazione del Combattimento Ravvicinato. Ponete segnalini "Assalto – no Controllo TQ" [*Shock – No TQ Check*] sulle unità che non stanno muovendo e che hanno scelto di fare il Combattimento Ravvicinato secondo 7.33 (le unità che hanno mosso avranno già segnalini "Assalto – Deve Controllare la TQ" [*Shock – Must Check TQ*]). Solo quelle unità con segnalini di Assalto possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato.
8.42 La Procedura Base Pre-Combattimento Ravvicinato (Pre-Assalto). Le unità che attaccano nel Combattimento Ravvicinato devono attaccare tutte le unità nella loro ZOC, a meno che quell'unità difendente venga attaccata da un'altra unità amica nel Segmento di Combattimento Ravvicinato corrente. L'attaccante designa quali unità saranno coinvolte in ogni singola risoluzione del combattimento, entro le restrizioni che seguono:

- Un'unità può attaccare una sola volta per segmento di Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità difendente può essere attaccata nel Combattimento Ravvicinato una sola volta per segmento di Combattimento Ravvicinato.
- Un'unità amica può attaccare più di un'unità, sempre che i difensori siano tutti nella ZOC dell'unità attaccante.
- Un'unità attaccante non può dividere le sue capacità di attacco, sebbene due (o più) unità possano combinarsi per attaccare un difensore.
- Se più di un'unità si sta difendendo e/o attaccando, sommate le Dimensioni.
- Le unità raggruppate devono attaccare in Combattimento Ravvicinato lo stesso esagono.

A parte le restrizioni sopra indicate, l'attaccante può suddividere i suoi attacchi tra le sue unità come desidera.
ESEMPIO: [Pharsalus] Un'unità di cavalleria RC di Pompeo in 2419 muove adiacente ad un fromboliere delle Baleari in 2518. Sfortunatamente per il povero fromboliere, vi è anche una RC romana in 2618 che si trova entro il raggio dal comandante attivo. Il

giocatore romano può combinare le due unità di cavalleria nell'attacco se la RC ferma riceve un segnalino di Assalto, o far attaccare l'altra cavalleria (che deve farlo) da sola e non far fare nulla alla RC adiacente.

RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO:

Una Panoramica della Procedura di Risoluzione del Combattimento Ravvicinato.

I paragrafi da 8.43 al 8.47 sono descrizioni della sequenza e la procedura usata per risolvere il Combattimento Ravvicinato. Le fasi sono:

1. Le unità attaccanti con segnalino Assalto – Deve Controllare la TQ ed i loro difensori effettuano un controllo TQ Pre-Assalto (8.43).
2. Verifica di eventuali Perdite di comandanti (8.44).
3. Usare la Tabella dello Scontro per determinare la colonna della Tabella del Combattimento Ravvicinato da usare (8.45).
4. Determinare se il terreno, i comandanti e/o la forza relativa e capacità delle unità hanno qualche effetto (8.46).
5. Risolvere il Combattimento Ravvicinato usando la Tabella del Combattimento Ravvicinato (8.46).
6. Controllare per la Rotta (8.47).

8.43 La Carica. Tutte le unità con un segnalino di "Assalto – Deve Controllare la TQ" [*Shock – Must Check TQ*] *ed* i loro bersagli effettuano un Controllo TQ Pre-Assalto. Le unità attaccanti che hanno un segnalino di "Assalto – no Controllo TQ" [*Shock – No TQ Check*] – *ed* i loro difensori – *non* effettuano questo Controllo TQ. Se un'unità deve essere attaccata da entrambi i tipi di unità (con controllo TQ e senza), il difensore deve controllare la TQ.

Le seguenti unità non effettuano un Controllo TQ Pre-Assalto:

- Qualsiasi unità non-Schermagliatore che attacca un'unità Schermagliatore (SK);
- Qualsiasi unità che attacca un'unità in Rotta;
- Le Coorti Classe Vet e Rec attaccate frontalmente da Fanteria Leggera (LI).

Se il tiro di dado è *superiore* alla TQ dell'unità, essa subisce un numero di Colpi alla Coesione pari alla differenza tra il tiro di dado e la sua TQ:

- Se un'unità *difendente* ha accumulato Colpi alla Coesione pari o superiori al suo Valore TQ, va immediatamente in Rotta secondo 10.2. Un'unità attaccante deve avanzare nell'esagono lasciato libero secondo 8.5 a meno che non sia nella ZOC di un'unità nemica.
- Se un'unità *attaccante* ha accumulato Colpi alla Coesione pari o superiori al suo valore TQ, va immediatamente in Rotta secondo 10.21; i difensori non avanzano.
- Se *tutte le unità attaccanti e difendenti* coinvolte nello stesso combattimento andrebbero in Rotta a causa dei loro controlli TQ, usate la procedura in 10.15 per determinare quale unità va in rotta.

Dopo tutti i controlli TQ Pre-Assalto, se almeno un attaccante ed un difensore nello stesso combattimento non sono andati in rotta, passate al punto successivo.

8.44 Combattimento Ravvicinato e Comandanti: Usate la procedura in 4.83 per determinare se qualsiasi comandante raggruppato con le unità combattenti coinvolte subisce una perdita. Si usa il Carisma del comandante come DRM (in bene o in male) indipendentemente dall'esito.

8.45 Lo Scontro: Si consulta ora la Tabella dello Scontro (8.73). Incrociate il Tipo di unità attaccante con il Tipo di unità difendente e la sua Direzione relativamente all'attaccante per determinare quale colonna sulla CRT del Combattimento Ravvicinato (prima delle modifiche) si usa per risolvere il combattimento. Se vi è più di un Tipo di unità difendente, è il difensore a scegliere quale tipo usa per la determinazione. Similmente, se vi è più di un'unità attaccante, l'attaccante sceglie l'unità attaccante da usare per Tipo ed angolo di attacco. Le unità che non sono in grado di fare Combattimento Ravvicinato e che difendono assieme ad unità in grado di farlo non possono essere scelte.

ESEMPIO #1: Una Coorte Recluta che attacca un'unità di Fanteria Leggera frontalmente usa la Colonna "9" sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato (prima di qualsiasi modifica).

ESEMPIO #2: Un'unità Coorte Veterana sta attaccando due unità nello stesso momento: una fanteria Barbara (attraverso il suo fianco) ed una fanteria leggera Barbara (frontalmente). Il difensore può scegliere il tipo di unità; sceglie la Fanteria Leggera, anche se è un'unità più debole. Perché? Prima, usando la Tabella dello Scontro, notiamo che designare la fanteria Barbara sul fianco produce una colonna "12" sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato, mentre un attacco frontale contro la fanteria leggera Barbara produce una colonna "8". E, indipendentemente dalla scelta del difensore, l'attaccante ha Superiorità in Attacco, o per il tipo (CO Vet contro LI) o per la posizione (attaccare la BI sul fianco).

ESEMPIO #3: Una Coorte romana Recluta viene attaccata da due unità numide – una Fanteria Leggera del fronte, ed una Cavalleria Leggera dal retro. Il giocatore numida usa la "LC che attacca la CO Rec dal retro" per ottenere la più vantaggiosa colonna 11 e la Superiorità di Posizione per l'attacco dal retro, annullando qualsiasi beneficio potenziale che la Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato se la coorte avesse armi da lancio.

8.46 La Lotta Corpo a Corpo. I giocatori determinano ora gli effetti di eventuali vantaggi delle due parti e poi risolvono il combattimento ravvicinato.

PUNTO 1. Determinazione della Superiorità. Vi sono due tipi di Superiorità: di Posizione e di Sistema d'Armi.

Una parte o l'altra può (non deve) ottenere la superiorità, come: Superiorità in Attacco (AS) o Superiorità in Difesa (DS). I giocatori determinano la Superiorità usando la Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato (8.72). In molti casi vi è No Superiorità. La Superiorità si determina come segue:

(A) Superiorità di Posizione: L'unità attaccante generalmente ha Superiorità di Posizione se il suo attacco è portato attraverso un esagono di Fianco o Retro di un'unità difendente. Comunque, l'unità che il giocatore attaccante usa per determinare la superiorità

di posizione deve essere anche quella usata per determinare la colonna del Combattimento Ravvicinato sulla Tabella dello Scontro secondo 8.45. Un attacco non ottiene la Superiorità di Posizione quando:

- Un'unità Schermagliatori viene attaccata attraverso un esagono di Fianco, *oppure*:
- Un'unità di Cavalleria attacca un'unità Elefanti; *oppure*:
- L'unità attaccante si trova nella ZOC di un'unità nemica in grado di fare Combattimento Ravvicinato che è nell'esagono di Fronte o Fianco dell'attaccante.

Nelle situazioni sopra, la Superiorità verrà determinata dal Sistema d'Armi (8.46 #1 B sotto).
Se l'attaccante ha Superiorità di Posizione, ottiene la Superiorità in Attacco (AS) per quel combattimento.
(B) Superiorità di Sistema d'Armi: Se non si ottiene la Superiorità di Posizione, le unità avversarie controllano la relazione tra la classe del loro armamento (vedere Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato, 8.72) per determinare se un sistema d'armi è superiore (o AS o DS) rispetto all'altro. Se più di un'unità delle due parti è coinvolta nel combattimento, si usano le unità scelte in 8.45 per il confronto.

NOTA DI GIOCO: Sono possibili molti tipi diversi di permutazioni e combinazione, in termini di tipi di unità ed angoli di attacco multipli. I due precetti sopra esposti dovrebbero comprendere virtualmente tutte queste possibilità. Se non le comprendono, cercate di ottenere un risultato che meglio si adatti ai principi generali**.**

PUNTO 2. Determinazione del Rapporto di Differenza Dimensionale. Confrontate i punti Dimensione totali delle unità attaccanti e confrontatelo con quello delle unità difendenti. Per ogni livello di Differenza Dimensionale (SDR) *superiore ad* 1-1 che un'unità ha, ottiene lo spostamento di una colonna a suo favore sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato. L'attaccante sposta a destra, il difensore a sinistra. Portate tutti i rapporti di forza a # -1 (oppure 1 - #) arrotondando come segue:

- Se qualsiasi attaccante *ha mosso* adiacente per effettuare il combattimento ravvicinato, arrotondate a favore dell'attaccante. Quindi un'unità di Dimensione 5 che ne attacca una di dimensione 4 è 2-1; un 4-5 è 1-1 ed un 2-5 un 1-2.
- Se nessun attaccante ha mosso adiacente, arrotondate a favore del difensore. Quindi un'unità di Dimensione 5 che ne attacca una di dimensione 4 è 1-1, ed un 4-5 è 1-2.

Il SRD viene ignorato nelle situazioni seguenti:

- Unità Elefante coinvolte in un combattimento con unità *non Elefante.*
- In qualsiasi combattimento dove tutti i difensori sono Schermagliatori.

NOTA DELL'IDEATORE: Le regole dell'arrotondamento riflettono il vantaggio del momentum.

PUNTO 3. Spostamenti di Colonna e Risoluzione. Per risolvere il combattimento ravvicinato, l'attaccante parte dalla colonna base della Tabella del Combattimento Ravvicinato (8.74) e modifica quella colonna per qualsiasi SRD, effetti dell'unità, e/o effetti del terreno (tutti elencati nella tabella). Tira poi un dado, modificando il risultato a seconda del Valore di Carisma di uno qualsiasi dei suoi comandanti coinvolti nel Combattimento Ravvicinato, e sottraendo il Valore di Carisma di un qualsiasi comandante difendente coinvolto (a scelta del difensore). Se un comandante è stato ucciso (4.83), quella parte subisce un modificatore al tiro di dado inverso pari al Valore di Carisma del comandante ucciso.
ESEMPIO: Se Pompeo guida gli attaccanti, il modificatore al tiro di dado è +3. Se Ariovistus viene ucciso mentre guida un attacco, il modificatore al tiro di dado è -4.

PUNTO 4: Applicare i Risultati. I risultati della Tabella del Combattimento Ravvicinato sono Colpi alla Coesione sia per l'attaccante che per il difensore. Il numero tra parentesi è per il difensore. I Colpi alla Coesione risultanti sono modificati come segue:

- Se l'attaccante era superiore (AS), raddoppiate (2x) il risultato del difensore.
- Se il difensore era superiore (DS), triplicate (3x) il risultato dell'attaccante.
- Se il difensore è uno Schermagliatore, dimezzate (½, arrotondato per difetto) i colpi dell'attaccante con risultato massimo di 1 Colpo.
- Se l'attaccante è un'unità di Cavalleria Leggera ed il difensore è un'unità di Fanteria "Pesante" (cioè ha una (+) sulla Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato), dimezzate (½, arrotondato per difetto) i colpi del difensore. Questa riduzione non si applica se il difensore va in Rotta ed è cumulativa con il punto #1.

Se più di un'unità (dello stesso giocatore) è stata coinvolta nel combattimento, i Colpi alla Coesione sono distribuiti come per 10.13.

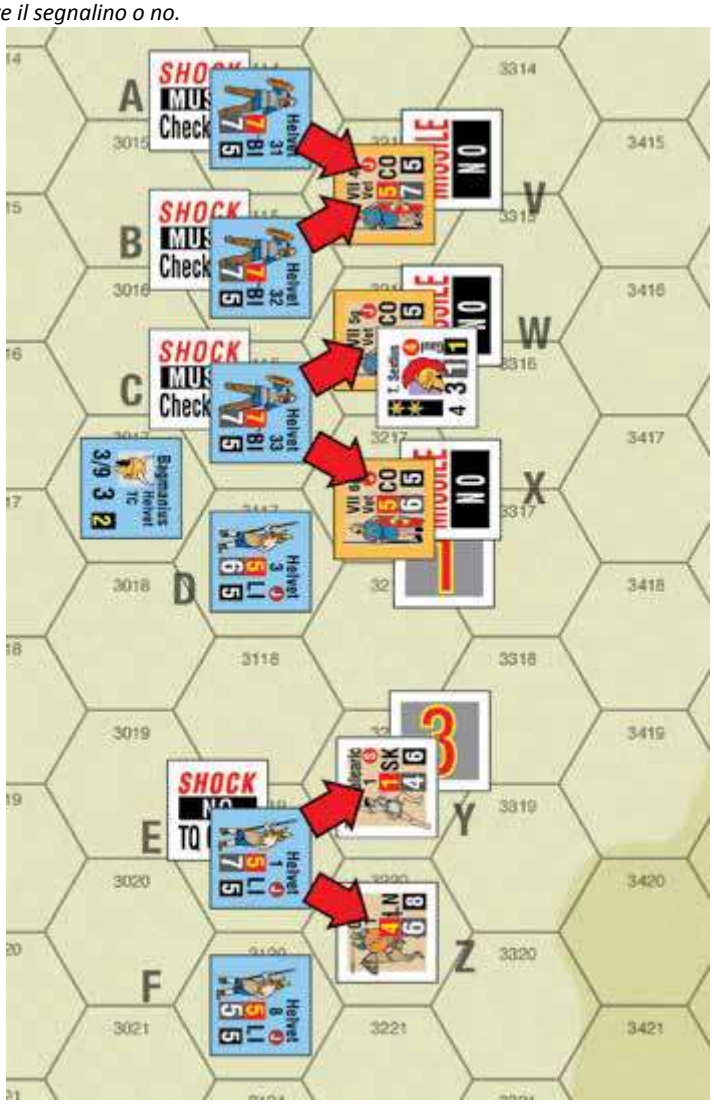
8.47 Il Crollo: I giocatori determinano ora quali tra le unità coinvolte nel Combattimento Ravvicinato andranno in rotta, svolgendo questi punti *nell'ordine esposto*:

1. Tutte le unità che hanno subito Colpi alla Coesione pari o superiori alla loro TQ vanno in Rotta (10.21). Se *tutte* le unità in un dato Combattimento Ravvicinato andrebbero in rotta, usate prima 10.15 per determinare quali unità vanno in rotta. Se entrambi i giocatori hanno unità che vanno in rotta nello stesso combattimento, il difensore va in rotta per primo.
2. Poi i giocatori tirano un dado per ciascuna delle loro unità coinvolte che hanno Colpi alla Coesione di uno inferiori alla loro TQ (TQ meno 1) e che sono in ZOC nemica. Se il risultato è pari o inferiore alla TQ dell'unità, rimuovete (1) dei Colpi alla Coesione. Se superiore, l'unità va in rotta (10.2).
3. Le unità attaccanti che devono avanzare (8.5) lo fanno ora. Le unità di cavalleria attaccanti che hanno mandato in rotta/eliminato unità nemiche verificano invece l'Inseguimento di Cavalleria (8.6). Quando si usa la regola opzionale dell'Ingaggio (10.5), rimuovete i segnalini Ingaggiato da qualsiasi unità che effettua movimento di rotta o che avanza. Se tutte le unità difendenti o tutte quelle attaccanti fanno movimento di rotta, avanzano, o sono state eliminate, rimuovete tutti i segnalini Ingaggiato dalle unità coinvolte dell'altra parte. Se sia gli attaccanti che i difensori hanno unità che sono rimaste nei loro esagoni, ponete (o mantenete) i segnalini Ingaggiato su queste unità.

NOTA DI GIOCO: E' importante che i punti del Crollo siano effettuati nell'ordine esposto in modo che le unità in rotta si siano allontanate prima di effettuare i controlli TQ, con qualsiasi movimento di rotta risultante da questi controlli TQ effettuato prima di qualsiasi avanzata o inseguimento. Se vi è un gran numero di combattimenti, può essere utile indicare le unità in rotta che potrebbero essere inseguite con un segnalino Mosso.

ESEMPIO COMPLETO DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO — [BIBRACTE]:

Designazione del Combattimento Ravvicinato: *Le unità Helvetii da **A** a **D** hanno mosso nei loro esagoni per attaccare la linea di tre coorti romane. Dal momento che le BI Helvetii (da **A** a **C**) sono di tipo pesante ed hanno mosso adiacenti ad unità nemiche da un esagono non adiacente, ricevono tutte un segnalino Assalto – Deve Controllare la TQ. Per la LI Helvetii **D**, un'unità di tipo leggero, il giocatore ha l'opzione di porre il segnalino o no.*

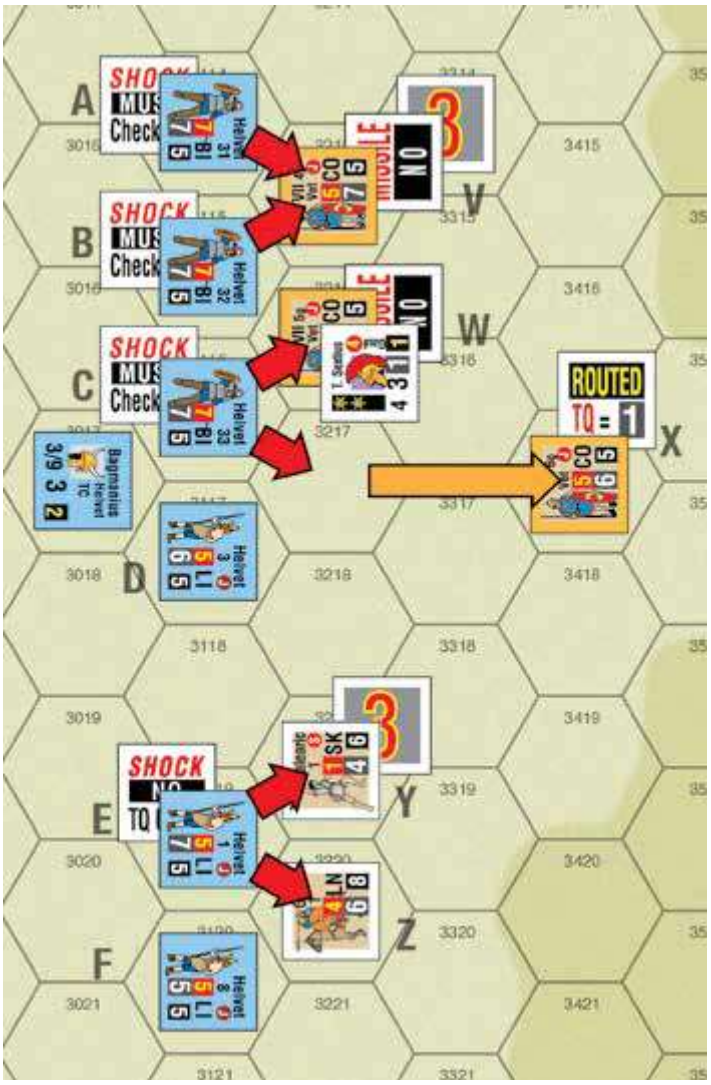


Designazione del Combattimento Ravvicinato

Designazione del Combattimento Ravvicinato

*Dal momento che la LI è surclassata da una coorte Veterana, il giocatore degli Helvetii sceglie di non porre un segnalino, quindi l'unità **D** non verrà coinvolta nel combattimento ravvicinato. La LI **D**, comunque, ha lanciato causando 1 Colpo alla CO **X**. Quando il gioco passa al segmento di Combattimento Ravvicinato, il giocatore degli Helvetii può usare Bagmanius per consentire ad altre unità entro il suo raggio di comando di attaccare nel Combattimento Ravvicinato. La più vicina delle due, la LI Helvetii **E**, può farlo quindi il giocatore decide di farle attaccare e riceve un segnalino Assalto – No Controllo TQ. La LI Helvetii **F** è fuori dal raggio degli Ordini del comandante quindi non verrà coinvolta in questo segmento di Combattimento Ravvicinato.*

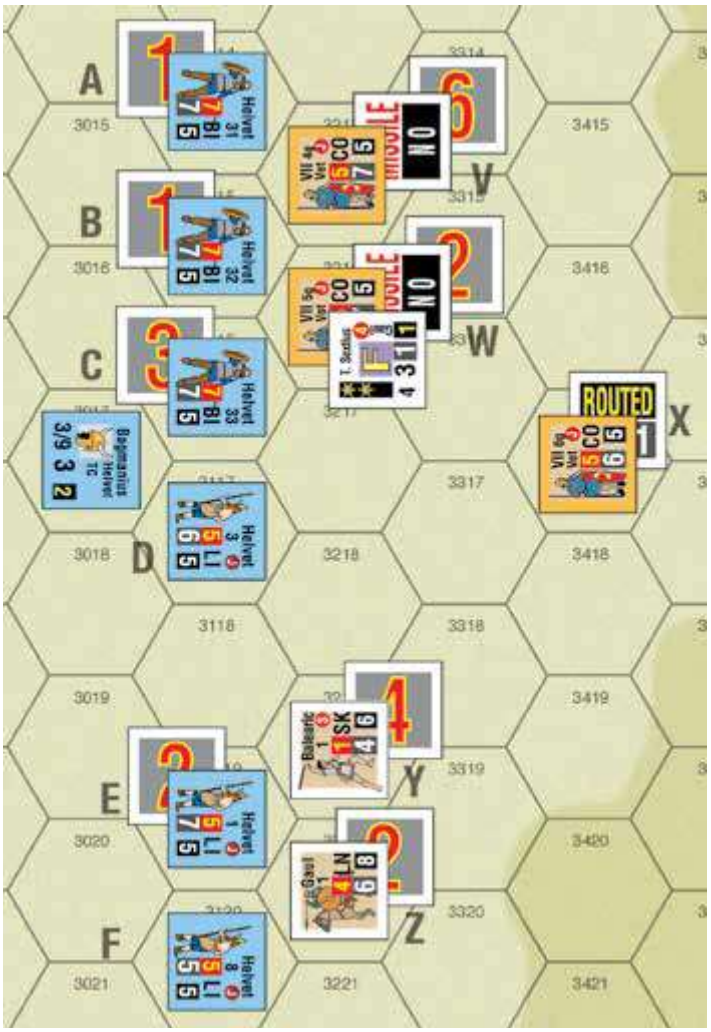
Procedura Pre- Combattimento Ravvicinato: *Il giocatore degli Helvetii deve assegnare i suoi attacchi. Le BI **A** e **B** attaccano la CO romana **V**, mentre la BI **C** attacca le CO **W** e **X**. Dal momento che il giocatore degli Helvetii ha deciso di non attaccare con la LI **D**, questa rimane a guardare l'azione. La LI **E** deve attaccare sia il SK romano **Y** che la LN **Z**. La LI **F** non è di aiuto dal momento che il giocatore degli Helvetii non è stato in grado di porre un segnalino Combattimento Ravvicinato su di essa, quindi anch'essa fa da spettatore.*



La Carica

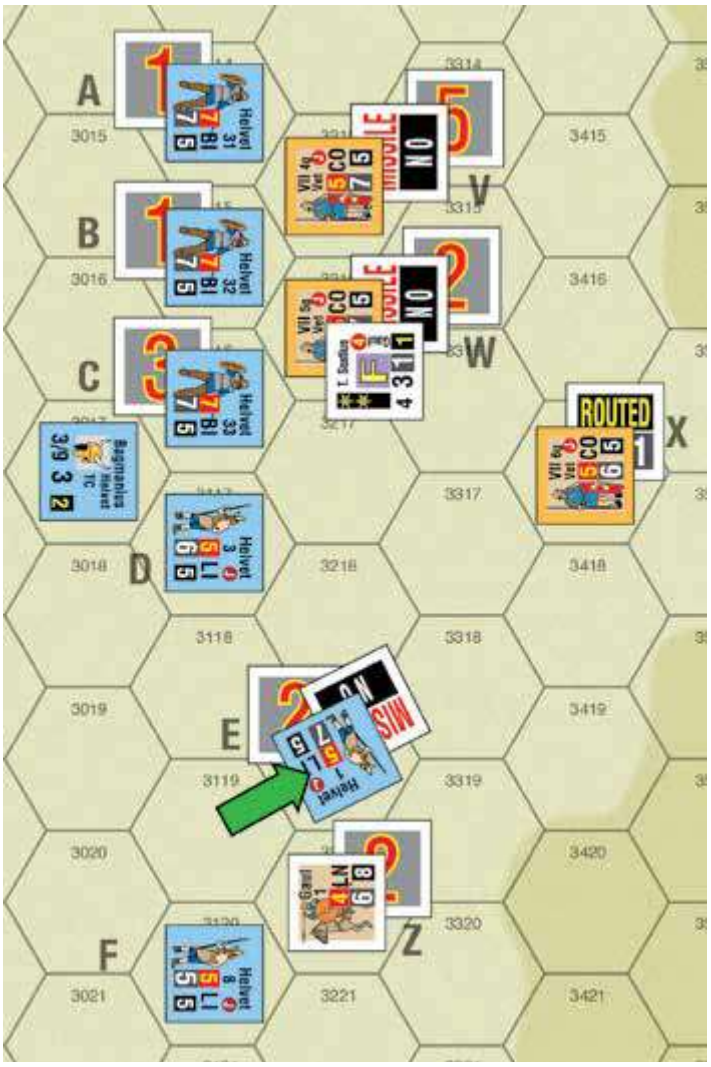
La Carica: *I giocatori effettuano ora Controlli TQ Pre- Combattimento Ravvicinato per le unità attaccanti con segnalino Assalto – Deve Controllare la TQ e per i difensori di questi attacchi. Gli Helvetii hanno la Ferocia dei Barbari quindi ricevono un DRM -1 per ogni controllo, mentre i romani subiranno un DRM +2 per ogni controllo. Il giocatore degli Helvetii tira un 4, 8, e 7 per le sue unità, quindi non subisce effetti. Notate che il DRM -1 ha salvato la BI **B** da subire un colpo. Il giocatore romano non è così fortunato e tira un 8, 4, e 9! La **V** subisce 3 Colpi (per il DRM +3), la **W** nessuno, e la **X** subisce 5 Colpi. La CO **X** ha ora Colpi pari alla sua TQ quindi va immediatamente in rotta e viene mossa di 2 esagoni verso l'Aquila della VII Legione (non nell'illustrazione). Dal momento che la BI **C** Ha la CO **W** nella sua ZOC, non avanza.*

Perdite dei Comandanti: *Il giocatore romano ha un comandante coinvolto in uno dei combattimenti, quindi deve effettuare una verifica per la perdita del comandante. Tira uno 0 quindi subisce una perdita, tira ancora il dado ed ottiene un 5, quindi il comandante ha Finito per il turno. Il suo DRM Carisma viene comunque usato per la risoluzione del combattimento ravvicinato.*
Lo Scontro: *I giocatori consultano ora la Tabella dello Scontro per determinare la colonna base da usare sulla Tabella dei Risultati del Combattimento Ravvicinato. Tutti gli attaccanti sono frontali, quindi i giocatori useranno la sezione Fronte della tabella nella determinazione. La colonna base per il combattimento tra le BI **A** e **B** e la CO **V** è '4' come per il combattimento tra la BI **C** e la CO **W**. Per il combattimento della LI **E**, vi è più di un tipo di difensore, quindi il romano può scegliere quale usare. Comunque, le unità Schermagliatori non sono in grado di fare il combattimento ravvicinato quindi non possono essere scelte se sono coinvolte anche unità in grado di fare il combattimento ravvicinato, quindi si usa la LN nella determinazione. La colonna base è quindi "8".*



La Lotta Corpo a Corpo

La Lotta Corpo a Corpo: *Nessuna delle unità attaccanti ha Superiorità di Posizione, quindi i giocatori consultano la Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato per determinare se una delle parti ha Superiorità di Sistema d'Arma. I giocatori determinano poi gli effetti dei rapporti Dimensionali delle unità opposte nei combattimenti. Nel combattimento che coinvolge le BI* ***A*** *e* ***B*** *e la CO* ***V****, la somma delle dimensioni delle BI è 14 rispetto alla CO '5' per un rapporto di 14:5. Dal momento che la BI ha mosso nel combattimento, il rapporto viene arrotondato a suo favore a 3:1, ossia uno spostamento di due colonne a destra. Nel combattimento tra la BI* ***C*** *e la CO* ***W****, il rapporto è 7:5 (la rotta della CO* ***X*** *ha aiutato qui) arrotondato a 2:1 per uno spostamento di colonna a destra. Infine, per il combattimento della LI* ***E****, il rapporto è 5:4. Notate che la dimensione del SK viene ignorata. Dal momento che la LI* ***E*** *non ha mosso in attacco, il rapporto è arrotondato a favore del difensore quindi 1:1 senza spostamenti.*
I giocatori sono ora pronti per risolvere i Combattimenti Ravvicinati a partire dalla sinistra e passando a destra (dall'alto in basso nella figura). L'attacco delle BI ***A*** *e* ***B*** *contro la CO* ***V*** *verrà risolto sulla colonna '6' per lo spostamento SRD. Il giocatore degli Helvetii tira un 8, che sulla colonna '6' dà un risultato '2(3)'. Le BI* ***A*** *e* ***B*** *subiscono ciascuna 1 Colpo (i Colpi sono divisi equamente tra i partecipanti secondo 10.13) mentre la CO* ***V*** *subisce 3 Colpi per un totale di 6 Colpi. Per il combattimento della BI* ***C,*** *verrà risolto sulla colonna '5' per un solo spostamento per la SRD. Il giocatore degli Helvetii tira un 2 modificato ad 1 per il Carisma del comandante romano, per un risultato '3(2)'. La BI* ***C*** *subisce 3 Colpi mentre la CO* ***W*** *subisce 2 Colpi. Il combattimento della LI* ***E*** *viene risolto sulla Colonna '8' ed il giocatore tira un 8, per un risultato '2(3)'. La LI* ***E*** *subisce 2 Colpi come la LN* ***Z*** *con il SK* ***Y*** *che subisce 1 Colpo. Notate che il colpo dispari va alla LN* ***Z*** *essendo stata usata per determinare la colonna base.*



Il Crollo

Il Crollo: *Entrambi i giocatori determinano gli effetti dei Colpi alla Coesione sulle loro unità, a partire dalle BI Helvetii **A** e **B** contro la CO **V**. Qui nessuna unità ha raggiunto la sua soglia TQ, quindi i giocatori passano al combattimento della BI **C**, dove ancora nessuna unità ha raggiunto la sua soglia TQ. Comunque, nel caso del combattimento della **E**, il SK romano ha Colpi pari alla sua TQ quindi va in rotta. I tipi SK sono un caso speciale, in quanto invece di andare in rotta sono eliminati. La pedina del SK viene rimossa dalla mappa. Passando al punto successivo in 8.47[2], la CO romana **V** è entro 2 Colpo dalla Rotta e nella ZOC di un'unità nemica, quindi deve verificare per la rotta. Il romano tira un 5 e quindi passa il controllo e riduce i colpi di uno, a 5. Nessuna altra unità deve verificare. Passando all'ultimo punto 8.47[3], la LI **E** deve avanzare nell'esagono lasciato vuoto dal SK **Y**. Nel farlo, ha l'opzione di cambiare Direzione di un vertice e lo fa, preparando un futuro attacco di fianco contro la LN **Z** romana.*

8.5 AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

NOTA DELL'IDEATORE: Questa regola, assieme alla regola dell'Inseguimento di Cavalleria, rappresenta l'incapacità delle unità di fermarsi una volta che hanno iniziato una carica di combattimento ravvicinato.

8.51 Le unità attaccanti e qualsiasi comandante raggruppato con esse devono avanzare in qualsiasi esagono lasciato libero da unità nemiche quale risultato del Combattimento Ravvicinato (8.43, 8.47), con l'eccezione che le unità attaccanti nella ZOC di un'unità nemica non avanzano nel punto Carica (8.43). Le unità attaccanti raggruppate assieme devono avanzare assieme mantenendo il loro ordine di raggruppamento. Avanzare dopo il combattimento non richiede un Ordine, ma le unità avanzanti subiscono tutte le penalità alla Coesione dovute ad un tale movimento. Se l'avanzata manderebbe in rotta (10.2) l'unità che sta muovendo, questa avanza ma non va in Rotta; però i colpi alla coesione sono posti pari alla TQ meno 1.

NOTA DELL'IDEATORE: Questa regola, assieme alla regola 10.15, è stato argomento di discussione tra entrambi gli ideatori per qualche tempo: cosa sarebbe accaduto ad un'unità vittoriosa che sta per arrivare alla fine della sua resistenza. Dopo molto dibattito, abbiamo deciso che i fattori intangibili immediati della vittoria sarebbero sufficienti per impedire all'unità di disintegrarsi.

8.52 Le unità avanzanti possono cambiare Direzione di un vertice quando hanno finito di avanzare, anche se sono in ZOC nemica. Questa regola ha precedenza su – ed è un'eccezione a - 7.23.

8.53 Se vi sono più unità attaccanti e/o gruppi attaccanti che esagoni vuoti, la (le) unità che ha (hanno) dato la Superiorità (se c'è) deve (devono) avanzare. Se non vi sono, deve avanzare quella con la TQ superiore. In caso di parità sceglie il giocatore che avanza. Se vi sono più esagoni vuoti che unità attaccanti, il giocatore che avanza sceglie gli esagoni.
8.54 Il giocatore avversario non può usare la Ritirata Ordinata (6.51) in risposta all'avanzata, ma può cambiare Direzione secondo 7.14 e/o usare il Lancio di Reazione in Entrata (8.21) e possibile.
8.55 Non vi è avanzata dopo il Lancio solamente, indipendentemente da come l'unità bersaglio agisca.
Eccezione: *Le Coorti che lanciano dopo aver mosso adiacenti ad un'unità nemica possono avanzare in un esagono lasciato vuoto da quel lancio.*

8.6 INSEGUIMENTO DI CAVALLERIA

NOTA STORICA: Uno dei problemi con la cavalleria in tutta la storia militare è che era spesso difficile impedire alla cavalleria vittoriosa di inseguire le truppe nemiche in fuga. Il fattore fondamentale nel controllare un cavallo in corsa e farlo tornare in battaglia era solitamente il livello di controllo esercitato dal comando. I problemi dell'inseguimento, comunque, erano molto inferiori in quest'epoca rispetto ai secoli 18°-19°.
8.61 Le unità di Cavalleria attaccanti che mandano in rotta o eliminano le unità difendenti nel Combattimento Ravvicinato, possono inseguire. Solo le unità di Cavalleria vittoriose inseguono – mai le unità difendenti vittoriose. Se più sono coinvolte unità di cavalleria, una sola insegue, a scelta del giocatore. Non vi è inseguimento nei casi seguenti:

- Se l'unità difendente va in rotta per aver fallito un controllo TQ per il Crollo (8.47[2]).
- Se l'unità difendente è circondata da unità nemiche e/o ZOC nemiche.
- Se vi sono due unità difendenti ed una sola va in rotta.
- Se l'unità di cavalleria era Ingaggiata (10.5) nel momento della rotta.
- In qualsiasi Combattimento Ravvicinato risultante da un risultato di Inseguimento (8.62).

Nei casi sopra citati, la cavalleria vittoriosa Avanza Dopo il Combattimento (8.5).
8.62 Per risolvere l'inseguimento, il possessore tira un dado e confronta il risultato con il valore TQ della cavalleria che sta inseguendo. Se il tiro di dado è superiore, l'unità di cavalleria deve Inseguire, altrimenti deve Interrompere. Le procedure sono:
Inseguimento: L'unità di cavalleria in inseguimento muove verso l'unità in rotta lungo il suo percorso di ritirata. Non vi sono costi in MP per farlo, ma si applicano i Colpi alla Coesione causati dal terreno.
Se tutti i difensori sono stati eliminati (unità in Rotta, Schermagliatori, ecc.) l'unità di cavalleria che insegue muove invece per ½ della sua MA (arrotondando per eccesso):

- nella direzione presa dalle unità in rotta – a scelta del giocatore che insegue se più direzioni, oppure:
- nella Direzione di Ritirata del giocatore avversario se nessuna delle unità eliminate era già in Rotta.

L'unità di cavalleria si deve fermare quando entra in ZOC nemica o pone l'unità nemica nella sua ZOC. La cavalleria che insegue deve poi, se possibile, fare Combattimento Ravvicinato (8.43-8.47) contro tutte le unità nella sua ZOC. Se l'unità di cavalleria che insegue deve avanzare, non verifica ancora l'Inseguimento di Cavalleria. Avanza secondo 8.5 a meno che tutti i difensori non siano andati in Rotta all'inizio del combattimento ed eliminati, nel qual caso l'unità di cavalleria che insegue muove invece per ½ della sua MA (arrotondando per eccesso) allo stesso modo del punto #1 sopra.
Se l'unità nemica muove in rotta fuori mappa, l'unità di cavalleria che insegue e qualsiasi comandante raggruppato con essa sono posti fuori mappa. L'esagono di uscita per la regola 8.64 è l'esagono da dove l'unità in rotta ha lasciato la mappa.
Interrompere: L'unità di cavalleria Avanza Dopo il Combattimento (8.5).
ESEMPIO: [Il Reno] La Coorte Vet in 2728 viene attaccata da Cavalleria Leggera (TQ 6) da 2629 e messa in rotta, ritirandosi in 2928 attraverso l'esagono 2829 orientata verso 3028/3029. Il DR per la verifica per l'inseguimento del giocatore germanico è 7, quindi la LC deve Inseguire. La LC avanza in 2728, poi in 2928, e deve poi fermarsi, in quanto la CO si trova ora nella sua ZOC.
La LC non effettua un TQ Pre-Assalto (il difensore è in Rotta) ma la CO sì. Se quel DR è 2 o più la CO viene eliminata (le unità in Rotta hanno una TQ di 1 e sono eliminate se subiscono altri colpi).
Se la CO riuscisse a passare al TQ Pre-Assalto, il giocatore dovrebbe effettuare il resto dei punti del Combattimento Ravvicinato. L'attacco avverrebbe dal Retro quindi la LC avrebbe Superiorità di Posizione e lo risolverebbe sulla Colonna '9' (senza spostamenti). Indipendentemente dal DR, la CO verrebbe eliminata e la LC subirebbe 2 o 3 colpi.
Dal momento che la CO era in Rotta all'inizio del combattimento, la LC avrebbe 4 MP verso la Direzione della CO, finendo in un esagono tra 3227-3230 inclusivi, supponendo che non debba fermarsi prima. Il giocatore germanico termina ponendo un segnalino Inseguimento Terminato [Pursuit Finished] sull'unità.
NOTA DI GIOCO: Il giocatore in rotta, ove possibile, dovrebbe evitare ragionevolmente il contatto delle unità in fuga con le proprie unità. Nel caso di disaccordo prevale l'opinione del giocatore che sta inseguendo. Cercate di non agire in modo da far cadere "in trappola" le unità di cavalleria mediante le unità in fuga.
NOTA DI GIOCO: Eliminare un'unità in rotta mentre la si insegue solitamente porrà l'unità di cavalleria vittoriosa fuori dal raggio del suo comandante e ben distante da qualsiasi unità che la possa supportare.



8.63 Le unità di Cavalleria che Interrompono o Inseguono hanno Finito per quel turno di gioco, non possono ricevere ordine di muovere o lanciare ma possono recuperare Colpi. Non possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato ma possono reagire (6.5, 8.2, ecc.) e difendono normalmente. Indicate queste unità con il segnalino "Inseguimento/Finito" [Pursuit/Finished] alla fine di questa procedura.
8.64 Raggruppamento Fuori Mappa. E' possibile che la cavalleria che insegue termini fuori mappa. Non può rientrare in gioco sino a quando il giocatore non usa il suo OC per dichiarare che la sua intera Fase degli Ordini serve per Raggruppare e far Tornare la cavalleria (indipendentemente dalla distanza). Un Ordine di Raggruppamento e Ritorno della cavalleria vale per tutta la cavalleria e

comandanti fuori mappa dell'armata o, nel caso di TC, di quella Tribù. Consente alla cavalleria fuori mappa di rientrare sulla mappa entro 2 esagoni da dove è uscita, usando quanta MA desidera.
8.65 Le unità di Cavalleria che sono fuori mappa per aver inseguito *non sono* considerate nel calcolo dei Punti Rotta. I Comandanti che sono fuori mappa non si attivano.

8.7 LE TABELLE DI COMBATTIMENTO

8.71 La Tabella del Lancio: Questa tabella viene usata per determinare la forza di una unità da lancio che lancia ad una data distanza.
8.72 La Tabella della Superiorità nel Combattimento Ravvicinato: Questa tabella viene usata per confrontare la superiorità (se vi è) di un tipo di unità confrontato con gli altri, a seconda di quale parte stiano attaccando o difendendo. Leggete sempre lungo la colonna – dal punto di vista dell'Attaccante. La Superiorità viene usata per incrementare i Colpi alla Coesione.
8.73 La Tabella dello Scontro: Questa tabella viene usata per determinare quale Colonna usare sulla Tabella dei Risultati del Combattimento Ravvicinato (soggetta a modifiche).
8.74 Tabella dei Risultati del Combattimento Ravvicinato: Questa Tabella viene usata per risolvere il Combattimento Ravvicinato in termini di "colpi" alla Coesione sia per l'attaccante che per il difensore. Vedere 10.11 e 10.14.
8.75 La Tabella dei Colpi alla Coesione e Controllo TQ: Usatela quale riassunto di quando si assegnano i Colpi alla Coesione e quando avvengono i controlli TQ.

9.0 UNITA' SPECIALI E FORMAZIONI

9.1 ARTIGLIERIA

NOTA STORICA: Virtualmente tutte le legioni erano equipaggiate con "artiglieria" da usare nel campo e nel forte. Erano di piccola dimensione, e lanciavano dardi. I pezzi più piccoli erano detti scorpio; i più grandi, una sorta di balestra gigante, erano le ballistae, il cui raggio era superiore. Uno dei problemi in questo campo è che i termini latini per l'artiglieria erano spesso usati in modo intercambiabile ed indiscriminato, cioè molte fonti attendibili fanno riferimento alle ballistae come catapulte che lanciavano pietre.
9.11 Gli Scorpio e le Ballistae sono armi da lancio – e sono dette artiglieria nelle regole – e comprendono i serventi. Le unità di Artiglieria hanno un valore TQ e sono trattate come Fanteria Leggera (LI) per il movimento ed il combattimento difensivo. Le unità di Artiglieria non sono in grado di fare Combattimento Ravvicinato e la unica loro capacità offensiva è il Lancio.
9.12 Le unità di artiglieria sono in modalità Lancio o Movimento. Ci vuole un Ordine Individuale o un Comando di Legione per cambiare la loro modalità. Le unità in modalità Movimento non possono lanciare e, di converso, non possono muovere in modalità Lancio. Un'unità di artiglieria che cambia modalità a Movimento non può muovere in quella Fase degli Ordini, né un'unità di artiglieria che cambia modalità a Lancio può lanciare in quella Fase degli Ordini. Un'artiglieria in modalità Movimento richiede un ordine (IO o Comando di Legione) da un comandante amico adatto per muovere; non necessita di un ordine per lanciare. L'artiglieria in modalità Movimento può anche muovere o cambiare modalità nella Fase di Movimento nel campo se non ha mosso durante una Fase degli Ordini; quelle in modalità Lancio possono passare a modalità Movimento se l'unità non ha lanciato in quel Turno di Gioco. secondo la Tabella dei Costi del Movimento, l'artiglieria non subisce Colpi alla Coesione per il terreno.
NOTA DI GIOCO: Il lato frontale della pedina mostra l'unità in modalità Lancio; il retro in modalità Movimento.
9.13 Le unità di artiglieria non hanno Direzione; possono muovere o lanciare in qualsiasi direzione, indipendentemente dalla direzione della pedina sulla mappa. Tutti gli esagoni sono Frontali. L'artiglieria non può lanciare attraverso mura o bastioni di alcun tipo a meno che non sia su Torri.
9.14 Le Ballistae hanno capacità e restrizioni speciali.

- Un'unità Ballista non può lanciare in un esagono adiacente se si trova in un esagono di Torre.
- Se un'unità Ballista ottiene un colpo ad una distanza di 1-3 esagoni, il giocatore tira ancora un dado. Se ottiene 0-2, il bersaglio subisce un secondo colpo. Il secondo DR non viene modificato da alcun DRM.

NOTA DELL'IDEATORE: Sia gli Scorpio che le Ballistae erano armi a traiettoria tesa con possibilità pressoché nulla di alzare l'angolo di tiro. Sono principalmente armi difensive progettate per la difesa dei campi e dei forti. Ricordate questo quando determinate cosa possono colpire.



9.15 Lancio Attivo: Gli Scorpio possono lanciare in modo offensivo *due volte per Turno di Gioco* (non per Fase degli Ordini) durante qualsiasi Fase degli Ordini amica. Non necessitano di un ordine per lanciare e possono lanciare in qualsiasi momento durante il segmento di Movimento/Lancio del giocatore attivo, non più di un lancio per fase. La prima volta che un'unità Scorpio lancia, ponete un segnalino Fuoco Attivo Una Volta [*Active Fire Once*] su di essa. La seconda volta che lancia, girate il segnalino sul lato Due Volte. Uno Scorpio che lancia non può fare nient'altro in quella fase (come il recupero di colpi).



9.16 Lancio di Reazione: Le unità di artiglieria possono lanciare due volte per Fase degli Ordini nemica in qualsiasi momento durante il segmento nemico di Movimento/Lancio – ed intendiamo "qualsiasi"; possono lanciare anche durante il movimento nemico! Il giocatore che lancia dichiara semplicemente di lanciare con lo Scorpio. La prima volta che un'unità Scorpio lancia, ponete un segnalino Lancio di Reazione Una Volta [*Reaction Fire Once*] su di essa. La seconda volta che lancia, girate il segnalino sul lato Due Volte. Gli Scorpio, comunque, non possono usare alcun tipo di Lancio di Reazione ordinario (8.2).

9.17 Una sola pedina di artiglieria può essere posta in un dato esagono. Comunque, una unità CO, SK o LI può occupare lo stesso esagono, nel qual caso se attaccata, l'unità di artiglieria non contribuisce con la sua Dimensione o capacità difensive a tale attacco. i Colpi alla Coesione dal Combattimento Ravvicinato o Lancio si applicano all'unità CO/SK/LI. Se l'unità CO/SK/LI va in Rotta, ci va anche l'unità di artiglieria (vedere 9.18), ma non vale in contrario. Un'unità di artiglieria può lanciare indipendentemente dalla sua posizione nel gruppo; lo stesso vale per la CO/LI/SK che la accompagna. L'ordine di raggruppamento non ha rilevanza. Ciascuna unità effettua comunque il suo controllo TQ, se l'artiglieria è raggruppata con una Coorte usate il TQ della Coorte per entrambi i controlli.
9.18 L'artiglieria subisce e ripristina i Colpi alla Coesione come qualsiasi altra unità. un'unità di Artiglieria che va in rotta viene immediatamente eliminata.

9.2 SCHERMAGLIATORI & FANTERIA LEGGERA

NOTA DELL'IDEATORE: Gli Schermagliatori erano unità del tutto inadatte al combattimento ravvicinato, ed erano effettivamente addestrate per evitarlo. Non avevano protezione in termini di corazzatura, e le uniche armi che portavano erano l'arco, fionda o giavellotto. Combattevano dispersi in formazione aperta, il loro scopo era di disturbare il nemico e coprire le proprie linee (sebbene fossero più efficaci contro gli elefanti).
9.21 Ritirata Ordinata: Le unità Schermagliatori (SK) possono fare la Ritirata Ordinata (6.5) sino a 2 esagoni di fronte a qualsiasi unità la cui MA è pari o inferiore (cioè tutte le unità di fanteria), indipendentemente dal differenziale di MA. L'unica volta nella quale Schermagliatori e Veliti subiscono Colpi alla Coesione è quando usano la Ritirata Ordinata è quando sono avvicinati da un esagono di Retro (6.52).
9.22 Lancio. Se uno Schermagliatore è fatto bersaglio del Lancio, aggiungere +2 al tiro di dado. Gli Schermagliatori e la Fanteria Leggera Arcieri (Classe A) non possono usare il lancio H&D. La Cavalleria Leggera non può usare il lancio H&D contro Schermagliatori.
9.23 Combattimento Ravvicinato. Gli Schermagliatori hanno le seguenti restrizioni quando sono coinvolti nel Combattimento Ravvicinato:

- Gli Schermagliatori non possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato.
- Tutte le unità che attaccano in Combattimento Ravvicinato gli Schermagliatori non effettuano un Controllo TQ pre-Assalto, nemmeno se hanno segnalino *Assalto Deve Controllare la TQ*.
- Se un'unità di Schermagliatori sta difendendo assieme a qualsiasi altro tipo di unità, l'altro Tipo deve essere scelto come difensore. Il valore Dimensionale dello schermagliatore viene ignorato.
- Le unità Coorti Veterane e Reclute che sono attaccate da un esagono Frontale da Fanteria Leggera (LI) *non* effettuano un Controllo TQ pre-Assalto, anche se gli attaccanti hanno segnalino *Assalto Deve Controllare la TQ,* sebbene la LI attaccante debba farlo. Il contrario non vale; le Coorti effettuano un Controllo TQ pre-Assalto quando attaccano la LI.
- I Colpi alla Coesione causati da Schermagliatori nel combattimento Ravvicinato sono dimezzati (arrotondate per difetto) con massimo 1 Colpo alla Coesione.

ESEMPIO: Pertanto, se una Fanteria Leggera che attacca uno Schermagliatore causerebbe un risultato non modificato, sulla Tabella dei Risultati del Corpo a Corpo, di 1(4), il risultato reale diventa 0(4).
9.24 Altre situazioni:

- Gli Schermagliatori che vanno in Rotta sono invece eliminati.
- Vedere 6.69 per regole speciali sul raggruppamento per gli Schermagliatori.

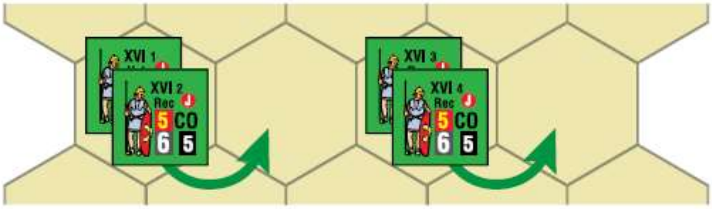
Gli Schermagliatori possono cambiare Direzione senza costo in MP e possono muovere più di una volta per Turno di Gioco senza un costo alla Coesione.

9.3 ESTENSIONE DELLA LINEA

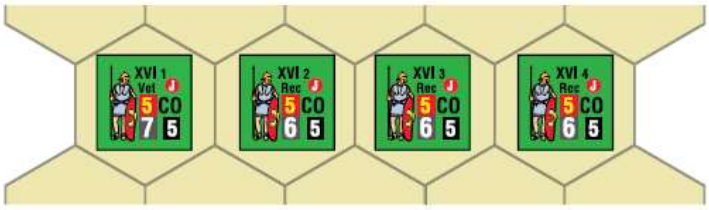
NOTA DELL'IDEATORE: La legione "manipolare" venne introdotta da Roma a partire da qualche tempo attorno al 3° secolo a.C. Consentiva ai punti di forza di Roma – addestramento e disciplina – di essere tradotti in flessibilità tattica che spesso si dimostrava superiore, anche quando i suoi generali non lo erano. Lo sviluppo ulteriore della coorte nella legione "mariana" incrementò questa flessibilità. Questa regola si applica solo alle coorti legionarie. Dovrebbe essere letta assieme con le abilità speciali di raggruppamento del romano in 6.6.
9.31 Le CO raggruppate della stessa Legione con esagoni di fianco non occupati possono estendere la loro linea entro un Comando di Legione o in reazione al movimento nemico, invece di usare la Ritirata Ordinata. Per effettuare l'Estensione della Linea, tutte le unità sopra nei gruppi *possono* muovere di lato negli esagoni vuoti di fianco (vedere il diagramma sotto). Se un esagono di fianco è occupato, l'Estensione della Linea *non può* essere usata per porre un'unità in quell'esagono. L'esagono dove entra deve essere di terreno Aperto e *non* in ZOC nemica. La Direzione rimane uguale. Questa regola si applica solo per sciogliere il raggruppamento delle unità; non si applica alla creazione di un gruppo.
9.32 L'Estensione della Linea può essere effettuata quale reazione al movimento nemico, nel momento in cui un'unità combattente nemica arriva entro 2 esagoni da un gruppo di CO. Il romano può decidere in qualsiasi momento nel quale un'unità nemica si pone a tale distanza (cioè non è obbligato ad usare questa opzione la prima volta che può). Se il movimento nemico causa sia la Ritirata Ordinata che l'Estensione della Linea, si possono effettuare entrambe assieme ma non entrambe da parte delle stesse unità. Inoltre, una volta che un'unità CO ha effettuato l'Estensione, nessuna delle altre unità CO in quella legione può usare la Ritirata Ordinata in quella Fase degli Ordini.
NOTA DI GIOCO: Le Capacità di Movimento relative non sono prese in considerazione quando si effettua l'Estensione della Linea.

ESEMPIO: Un'unità Schermagliatori che si trova tra due gruppi di coorti può fare la Ritirata Ordinata attraverso i varchi nella linea delle Coorti quando si avvicina, diciamo, una Coorte nemica e, non appena quell'unità passa dal varco, la linea di Coorti può effettuare l'Estensione della Linea.

9.33 L'Estensione della Linea può essere effettuata anche entro un Comando di Legione. In questo caso, entrambe le unità spendono 1 MP e possono muovere dopo l'Estensione della Linea. Le unità in Colonna non possono usare l'Estensione della Linea.



Prima dell'Estensione della Linea



Dopo l'Estensione della Linea

9.4 ANTESIGNANI

NOTA STORICA: Mentre era in Gallia, Cesare si rese conto dell'abilità germanica di combinare la loro cavalleria (solitamente pesante) con fanteria leggera mobile per creare un interessante approccio di "armi combinate" alle tattiche di guerra. Spesso reclutava contingenti di questi (sono ad Alesia, ad esempio), sebbene non ne parla molto del loro uso. Poi Cesare li vede nel pieno delle loro capacità a Ruspina, dove Labienus li usò imitando i talenti dei Numidi (sebbene Delbruck affermi che Cesare ne usasse una versione "semplificata" a Pharsalus, con il suo "fianco destro rifiutato"). I Numidi usarono la loro impressionante cavalleria leggera con supporto di fanteria leggera addestrata in modo speciale con armi da lancio. L'impatto di questa formazione era principalmente difensivo, dove la fanteria leggera – detta antesignani dagli ideatori del gioco, per una mancanza di un termine più adatto – muoveva assieme alla cavalleria, disturbava le linee di fanteria più pesante con il loro lancio di giavellotti e manovrabilità, ed attirava le coorti fuori dalla linea nel contrattacco, dove venivano caricate dalla cavalleria e cose simili.

9.41 Una qualsiasi unità di Fanteria Leggera designata come Antesignani — questo avviene specificamente negli scenari, oppure viene annotata sulla pedina – si può raggruppare con una unità di cavalleria e muovere assieme come singola unità fintanto che le due unità rimangono raggruppate assieme per la durata del loro movimento. Il gruppo richiede 1 solo Ordine Individuale per muovere. Ciascuna unità viene trattata individualmente per il Recupero. Un ordine di Ripristino si applica ad entrambe le unità, con ciascuna unità che rimuove 1 Colpo alla Coesione, a scelta del giocatore se viene ripristinato 1 solo Colpo alla Coesione.

9.42 La MA del gruppo si basa sulla MA dell'unità di Fanteria Leggera, ma la Colonna sulla Tabella dei Costi del Movimento usata è quella della Cavalleria. Le due unità devono sempre avere la stessa Direzione quando sono raggruppate.

9.43 Un gruppo di Antesignani è trattato come un Tipo separato sulla Tabella della Superiorità e sulla Tabella dello Scontro, ma solo difensivamente. Se un gruppo Antesignani sta attaccando, il giocatore può usare la cavalleria o la LI. Il valore Dimensionale dell'altra unità viene ignorato. I Colpi alla Coesione sono ancora distribuiti equamente tra le due unità, con qualsiasi colpo dispari che viene assegnato all'unità attaccante. Quando difende, il difensore sceglie quale unità subisce il colpo dispari. La LI può usare un qualsiasi tipo di Lancio, incluso H&D, da qualsiasi posizione nel gruppo. Quando il gruppo deve effettuare un controllo TQ, ciascuna unità verifica separatamente. Il colpi per il lancio contro il gruppo si applicano alla LI se sono il risultato di qualsiasi reazione al lancio di quell'unità. In tutti gli altri casi, il giocatore che lancia determina quale unità viene colpita. Tutti gli altri Colpi alla Coesione automatici si applicano a ciascuna unità.

9.44 Solo le unità di fanteria che hanno indicato "Antesignani" sulla pedina, o le unità designate in tale modo in uno scenario come Antesignani possono avvantaggiarsi di questa regola.

NOTA DI GIOCO: Vedere la regola speciale della Cavalleria Germanica nello scenario *Il Reno* per una variante di questa regola.

9.5 TESTUDO

NOTA STORICA: Testudo (termine latino per tartaruga, o testuggine?) è una formazione protettiva usata durante gli assedi, quando si assaltavano le mura tenute dal nemico. Ciascuna centuria alzava i suoi scudi in modo da coprire le teste, mentre i lati erano coperti in modo simile dai legionari esterni. Era molto efficace contro tutto quello che veniva lanciato loro contro, sebbene riduceva di molto le loro altre capacità.

NOTA DI GIOCO: Sebbene la Testudo sia utile principalmente negli scenari Dyrrachium-Lesnikia, vi sono molti campi e forti negli scenari, quindi abbiamo pensato di darvi l'opportunità di usarla quando volete.



9.51 Solo le Coorti Veterane o Reclute possono adottare la Testudo; le Coorti Coscritte e gli altri Tipi di unità non possono farlo. La Testudo può essere formata o con Ordine Individuale o con Comando di Legione. Una Coorte non può ricevere ordine di formare e sciogliere la Testudo durante la stessa Fase degli Ordini.

9.52 Oltre a ricevere un ordine, costa all'unità 2 MP formare la Testudo; costa 1 MP scioglierla. Usate i segnalini Testudo per indicare lo stato.
9.53 Un'unità in Testudo subisce i seguenti cambiamenti:

- La sua Capacità di Movimento viene dimezzata, arrotondando per eccesso, mentre si trova in, forma o scioglie la Testudo.
- Il suo Valore TQ incrementa di uno.
- Riceve un DRM +3 a qualsiasi DR per Lancio contro la Coorte.
- Non può muovere adiacente ad un'unità nemica di alcun tipo a meno che le unità non siano separate da mura, bastione o fortificazione similare.
- Non può attaccare nel Combattimento Ravvicinato o usare il Lancio di alcun tipo.
- Se attaccata in Combattimento Ravvicinato, l'attaccante è automaticamente Superiore in Attacco.

9.6 FEROCIA DEI BARBARI

NOTA DELL'IDEATORE: Questa regola rappresenta la temuta carica iniziale dei guerrieri di tipo tribale, nella quale essi instillavano un odio ancestrale, determinazione ed un iniziale entusiasmo. Le tattiche tribali erano semplici: una grande corsa per spezzare le linee dell'avversario. Era solitamente efficace, eccetto contro un esercito disciplinato e professionale. Questa regola non si applica ai Britannici, che non combattevano allo stesso modo dei Galli/Germani.



9.61 All'inizio di una battaglia, tutte le unità BI ed LI galliche e germaniche iniziano con la Ferocia a meno che non sia indicato diversamente nelle istruzioni dello scenario. Per indicarlo, ponete un segnalino Ferocia con il Capo Tribale. La Ferocia si applica a ciascuna tribù individualmente. La Ferocia ha i seguenti effetti sul Combattimento Ravvicinato:

- Tutte le unità difendenti subiscono un DRM +2 ai loro tiri di dado TQ Pre-Assalto (8.43).
- Tutte le unità attaccanti con Ferocia ricevono un DRM -1 ai loro tiri di dado TQ Pre-Assalto (8.43).

9.62 La Ferocia prosegue sino a che il Capo Tribale non fallisce un controllo per la Ferocia Tribale. Il comandante effettua tale controllo nel momento in cui una delle sue unità della tribù con Ferocia va in rotta. Per farlo, quel giocatore tira un dado. Se il DR è pari o inferiore al Valore di Iniziativa del Capo Tribale, allora la tribù mantiene la sua Ferocia, altrimenti la perde immediatamente; rimuovete il segnalino Ferocia. Una volta persa, la Ferocia non può essere recuperata.
9.63 Il controllo della Ferocia viene effettuato per ciascuna unità della tribù che va in rotta, sino a quando la Ferocia non viene persa. La perdita della Ferocia in una tribù non ha effetto sulle altre tribù.

9.7 IMPETUOSITA' DEI GALLI



All'inizio di una battaglia, i Galli solitamente effettuavano un febbrile canto, che si traduceva in una generale carica. Per riprodurlo, all'inizio di una battaglia tutte le unità di fanteria gallica hanno la loro MA incrementata di uno ed i comandanti galli ricevono un DRM -1 al loro *primo* tentativo di Momentum nella Fase degli Ordini. Questi effetti durano per tutte le unità in ciascuna tribù sino a quando almeno due o più delle unità della tribù entrano in ZOC romana, a quel punto l'Impetuosità prosegue per il resto del Turno di Gioco. Gli effetti sono persi per quella tribù in tutti i Turni di Gioco successivi. Il segnalino Impetuosità può essere usato per identificare quelle tribù che l'hanno. Ponete il segnalino con ogni TC all'inizio della battaglia e rimuovetelo quando l'Impetuosità viene persa.
NOTA DELL'IDEATORE: L'Impetuosità dei Galli non si applica ai Germani o Britannici, che non combattevano allo stesso modo dei Galli.

9.8 AQUILAE

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: Il diverso modo con il quale l'Aquila è stata trattata in *Cesare: La Guerra Civile* e *Cesare: Conquista della Gallia* è stato mantenuto.



9.81 Nelle battaglie che usano i Comandanti di Sezione, le Aquilae sono usate per identificare quale legione si trova in quale sezione. Le Aquilae sono raggruppate col Comandante di Sezione e rimangono con questi per tutta la partita a meno che non siano lasciate con o scambiate con un altro SC. Le Aquilae sono segnalini e quindi si raggruppano gratuitamente. Se il SC viene eliminato, l'Aquila assegnata passa al suo rimpiazzo. Se non ve ne sono, viene posta col rispettivo Tribuno e rimane raggruppata con questi per il resto della partita.
9.82 Nelle battaglie non si usano i Comandanti di Sezione, le Aquilae possono muovere da sole quando la loro Legione riceve un Comando di Legione; l'unico valore che hanno sulla pedina è la loro MA. Le Aquilae possono anche essere portate da qualsiasi coorte della loro Legione o dal Legato della Legione. Non vi sono costi in movimento aggiuntivi per farlo. Le Aquilae sono segnalini e quindi si raggruppano gratuitamente con qualsiasi unità romana, ma possono essere portate solo da una coorte della loro Legione o dal Legato della Legione.
9.83 In tutte le battaglie, se un comandante/coorte che porta un'Aquila usa la Ritirata Ordinata di qualsiasi tipo, va in Rotta (questo include un comandante che muove assieme ad un'unità combattente in rotta), o viene eliminato se vi è la possibilità che l'Aquila venga lasciata indietro. Tirate un dado per ciascuna Aquila prima del movimento di ritirata/rotta. Se il DR è superiore al TQ delle unità combattenti, o se è presente solo un comandante, al Valore di Iniziativa del comandante, l'Aquila viene lasciata indietro nell'esagono.
9.84 In tutte le battaglie, se un'Aquila viene catturata – cosa che accade quando un'unità nemica entra in un esagono che contiene un'Aquila senza possessore – il giocatore che perde l'Aquila subisce una perdita di 25 Punti Rotta. Se il comandante/coorte va in rotta fuori mappa portando l'Aquila, il giocatore subisce una perdita di 10 Punti Rotta. Un'Aquila catturata rimane raggruppata con

quell'unità nemica sino a quando effettua un qualsiasi tipo di ritirata, rotta o viene eliminata. L'Aquila viene automaticamente lasciata nell'esagono prima del movimento di rotta/ritirata. Se l'esagono dove viene lasciata l'Aquila è occupato da qualsiasi unità romana, il giocatore romano sottrae 15 RP da qualsiasi totale Punti Rotta accumulato.

NOTA DI GIOCO: Le Aquilae sono segnalini. La cattura/perdita di un'Aquila è un fattore morale; non toglie al SC le sue capacità di Comando di Sezione.

9.85 Nelle battaglie dove non sono usati i Comandanti di Sezione, le Aquilae sono i principali punti di Recupero e Ritirata per le coorti in rotta (solamente). Un'Aquila può anche essere usata per Recuperare le coorti della propria Legione (10.33).

9.9 ELEFANTI

Questa regola si applica solo allo scenario *Thapsus*.

NOTA DELL'IDEATORE: Le Guerre Civili segnarono l'ultima presenza degli elefanti della guerra classica a Thapsus. Per quest'epoca, i romani avevano capito come affrontarli, ed erano ora più un problema che un'arma.

9.91 Passaggio Attraverso degli Elefanti. La fanteria, quando viene attaccata attraverso uno dei suoi esagoni Frontali da un'unità Elefanti con indicazione Assalto – Deve Controllare la TQ, può consentire all'unità Elefanti di passare attraverso il suo esagono. Questa decisione deve essere presa prima del tiro di dado per il controllo TQ pre-Assalto della Carica (8.43) e può essere scelta solo se almeno uno degli esagoni di Retro del difensore è occupato. Il Passaggio Attraverso non è consentito quando la fanteria viene attaccata da un esagono di Fianco o Retro, o quando un'unità Elefanti attacca assieme ad altre unità, o se l'unità di fanteria era in ZOC nemica all'inizio della Fase degli Ordini. Il Passaggio Attraverso può essere usato da due unità di fanteria difendenti se si rispettano le condizioni precedenti da parte di entrambe le unità. Se il giocatore decide di non fare il Passaggio Attraverso, il Combattimento Ravvicinato procede normalmente. Se invece lo consente, accade quanto segue:

1. Aggiungere +1 al controllo TQ pre-Assalto della fanteria.
2. Procedete con la risoluzione del Combattimento Ravvicinato, ma dimezzate (per difetto) i Colpi alla Coesione contro l'unità difendente e diminuite quelli subiti dall'unità Elefanti di 1.
3. Dopo aver risolto il Combattimento Ravvicinato, se l'unità di fanteria non è andata in rotta e l'unità Elefanti non è imbizzarrita (9.93), ponete l'unità Elefanti in uno dei due esagoni di Retro non occupati del difensore, mantenendo la sua Direzione. Pertanto, un'unità Elefanti in 3022 che carica in 2921 terminerà in 2821 o 2822 (a scelta del giocatore dell'Elefante se sono entrambi non occupati) alla fine dell'attacco.
4. L'unità difendente, che non sia di Schermagliatori, ora effettua un Controllo TQ per il Passaggio Attraverso. Sottraete la TQ dell'unità dal tiro di dado, il valore eccedente è il numero di Colpi alla Coesione che vengono assegnati all'unità (DR – TQ = Colpi).

NOTA DELL'IDEATORE: La maggior parte della fanteria era addestrata per (tentare di) evitare la carica degli elefanti consentendo loro di passare attraverso le loro linee. La manovra neutralizzava parte della forza di impatto degli elefanti, ma con delle penalità alla coesione per le unità che aprivano i ranghi.

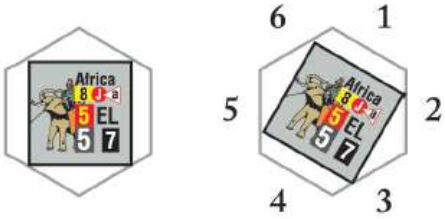
9.92 Capacità di Lancio degli Elefanti. Le unità Elefanti hanno due tipi di armi da lancio: Giavellotti e Schermi degli Elefanti. Gli Schermi degli Elefanti possono lanciare usando la sezione speciale sulla Tabella del Lancio per gli Arcieri Schermo degli Elefanti. Hanno anche i propri segnalini di munizioni. Gli Elefanti sono trattati come Giavellottisti Montati per il Lancio. Un'unità Elefanti può lanciare sia Giavellotti che usare lo Schermo degli Elefanti come Lancio di Reazione; il giocatore tira separatamente per ogni tale Lancio. Per simulare la presenza di altra fanteria leggera che opera assieme agli Elefanti, lo schermo di arcieri degli Elefanti – che normalmente può essere usato solo per il lancio di reazione – può essere usato come qualsiasi normale unità di fanteria arcieri, nel senso che può lanciare in qualsiasi momento in cui può farlo quest'ultima. Comunque, il giocatore usa ancora la riga Schermo di Elefanti sulla Tabella del Raggio di Lancio e Risultati, e rimangono parte di quell'unità, subendo qualsiasi Fato subito dai loro pachidermi che scortano.

NOTA STORICA: Non vi è menzione di truppa leggera di alcun tipo nell'armata di Scipione a Thapsus. Sembra alquanto strano – qualcosa mai accaduto in quest'epoca della guerra. Forse gran parte di essi, tutti numidi, erano con Juba. Supponiamo, comunque, per il gioco, siano state usate truppe leggere come guarnigione del campo, mentre siano stati assegnati agli elefanti per "rafforzarli".

9.93 Elefanti Imbizzarriti

Quando un'unità Elefanti va in rotta, Imbizzarrisce. Il possessore tira un dado ed agisce in questo modo a seconda del DR:

Tiro di dado	*Risultato*
0	L'unità Elefanti si dirige verso la più vicina unità amica, a scelta del giocatore di Cesare in caso di più unità.
1–6	L'unità Elefanti si dirige nella direzione indicata dalla bussola sulla mappa, un esempio del quale è indicato sotto. Notate che direzione geografica è indicata dal vertice; la direzione nella quale l'elefante si dirige è per lato di esagono.
7–9	Con il primo tiro di dado dell'Imbizzarrimento, l'Elefante si dirige in una direzione opposta dall'unità che ne ha causato la rotta. Un 7-9 in qualsiasi tiro di dado seguente significa che l'Elefante viene eliminato.



ESEMPIO: Il diagramma soprastante mostra l'unità Elefanti orientata dopo un tiro di dado per l'Imbizzarrimento di "1". Questo è solo un esempio; usate la bussola sulla mappa per ciascuna battaglia.

Ogni Imbizzarrimento di Elefanti viene risolto sempre immediatamente, prima di qualsiasi altro meccanismo del gioco, eccetto per la Ritirata Ordinata di fronte ad elefanti imbizzarriti (6.51).
Un Elefante imbizzarrito tenta sempre di muovere di ***3*** esagoni nella direzione indicata dal tiro di dado fino a quando non muove fuori mappa o viene altrimenti eliminato, come sotto indicato. Se un elefante imbizzarrito entrerebbe in un esagono che contiene un'unità – amica o nemica – l'Elefante si ferma nell'esagono adiacente ed il "bersaglio" subisce:

- *1* Colpo alla Coesione se l'elefante entrerebbe frontalmente
- *2* Colpi alla Coesione se l'elefante entrerebbe dal fianco o retro

Indipendentemente dall'angolo di avvicinamento, le unità di Cavalleria subiscono sempre *2* Colpi alla Coesione.
Se il bersaglio è un gruppo, entrambe le unità subiscono i Colpi alla Coesione. Se vi è un comandante nell'esagono – da solo o con un'unità – e non si può ritirare (4.82), viene ucciso (senza tiro di dado!).
Il giocatore tira ancora un dado, ripetendo il procedimento sopra descritto sino a quando:

- L'unità Elefanti imbizzarrisce fuori mappa, o:
- L'unità Elefanti viene eliminata (risultato 7-9), o:
- L'unità Elefanti si trova ad almeno 8 MP dalla più vicina unità, nel quale caso viene eliminata, o:
- Se non si applica alcuno dei casi sopra descritti, dopo il quarto tiro di dado consecutivo per l'Imbizzarrimento, l'unità Elefanti viene eliminata.

Un comandante raggruppato con un Elefante che imbizzarrisce lo segue in questa procedura. Quando termina, il possessore tira il dado per la perdita del comandante (4.83). Se sopravvive, rimane sulla mappa dove l'Elefante ha terminato l'Imbizzarrimento. Se l'Elefante Imbizzarrisce fuori mappa, sia l'Elefante che il comandante sono eliminati.
Gli elefanti Imbizzarriti non hanno ZOC, non causano Lancio di Reazione di alcun tipo e non possono essere recuperati. Ogni elefante Imbizzarrito risolve l'intera procedura sino alla fine, quindi in un dato momento vi può essere massimo un Elefante imbizzarrito.
NOTA DELL'IDEATORE: Storicamente, i conducenti erano addestrati ad usare "il cuneo" su qualsiasi elefante fuori controllo. Con ogni pedina che rappresenta 5 elefanti, la regola rappresenta 1 o 2 elefanti che non potevano essere eliminati immediatamente.

9.94 L'ultimo Elefante Imbizzarrito
NOTA STORICA: Gli elefanti di Scipione a Thapsus avevano ricevuto solo un minimo addestramento. Vi è qualche discussione, nella "Guerra Africana" di Cesare, sull'inizio dell'addestramento degli elefanti da parte di Scipione, ed i metodi usati in esso, ma sembra dalle reazioni in questa battaglia che l'addestramento deve essere stato approssimativo a dir tanto. In ogni caso, il metodo romano nell'affrontare gli elefanti era avanzato ad un punto che queste bestie imperiose erano più un pericolo per la loro parte che per il nemico. Il loro imbizzarrimento e distruzione dell'ala di Scipione a Thapsus fu così grande che Thapsus è l'ultima apparizione registrata degli elefanti da guerra nell'epoca classica della guerra occidentale.
Per riflettere lo scarso ed incompleto addestramento, sono in essere le seguenti regole:

1. Un'unità elefanti che subisce 2 Colpi alla Coesione dal Lancio Imbizzarrisce.
2. Le unità Elefante non possono usare la Ritirata Ordinata.

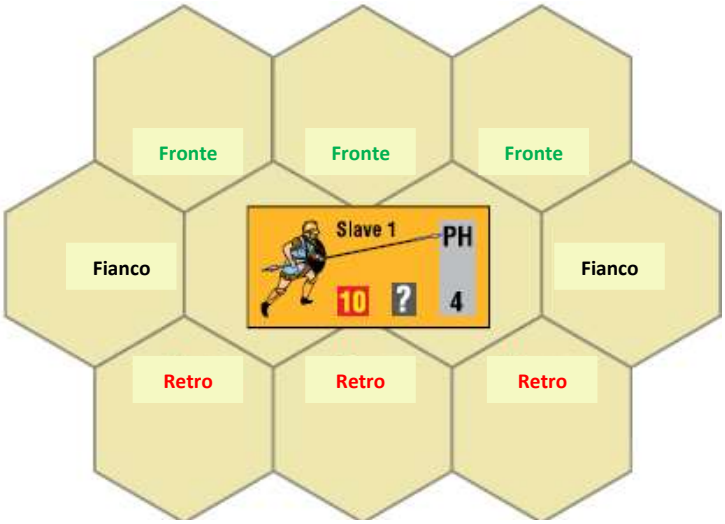
Opzionale: Volete aggiungere del pepe alla vita di Cesare? Supponete che Scipione avesse avuto tempo sufficiente per addestrare questi elefanti. Ignorate questa regola.

9.95 Cavalleria contro Elefanti
Le unità di cavalleria non possono mai muovere volontariamente nella ZOC di un'unità Elefanti nemica. Possono muovere negli esagoni di fianco o retro dell'Elefante senza penalità. La cavalleria non può mai attaccare nel Combattimento Ravvicinato un'unità elefanti nemica attraverso gli esagoni frontali di quest'ultima; può attaccare nel Combattimento Ravvicinato, volontariamente, attraverso gli esagoni di fianco e retro dell'unità Elefanti, ma non ottiene la consueta Superiorità in Attacco per un tale attacco. tutta la cavalleria, eccetto la Cavalleria Barbara, è equipaggiata con Dardi solamente per l'uso contro gli elefanti.
Se un'unità Elefanti muove adiacente ad un'unità di Cavalleria nemica da un esagono non adiacente, la Cavalleria deve tentare la Ritirata Ordinata. L'unità di Cavalleria non può usare alcuna forma di Lancio di Reazione se può ritirarsi. Se l'unità di Cavalleria non si può ritirare, deve effettuare un immediato controllo TQ. Se il risultato è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza tra il risultato del dado e la sua TQ, con risultato minimo di 1 Colpo alla Coesione. Se l'unità di Cavalleria va in rotta, viene automaticamente eliminata.

9.10 Falangi
Questa regola si applica solo allo scenario *Chaeronea*.

NOTA DI GIOCO: Chaeronea vede la formazione della falange in stile macedone che è stata il punto centrale nelle *Grandi Battaglie di Alessandro* ed in *SPQR.* Le regole principali per le unità Falange, principalmente su come gestire le pedine doppie, sono riprodotte qui. Per ulteriori chiarimenti ed esempi sul loro uso, fate riferimento a quei volumi della serie.

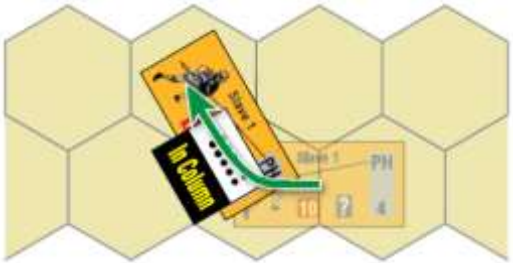
9.101 Direzione: Le regole sulla Direzione e ZOC (7.0) si applicano alle unità Falange con le seguenti modifiche per gestire le pedine doppie.



- Le unità Falange cambiano la loro Direzione muovendo una parte della pedina in avanti, quindi ruotando la pedina stessa.
- Al costo di 3 MP, un'unità Falange può essere orientata nella direzione opposta (180°) negli stessi due esagoni, ma non se qualsiasi parte dell'unità è in ZOC nemica o in Terreno Difficile.
- Un'unità Falange può essere orientata come nel punto precedente una volta per Fase degli Ordini quando un'unità nemica muove in uno dei suoi esagoni di Retro. Usate la procedura descritta in 7.14 per determinare il numero di Colpi alla Coesione subiti.
- Se una Falange attacca in Corpo a Corpo un'unità attraverso il vertice tra direzioni diverse, quell'unità difendente riceve il beneficio della direzione più vantaggiosa.

9.102 Movimento: Si applicano le regole del Movimento (6.0) alle unità Falange con le seguenti modifiche per gestire le pedine doppie.

- Un'unità Falange può avanzare, con entrambe le metà dell'unità che entrano in nuovi esagoni (se il terreno, altre unità, ecc. lo consentono), o una metà della pedina può entrare in un esagono mentre l'altra metà ruota nello spazio che occupa, cambiando la direzione dell'unità. Quando ruota, un'unità Falange subisce 1 Colpo alla Coesione oltre a qualsiasi costo del terreno.
- Se una metà dell'unità Falange si trova in ZOC nemica, l'altra metà può ancora muovere in avanti ruotando come descritto nel punto precedente. Oltre al costo alla coesione per ruotare, l'unità deve effettuare un controllo TQ dopo aver ruotato. Se il DR è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza, con minimo 1 Colpo alla Coesione, indipendentemente dal DR. Se l'unica unità nemica che esercita la ZOC è uno Schermagliatore, non si effettua il precedete controllo TQ.
- Quando un'unità Falange entra in 2 esagoni di terreno o elevazione diversi, spende il maggiore dei due costi in MP ed alla coesione. Quando una metà dell'unità subirebbe Colpi alla Coesione, l'intera unità ne subisce l'effetto. Comunque, se una metà della Falange è già entrata in un esagono che causa Colpi alla Coesione, muovere l'altra metà nello stesso tipo di esagono non causa colpi aggiuntivi.
- Quando entra in formazione di colonna, il possessore pone il segnalino In Colonna in uno dei due esagoni per designare quale parte della pedina è il suo Fronte. Quando esce dalla colonna il segnalino viene rimosso. A differenza di altre unità, la direzione di una unità Falange non cambia in alcun modo.
- Un'unità Falange In Colonna può muovere nel suo esagono frontale o negli esagoni di fianco adiacenti a quello frontale, e solo in questi. Per entrare in une esagono di fronte-fianco, la pedina viene girata mentre viene mossa in modo che la metà frontale della pedina termini nell'esagono di fronte-fianco mentre il retro della pedina occupi l'esagono occupato in precedenza dalla metà frontale della pedina. Non vi sono costi in MP o penalità alla coesione per effettuare questi cambi di direzione.



9.103 Rotta: Se un'unità Falange andrebbe in rotta per un Controllo TQ pre-Assalto, il possessore tira prima il dado, sommando a quel DR il numero di Colpi alla Coesione che l'unità ha subito oltre alla sua TQ, ed un 3 aggiuntivo se quell'unità era attaccante nel combattimento. Se il risultato modificato è superiore alla TQ dell'unità, questa va in rotta secondo 10.22; altrimenti, rimane sul posto con i suoi Colpi alla Coesione che sono posti alla TQ meno 1.
Similmente, se un'unità Falange andrebbe in rotta nel segmento di Crollo (8.47 #1), il possessore usa la procedura descritta sopra per determinare se l'unità va in rotta o resiste. Comunque, se l'unità Falange è il difensore e l'attaccante ha Superiorità di Posizione, non si tira il dado; il difensore va in rotta secondo 10.22. Saltate il controllo in 8.47 #2 per le unità Falange che resistono quale risultato di un controllo in 8.47 #1.
9.104 Avanzata Dopo il Combattimento: Un'unità Falange che avanza deve muovere in avanti con entrambe le metà dell'unità negli esagoni lasciati vuoti dalle unità nemiche, sempre che sia in grado di farlo. Se non può muovere in avanti tutta, non avanza. Comunque, se vi è un'unità nemica nel suo fronte sinistro o destro (non entrambi), e l'unico esagono lasciato vuoto era il suo fronte centrale, l'unità Falange deve invece ruotare (9.102 punto #2 sopra) nell'esagono frontale centrale lasciato vuoto, pagando tutti i costi alla coesione associati a quella manovra. Se andrebbe in rotta, si applica 8.51. Quando si usa la regola opzionale dell'Ingaggio (10.5), un'unità Falange che avanza di un solo (cioè ruota come sopra) mantiene il suo segnalino Ingaggiato.
9.105 Difesa della Falange: In qualsiasi risoluzione del Combattimento Ravvicinato nella quale un'unità Falange viene attaccata da uno dei suoi esagoni frontali, ottiene uno spostamento di 2S sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato per ognuno dei suoi esagoni di fianco occupati da un'altra Falange amica o nella ZOC di un'unità Falange amica. Questo vale solo agli attacchi in movimento, non agli attacchi nei quali le unità attaccanti hanno iniziato adiacenti all'unità Falange e sono rimaste in quell'esagono per combattere.
9.106 Assegnazione dei Colpi: Quale eccezione a 10.13, se una Falange attacca nel Combattimento Ravvicinato due o più unità, l'attaccante sceglie come si distribuiscono i Colpi alla Coesione tra i difensori. Tale distribuzione può essere non uguale, se si desidera. Questo non vale per le unità Falange che difendono.

9.107 Falangi di Schiavi
NOTA DELL'IDEATORE: Nella loro marcia attraverso la Grecia prima della battaglia di Chaeronea, l'armata del Ponto "reclutò" un gran (ed alquanto vago) numero di schiavi per la loro Falange. Plutarco rimarca l'aria di superiorità che le Legioni avevano inizialmente nei confronti queste unità, un'opinione che sembra sia cambiata durante la battaglia. Nello stesso discorso, interviene sui suoi dati booleani di perdite menzionati nell'introduzione dello scenario.
Date le scarse informazioni su queste unità e sulla battaglia, ma notando che alcune di esse si siano comportate davvero nonostante la mancanza di perdite per i romani, e conoscendo come sia difficile addestrare un soldato a lavorare in una falange, vi offriamo questa (speriamo) interessante regola.
Le unità PH Schiavi (*Slave*) hanno una TQ di "?" sulla loro pedina. La prima volta che il giocatore usa la TQ dell'unità PH Schiavi, tira il dado e consulta la tabella sottostante per determinare la TQ dell'unità per la battaglia.

DR	TQ della PH Schiavi
0-3	3
4	4
5	5
6	6
7-9	7

Per coloro tra di voi che desiderano ignorare questo ulteriore tiro di dado, date a tutte le unità PH Schiavi una TQ di 5.

10.0 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO

Le unità combattenti subiscono Colpi alla coesione dal movimento eccessivo e/o dal combattimento. Troppi Colpi alla Coesione portano alla Rotta. Le unità in rotta fuggono dal nemico e prendono la Direzione di Ritirata (vedere le istruzioni dello scenario). Un'unità in rotta può essere recuperata in alcune circostanze.

10.1 COESIONE

La Coesione è una misurazione di quanto sia organizzata ed efficiente un'unità in un dato momento della battaglia. La perdita di coesione è misurata in Colpi alla Coesione, che si confrontano con il valore di Qualità della Truppa (TQ) – talvolta automaticamente, talvolta dopo un tiro di dado. La Tabella dei Colpi alla Coesione e dei Controlli TQ (8.75) riassume quando si hanno questi colpi.
10.11 Controlli TQ: La Tabella dei Colpi alla Coesione e dei Controlli TQ indica quando durante la partita un'unità deve effettuare un controllo TQ. Queste circostanze sono anche annotate nelle regole. Un controllo TQ consiste nel tirare un dado e confrontare il risultato con il valore TQ stampato dell'unità, implementando poi il risultato indicato nella tabella – solitamente uno o più Colpi alla Coesione se il DR eccede il valore TQ. Notate che le unità in Rotta hanno TQ di 1 invece della TQ stampata.



10.12 Segnalini Coesione: Ogni volta che un'unità subisce un Colpo alla Coesione, ponete un segnalino numerico, che rappresenta la somma dei colpi subiti, sotto la pedina dell'unità. I Colpi alla Coesione non influenzano la forza di combattimento di un'unità né le sue capacità in alcun modo, a parte mostrare quanto è vicina a disperdersi. Pertanto,

un'unità con TQ di 6 e 4 colpi ha gli stessi effetti in combattimento di una senza colpi. È semplicemente più probabile che vada in rotta.

10.13 Se vi sono più unità coinvolte in una singola risoluzione di combattimento, i Colpi alla Coesione devono essere distribuiti il più equamente possibile tra quelle unità (trattate un gruppo come singola unità per questo fine), con l'eventuale colpo residuo eccedente da dare all'unità/gruppo:

1. usata per determinare la Superiorità (AS o DS);
2. usata per determinare la colonna nella Tabella del Combattimento Ravvicinato sulla Tabella dello Scontro;

A scelta del giocatore nel caso in cui una unità/gruppo rientra in entrambe le categorie.

I Colpi assegnati ad un gruppo sono distribuiti a seconda del tipo di gruppo (vedere 6.68, 9.17, e 9.43).

ESEMPIO: Un gruppo di CO ed un'altra CO subiscono 1 Colpo quale risultato del loro attacco. il Colpo non può essere diviso equamente, quindi è eccedente. Non vi era superiorità e tutte le unità hanno lo stesso Tipo usato per determinare la colonna del Combattimento Ravvicinato sulla tabella dello Scontro. L'attaccante sceglie se assegnare il Colpo al gruppo o alla CO da sola. Se sceglie il gruppo, la CO sopra subisce il Colpo.

10.14 Quando un'unità ha assorbito Colpi alla Coesione pari o superiori al suo valore TQ, va in rotta automaticamente (10.2).

10.15 Se, durante la risoluzione del Combattimento Ravvicinato (8.43, 8.47), tutte le unità attaccanti e difendenti andrebbero in rotta, accade quanto segue:

1. L'attaccante aggiunge al suo totale dei colpi, il numero di Colpi alla Coesione – se vi è – che subirebbe se dovesse Avanzare dopo il Combattimento (8.5).
2. Tutte le unità della parte dell'unità che ha la maggiore discrepanza tra colpi e valore TQ, vanno in rotta (10.2). Le unità dell'altra parte non vanno in rotta. I Colpi alla Coesione su tutte le unità della parte che non è andata in rotta sono modificate alla TQ dell'unità meno 1. Se la parte attaccante non è andata in rotta, l'attaccante Avanza dopo il Combattimento secondo 8.5. Se la parte difendente non è andata in rotta, queste unità rimangono sul posto.
3. Se la differenza tra i colpi e la TQ è uguale per entrambe le parti, il difensore va in rotta. I Colpi alla Coesione su tutte le unità attaccanti sono modificate alla TQ dell'unità meno 1, e l'attaccante Avanza Dopo il Combattimento (8.5).

   ***IMPORTANTE**: I punti #1-#3 sopra si applicano solo se tutte le unità coinvolte andrebbero in rotta.*

   Se una (o entrambe) le parti hanno più di un'unità coinvolta, ed almeno un'unità ha meno Colpi alla Coesione della sua TQ, allora tutte le unità con Colpi alla Coesione pari o superiori alla loro TQ vanno in rotta secondo 10.2.

ESEMPIO #1: [Pharsalus] Una CO di Cesare, TQ di 6 con 4 colpi, attacca un CO di Pompeo, TQ di 5, che ha 1 colpo. L'unità di Pompeo è in terreno aperto, senza elevazione. Il risultato del Corpo a Corpo è '2(2)' , ma i colpi all'unità di Pompeo sono raddoppiati in quanto la CO di Cesare ha Superiorità in Attacco avendo attaccato di fianco. Questo significa che la CO di Cesare ha 6 colpi e quella di Pompeo 5. Non si aggiungerebbero colpi alla CO di Cesare per avanzare in quanto il terreno è aperto e senza elevazione. Hanno entrambe raggiunto la loro soglia di rotta, ma in questo caso, dal momento che la differenza tra i colpi a la TQ è uguale, la CO difendente di Pompeo va in rotta, quella di Cesare pone i suoi colpi a 5 (TQ meno 1) ed avanza dopo il combattimento.

10.16 Ripristino: Durante una Fase degli Ordini, può essere dato un Ordine Individuale per rimuovere 2 Colpi alla Coesione da un'unità in terreno Aperto sempre che non sia:

• adiacente ad un'unità combattente nemica, oppure:

• entro raggio e LOS da un'unità nemica che ha armi da lancio (questo include il lancio H&D) e che non sia Ingaggiata (10.5).

Sempre che un'unità non sia adiacente ad un'unità combattente nemica, si può rimuovere 1 Colpo alla Coesione da un'unità in terreno Aperto indipendentemente dalla presenza di unità nemiche da lancio non adiacenti. Un giocatore non può rimuovere più di 2 Colpi alla Coesione per Fase degli Ordini per unità. Le unità in Rotta e le unità che hanno Recuperato (10.35) in questo Turno di Gioco non possono rimuovere Colpi alla Coesione. Un'unità che rimuove Colpi alla Coesione non può muovere/lanciare nella stessa Fase degli Ordini, ed un'unità che ha mosso o lanciato non può rimuovere colpi.

Eccezione: Le unità combattenti tribali non possono usare il — erano troppo fragili per farlo.

NOTA DI GIOCO: La restrizione no Ripristino viene in qualche modo bilanciata dai generalmente più alti valori TQ di gran parte delle unità tribali. Se siete preoccupati per il bilanciamento, vi suggeriamo di consentire alle unità combattenti tribali di usare il Ripristino per rimuovere 1 Colpo alla Coesione.

NOTA DI GIOCO: Il recupero di 1 Colpo è una regola diversa dai giochi precedenti della serie e può essere implementata anche in questi se lo si desidera. Il senso qui è che il lancio a lungo raggio avrebbe meno impatto sulla capacità di recupero della coesione di un'unità.

10.2 ROTTA E RITIRATA

10.21 Ciò che accade ad un'unità quando va in rotta dipende dal suo Tipo:

- Gli Schermagliatori, Scorpio, Ballista, ed unità combattenti Tribali Esaurite sono eliminate.
- Le unità Elefanti Imbizzarriscono (9.93)
- Tutte le altre unità fanno movimento di rotta secondo 10.22



10.22 Un'unità che deve effettuare il movimento di ritirata viene immediatamente orientata e mossa di 2 esagoni verso la sua Direzione di Ritirata, come definito nelle regole dello scenario per quella battaglia (10.23). L'unità deve prendere la via più diretta nella sua Direzione di Ritirata che non sia bloccata. Un percorso di ritirata è bloccato da:

- un esagono occupato dal nemico, o:
- esagoni o lati di esagono inaccessibili, o:
- una ZOC nemica a meno che non sia occupata da un'unità amica.

Quando si ha la scelta tra esagoni non bloccati, l'unità prenderà il percorso di minor resistenza nell'ordine seguente:

1. esagono vuoto non in ZOC nemica (anche se il terreno è Difficoltoso); *poi*:

2. esagono occupato da unità amica e non in ZOC nemica, *poi*:
3. esagono occupato da unità amica ed in ZOC nemica.

L'unità che va in rotta entrerà sempre in "1" prima di "2", ecc. sempre tentando di muovere verso la sua Direzione di Ritirata. Se i percorsi potenziali hanno la stessa priorità, sceglie il possessore.

Se entrambi gli esagoni nella sua Direzione di Ritirata sono bloccati, il giocatore modifica l'orientamento dell'unità in rotta, in una direzione, di un vertice alla volta sino a quando l'unità può muovere in un esagono non bloccato. Se non vi è un tale esagono, l'unità viene eliminata.

Dopo la ritirata, ponete un segnalino In Rotta sull'unità ad indicare il suo stato, rimuovete qualsiasi segnalino di Colpi alla Coesione e, per le unità di fanteria (solamente) qualsiasi segnalino A Corto di Munizioni o No Munizioni.

ESEMPIO: L'unico percorso di ritirata di un'unità combattente in rotta è in un esagono occupato da un'unità amica ed in ZOC nemica. L'unità in rotta deve fermarsi per la ZOC e poi seguire le istruzioni sulla Tabella del Raggruppamento per Fermarsi in un esagono occupato da unità amiche. Indipendentemente dal tipo di unità nell'esagono, l'unità deve ritirarsi di un altro esagono (costa all'unità ferma almeno 1 Colpo). A meno che quell'esagono sia non occupato, accessibile, e privo di ZOC nemica, l'unità verrebbe eliminata.

NOTA DI GIOCO: Le unità che vanno in Rotta hanno un solo pensiero in mente: allontanarsi dall'area il più velocemente possibile. Se vi sono truppe nel loro percorso, è un loro problema. Pertanto, la rotta nella guerra antica spesso portava con sé altre truppe, specialmente se di seconda linea e di valore minimo. Mentre le unità che vanno in rotta/si ritirano solitamente muovono direttamente verso il retro del loro esercito, vi saranno casi dove non è conveniente o possibile. In tali casi il buon senso, sommato al fatto che queste unità stanno tentando di allontanarsi dal nemico, dovrebbe guidare i vostri movimenti. Quindi, se un'unità in rotta deve prima allontanarsi dalla sua Direzione di Ritirata per la presenza di unità nemiche, ZOC nemiche, o terreno inaccessibile, è quello ciò che si deve fare. Comunque, non prendete questo invito per vagare sulla mappa evitando di muovere nella Direzione di Ritirata.

10.23 Direzione di Ritirata: La Direzione di Ritirata differisce a seconda dello scenario e delle armate presenti, ma sarà uno o più di questi:

1. Negli scenari dove le Aquilae sono usate come punti di Recupero (10.33), le Coorti si ritirano verso l'Aquila della loro Legione. Possono fermarsi quando arrivano entro 1 esagono dalla loro Aquila, e, avendo raggiunto quella località, non devono effettuare alcuna altra forma di Movimento di Ritirata. Se non vi sono esagoni vuoti entro 1 esagono dall'Aquila della coorte, la coorte si ritira al Campo secondo #2, sotto. Se non vi è Campo, l'unità muove secondo #4, sotto.
2. Negli scenari dove quella parte ha un Campo, le unità romane non Coorte si ritirano verso il loro Campo. Una volta dentro il Campo, non devono effettuare alcuna altra forma di Movimento di Ritirata.
3. Negli scenari dove una delle parti ha un lager, le unità Tribali si ritirano verso il loro lager. Una volta dentro il lager, devono effettuare alcuna altra forma di Movimento di Ritirata.
4. In tutti gli altri casi, un'unità si ritira verso il suo Bordo di Ritirata, come definito dalle regole dello scenario.

10.24 Nel Segmento di Movimento di Rotta della Fase di Rotta e Ricarica, tutte le unità in Rotta che non siano quelle che rispettano i criteri in 10.23 #1-3, sono mosse della loro MA piena stampata sulla pedina, nella stessa direzione e modalità di 10.22 – anche se hanno mosso in precedenza durante il Turno di Gioco. Le unità in Rotta usano le normali regole del movimento, eccetto che non possono entrare in ZOC nemiche non occupate da unità amiche. Non subiscono Colpi alla Coesione per il movimento.

10.25 Un'unità che muove fuori mappa (per qualsiasi ragione) o che non può completare il suo movimento di rotta per la presenza di unità/ZOC nemiche o terreno non accessibile, viene rimossa permanentemente dal gioco ed è considerata eliminata per la Rotta dell'Armata.

10.26 Il movimento delle unità in Rotta attraverso o in altre unità è compreso nelle Tabelle del Raggruppamento (6.69). La premessa è che le unità in Rotta possono muovere attraverso un'unità amica ma non possono terminare il movimento raggruppate con essa. Se un'unità in Rotta deve terminare il movimento di rotta in un esagono occupato da unità amica (inclusa una in ZOC nemica), invece, e secondo la tabella, continua per un altro esagono (con penalità per l'unità che non muove, secondo la tabella). L'unità in rotta viene eliminata se quell'esagono è occupato, in ZOC nemica, o è terreno inaccessibile. Se l'esagono è occupato da un'unità amica, quell'unità subisce le penalità "Fermarsi In" annotate sulla tabella.

10.27 Se un comandante è raggruppato con un'unità che va in rotta, quel comandante può fare il movimento di rotta assieme a quell'unità. Non viene altrimenti influenzato dalla rotta.

10.28 Gli effetti della Rotta sono:

- Le unità in Rotta hanno TQ automatico di "1". Tutti gli altri valori non sono influenzati.
- Le unità da lancio di fanteria In Rotta sono automaticamente senza munizioni. Questo non si applica alle unità da lancio montate.
- Le unità in Rotta non possono ricevere o usare ordini che non sia Recupero, né possono lanciare in alcun modo.
- Le unità che effettuano il movimento di rotta non subiscono colpi alla coesione per il terreno.
- Le unità in Rotta che subiscono qualsiasi Colpo alla Coesione sono immediatamente eliminate e rimosse dal gioco.

10.3 RECUPERO

NOTA DI GIOCO: Le regole del Recupero in *Cesare Deluxe* sono in qualche modo più complicate rispetto agli altri giochi della serie per tener conto dei vari tipi di armate e della presenza dei campi ed altre fortificazioni.

10.31 Recupero dal Comandante: Nel corso di una Fase degli Ordini, un giocatore può usare un Ordine Individuale per tentare di Recuperare un'unità in Rotta che sia in terreno Aperto e non:

- Adiacente ad un'unità combattente nemica, *oppure*:

- Entro il raggio e LOS di un'unità da lancio nemica che abbia munizioni (questo include il lancio H&D) e che non sia Ingaggiata (10.5).

Per le unità delle armate tribali, l'unità in Rotta deve trovarsi in o adiacente all'esagono del comandante che tenta il Recupero. Per tutte le altre armate, l'unità in Rotta deve essere entro il Raggio di Comando del comandante che tenta il Recupero. Il raggio o adiacenza *non può* essere tracciato attraverso lati di esagoni fortificati (eccetto per i cancelli amici), attraverso fiumi (di qualsiasi tipo), o attraverso boschi. Può essere tracciato in un esagono di bosco.



Un'unità in Rotta raggruppata con il del comandante che tenta il Recupero recupera automaticamente, senza tirare il dado. Girate il suo segnalino di Rotta dalla parte Recuperata.

In tutti gli altri casi, il giocatore tira un dado:

- Se il DR è pari o inferiore al Valore di Carisma del comandante +1, l'unità viene Recuperata. Girate il suo segnalino Rotta dalla parte Recuperata.
- Se il DR è superiore al Valore di Carisma, l'unità effettua il movimento di rotta secondo 10.24, a meno che il DR non fosse anche superiore alla TQ stampata della pedina, nel qual caso viene invece eliminata.

Un singolo comandante può tentare il Recupero di una data unità una sola volta per Turno di Gioco. La limitazione vale per il comandante, non per l'unità, che può essere recuperata da un altro comandante nello stesso Turno di Gioco.

NOTA ALL'EDIZIONE DELUXE: Il metodo "Recupero o Morte" usato in *Cesare: Conquista della Gallia* non si usa in questa edizione. Se i giocatori sono d'accordo, però, possono usare quel metodo eliminando semplicemente un'unità che fallisce il Recupero.

ESEMPIO: Cesare, con Carisma 5, può Recuperare le unità in rotta entro il suo raggi con un DR di 6 o meno. Dall'altra parte della scala, gran parte dei Capi devono ottenere un DR di 2 o meno.

10.32 Recupero al Campo: Nella fase di Rotta & Recupero (F/1) i giocatori possono tentare di Recuperare le unità dentro un campo/lager. Per farlo, un comandante amico deve aver iniziato il Turno di Gioco dentro il campo&/lager ed essere rimasto lì. Il giocatore può poi fare un DR per ogni unità dentro, secondo 10.31. Trattate un tentativo fallito come nessun effetto – l'unità rimane dove si trova. Il comandante può Recuperare qualsiasi unità indipendentemente dal comando e si può usare un qualsiasi comandante che rispetti i requisiti precedenti.

10.33 Recupero all'Aquila: Se non si usano i Comandanti di Sezione, il giocatore romano può usare l'Aquila di una Legione per Recuperare le sue coorti. Questo tipo di Recupero impone che il Legato della Legione o il OC usi la sua intera Fase degli Ordini come un singolo Ordine di Recupero; non può emanare alcun altro Ordine. L'Aquila deve essere entro il Raggio di Comando del comandante per ricevere l'ordine. L'Ordine di Recupero recupera tutte le coorti in rotta di quella legione che sono raggruppate con o adiacenti a quell'Aquila.

10.34 Quando un'unità viene recuperata con qualsiasi metodo, il giocatore tira un dado, consulta la Tabella del Recupero (10.36), ed assegna all'unità i Colpi alla Coesione indicati, secondo quel DR e la TQ stampata dell'unità.

10.35 Le unità Recuperate non possono ricevere o usare ordini sino al Turno di Gioco successivo; possono comunque cambiare direzione senza costo in MP o Colpi alla Coesione quando recuperano. Le unità Recuperate sono automaticamente Esaurite (10.4) – girate la pedina sul retro; le unità da lancio di fanteria ricevono un segnalino No Munizioni.

10.36 La Tabella del Recupero: Usate questa tabella per determinare il numero di Colpi alla Coesione assegnati ad un'unità Recuperata.

10.4 ESAURIMENTO

NOTA DELL'IDEATORE: L'Esaurimento riproduce l'effettiva perdita di uomini.

10.41 Quando un'unità in Rotta viene Recuperata, diviene automaticamente Esaurita. In alcuni scenari, alcune unità iniziano la battaglia già in tale stato. Le unità già Esaurite non subiscono ulteriori Esaurimenti. Per indicare l'Esaurimento, girate l'unità sul retro della pedina. Una volta in tale stato, lo mantiene sino al termine della battaglia.

10.42 L'Esaurimento influenza il combattimento come segue:

- Se qualsiasi unità Esaurita viene coinvolta in un attacco di Combattimento Ravvicinato, vi è uno spostamento di colonna di 1 a sinistra sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato.
- Se qualsiasi unità Esaurita viene coinvolta in una difesa nel Combattimento Ravvicinato, vi è uno spostamento di colonna di 1 a destra sulla Tabella del Combattimento Ravvicinato.
- Quando un'unità Esaurita Lancia, aggiungere +1 al tiro di dado.

10.43 Quando si tenta di Recuperare (10.3) un'unità Esaurita, aggiungere +1 al tiro di dado per il Recupero. Quando si consulta la Tabella del Recupero, aggiungete +2 al tiro di dado. Questo non vale per le unità appena Esaurite, solo per quelle che lo erano prima del tentativo di Recupero.

10.44 La 1° Coorte (#1) di qualsiasi Legione non diventa mai Esaurita. Questo riflette la spesso maggiore dimensione di questa coorte.

10.5 INGAGGIO (opzionale)

10.51 Le unità divengono Ingaggiate per il Combattimento Ravvicinato (8.47). Ponete un segnalino di "Ingaggiato" su ciascuna unità combattente per indicarne lo stato. Le unità Ingaggiate:



- Non possono muovere o cambiare orientamento volontariamente in nessun caso, e:
- Non possono Lanciare, né possono essere bersaglio del Lancio, e:

- Devono, se in grado di fare Combattimento Ravvicinato, ricevere un segnalino di "Combattimento Ravvicinato – No Controllo " [*Shock-No Check*] nel segmento di Designazione del Combattimento Ravvicinato (8.41) se sono il Raggio di Comando del comandante attivo.

NOTA DI GIOCO: Le unità Ingaggiate prive di unità nella loro ZOC o quelle non in grado di fare il Combattimento Ravvicinato non ricevono i segnalini Combattimento Ravvicinato – No Controllo.

10.52 La Cavalleria, Schermagliatori e Fanteria Leggera ingaggiati con unità la cui MA è inferiore, possono ritirarsi di un esagono, mantenendo l'orientamento corrente, invece di ricevere il segnalino di "Combattimento Ravvicinato – No Controllo ". Le unità non in grado di fare il Combattimento Ravvicinato devono ritirarsi se possibile. Quell'esagono:

- Deve essere vuoto ed accessibile all'unità nel normale movimento, e:
- Non può essere in ZOC nemica, e:
- Non può essere adiacente ad un'unità con la quale l'unità in ritirata è Ingaggiata.

Un'unità che può fare Combattimento Ravvicinato e che non si può ritirare deve invece ricevere il segnalino di "Combattimento Ravvicinato – No Controllo "

10.53 Un segnalino Ingaggiato può essere rimosso per eliminazione dell'unità, avanzate, e movimenti di rotta durante il punto del Crollo (8.47), o in qualsiasi momento se un'unità Ingaggiata si ritrova senza unità nemiche Ingaggiate entro la sua ZOC e non è essa stessa entro la ZOC di un'unità nemica Ingaggiata.

11.0 FORTIFICAZIONI

Molte mappe contengono un qualche tipo di campo, e Dyrrachium ne ha molti. Il capitolo seguente – e la Tabella degli Effetti delle Fortificazioni – riguarda gli effetti di questi ostacoli costruiti dall'uomo. Le regole espandono quello che viene indicato nella tabella.

NOTA DELL'IDEATORE: Come specificamente valido per le battaglie in questione, è molto difficile determinare dalle fonti esattamente come fossero i forti ed i campi. Abbiamo cercato di usare congetture ragionate, nonché la generale predilezione – e dogma di costruzione del campo – dei romani.

11.1 TIPI DI TERRENI

Le fortificazioni includono i seguenti tipi di terreni:

Mura: Ciò che normalmente circondava i campi che i romani costruivano sempre. Queste erano (solitamente) mura di terra con palizzate di legno, davanti alle quali veniva scavato un profondo fossato.

Bastioni: Un muro di legno rinforzato, lungo la cui parte interna venivano costruiti una serie di camminamenti in modo che le truppe potessero presidiare le mura nella parte alta e raggiungere anche qualsiasi punto di esse senza lasciare le mura stesse. Costruiti solitamente solo per linee di assedio permanenti, come appaiono nella parte finale nord di Dyrrachium.

Torri: Costruite a vari intervalli lungo i bastioni e mura per agire da capisaldi, fortini, ecc. Più alte delle mura cui davano supporto ed usate dalle truppe armate di armi da lancio e dall'artiglieria. Nei campi, le torri venivano solitamente costruite per custodire le entrate.

Terrapieno/Fossato: Mura di terra, alte forse da 1,8 a 2,4 metri, con davanti un fossato, una linea di difesa base. A Dyrrachium, le estese line di controvallazione e circonvallazione di Cesare, costruite rapidamente, erano di questo tipo.

Cancelli: Ovviamente, come entrare ed uscire da un campo, forte, ecc. Non erano però vere e proprie porte; erano più barriere, spesso composte da più percorsi obliqui per favorire la difesa, cui i romani aggiungevano anche un elemento detto "porcospino", una serie di spuntoni che rendevano il passaggio o la rimozione della barriera/cancello dall'esterno un po' spinoso.

Carri Lager: Il lager dei Galli era format da un cerchio di carri del loro treno di rifornimenti. Solo le unità galliche possono muovere attraverso un lato di esagono di Carro Lager.

NOTA DI GIOCO: Lo scenario Gergovia include alcuni altri tipi di fortificazione.

Ciascuna delle fortificazioni sopra ha i suoi costi in MP ed in Coesione per attraversarla, come indicato nella Tabella degli Effetti delle Fortificazioni (11.28). Per la maggior parte, le fortificazioni sono costose da attraversare. È solitamente più facile attraversare un lato di esagono di fortificazione da dentro il campo/forte che da fuori; questo è maggiormente evidente con le Torri. Il movimento attraverso i cancelli è svolto in modo più efficiente In Colonna.

11.2 EFFETTI DELLE FORTIFICAZIONI

11.21 I lati di esagono di Mura e Bastione (non di Cancello) sono inaccessibili alle unità in rotta, ritirata o ripiegamento. Le unità di cavalleria non possono attraversare un lato di esagono di Mura o Bastione, sebbene possano attraversare un lato di esagono di Cancello. Le unità Elefanti e Carri non possono entrare in un campo. Inoltre, se un'unità non ha gli MP necessari per attraversare un dato lato di esagono di fortificazione, anche se tale lato di esagono è direttamente adiacente, non lo può fare.

Eccezione: *Le unità di Fanteria Tribale possono ritirarsi, ripiegare o andare in rotta attraverso un lato di esagono di Carro Lager.*

ESEMPIO: A Thapsus, una coorte in 3428 non potrebbe muovere direttamente nella Torre nel campo di Scipione in 3527 in quanto ha una MA di 5, ed il costo di tale movimento sarebbe di 6: 1 per entrare nell'esagono, +1 elevazione, +1 Torre, e per +3 Mura.

11.22 Le unità fuori da un lato di esagono di fortificazione *non* estendono una ZOC (7.2) attraverso/oltre i lati di esagono di fortificazione di qualsiasi tipo. Le unità dentro le fortificazioni che sono adiacenti ad un lato di esagono di fortificazione esercitano una speciale ZOC del Forte in esagoni adiacenti fuori dalla fortificazione. La ZOC del Forte è come le ZOC standard con le seguenti eccezioni:

- Mentre si trova nella ZOC del Forte l'unità può cambiare direzione e/o lasciare la ZOC del Forte senza restrizioni.

- Un'unità pesante (7.31) che sta muovendo non è obbligata ad attaccare nel Combattimento Ravvicinato attraverso un lato di esagono di Fortificazione, sebbene possa farlo. Le unità Ingaggiate devono attaccare nel Combattimento Ravvicinato se viene loro imposto.

NOTA DI GIOCO: Questa è una regola importante per l'attacco contro posizioni fortificate, in quanto significa che nessuna unità non ingaggiata "deve" attaccare.

11.23 I Tribuni/Legati dentro i campi e le fortificazioni possono emanare Comandi di Legione senza essere entro il raggio di un SC/OC (4.51 #2, 4.52 #2) ed un SC può consentire al suo Tribuno di emanare un Comando di Legione senza essere entro il raggio dell'OC (4.55 #4).

11.24 Movimento nel Campo: Le singole unità combattenti dentro i campi il cui comandante (Tribuno/Legato/Prefetto) non è dentro il campo, o quelle unità combattenti prive di uno specifico comandante, che non hanno ricevuto ordini in precedenza nel Turno di Gioco, possono muovere, lanciare e/o effettuare il Combattimento Ravvicinato nella Fase di Movimento nel Campo, senza la necessità di un comandante. Prima, muovete e lanciate con tutte le unità disponibili, poi effettuate il Combattimento Ravvicinato. Queste unità non possono lasciare il campo o forte.

NOTA DELL'IDEATORE: Le unità che difendono dentro un campo contano principalmente sull'addestramento, ordini e dogma – e sui comandanti di livello inferiore – per difendere il campo.

11.25 Il lancio in e fuori dai campi attraverso Mura/Cancelli comprende significativi DRM al tiro di dado, principalmente per problemi di avvistamento. Consultate la Tabella degli Effetti delle Fortificazioni (11.28) per l'effetto su ciascun tipo di arma.

- **Mura/Cancelli:** Le penalità si applicano per il lancio in entrambe le direzioni.
- **Bastioni:** Le penalità si applicano solo al lancio da fuori i Bastioni:
- **Torri:** Le penalità si applicano a qualsiasi lancio diretto contro la Torre e non sono cumulative con le penalità delle Mura/Cancello. Il lancio da una Torre riceve un modificatore favorevole ed un raggio maggiorato.

Notate che non vi sono modificatori avversi per le Scorpio e Ballistae. Per le battaglie che avvengono in Gallia, i giocatori possono opzionalmente trattare le Mura/Cancelli come Bastioni per questa regola.

NOTA DELL'IDEATORE: Per il lancio, un lato di esagono di cancello è considerato un Muro. La configurazione labirintica delle barriere-cancello impedivano efficacemente al lancio di passare attraverso di esse.

11.26 Le unità da lancio, incluse Scorpio e Ballistae, in esagoni di Torre incrementano il loro Raggio di Lancio di 1 esagono. A Raggio Esteso, necessitano di un DR (modificato) per il lancio di 0 o meno per ottenere un Colpo.

11.27 uno dei principali meccanismi di difesa per tutti i campi fortificati e simili, era che chiunque poteva lanciare una pietra a qualcuno, e queste pietre potevano avere un impatto deleterio, se non proprio decisivo, alle brevi distanze. Pertanto, *qualsiasi* unità di fanteria non schermagliatore che lancia da una Torre attraverso un Bastione da dentro ha capacità Frombolieri in un esagono adiacente con un +1 automatico al DR.

NOTA STORICA: L'uso del lancio delle pietre era anche più comune di quanto abbiamo considerato qui, specialmente nel terreno che si trovava in Illiria. Lo abbiamo limitato alle situazioni di puro assedio in modo che una partita non divenga un esercizio di lancio di pietre.

11.28 Tabella degli Effetti delle Fortificazioni: Vedere le Tabelle.

12.0 RITIRATA DELL'ARMATA E VITTORIA

NOTA DELL'IDEATORE: I livelli di Ritirata dell'Armata negli scenari riflettono la reale capacità di ciascuna armata. Il bilanciamento del gioco può essere modificato variando questi livelli, sebbene questo non dovrebbe essere fatto sino a quando non avete famigliarità sia col gioco che col vostro avversario.

12.1 PUNTI ROTTA

In generale, un'unità vale Punti Rotta (RP) pari alla sua TQ, con le eccezioni seguenti:

- Le unità Schermagliatori valgono 1 RP.
- Le unità Scorpio e Ballista valgono 0 RP.
- I Comandanti Supremi, Comandanti di Sezione, e Capi Tribali valgono 5 volte il loro Valore di Iniziativa; i Legati, Tribuni, Prefetti, Capi, comandanti di Rimpiazzo, ed altri comandanti con nome valgono 0 RP.
- Aquilae, vedere 9.84.

12.2 RITIRATA DELL'ARMATA

Nella Fase di Ritirata, ciascun giocatore somma il numero di Punti Rotta (RP) che ha accumulato per l'eliminazione di sue unità – questo include le unità combattenti che sono andate in Rotta fuori mappa. In alcuni scenari, le unità in rotta possono essere trattate come eliminate per gli RP.

Un giocatore vince facendo ritirare l'armata avversaria. Un'armata si ritira quando ha accumulato Punti Rotta pari o superiori al suo Livello di Rotta indicato nello scenario. Se entrambe le parti raggiungono o eccedono il loro Livello di Ritirata al termine dello stesso turno, il giocatore con il minor numero di RP oltre quel livello vince (ma di poco). Se entrambe le parti eccedono per lo stesso valore, è pareggio.

"Veni, Vidi, Vici"
Giulio Cesare

CREDITI
Ideatore del Sistema Originario: Mark Herman
Sviluppo del Sistema di Gioco: Mark Herman e Richard H. Berg

EDIZIONE DELUXE
Sviluppo: Alan J. Ray
Correttori di Bozze: Michael Neubauer, Jonathan Squibb, Joseph Bottoms
Esposizione dei Manuali: Charlie Kibler
Grafica della Copertina: Rodger B. Macgowan
Grafica della Mappa: Mark Simonitch
Grafica delle Pedine: Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch, e Rick Reinesch
Coordinatore alla Produzione: Tony Curtis
Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, e Mark Simonitch

Cesare: La Conquista della Gallia
Scenario Sabis ideato da: Mark Herman
Restanti Scenari ideati da: Richard H. Berg
Sviluppo della 2° Edizione: Alan J. Ray
Commento Storico: Mark Herman e Richard H. Berg
Regole scritte da: Richard H. Berg
Revisione (prima edizione): Gene Billingsley, Dan Verssen
Grafica delle Pedine: Rodger B. MacGowan
Grafica della Mappa: Mark Simonitch
Test del Gioco: Sam Coleridge, Vinnie Bellini e David Fox

Cesare: La Guerra Civile
Scenario Design By: Mark Herman
Historical Commentary: Mark Herman and Richard H. Berg
Rules Written by: Richard H. Berg
Test del Gioco: David Fox, Jack Polonka, Gene Billingsley, The Perlas Before Swine Group, Nigel Slater, Salvatore Vasta, Thomas Marshall, Bill Thoet. Un grande ringraziamento al veterano di studi romani, un amico di vecchia data, Al Nofi, per il suo aiuto con l'ordine di battaglia delle legioni.

In Memoriam
Richard H. Berg
Un grazie per la tua ricerca, discernimento, ed intelligenza nell'infondere vita a queste battaglie di un passato così lontano.

INDICE

Colpi alla Coesione **10.1**
- Causa di Rotta **10.14**, 6.53, 8.43, 8.47, 10.15
- Controlli TQ **10.11**
- Da Cambio di Direzione per Reazione 7.14
- Da Colpi di Armi da Lancio **8.15**
- Da Combattimento Ravvicinato **8.43**, **8.46-47**, 10.13, 10.15
- Da Movimento **6.13**, 6.22
- Da Raggruppamento **6.62**, **6.69**
- Da Recupero **10.34**
- Da Ripristino **10.16**
- Da Ritirata Ordinata **6.52**, 9.21
- Distribuzione di **10.13**, 6.68, 9.17, 9.43

Comandanti e Comando **4.0, 5.0**
- Aquilae **9.8**
- Attivazione **5.1**, 5.41-42
- Cambi di Sezione **4.58**
- Capi 4.64
- Capi Tribali 4.65
- Carisma **4.1**, 8.44, 8.46, 10.31
- Carisma Eroico **4.1**
- Comandante di Sezione **4.55**, 6.7, 9.81
- Comandante Subordinato 4.73
- Comandanti Limitati **4.57**, 4.51[2], 4.55[4]
- Comandanti Supremi 4.24, 4.51-55, **4.56**, **4.65**, **4.74**, 5.22, 5.27, 6.64, 7.23
- Comandi di Legione **4.3**, 4.51-3, 4.55-58, **5.24**, 6.7
- Comandi di Linea **4.4**, 4.52, 4.54-56, **4.6**, **4.7**, **5.23**, 5.31, 5.64, 6.57
- Comando del Ponto **4.7**
- Comando Tribale **4.6**
- Combattimento **4.83**, 8.44, 8.46
- Fase degli Ausiliari **5.6**
- Fase degli Ordini Iniziativa di Élite **5.5**
- Finito **5.11**, **5.15**, 5.32, 5.33, 5.41-5.44, 6.14
- Iniziativa **4.1**, 4.22, 4.61, 4.64, 5.12, 5.21, 5.32, 5.41-42, 9.62, 9.83, 12.1
- Labienus **4.53**
- Legati **4.52**, 6.7
- Momentum **5.3**, 5.29[1], 5.42[2], 5.52
- Movimento 4.57, 4.81, 5.25, **6.14**, 6.22, 6.65
- Ordine di Recupero **10.31**, 5.22[4]
- Ordine di Ripristino **10.16**, 5.22[3]
- Ordini **5.2**, 4.2-4.4, 6.64, 7.23[3], 9.51, 10.16, 10.31, 10.33
- Perdite **4.83**, 8.18, 8.44
- Prefetti **4.54**
- Prevaricazione **5.4**, 5.15
- Raggio di Comando **4.1**, 4.21, 4.31, 4.41, 4.5, 4.6, 4.7, 5.21, 5.27, 5.63, 6.71, 7.33, 10.31, 10.51
- Rimpiazzo **4.84**, 5.22[5]
- Ritirata Ordinata **4.82**
- Rotta **10.27**
- Tiro di Dado del Fato **5.33**
- Tribuni **4.51**, 6.7
- Unità Combattente Nemica che Muove Adiacente **4.82**
- Valore Strategico **4.52**, **4.54-55**, **4.73**, 4.1
- ZOC Nemiche **4.81**, **4.24**, 4.55, 4.56, 4.65, 4.74, 5.12, 5.22, 5.27, 5.31, 5.46

Combattimento Ravvicinato (Assalto) **8.4**
- Avanzata Dopo il Combattimento **8.5**, 7.14
- Colpi alla Coesione **10.13**, **10.15**
- Comandanti 8.44, 4.83
- Controlli TQ **8.43**, **8.47**
- Controllo TQ Pre-Assalto **8.43**
- Crollo **8.47**
- Designazione dell'Assalto 8.41
- Difesa della Falange 9.103

Esaurimento **10.4**
Fanteria Leggera 8.43, **9.23**
Inseguimento di Cavalleria **8.6**, 8.47
Lo Scontro **8.45**
Modificatori al Tiro di Dado 8.46[3], 8.74
Modifiche per la Dimensione **8.46 [2]**
Passaggio Attraverso degli Elefanti 9.91
Procedura Pre-Assalto **8.42**
Raggruppamento & Combattimento **6.68**
Requisiti per l'Assalto **7.3**
Risoluzione **8.43-8.47**
Schermagliatori **9.23**
Spostamenti di Colonna 8.46[3], **8.74**
Spostamenti per il Terreno **8.74**
Superiorità **8.46 [1]**

Direzione **7.1**
Cambiare **7.12,** 9.101
Cambio di Direzione per Reazione **7.14**, 9.101
Cambio Dopo la Ritirata Ordinata 6.52
Cambio nell'Avanzata Dopo il Combattimento **8.52**
Colpi alla Coesione per Cambiare **7.13**
È Movimento 6.13
Unità In Colonna **6.43-44**
Unità Raggruppate **6.67**

Esaurimento **10.4**
Ferocia dei Barbari **9.6**
Fortificazioni **11.0**
Ingaggiato **10.5**
Impetuosità del Gallo **9.7**
Lancio **8.1**
Colpi alla Coesione da **8.15**
Contro i Comandanti **8.18**
DRM Unità Esaurita **10.42**
Effetti delle Fortificazioni **11.26**
Lancio **8.13-14**
Lancio di Reazione in Entrata **8.21**
Lancio Durante il Movimento **8.11**
Lancio di Reazione **8.2**
Lancio di Reazione in Ritirata 8.22
Lancio di Risposta 8.23
Lancio di Ritirata **6.55**
Lancio di Soppressione & Dispersione **8.3**
Munizioni Scarse / No Munizioni **8.16-17**, 7.21, 10.28, 10.35
Quando Lanciano le Unità da Lancio **8.12**
Raggio Esteso **11.25**
Ricaricare **8.17**
Scorpio/Ballistae 9.15-9.16
Sono tutti Frombolieri **11.26**
Testudo (DRM) **9.53**
Visuale **8.14**

Movimento **6.0**
Antesignani **9.42**
Capacità di Movimento **6.1**
Colpi alla Coesione dal **6.13**, 6.22, 7.14
Direzione e Movimento **7.1**, 6.32, 6.52
Estensione della Linea **9.33**
Falange 9.102
Fortificazioni 11.21
Movimento nel campo **11.24**
Movimento in Colonna **6.4**
Restrizioni **5.25**, **6.12**, 6.25, 7.11, 7.23
Terreno **6.2**
Testudo **9.52**
ZOC e **7.23**

Raggruppamento **6.6**
Antesignani 9.41
Artiglieria 9.17
Cambiare l'Unità Sopra / Sotto **6.66**
Comandanti dei Gruppi **6.64**
Direzione **6.67**
Muovere i Gruppi **6.64**, **9.31**

Ritirata Ordinata **6.5**
Colpi alla Coesione da **6.52**
Comandanti **4.82**, 6.65
Estensione della Linea **9.32**
Lancio Durante **6.55**
Procedura **6.51-2**
Restrizioni alle unità In Colonna **6.47**
Restrizioni al Terreno **6.55**, 11.21
Ritirata della Linea di Cavalleria **6.57**
Ritirata Programmata **6.73**
Schermagliatori **9.21**, 6.52

Rotta e Recupero **10.2, 10.3**
Antesignani **9.41**
Direzione di Ritirata **10.23**
Effetti della Rotta **10.28**
Effetti del Tipo di unità **10.21**
Elefanti Imbizzarriti 9.93
Eliminazione delle Unità per la Rotta **10.25**
Esaurimento Automatico per il Recupero **10.35**
Falange 9.103
Movimento di Rotta **10.22**, **10.24**
Quando le unità vanno in rotta **10.14**
Procedura di Rotta **10.22**
Recupero all'Aquila **10.33**, 5.22
Recupero al Campo **10.32**
Recupero da parte dei Comandanti **10.31**
Recuperare un'unità Esaurita **10.43**
Rotta iniziale di due esagoni **10.22**
Rotta per il Combattimento Ravvicinato **8.43**, **8.47**
Rotta delle unita raggruppate **6.68**, **10.27**
Tabella del Recupero **10.34**, **10.36**

Zone di Controllo (ZOC) **7.2**
Cambi di Direzione in **7.24**
Comandanti in ZOC Nemiche 4.21, **4.24**, 4.5-4.7, **4.81**, 5.15, 5.22, **5.27**
Condizione per il Tiro di dado per il Crollo **8.47 [2]**
Estensione della **7.21-7.22**, 9.101
Fortificazioni **11.22**
Movimento In / Fuori da **7.23**
Restrizioni all'estensione della Linea **9.31**
Restrizioni alla Ritirata **6.51**
Restrizioni alla Rotta **10.22**
Schermagliatori **7.21**

LE TABELLE

TABELLA DELLO SCONTRO

FRONTE	*Tipo di Attaccante*												
Tipo di Difensore	CO Vet	CO Rec	CO Con	BI	LI †	BC/HC/ RC	LN	LC †	EL	PH	HI	MI	CH
CO Vet	7	6	7	4	5	7	4	4	7	7	6	7	7
CO Rec	6	7	6	6	5	6	5	4	7	8	7	6	9
CO Con	8	8	7	4	6	7	6	5	9	9	8	7	10
BI	5	6	5	7	7	5	4	3	6	9	6	5	10
LI	8	9	8	7	7	8	7	6	11	10	9	8	11
SK	11	12	11	10	10	11	10	9	13	13	12	11	13
BC/RC/HC	7	8	7	7	6	7	6	5	11	9	8	7	11
LN	9	10	9	9	8	9	8	7	11	11	10	9	13
LC	10	10	9	10	8	9	8	7	13	11	10	9	13
A+C	7	8	7	6	6	7	6	5	11	9	8	7	11
EL	3	3	3	1	1	NO	NO	NO	7	4	3	3	8
PH	5	6	5	5	4	5	4	3	6	7	6	5	8
HI	6	7	6	6	5	6	5	4	7	8	7	6	9
MI	8	8	7	4	6	7	6	5	9	9	8	7	10
CH	6	4	3	3	2	3	2	1	8	5	4	3	7

FIANCO	*Tipo di Attaccante*												
Tipo di Difensore	CO Vet	CO Rec	CO Con	BI	LI †	BC/HC/ RC	LN	LC †	EL	PH	HI	MI	CH
CO Vet	9	11	9	7	9	9	8	7	13	12	11	9	11
CO Rec	11	10	10	8	8	9	8	7	13	11	10	10	13
CO Con	11	10	10	10	9	8	7	6	13	11	10	10	13
BI	12	11	10	10	9	10	9	8	13	11	11	10	13
LI	9	9	8	10	7	8	7	6	13	10	9	8	12
SK	12	12	11	13	10	11	10	9	13	13	12	11	13
BC/RC/HC	9	9	8	9	7	8	7	6	13	10	9	8	12
LN	10	10	9	10	8	9	8	7	13	11	10	9	13
LC	11	10	10	11	8	9	8	7	13	11	10	10	13
A+C	9	9	8	8	7	8	7	6	13	10	9	8	12
EL	8	8	7	5	6	7	6	5	7	9	8	7	11
PH	12	11	10	10	9	10	9	8	13	12	11	10	13
HI	11	10	10	8	8	9	8	7	13	11	10	10	13
MI	11	10	10	10	9	8	7	6	13	11	10	10	13
CH	13	12	11	11	10	3	9	9	13	13	12	11	13

RETRO	***Tipo di Attaccante***												
Tipo di Difensore	**CO Vet**	**CO Rec**	**CO Con**	**BI**	**LI †**	**BC/HC/ RC**	**LN**	**LC †**	**EL**	**PH**	**HI**	**MI**	**CH**
CO Vet	11	12	11	10	11	10	10	9	13	13	12	11	13
CO Rec	12	12	12	11	10	11	11	9	13	13	12	12	13
CO Con	12	12	12	13	11	10	9	7	13	12	12	12	13
BI	13	12	12	13	10	11	11	9	13	12	12	12	13
LI	11	11	10	12	9	10	8	6	13	12	11	10	13
SK	12	12	11	13	10	11	11	9	13	13	12	11	13
BC/RC/HC	11	10	9	11	8	9	8	7	13	11	10	9	13
LN	11	11	10	11	9	10	9	8	13	12	11	10	13
LC	12	11	11	12	9	10	9	8	13	12	11	11	13
A+C	11	10	9	10	8	9	8	7	13	11	10	9	13
EL	11	11	11	7	9	10	10	8	7	12	11	11	13
PH	13	12	12	12	10	11	11	9	13	13	12	12	13
HI	12	12	12	11	10	11	11	9	13	13	12	12	13
MI	12	12	12	13	11	10	9	7	13	12	12	12	13
CH	13	12	13	13	10	3	9	9	13	13	12	13	13

Nota: Le unità Scorpio e Ballista non possono attaccare in Combattimento Ravvicinato e difendono come LI da sole.	**Legenda**: **#:** La Colonna sulla CRT Combattimento Ravvicinato da usare. **NO**: Proibito **†:** Gli Arcieri LI/LC non possono attaccare in Combattimento Ravvicinato **A+C**: LI Antesignani e Cavalleria raggruppati assieme

8.72 TABELLA DELLA SUPERIORITA' NEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO

	Tipo di Attaccante														
Tipo di Difensore	**CO Vet+**	**CO Rec+**	**CO Con+**	**BI+**	**LI †**	**BC+**	**RC+**	**HC+**	**LN+**	**LC †**	**EL+**	**PH+**	**HI+**	**MI+**	**CH+**
CO Vet	-	-	-	-	DS	DS◆	DS◆	DS◆#	-	DS◆	-	-	-	-	-
CO Rec	AS	-	-	-	-	DS◆	DS◆	DS◆#	-	DS◆	-	-	-	-	-
CO Con	AS	-	-	-	-	-	DS◆	-	-	DS◆	-	AS	-	-	-
BI	AS	-	-	-	DS	-	-	-	-	DS◆	-	AS	-	-	-
LI	AS	AS	AS	AS	-	-	-	-	-	DS◆	-	AS	AS	-	-
SK	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS	AS
BC	-	-	-	-	-	-	DS	-	-	-	AS	-	-	-	AS
RC	-	-	-	-	-	AS	-	-	-	-	AS	-	-	-	AS
HC	-	-	-	-	-	-	DS	-	-	-	AS	-	-	-	AS
LN	-	-	-	-	-	-	-	AS	-	-	AS	-	-	-	AS
LC	-	-	-	-	-	AS	AS	AS	AS	-	AS	-	-	-	AS
A+C	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS	AS	-	-	-	DS
EL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
PH	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	DS◆	DS	-	-	-	-
HI	AS	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS◆	-	-	-	-	-
MI	AS	-	-	AS	-	-	DS	-	-	DS◆	-	AS	-	-	-
CH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	AS	-	-	-	-

Eccezioni alla Superiorità di Posizione:
Un attaccante con Superiorità di Posizione o uno che sta attaccando qualsiasi unità In Colonna è AS.
Non vi è Superiorità di Posizione se l'unità attaccante si trova nella ZOC di un nemico che è nell'esagono di Fianco o Retro dell'unità attaccante o quando la Cavalleria o Elefanti attaccano gli Elefanti.

***IMPORTANTE**: Leggete sempre lungo la colonna dell'Attaccante. Usate il Tipo scelto per l'esito della Tabella dello Scontro (8.73)*

Legenda

+	Le unità devono attaccare se hanno mosso adiacente da un esagono non adiacente
†	Le unità LI/LC di Classe A (arcieri) non possono attaccare nel Combattimento Ravvicinato
-	No Superiorità
AS	Superiore in Attacco
DS	Superiore in Difesa
DS◆	DS solo se il difensore è armato di J (givellotti) ed ha munizioni disponibili; altrimenti No Superiorità
DS◆#	Come DS◆; No Superiorità se l'attaccante è HC CAT.

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO													
	Colonna della CRT												
Dado	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(3)
5	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)

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

Modifiche ai Risultati:

- *Superiorità* dell'Attaccante = ***Raddoppiare*** i Colpi del Difensore
- *Superiorità* del Difensore = ***Triplicare*** i Colpi dell'Attaccante
- Dimezzate (per difetto) il risultato dell'attaccante ad un massimo di 1 se tutti i difensori sono unità SK.
- Dimezzate (per difetto) il risultato del difensore se unità LC stanno attaccando unità di tipo CO-BI-PH-HI-MI. Questo riduzione non si applica se il difensore è in Rotta.

Modificatori al Tiro di Dado:

- Se vi è un comandante raggruppato con un'unità attaccante: + Carisma al tiro di dado.
- Se vi è un comandante raggruppato con un'unità difendente: - Carisma al tiro di dado.
- Se un comandante attaccante è stato ucciso: - Carisma al tiro di dado.
- Se un comandante difensore è stato ucciso: + Carisma al tiro di dado.

Un DR modificato superiore a 9 è trattato come 9; un DR inferiore a 0 è trattato come 0.

Tutti i modificatori sono cumulativi

Spostamenti di Colonna:

Differenza di Dimensione
Spostate un numero di colonne a destra/sinistra pari al rapporto tra le dimensioni. Ignorate questo spostamento quando tutti gli attaccanti/difensori sono Schermagliatori, Elefanti o Carri. Ignorate la Dimensione degli Schermagliatori, Elefanti e Carri quando attaccano/difendono con altri Tipi di unità.

Modifiche per il Terreno:
usare la posizione migliore disponibile difensore

1S	Tutti i difensori sono dietro un lato di esagono di Fiume Minore/Fiume
1S	Tutti i difensori sono in un esagono di Bosco, Sconnesso, o qualsiasi esagono di Palude
1S	Qualsiasi difensore è su un livello di terreno superiore rispetto a qualsiasi attaccante*
2S	Tutti i difensori sono su un livello di terreno superiore rispetto a qualsiasi attaccante*
3S	Tutte le unità stanno attaccando attraverso un lato di esagono di Fiume Minore/Fiume
1D	Tutti i difensori sono su un terreno inferiore rispetto a qualsiasi attaccante (ma nessuno dietro un Fiume Minore/Fiume o in un esagono di Palude)

Modifiche per le Unità:

1S	Qualsiasi unità attaccante è Esaurita
1D	Qualsiasi unità difendente è Esaurita
2S	Per ogni esagono di fianco occupato da una Falange o nella ZOC di una Falange; solo per attacchi in movimento e solo dal Fronte

Modifiche per le Fortificazioni:
Vedere la Tabella degli Effetti delle Fortificazioni

Modifiche Specifiche dello Scenario:
Vedere le regole speciali dello scenario

Tutti gli spostamenti di colonna sono cumulativi, eccetto quelli indicati con "*"

8.71 TABELLA DEL LANCIO

Tipo di Arma da Lancio	*Raggio in esagoni*						
	1	2	3	4	5	6	7-9
Fanteria							
[S] Frombolieri	**3**	**2**	-	-	-	-	-
[J] Giavellottisti	**6**	-	-	-	-	-	-
[A] Arcieri	**5**	**3**	**3**	**1**	-	-	-
[X} Ascia	**7**	-	-	-	-	-	-
Cavalleria							
[J] Giavellottisti	**4**	-	-	-	-	-	-
[A] Arcieri	**5**	**3**	**1**	-	-	-	-
[D] Dardi [a]	**4**	**1**	-	-	-	-	-
Artiglieria							
Scorpio	**7**	**5**	**5**	**3**	**2**	**1**	**0**
Ballistae	**9**[b]*	**7***	**6***	**4**	**3**	**2**	**1**
Elefanti							
[J] Giavellottisti	**2**	-	-	-	-	-	-
[a] Schermo [c]	**3**	-	-	-	-	-	-

Legenda

#	Se il tiro di dado per il Lancio è pari o inferiore al numero indicato a quel Raggio, l'unità bersaglio subisce **1** Colpo alla Coesione, **2** se Elefante o Carro non britannico.
*	Se si ha un colpo, ritirate, se il DR è 0-2 il bersaglio subisce invece 2 Colpi.

Note

[a] Si può usare solo contro unità Elefanti
[b] Non possono lanciare contro un esagono adiacente da un esagono di Torre
[c] Possono fare solo Lancio di Reazione

Modificatori al Tiro di Dado:

Terreno Naturale

+1 Il bersaglio si trova in un esagono di Bosco

Unità

-1 L'unità bersaglio si trova ad elevazione inferiore
+1 Se un Fromboliere, Arciere o qualsiasi unità Cavalleria/Elefanti/Carri ha speso/spenderà MP durante la Fase degli Ordini corrente
+1 L'unità che Lancia è Esaurita
+1 Se un Fromboliere, Arciere o Schermo di Elefanti lancia attraverso l'esagono frontale di una CP/HI/PH da un esagono adiacente (ignorate se attraverso una fortificazione)
+2 Il bersaglio è un'unità Schermagliatori
+3 Il bersaglio è in Testudo

Fortificazioni

Lancio attraverso un Muro/Cancello in entrambe le direzioni:
+1 Lancio di Frombolieri
+2 Lancio di Arcieri
+4 Lancio di Giavellotti

Lancio attraverso un Bastione da fuori o in un esagono di Torre da qualsiasi direzione:
+1 Lancio di Frombolieri o Arcieri
+3 Lancio di Giavellotti
Non cumulativi con i modificatori del Muro/Cancello

Unità in Torri:

- Sono considerate di 1 livello superiore rispetto al livello dell'esagono
- Incrementano il Raggio di Lancio di 1 esagono; il numero per colpire è 0

Modifiche Speciali dello Scenario (Gergovia):

+1 Tutto il lancio attraverso il Muro di Pietra

Tutti i modificatori sono cumulativi, eccetto dove indicato altrimenti

Rifornimento di Munizioni

- Arcieri, Frombolieri e Schermi vanno a Munizioni Scarse un tiro non modificato di **9**.
- Le unità J non CO vanno a Munizioni Scarse un tiro non modificato di **7**-**9**.
- Le unità CO-J ed X vanno a No Munizioni la *prima* volta che lanciano.
- Tutta la fanteria armata di giavellotti J coinvolta nel Combattimento Ravvicinato va a No Munizioni al completamento del Combattimento Ravvicinato.
- I Dardi, Scorpio, Ballistae e qualsiasi unità che lancia da dentro a fuori una fortificazione non terminano mai le munizioni.

11.28 TABELLA DEGLI EFFETTI DELLE FORTIFICAZIONI

Tipo di Terreno	*Costo in MP per entrare/attrav.*	*BI LI SK*	*CO*	*Cavalleria*	*Spostam. Colonna Comb. Ravv.*
Cancello [a]					
da dentro	+2 (+1)	0/1	0/1	0/1	1S
da fuori	+2 (+1)	0/2	0/2	0/2	2S
Mura					
da dentro	+2	2	2	P	3S [b]
da fuori	+3	2	2	P	4S [c]
Bastione					
da dentro	+2	2	2	P	2S
da fuori	+3	2	2	P	4S
Torre					
da dentro	1	1	1	P	1S
da fuori [d]	3	3	3	P	6S
Terrapieno/Fossato					
da dentro	+1	1	1	P	1S
da fuori	+2	2	2	P	2S
Carro Lager [e]	+1	0	0	P	P
Scenario Gergovia					
Mura di Pietra [f]	+2	1	2	P	-
Mura Abbattute / Macerie	+1	0	0	1	-
Terrapieno	+1	1	1	2	-
Strada Incassata [g]	+1	1	1	1	-
Cancello di Gergovia [a]	+2 (+1)	0	0	0	3S [i]
Mura di Gergovia [h]	+4	2	3	P	4S [i]
Campo dei Galli	1	0	0	0	-
Esagono di Gergovia	1	0	0	0	-
Scenario Sabis					
Mura non Completate	+2	0	0	0	-
Torre non Completata [j]	1	0	0	0	-

Legenda:

Se presenti, i tipi PH, HI ed MI usano la colonna CO; le Fortificazioni sono terreno proibito per le unità EL e CH

P	Proibito
a	Usate il costo in MP tra parentesi se In Colonna. Usate il costo di Coesione alla destra della barra se l'unità attraversa il Cancello entrando in ZOC nemica.
b	*Gergovia*: no spostamento
c	*Gergovia*: spostamento 2S
d	Non cumulativo con il lato di esagono Mura/Cancello
e	I Galli possono lanciare la lager, no lancio contro il lager
f	Dopo che l'unità ha attraversato, il giocatore tira un dado. Se il DR è pari o superiore alla TQ dell'unità, deve cessare il movimento
g	I costi fanno riferimento all'unità che entra o esce dal percorso da un lato di esagono non di percorso. Entrare/uscire dai Campi è considerato parte del percorso
h	Il giocatore romano tira un dado per un'unità che tenta di attraversare il lato di esagono. Se il DR è pari o superiore alla sua TQ, quell'unità non può attraversare e deve cessare il movimento. Le unità galliche non possono attraversare un lato di esagono di Mura di Gergovia
i	No spostamento se si attacca da dentro Gergovia
j	Gli esagoni di Torre non completata sono a Livello 4

6.27 TABELLA DEI COSTI DI MOVIMENTO

Tipo di Terreno	*Costi alla Coesione per Entrare/Attraversare*						
	MP per Entrare / Attraversare	**BI, LI [a]**	**Co Vet, CO Rec, LI [b]**	**CO Con, PH, HI, MI**	**Cavalleria**	**EL**	**CH**
Aperto	**1**	0	0	0	0	0	0
Bosco	**2**	0	1	1	1	0	1
Sconnesso	**1**	0	0	1[c]	1	0	NA
Palude	**1**	0	1	1	2	P	P
Ruscello	**+0**	0	0	1[c]	0	0	0
Fiume	**+2**	3	2[c]	3	3	P	P
Fiume Minore	**+2**	0	1	1	1	NA	NA
Fiume Maggiore	**P**	P	P	P	P	P	P
Mare	**P**	P	P	P	P	P	P
Ponte [d]	**0**	OT	0	0	0	0	0
Strada Romana [e]	**1**	OT	0	0	OT	OT	OT
Su di 1 Livello	**+1**	0	0	1[c]	0	0	0
Su > 1 Livello [f]	**+1/livello**	1/livello	1	1/livello	1	0	1
Giù di 1 Livello	**0**	0	0	1[c]	0	0	0
Giù > 1 Livello [f]	**0**	1/livello	1[c]	1[c]	1	0	P
Cambiare Direzione (/vertice) (se in terreno Difficoltoso solamente)	**1 (2)** [g, h]	0	0 (1)	0 (1)	0 (1)	0	0 (1)
Scenario Britannia							
Spiaggia (da esagono di Terra)	**1**	0	1	1	2	NA	P
Spiaggia (da esagono di Acqua)	**2**	P	1	1	P	NA	P
Acqua di Mare Bassa	**2**	P	1	2	P	NA	P
Acqua di Mare Moderata	**2**	P	3	3	P	NA	P
Acqua di Mare Profonda	**P**	P	P	P	P	NA	P
Scenario Gergovia							
Lago	**P**	P	P	P	P	NA	NA
Roccioso	**1**	1	1	1	1	NA	NA
Scenario Nicolopis							
Ruscello con Rive Scoscese	**P**	P	P	P	P	NA	P
Trincea	**+1** [i]	1	1	1	0	NA	P
Scenario Thapsus							
Palude Salmastra	**1**	1	1	2	2	P	P
Scenario Medway							
Palude	**2**	2	1	2	P	NA	P
Paludoso	**2**	0	1	1	0	NA	0
Lato di Esagono del Fiume Medway	**+1**	2	2	2	P	NA	P
Esagono del Fiume Medway	**P**	P	P	P	P	NA	P
Scenario Galles							
In su Pendio Ripido [j]	**+2**	1	1	1	2	NA	P
In giù Pendio Ripido [j]	**+1**	0	1	1	1	NA	P

Legenda:

P = Proibito o non applicabile

Terreno Difficoltoso = Bosco, Sconnesso, Roccioso, Palude, Paludoso, Palude Salmastra, e tutti gli esagoni di Acqua di Mare

Note:
I Comandanti, Schermagliatori (SK), e tutte le unità In Rotta *non* subiscono i Colpi alla Coesione dovuti ai terreni naturali a meno che non sia indicato diversamente nelle regole dello scenario. *Pagano* il costo in MP del caso.

a	LI nelle armate Tribali
b	LI nelle armate non Tribali
c	Il costo alla Coesione è zero per le unità CO, PH ed HI In Colonna
d	Le unità di fanteria devono essere In Colonna per usare un Ponte per annullare i costi di attraversamento del Ruscello o Fiume. Altrimenti, attraversano il Ruscello o Fiume come se non fosse presente il Ponte
e	Applicabile solo alle unità In Colonna, altrimenti usate l'altro terreno
f	Queste voci si applicano alle unità che muovono in su o giù di più di un livello in una data Fase degli Ordini. A meno che indicato con "/livello", il costo indicato è quello totale indipendentemente dal numero di livelli attraversati
g	Le unità Combattenti pagano 1 MP per ogni vertice di cambio di Direzione con queste eccezioni: • Le unità Coorte pagano 1 MP per cambiare direzione in qualsiasi vertice • Le unità Elefanti, Carri non britannici, ed HC CAT pagano 2 MP per vertice • Le unità Falange pagano 3 MP per fare dietro front
h	Un'unità che usa la Strada Romana non paga alcun costo per cambiare direzione quando lo fa per conformarsi alla strada
i	Solo Fanteria, nessun costo in MP per la cavalleria. La cavalleria non può attraversare se muoverebbe adiacente ad un'unità di cavalleria nemica
j	Non si applica ai costi Su/Giù di 1 livello – sono compresi nei costi del Pendio Ripido

Traduzione a solo uso personale – vendita e riproduzione vietate

6.69 TABELLE DEL RAGGRUPPAMENTO

Movimento Volontario

L'unità che muove è …	*Movimento Attraverso…*	*Fermarsi in …*
Regola generale	Consentito, con 1 Punto alla Coesione per entrambe le unità	Non consentito
Schermagliatori (SK)	Consentito, senza penalità	**Artiglieria:** Consentito **Tutti gli altri:** Non Consentito
Fanteria Leggera (LI)	**Artiglieria:** Consentito **Tutti gli altri:** come per la Regola Generale	**Artiglieria:** Consentito **Tutti gli altri:** Non Consentito
Coorte (CO) Stesso colore, Classe diversa	**Stessa Legione:** No penalità **Artiglieria:** Consentito **Tutti gli altri:** come per la Regola Generale	**Coorte:** Consentito § **Artiglieria:** Consentito **Tutti gli altri:** Non Consentito
LI Antesignani e Cavalleria	Nessuna penalità quando muovono l'uno attraverso l'altro **Tutti gli altri:** come per la Regola Generale	Consentito l'uno con l'altro **Tutti gli altri:** Non Consentito
Artiglieria	**CO/SK/LI:** No penalità **Tutti gli altri:** Non Consentito	**CO/SK/LI:** Consentito **Tutti gli altri:** Non Consentito

Movimento di Rotta

L'unità che muove è …	*Movimento Attraverso…*	*Fermarsi in …*
Regola generale	1 Punto alla Coesione + Controllo TQ per l'unità ferma; nessun effetto per l'unità in movimento	L'unità che sta muovendo continua a muovere di un altro esagono * 1 Colpo alla Coesione e Controllo TQ per l'unità ferma; nessun effetto sull'unità che sta muovendo
Fanteria Leggera (LI)	Come per la Regola Generale	Come per la Regola Generale
Coorte (CO)	**Stessa Legione:** No penalità **Legione Diversa:** 1 Colpo alla Coesione per l'unità ferma; nessun effetto sull'unità che sta muovendo **Tutti gli altri:** come per la Regola Generale	Come per la Regola Generale
LI Antesignani e Cavalleria	Nessuna penalità quando muovono l'uno attraverso l'altro **Tutti gli altri:** come per la Regola Generale	Come per la Regola Generale

* = L'unità che sta muovendo viene eliminata se "un altro esagono" è occupato, in ZOC nemica, o in terreno inaccessibile. Se occupato da un'unità amiche, quell'unità subisce anche le penalità "Fermarsi in …" annotate sulla tabella.

§ = Le unità raggruppate di legioni diverse subiscono un DRM +1 a tutti i controlli TQ.

- Un'unità può muovere attraverso o fermarsi in un esagono occupato esclusivamente da un comandante(i).
- Un'unità che usa il Movimento Volontario non può mai fermarsi e raggrupparsi con un'unità in Rotta.
- **Per il controllo TQ, se il DR è superiore alla TQ dell'unità, questa subisce Colpi alla Coesione pari alla differenza.**
- Se le unità che muove e quella ferma sono raggruppate, trattate come regola generale.
- L'Artiglieria, Schermagliatori e Carri sono eliminati quando vanno in Rotta. Un'unità in Rotta che subisce un Colpo(i) alla Coesione viene eliminata.

8.75 TABELLA DEI COLPI ALLA COESIONE E CONTROLLO TQ

TQ E CONTROLLI SPECIALI

Fate un controllo TQ se:	*Risultato:*
Controllo TQ pre-Combattimento Ravvicinato [a]	Colpi alla Coesione pari al DR meno TQ
Controllo per il Crollo	DR > TQ unità in rotta; altrimenti rimuovere 1 Colpo alla coesione
Un'unità in rotta amica passa attraverso l'unità (dopo aver subito 1 Colpo alla Coesione) [b]	Colpi alla Coesione pari al DR meno TQ
Unità non SK che usa la Ritirata Ordinata	DR > TQ: 1 Colpo alla Coesione
Cambio di orientamento di Reazione [c, d]	Colpi all Coesione = un DR meno TQ, minimo 1
Tentare di bloccare la H&D di unità LI [e]	DR > alla MA dell'unità che lancia; l'unità che lancia muove al bersaglio; altrimenti il bersaglio muove verso l'unità che lancia (vd. 8.35)
Unità sopra il gruppo quando quella sotto va in Rotta	DR > TQ: l'unità va in Rotta
Inseguimento di Cavalleria	DR > TQ: l'unità di Cavalleria Insegue, altrimenti Interrompe
Unità che porta l'Aquila si ritira o va in rotta	DR > TQ: l'Aquila rimane nell'esagono
Controlli TQ per Passare Attraverso (non SK)	Colpi alla Coesione pari a DR meno TQ
Cavalleria quando un Elefante muove adiacente	Colpi alla Coesione = DR meno TQ, minimo 1
Falange che ruota Fronte-Fianco in ZOC nemica	Colpi alla Coesione = DR meno TQ, minimo 1
Controllo per la Rotta della Falange [f]	DR > TQ: l'unità va in Rotta; altrimenti porre Colpi alla Coesione pari a TQ-1

Note

- Se DR meno TQ inferiore a 1, trattate come 0 a meno che non sia specificato diversamente.
- Le unità in Rotta hanno TQ = 1.
- Le unità In Colonna hanno TQ –2 mentre sono in questa formazione.
- Le unità in Testudo hanno TQ +1 mentre sono in questa formazione.
- Le coorti raggruppate usano la TQ dell'unità sopra per tutti i controlli.
- DRM +1 se coorti di Legioni diverse sono raggruppate assieme.

a. Nessun controllo se il difensore è SK o unità in Rotta, o se LI attacca una Coorte Veterana o Recluta attraverso un esagono Frontale (LI Cimbra è un'eccezione). DRM:
   -1 per un attaccante con Ferocia
   +2 per un'unità difendente attaccata da un'unità con Ferocia
b. Vedere la Tabella del Raggruppamento per le eccezioni
c. No Controllo TQ per la Cavalleria (non per gruppo A+C) che cambia direzione in reazione al movimento della fanteria
d. Modificate il DR sommando la differenza tra la MA dell'unità che muove e la MA dell'unità che reagisce (+/-). Per il gruppo A+C usate la MA della LI
e. DRM +1 se la TQ dell'unità bersaglio è superiore di quella che lancia
f. DRM: colpi accumulati superiori alla TQ e DRM +3 se l'unità ha attaccato

COLPI ALLA COESIONE AUTOMATICI

Motivazione:	*Effetto dell'Azione Specifica:*
Effetti del terreno per il Movimento e/o cambi di Direzione	Vedere la Tabella dei Costi del Terreno
Un'unità combattente non SK muove ancora in quel Turno di Gioco	1 Colpo alla Coesione
L'unità usa la Ritirata Ordinata quando l'unità nemica si avvicina dal Fianco o Retro	1 Colpo alla Coesione
Movimento Volontario attraverso un'unità amica	Vedere la Tabella del Raggruppamento
Movimento di Rotta/Ritirata attraverso un'unità amica	Vedere Tabella del Raggruppamento
Risultato del Lancio che ha efficacia	1 Colpo alla Coesione; Elefanti: 2 Colpi alla Coesione
Unità obbligata ad uscire dalla Colonna per il Combattimento Ravvicinato	1 Colpo alla Coesione
Falange: rotazione Fronte-Fianco	1 Colpo alla Coesione
Carro che usa la Ritirata Ordinata	1 Colpo alla Coesione
Elefante Imbizzarrito	Cavalleria: 2 Colpi alla Coesione; altri 1 fronte, 2 fianco/retro
Vedere le regole speciali dello scenario per le eccezioni a questo elenco	

TABELLA DEL RIASSUNTO DEL COMANDO

	Struttura di Comando Romana			
Comandante	***Può Comandare …***	***Fase Iniziale degli Ordini Può emanare:***	***Fase degli Ordini Momentum Può emanare:***	***Restrizioni:***
Comandante Supremo (OC) 	Qualsiasi unità	• Ordini Individuali • Comando di Legione • Comando di Linea • Dirigere i Legati*	• Ordini Individuali • Comando di Legione • Comando di Linea • Dirigere i Legati*	* Solo se non si usano gli SC; i Legati devono essere inattivi ed in comando; numero limitato dal Valore di Comando di Legione/Linea
Comandante di Sezione (SC) 	Qualsiasi unità nella Sezione	• Ordini Individuali • Dirigere un Tribuno* • Comando di Linea • Dirigere tutti i Tribuni §	• Ordini Individuali • Dirigere un Tribuno* • Comando di Linea	* Deve essere in comando § I Tribuni devono devono essere inattivi ed in comando; deve fare DR ≤ Valore Strategico se fuori dal raggio del OC dopo GT 1 o se non si usa il OC; OC limitato se usato
Tribuno 	Legione assegnata	• Ordini Individuali • Comando di Legione* • Passare	• Ordini Individuali	* Deve essere entro il Raggio di Comando del SC; limita il SC • Non può Prevaricare
Legato 	Legione assegnata, Cavalleria, fanteria non CO	• Ordini Individuali • Comando di Linea*	• Ordini Individuali • Comando di Legione § • Comando di Linea §	* Deve fare DR ≤ Valore Strategico se fuori dal raggio del OC dopo il GT1 § Deve fare DR ≤ Valore Strategico • Non può Prevaricare
Prefetto 	Cavalleria assegnata o fanteria non CO	• Ordini Individuali • Comando di Linea*	• Ordini Individuali • Comando di Linea *	* Deve fare DR ≤ Valore Strategico se fuori dal raggio del OC dopo il GT1
	Struttura di Comando Tribale			
Comandante	***Può Comandare …***	***Fase Iniziale degli Ordini Può emanare:***	***Fase degli Ordini Momentum Può emanare:***	***Restrizioni:***
Comandante Supremo dell'Armata (OC) 	Qualsiasi unità	• Ordini Individuali • Comando di Linea	• Ordini Individuali • Comando di Linea	
Capo tribale 	Qualsiasi unità nella Tribù	• Ordini Individuali • Comando di Linea	• Ordini Individuali • Comando di Linea §	* Deve fare DR ≤ Valore di Iniziativa
Capo 	Qualsiasi unità nella Tribù; può essere limitato da lettera con Restrizione di Comando	• Ordini Individuali • Comando di Linea *	• Ordini Individuali • Comando di Linea §	* No Momentum se fuori dal raggio degli Ordini del TC dopo il GT1 § Deve fare DR ≤ Valore di Iniziativa
	Struttura di Comando del Ponto			
Comandante	***Può Comandare …***	***Fase Iniziale degli Ordini Può emanare:***	***Fase degli Ordini Momentum Può emanare:***	***Restrizioni:***
Comandante Supremo dell'Armata (OC) 	Qualsiasi unità	• Ordini Individuali • Comando di Linea	• Ordini Individuali • Comando di Linea	
Comandante Subordinato (SC) 	Qualsiasi unità; può essere limitato da lettera con Restrizione di Comando	• Ordini Individuali • Comando di Linea *	• Ordini Individuali • Comando di Linea solo se ha dato un Comando di Linea nella Fase Iniziale degli Ordini §	* Deve fare DR ≤ Valore Strategico se fuori dal raggio del OC dopo il GT1 § Deve fare DR ≤ Valore Strategico

Tutte le Strutture di Comando

- Un Comandante che fallisce nel tentativo di dare un Comando di Linea, Legione o Dirigere un Legato/Tribuno può emanare Ordini Individuali.
- Un Comandante che occupa un esagono in ZOC nemica non può emanare Ordini individuali, Comandi di Legione/Linea, o Dirigere Legati/Tribuni; il suo Raggio di Comando può essere ancora usato per designare il Combattimento Ravvicinato per 7.33. Vedere 5.27 per ulteriori dettagli.

RIASSUNTO DEGLI ORDINI E DEI COMANDI DI LEGIONE / LINEA

Ordini Individuali: Ciascun Ordine Individuale consente al giocatore di effettuare *una* di queste azioni:

1. Muovere *una* qualsiasi unità amica. Gran parte delle unità da Lancio possono anche lanciare in qualsiasi momento del loro movimento.
2. Effettuare il Lancio con *una* qualsiasi unità amica da Lancio senza muovere.
3. Rimuovere Colpi alla Coesione da *una* unità amica (10.16).
4. Tentare di Recuperare *una* unità amica in Rotta (10.31) o usare tutti gli IO con un Recupero all'Aquila (10.33).
5. Sostituire un comandante amico eliminato [solo OC/SC/TC] (4.84).
6. Cambiare l'ordine di raggruppamento di un gruppo di unità CO romane amico (6.66).
7. Raggruppare e far Ritornare Cavalleria amica fuori mappa (8.64) [solo OC/TC; usa tutti gli IO].
8. Consentire ad una unità di formare o sciogliere la Testudo (9.51).

Comandi di Linea: Ciascun Comando di Linea consente al giocatore di effettuare *una* di queste azioni:

1. Muovere tutte le unità amiche in una Linea (4.42, 4.63, 4.72). Le unità che muovono, e solo quelle, in grado di lanciare possono farlo.
2. Effettuare il Lancio con qualsiasi unità amica in una Linea *senza* il movimento di alcuna unità amica.

Il comandante che emana il Comando di Linea può muovere in entrambi i casi.

Comandi di Legione: Ciascun Comando di Legione consente al giocatore di effettuare *una* di queste azioni:

1. Muovere tutte le unità amiche in una Legione (4.3), inclusa l'Estensione della Linea (9.3). Le unità che muovono, e solo quelle, in grado di lanciare possono farlo.
2. Effettuare il Lancio con qualsiasi unità amica in una Legione *senza* il movimento di alcuna unità amica.
3. Consentire a tutte le coorti di una Legione di formare o sciogliere la Testudo (9.51).

Il comandante che emana il Comando di Legione, e se applicabile il comandante che dirige il Tribuno/Legato a dare un Comando di Legione, può muovere indipendentemente dalla scelta.

Se viene emanato più di un Comando di Legione, il giocatore romano può scegliere:

- Ciascuna Legione effettua separatamente il segmento di Movimento e Lancio e poi il segmento di Combattimento Ravvicinato. Ciascuna legione completa le sue azioni prima che l'altra lo faccia; *oppure*:
- Tutte le Legioni attivate effettuano il segmento di Movimento e Lancio poi tutte le Leioni attivate effettuano il segmento di Combattimento ravvicinato.

TABELLA DELLA DISPONIBILITA' DEL COMANDO DI LINEA/LEGIONE

Armata	***Tipi di Unità***	***Disponibilità***
Romana	**Comando di Legione**: Coorti della stessa Legione più un'unità di artiglieria **Comando di Linea**: • Schermagliatori (SK) • Fanteria Leggera (LI) • Cavalleria, LI Antesignani • Elefanti (EL)	Le unità devono trovarsi entro il Raggio di Comando del comandante all'inizio della Fase degli Ordini.
Tribale	**Comando di Linea**: • Fanteria Barbara (BI), Fanteria Leggera (LI) • Cavalleria, LI Antesignani	Le unità devono essere adiacenti ed entro il Raggio di Comando di Linea del comandante. Il comandante deve essere entro 2 esagoni da almeno una unità della Linea all'inizio della Fase degli Ordini.
Ponto	**Comando di Linea**: Vedere le Tabelle della Disponibilità del Comando di Linea del Ponto: • Scenario Cheronea • Scenario Nicopolis • Scenario Zela	Le unità devono essere adiacenti (o un esagono di intervallo se indicato). Se tutte le unità sono Fianco-a-Fianco o Fronte-Retro, la Linea può essere di qualsiasi lunghezza, altrimenti le unità devono trovarsi entro il Raggio di Comando del comandante all'inizio della Fase degli Ordini. **Linee di Fanteria**: Inoltre, il comandante deve essere entro 2 esagoni da almeno una unità nella Linea all'inizio della Fase degli Ordini.
Numidi	**Comando Numida**: • Fanteria • Cavalleria	Le unità devono trovarsi entro il Raggio di Comando del comandante all'inizio della Fase degli Ordini. Vedere le regole dello scenario Cirta per determinare cosa possono fare le unità in un Comando.

TABELLA DEI CONTROLLI DEL COMANDO

Effettuate il Controllo per:	*Tipo di Controllo:*	*Risultato …*
Tentativo di Momentum	Il DR è pari o inferiore al Valore di Iniziativa del Comandante	Il comandante può effettuare un'altra Fase degli Ordini; altrimenti, ha Finito. Se DR = 9, tirate sulla Tabella del Fato.
Prevaricazione	Il DR è pari o inferiore al Valore di Iniziativa del Comandante	Il comandante si Attiva; se Prevarica il Momentum, il Comandante Prevaricato ha Finito. In qualsiasi Prevaricazione che ha successo, tutti i comandanti Inattivi di Iniziativa inferiore non possono fare Momentum. Se superiore, il comandante ha Finito.
Recupero del Comandante	Il DR è pari o inferiore al Valore di Carisma del Comandante +1	L'unità Recupera; tirate sulla Tabella del Recupero; altrimenti l'unità effettua il movimento di rotta (10.24), a meno che il DR sia stato che superiore alla TQ stampata, nel qual caso l'unità viene invece eliminata.
Recupero al Campo	Il DR è pari o inferiore al Valore di Carisma del Comandante +1	L'unità Recupera; tirate sulla Tabella del Recupero; altrimenti nessun effetto. L'unità rimane dove si trova.
Consultate la Tabella del Riassunto del Comando per i controlli necessari per emanare comandi di Linea/Legione		

4.83 TABELLA DELLA PERDITA DEI COMANDANTI

Tiro di dado	*Risultato*
0-6	Il comandante ha Finito automaticamente, sebbene il resto del Combattimento Ravvicinato prosegua normalmente. Il comandante non può fare null'altro per il resto del Turno di Gioco, a parte la Ritirata Ordinata se applicabile.
7	Il comandante è stato Ferito. Ha Finito per il turno, come sopra, e per il resto del gioco ha un –1 a tutti i suoi valori eccetto quello del Comando di Linea (lo stato di élite/eroico non è influenzato). Queste riduzioni sono cumulative, e se il suo Valore di Iniziativa viene ridotto a zero il comandante è eliminato.
8	Come il risultato "7" ma la riduzione dei valori è di –2.
9	Comandante ucciso

TABELLA DEL RECUPERO

Tiro di dado	*TQ Stampata*	
	3-4-5	**6-7-8-9**
0 – 1	1	1
2 – 3	2	2
4 – 5	2	2
6 – 7	2	3
8 – 9+	3*	4

* Le unità con TQ 3 rimangono in rotta

Modificatori al Tiro di Dado:

+2	Se l'unità era in precedenza Esaurita

- Le unità Recuperate sono automaticamente Esaurite
- Le unità di fanteria Recuperate sono automaticamente a No Munizioni

5.33 TIRO DI DADO DEL FATO

Tiro di dado	*Risultato*
0 – 1	Possibile Riattivazione. Il gioco passa immediatamente all'avversario, che può attivare uno dei suoi comandanti, anche se ha Finito. Comunque, un comandante che ha Finito e che viene riattivato non può usare il Momentum. Il comandante che ha tentato il Momentum ha Finito.
2 – 8	Il comandante che tenta il Momentum ha Finito.
9	Non sono possibili altre attivazioni di comandanti; il gioco passa direttamente alla Fase di Movimento nel Campo (E).

9.93 TABELLA DELL'IMBIZZARRIMENTO DEGLI ELEFANTI *(Scenario Thapsus)*	
Tiro di dado	*Risultato*
0	Muovete l'unità EL di 3 esagoni nella direzione della più vicina unità *amica*. A scelta del giocatore di Cesare nel caso di più unità equidistanti.
1-6	Muovete l'unità EL di 3 esagoni nella direzione indicata dalla bussola sulla mappa
7-9	*Primo tiro di dado per l'Imbizzarrimento* – Muovete l'unità EL di 3 esagoni nella direzione direttamente opposta dall'unità che ne causato l'imbizzarrimento. *Tiri di dado successivi* – L'unità EL viene eliminata.

LA SEQUENZA DI GIOCO

A. LA FASE DEGLI AUSILIARI

I giocatori possono usare i loro Comandanti in Capo (OC) o altri comandanti possibili per attivare i loro schermagliatori e/o altre unità consentite (5.6).

B. FASE DI ATTIVAZIONE DEI COMANDANTI

Il giocatore che ha il comandante con l'iniziativa inferior, che non è ancora stato attivato, attiva quel comandante. Se è necessario un DR per consentire al comandante attivato di dare un Comando di Linea, Comando di Legione, o di comandare ad uno o più Tribuni/Legati di dare un Comando di Legione, tira per tale abilità in questo momento (vedere paragrafi 4.5-4.7). In questo momento possono essere effettuati i tentativi di Prevaricazione Non-Momentum (5.41).

C. FASE DEGLI ORDINI

1. Segmento di Movimento e di Lancio

a) Per ogni Ordine individuale dato, il giocatore può condurre *una* qualsiasi azione indicata in 5.22 con un'unità; OPPURE:
b) Per ogni Comando di Linea dato, una intera Linea di unità adatte può Muovere e/o Lanciare (5.23), OPPURE:
c) Per ogni Comando di Legione dato, tutte le coorti in comando di quella Legione possono Muovere e/o Lanciare (5.24).

Le unità avversarie in grado di effettuare la Ritirata Ordinata (6.5), l'Estensione della Linea (9.3), il Cambio di Direzione per Reazione (7.14), e/o il Lancio di Reazione (8.2) possono farlo nel corso di questo segmento.

2. Segmento di Combattimento Ravvicinato (Assalto)

Dopo che un comandante ha terminato di dare ordini, le unità adatte possono ingaggiare il Combattimento Ravvicinato (8.4), usando la sequenza sottostante:

a. *Designazione del Combattimento Ravvicinato*: porre segnalini "Assalto - No controllo TQ" [*SHOCK - No TQ Check*] secondo 7.33. Il giocatore attaccante designa quali unità saranno coinvolte in ciascun singolo combattimento.
b. La Carica (Controllo TQ Pre-Assalto).
c. Risoluzione di possibili Perdite di Comandanti.
d. Lo Scontro (determinazione della Superiorità e della colonna di Combattimento)
e. Risoluzione del Combattimento Ravvicinato.
f. Controllo per il possibile Crollo, Rotta ed Inseguimento di Cavalleria.

D. FASE DEL MOMENTUM o RITORNO a B

Il giocatore, usando il comandante che è stato attivato nella Fase degli Ordini immediatamente precedente, può tentare un tiro di dado per il Momentum in modo da dare a quel comandante un'altra Fase degli Ordini (Fase "C"), altrimenti il gioco torna alla Fase B con qualsiasi comandante che non è ancora stato attivato. Se il giocatore ha successo nel tentativo di Momentum, l'avversario può tentare la Prevaricazione del Momentum (5.42).

E. FASE DI MOVIMENTO NEL CAMPO

Le singole unità che sono fuori comando ma entro campi possono muovere, ecc. (vedere 11.24, 9.12). Saltate questa fase se non vi sono campi in gioco.

F. FASE DI ROTTA E RICARICA

1. Recupero al Campo: Le unità in Rotta entro un Campo o Lager possono essere recuperate (10.32).
2. Movimento di Rotta. Le unità in Rotta devono effettuare il Movimento di Rotta (10.24).
3. **Segmento di Rifornimento**. Le unità con armi da lancio possono ottenere altre armi ("munizioni") (8.17).
4. **Girare & Rimuovere:** Girate tutti i Comandanti che hanno Finito sulla parte frontale. Rimuovete i segnalini Recuperato, Mosso, Inseguimento/Finito e /o Prevaricato.

E. FASE DI RITIRATA

Ciascun giocatore somma i Punti Rotta di tutte le unità combattenti e comandanti eliminati per determinare se la sua armata ha raggiunto il suo Livello di Ritirata. Se l'armata di nessuno dei giocatori si ritira, quel Turno di Gioco si conclude, e si inizia un altro Turno di Gioco. Non vi è un numero predeterminato di Turni di Gioco. La battaglia prosegue sino a quando l'armata di una delle parti non si ritira.


TURNO DI GIOCO
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
PUNTI ROTTA
CESARIANO
ROMANI
000 100 200
00 10 20 30 40 50 60 70 80 90
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
ASSEGNAZIONE DI PUNTI ROTTA
UNITA' COMBATTENTI:
SK = 1 RP
ARTIGLIERIA = 0 RP
TUTTE LE ALTRE = VALORE TQ
COMANDANTI:
OC, SC = 5 x VALORE DI INIZIATIVA
AQUILAE = VEDERE 9.84
PUNTI ROTTA
SENATORIALI
NON-ROMANI
000 100 200
00 10 20 30 40 50 60 70 80 90
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
ASSEGNAZIONE DI PUNTI ROTTA
UNITA' COMBATTENTI:
SK, CH PONTO = 1 RP
ARTIGLIERIA, CH BRITANNICI = 0 RP
EL = 2 RP; PH = 2 x VALORE TQ
TUTTE LE ALTRE = VALORE TQ
COMANDANTI:
OC, SC, TC = 5 x VALORE DI INIZIATIVA
TUTTI GLI ALTRI = 0 RP

LE GRANDI BATTAGLIE DI GIULIO CESARE



REGOLE NAVALI

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	**6.0 Movimento**
2.0 Componenti del Gioco	**7.0 Combattimento delle Navi**
3.0 Il Turno	**8.0 Combattimento dei Marinai**
4.0 Le Navi	**9.0 Vittoria**
5.0 Il Sistema degli Squadroni	

1.0 INTRODUZIONE

Le regole navali per *Le Grandi Battaglie di Giulio Cesare Edizione Deluxe (Caesar)* usano una versione abbreviata delle regole di *Galee da Guerra (WG)* per ricreare la battaglia navale contro i Veneti. Molte delle regole in WG non sono incluse qui – come lo Speronamento, Togliere i Remi, ecc. – semplicemente perché queste tattiche non erano possibili in questa battaglia inusuale, l'unica di queste battaglie a vedere navi a remi contro navi a vela.

2.0 COMPONENTI

2.1 LE PEDINE

Vi sono due tipi di navi nel gioco

• Galee

• Navi a Vela

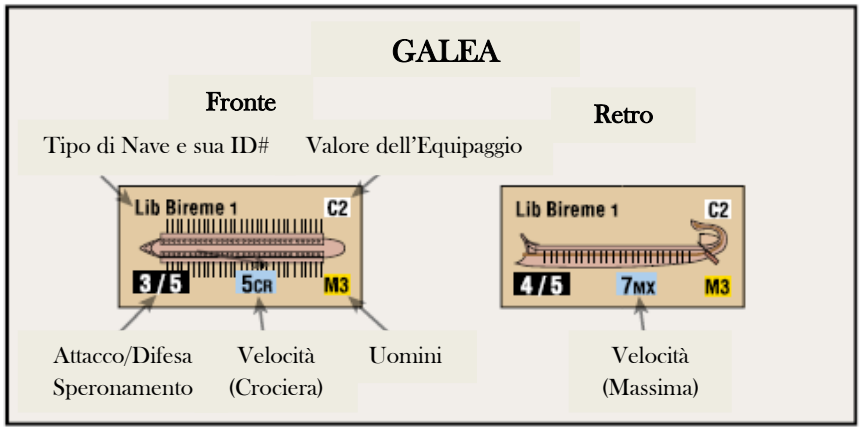
La dimensione della pedina (quadrata o doppi/rettangolare) rappresenta la dimensione relativa delle navi. Ciascuna nave ha lo stesso gruppo di valori:

Tipo: Designa lo "stile" della nave che la pedina rappresenta, es.: "Brieme Liburniana", ecc. (4.0).

Equipaggio: Il numero dopo la "C" rappresenta la qualità marinara dei marinai.

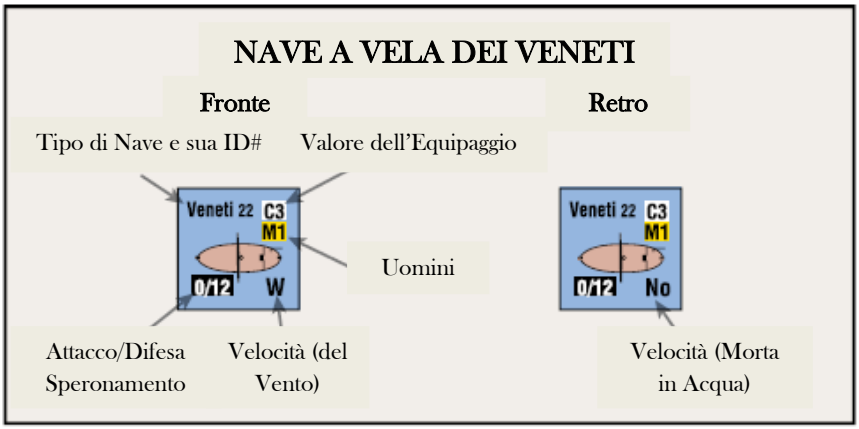
Capacità di Speronamento: Valore che qui non viene usato.

M (Uomini quali Marinai e dedicati al Lancio): Gli uomini a bordo della nave usati per abbordare (Marinai) e per il Lancio. Il valore riproduce non solo i meri numeri, ma l'addestramento, corazzatura, stile tattico, ecc.

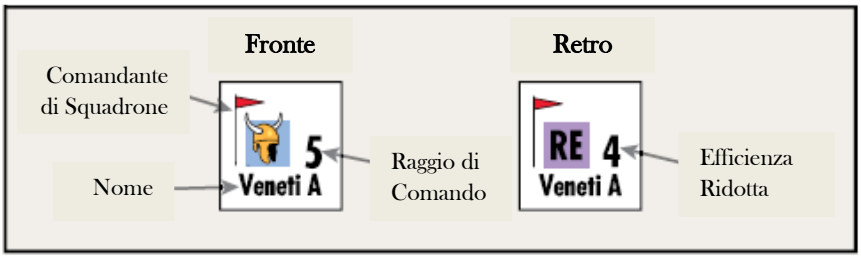


Velocità: Le Galee hanno due valori, Crociera (fronte della pedina), e Massima (retro della pedina). Le navi a vela hanno una "W" a rappresentare che sono alla mercè di Madre Natura.

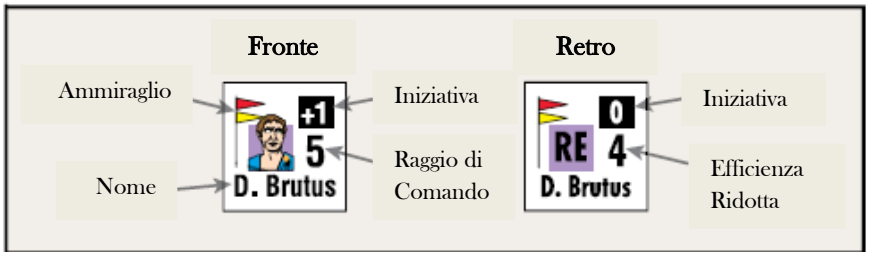
- Il lato frontale di una pedina di galea mostra quella nave a Velocità di Crociera.
- Il retro di una pedina di galea la mostra a Velocità Massima.



Le navi a vela dei Veneti sono rappresentate da pedine quadrate, come sopra illustrate. Il lato frontale della pedina mostra la nave a Velocità del Vento. Il retro la mostra Morta in Acqua.



Comandanti di Squadrone (SqC): Comandanti navali la cui presenza indica che la sua nave è una Nave Comando. Il retro della pedina si usa quando si trasferisce ad una nuova nave.



Ammiraglio: L'Ammiraglio è il SqC che comanda l'intera flotta, anche mentre funziona da Comandante di Squadrone. Una pedina di Ammiraglio ha 2 badniere, mentre una normale pedina di SqC ne ha 1. Ha capacità aggiuntive rispetto al normale SqC.
Segnalini Informativi: Questi si usano per indicare vari stati delle navi, inclusa la Fatica, Esaurimento, Incendio, ecc. tutti discussi sotto.

2.2 I DADI

Queste regole usano due dadi a sei facce. 1d6 fa riferimento al tiro di un dado e 2d12 a due assieme. Quando si usano 2d12, il normale requisito è che il giocatore debba ottenere un dato intervallo (es.: 8-12).
Quando si applicano Modificatori al Tiro di Dado (DRM) ad un 2d12, trattate qualsiasi risultato modificato superiore a 12 come 12 ed inferiore a 2 come automaticamente fuori dall'intervallo richiesto.

2.3 ALCUNI TERMINI UTILI

Ammiraglio: Il Comandante di Squadrone che comanda l'intera Flotta. Ha capacità aggiuntive rispetto al normale Comandante di Squadrone.
Babordo: Alla sinistra della nave.
Dritta: Alla destra della nave.
DRM: Modificatore al tiro di dado, un acronimo del gioco, dove il DRM viene aggiunto o sottratto da un tiro di dado per ottenere un risultato "modificato".
Fila Indiana: Una formazione nella quale ciascuna nave è adiacente e direttamente dietro quella davanti, in modo che l'intera singola fila possa "seguire il leader" con la Nave Comando dello squadrone, che deve essere la 1° o 2° nave della fila.
Linea Affiancata: Le navi di un dato squadrone sono allineate, fianco a fianco. Non vi sono regole specifiche su questa formazione; la sua efficacia ed uso derivano dal gioco.
MP: Punti Movimento, ossia quello che la nave paga mentre muove in un esagono, o per cambiare la direzione verso la quale sta muovendo.
Poppa: Al retro della nave.
Prua: Il fronte della nave.
Raggio di Comando: La distanza da un Comandante di Squadrone, in esagoni, alla quale una nave deve trovarsi per fare parte di quello Squadrone.
Squadrone: Un certo numero di navi sotto un comando, come indicato dal Raggio di Comando del Comandante di Squadrone.
Velocità: Il numero di MP che una nave usa durante il suo turno, come definito dalle condizioni meteo se sta usando il vendo, o la sua Velocità di Crociera o Massima.

3.0 IL TURNO

3.1 LA SEQUENZA DI GIOCO

In ciascun turno ogni giocatore effettua le seguenti fasi, nell'ordine esposto.

A. **Fase di Determinazione del Vento.** Il giocatore tira i dadi per determinare la forza e direzione del vento (6.21).
B. **Fase di Determinazione degli Squadroni.** I giocatori determinano quante e quali navi fanno parte di ciascun Squadrone (5.2).
C. **Fase di Iniziativa.** I giocatori tirano i dadi per definire chi sceglie il giocatore che per primo effettuerà le fasi E ed F, di seguito.
D. **Fase di Determinazione della Velocità (solo per il giocatore romano).** Il giocatore romano decide se usare la velocità di Crociera o Massima (6.11) per ciascuna delle sue galee.
E. **Fase di Attivazione dello Squadrone Comando.** Il giocatore che sta conducendo il turno sceglie uno Squadrone Comando. Nel farlo, attiva ogni nave in quello squadrone (5.4). Le navi attivate possono condurre le seguenti (possibili) azioni:
    1. **Segmento di Movimento.** Il giocatore che è stato scelto per condurre il turno nella Fase di Iniziativa muove tutte le navi di *uno* squadrone. Il movimento può includere:
        - Risoluzione del Lancio (che può avvenire durante o dopo il movimento).
        - Tentativi di agganciare.
        - Tentativi di Sgancio.
        - Determinazione del possibile Affaticamento per tutte le galee romane di quello squadrone che sono alla Velocità Massima (6.42).
    2. **Segmento di Abbordaggio.** Dopo che tutte le navi di uno squadrone hanno mosso, il giocatore risolve i tentativi di Abbordaggio.
    3. **Segmento di Passaggio della Fase.** Quando il primo giocatore ha finito, il gioco passa all'avversario che ripete le fasi 1 e 2. Se l'avversario non ha squadroni che possono muovere, il giocatore in fase ritorna a giocare con un altro squadrone.
    4. **Segmento Finale.** Quando tutti gli squadroni hanno finito, passare ad "F".
F. **Fase di Attivazione degli Squadroni Singoli (IS).** Ogni giocatore attiva un singolo squadrone (IS) alla volta, alternando gli IS, ad iniziare dal giocatore che ha per primo effettuato la fase E. Ogni IS svolge i segmenti da E/1 a E/3. Quando tutti gli Squadroni IS sono stati attivati, il gioco passa alla Fase G. Vedere 5.3 per cosa possono fare gli IS.
G. **Fase di Risoluzione dello Stato.** In questa fase si determinano alcuni stati, quindi i giocatori la possono condurre nello stesso momento. I segmenti che la compongono devono però essere condotti nel seguente ordine:
    1. **Segmento di Recupero delle Navi.**
        - Tentativo di spegnere gli Incendi a bordo (8.53).
        - Controllare se gli Incendi si espandono a navi agganciate (8.53)
    2. **Segmento romano di Recupero dall'Affaticamento.**
        - Rimuovere tutti i segnalini "F1"; queste navi non sono più affaticate.
        - Diminuire tutti i segnalini "F" di un numero.
H. **Fase della Vittoria**: i giocatori controllano se si sono raggiunte le condizioni di vittoria.

Non vi è un numero predeterminato di turni (ognuno dei quali rappresenta approssimativamente 5-10 minuti reali).

3.2 INIZIATIVA NEL TURNO

Per definire chi esegue per primo i punti da D ad F, sopra, i giocatori tirano ciascuno un dado, cui aggiungono il valore di Iniziativa del proprio Ammiraglio: chi ottiene di più sceglie chi va per primo. In caso di parità, ritirate i dadi.

NOTA DI GIOCO: La scelta viene effettuata una volta e si applica a tutte le fasi.

4.0 LE NAVI

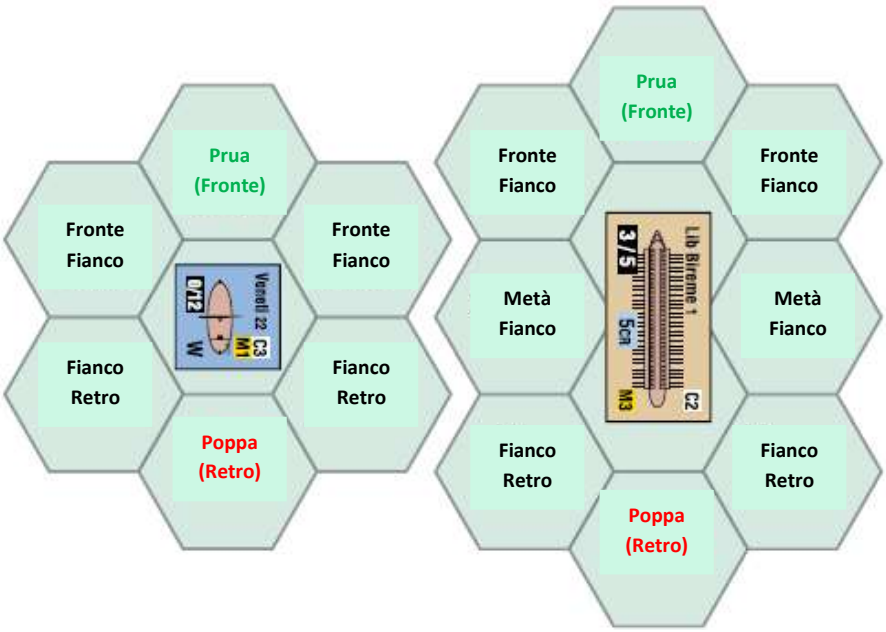
I vascelli di circa 20-25 metri di lunghezza sono rappresentati da una pedina singola quadrata. Le galee da guerra, che solitamente erano lunghe circa 35-50 metri, sono rappresentate da pedine doppie. Queste regole usano una pedina singola per rappresentare da 2 a 10 navi. Questa scala ci consente di riprodurre tutti gli elementi di una battaglia tra galee – schieramento, manovra, e tattiche di combattimento – in forma rappresentativa.

***NOTA STORICA**: In formazione di linea affiancata, una singola galea da guerra occupata 15+ metri, la larghezza del suo scafo + i remi. Comunque, ogni nave solitamente rimaneva ad almeno 15, talvolta 30 metri da quella affiancata, sebbene potessero ridurre tale distanza se necessario, e l'ammiraglio era propenso a rischiarlo.*

Tutte le navi hanno valori come esposto nel capitolo 2.0. L'uso di ciascun valore viene discusso nelle varie regole che seguono.

4.1 DIREZIONE

Le galee e le navi a vela sono sempre direzionate (vedere l'illustrazione sotto) in modo che la loro prua sia rivolta verso il lato di un esagono. La direzione nella quale punta determina il suo Fronte, Fianco e Retro.



Le navi più piccole, con pedine piccola, sono direzionate come illustrato sopra a sinistra. Hanno lati di esagono di Prua, Poppa. due di Fronte/Fianco e due di Fronte/Retro.
Le galee con pedina doppia sono direzionate come illustrato sopra a destra. Hanno lati di esagono di Prua, Poppa, due di Fronte/Fianco,due di Fronte/Retro e due di Metà (nave)/Fianco.

5.0 IL SISTEMA DEGLI SQUADRONI

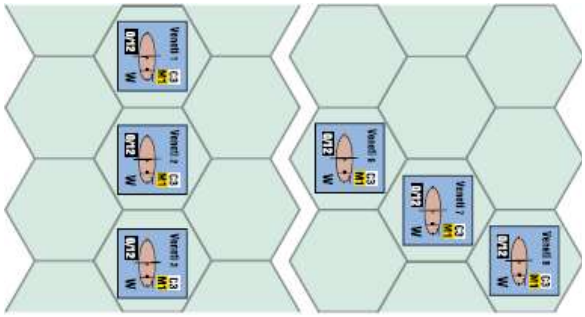
5.1 I COMANDANTI NAVALI

5.11 Comandanti di Squadrone (SqC). Gli SqC hanno ciascuno un singolo valore, che è il loro Raggio di Comando (5.23).
5.12 Ammiraglio. L'Ammiraglio è il SqC che comanda tutta la flotta, anche se funziona da Comandante di Squadrone. Oltre al suo Raggio di Comando, ha un Valore di Iniziativa che serve da DRM per l'Iniziativa del turno (3.2).
Nave Comando: Questa è qualsiasi nave che sta trasportando un Comandante di Squadrone o Ammiraglio. La nave dell'Ammiraglio è l'Ammiraglia della flotta.

5.2 COMANDO A SQUADRONI

5.21 Il numero di navi che un giocatore può muovere durante una qualsiasi Fase di Attivazione dello Squadrone Comando viene indicata dalla definizione di uno Squadrone. Uno Squadrone è qualsiasi nave enrto il raggio da una Nave Comando. Una Nave Comando è qualsiasi nave che trasporta uno SqC o un Ammiraglio.
5.22 Le navi in Fila Indiana non devono usare il Raggio di Comando per determinare uno Squadone. L'intera linea è considerata uno Squadrone se la Nave Comando è la 1° o 2° della fila. Se uno SqC usa la Fila Indiana per definire lo squadrone, solo quelle navi in quella fila sono in quello squadrone. Vi sono due "forme" di Fila Indiana:

- La prua di ciascuna nave è direttamente rivolta verso la prua della nave adiacente, eccetto per la prima della Fila (sotto a sinistra), oppure:
- Ciascuna nave (a parte la prima della fila) è a Prua/Lato a Poppa/Lato con la nave precedente della fila – a formare uno scaglione (sotto a destra).



***NOTA DI GIOCO**: Vi suggeriamo che, considerate le vicissitudini del comando navale, i giocatori lo intepretino rigidamente.*

5.23 Tutti i Comandanti di Squadrone hanno il loro Raggio di Comando stampato sulla pedina (2.1). Il Raggio viene determinato contando gli esagoni da qualsiasi parte della Nave Comando a qualsiasi parte dell'altra nave. Il raggio può essere tracciato attraverso una nave amica, ma mai attraverso una nave nemica. Non contate gli esagoni dove si trova la Nave Comando.

***NOTA DELL'IDEATORE**: Gran parte della comunicazione tra navi avveniva mediante suonie/o piccole imbarcazioni di collegamento che remavano di qua e di là come i messaggeri. Le navi di collegamento erano usate anche dai Comandanti di Squadrone per portare gli ordini personalmente.*

5.24 Nella Fase di Determinazione dello Squadrone (B), ogni giocatore designa simultaneamente quali delle sue navi fanno parte di uno squadrone, a seconda della sua posizione sulla mappa.

- Se una nave è entro il Raggio di una Nave Comando, deve far parte di quello squadrone se possibile (le restrizioni della Fila Indiana possono impedirlo) e non può essere attivata "indipendentemente".
- Se una nave è entro il raggio di due (o più) Navi Comando diverse, il giocatore deve dichiarare a quale squadrone appartiene.
- Se una nave non si trova entro il Raggio di Comando di nessuna Nave Comando, o se è entro il raggio ma non rispetta i requisiti della Fila Indiana, è trattata come Squadrone Individuale (IS) e deve essere attivata da sola (5.3).
- Non vi è un limite numerico alla quantità di navi che possono far parte di uno Squadrone. Gli unici limiti sono il raggio di comando e/o le navi in Fila Indiana (5.22).

***NOTA DI GIOCO**: Quale alternativa alla formazione simultanea dei loro Squadroni, i giocatori possono invece alternarsi nella scelta col giocatore che ha l'Ammiraglio di valore inferiore che dichiara per primo. Risolvete i casi di parità con tiro di dado.*

5.3 SQUADRONI INDIVIDUALI (IS)



Le navi non inquadrate in uno squadrone, come sopra indicato, stanno da sole, nel loro Squadrone Individuale. Usate un segnalino (qui a lato) per indicarle.

5.31 Gli IS sono attivati solo nella Fase di Attivazione degli IS (F), dopo che tutti gli Squadroni sotto Comando hanno mosso. In questa fase, i giocatori si alternano nell'attivare le navi IS una a testa, ad iniziare dal giocatore che ha eseguito per primo la fase D. Quando si attiva una IS, il giocatore tira un dado (1d6):

- Se il tiro di dado è *pari o inferiore* al Valore dell'Equipaggio della nave, questa può fare ciò che il giocatore desidera.
- Se il tiro di dadi è *superiore* a detto valore, girate la pedina dalla parte della Velocità di Crociera (se già non vi è) e non può usare una Velocità superiore alla metà della sua Velocità di Crociera (arrotondate per eccesso). Le navi a vela possono ancora usare tutta la velocità del vento. Nessuna può muovere adiacente ad una nave nemica; se però inizia il turno già adiacente, può Agganciare ed Abbordare, e/o Lanciare. Non può fare nulla che richieda movimento.

5.32 Tabella degli Squadroni Individuali. Vedere le tabelle.

5.4 ATTIVAZIONE DELLO SQUADRONE

5.41 In una Fase di Attivazione, ogni giocatore muove le navi dello squadrone attivato, sia esso di Comando o Individuale, effettuando tutte, alcuna o nessuna delle azioni per quel segmento (E/1 e poi E/2). Il gioco poi passa all'avversario, che fa lo stesso. Questo prosegue, alternandosi tra i giocatori, fino a quando tutti gli squadroni non sono stati attivati.

- Un giocatore può scegliere di non fare nulla con uno squadrone attivato. Questo è comunque considerato come già attivato.
- Se un giocatore non ha più squadroni da attivare, l'avversario finirà di attivare i propri squadroni, uno alla volta. Si può attivare un solo quadrone per fase.
- Le navi in uno squadrone non sono obbligate a muovere allo stesso modo, o alla stessa velocità, a meno che non desiderino rimanere in Fila Indiana (5.22).

***NOTA DI GIOCO**: La Regola della Doppia Attivazione dell'Ammiraglia, in Galee da Guerra, non si usa in questa battaglia.*

5.5 TRASFERIMENTO DEL COMANDO

5.51 Un giocatore può trasferire il SqC o Ammiraglio dalla sua nave a quella più vicina (in esagoni; se ve ne è più d'una, sceglie il giocatore) nave amica (o catturata ed ora amica) alla quale può tracciare un percorso di esagoni che non contengono navi nemiche. La decisione di trasferirsi può essere presa *in qualsiasi momento* (e per qualsiasi ragione) nel corso del gioco, ma può essere condotta solo con la procedura in 5.52. Un comandante può fare un solo tentativo di Trasferimento per turno. Uno SqC/Ammiraglio non si può trasferire ad una nave Agganciata.

5.52 Per effettuare un trasferimento, il giocatore tira un dado e consulta la Tabella del Trasferimento del Comando (5.54):

- Se consentito, ponete la sua pedina sulla nuova nave, ma girate la pedina dalla parte di Efficienza Ridotta (RE) e se la nave che lo riceve è una galea, ponete la nave a Velocità di Crociera. La parte RE viene rigirata dalla parte normale alla fine dell'attivazione nella quale il SqC ha applicato per la prima volta questi valori ridotti. La galea non può usare la Velocità Massima fino a che il SqC non ritorna ai suoi valori normali.

♦ Se non consentito, il comandante rimane sulla sua nave originaria. Se essa affonda o viene catturata, vedere 5.53.

5.53 Se un Comandante Navale è perso, girate la sua pedina dalla parte RE e ponetela sulla più vicina nave del suo squadrone (in caso di parità decide il giocatore). Quel SqC è sempre RE per tutta la partita. I SqC già RE rimangono in tale stato.

5.54 Tabella del Trasferimento del Comando. Vedere le tabelle.

6.0 MOVIMENTO

6.1 VELOCITA': GALEE A REMI

Gran parte delle navi da guerra dell'epoca erano a remi, sebbene molte di quelle galee spesso usavano delle vele per la navigazione in acque calme e non minacciate da flotte nemiche. La velocità di una galea, pertanto, dipende da quanto lavorano i suoi rematori, e dai livelli di velocità massima che essa può raggiungere.

***NOTA STORICA**: Si stima che la velocità massima (di speronamento) delle galee fosse tra 7 e 9 nodi (circa un miglio terrestre per turno), ma solo per distanze molto brevi. Le normali velocità di crociera erano poco più della metà di queste.*

6.11 Ogni galea ha due Livelli di Velocità selezionabili: di **Crociera** (fronte della pedina) e **Massima** (retro della pedina). Il lato della pedina che si usa dipende dallo stato scelto dal giocatore nella Fase di Determinazione del Livello di Velocità (D), ed il Valore di Velocità rappresenta il numero di Punti Movimento (6.32) che la galea può durante la sua fase di attivazione.

6.12 La Velocità di ogni galea (quale parte della pedina usare) viene scelta nella Fase di Determinazione del Livello di Velocità per le galee romane. Le galee che sono Affaticate, Catturate (o Ricatturate) o Agganciate non possono essere poste a Velocità Massima.

6.13 I Punti Movimento (MP) effettivi che la nave userà nel turno sono scelti e dichiarati prima di muovere la galea, e la galea deve poi usare *tutti* gli MP annunciati, a meno che speroni o si scontri con un'altra nave, o esca dalla mappa.

6.14 Se una nave ha iniziato un Segmento di Movimento alla Velocità Massima, deve controllare per l'Affaticamento (6.42), senza tener conto del numero di MP usati.

***ESEMPIO**: Una Bireme Liburniana è a Velocità di Crociera, il che significa che il giocatore può spendere da 0 a 4 MP quando muove la galea. Il giocatore decide di remare a velocità 3, cosa che annuncia prima di muovere. La bireme deve ora spendere tutti e 3 gli MP, a meno che non si scontri con un'altra nave o esca dalla mappa.*

6.2 VELOCITA': NAVI A VELA

Le navi a vela sono totalmente dipendenti dalla forza del Vento e dalla sua direzione per determinare la loro Velocità per quel turno.

6.21 Lo scenario inizia con una specifica Forza del Vento (usata esclusivamente per le navi a Vela) e sua Direzione. All'inizio di ogni nuovo turno, un giocatore tira due dadi (2d12) e consulta la Tabella del Vento (6.24) per determinare se la forza e/o Direzione del vento cambia. Se il risultato è Calma Piatta, non vi è vento.

6.22 La Velocità alla quale le navi a vela possono muovere è qualsiasi numero che sia pari o inferiore alla Forza del Vento, modificata per la direzione della nave in relazione alla Direzione del Vento (6.23). Pertanto con una Forza del Vento 5, una nave a vela potrebbe usare da 1 a 5 MP se il vento soffia a Poppa. Ma se il Vento è Calma Piatta, non può muovere. Come per le galee, il giocatore deve annunciare il numero di MP che la nave a vela userà prima di qualsiasi movimento e deve usare tutti quegli MP.

***NOTA DI GIOCO**: Le navi a Vela non hanno Velocità di Crociera o Massima – solo una Velocità del Vento.*



6.23 Oltre alla Forza del Vento, la direzione verso cui soffia il vento può incrementare o ridurre la Velocità massima delle navi a Vela. I giocatori tirano per il cambio della Direzione del Vento solo quando tirano un 7 sulla Tabella del Vento (per la forza). Ponete il segnalino Direzione del Vento sulla mappa rivolto come indicato dallo scenario.

- Se il vento soffia direttamente in un esagono di Poppa/Fianco della nave, questa può incrementare la sua Velocità nel turno di 1 oltre la Forza del Vento di quel turno.
- Se il vento soffia in un esagono di Poppa della nave non vi sono effetti.
- Se il vento soffia direttamente in un esagono di Prua/Fianco della nave, diminuite la velocità consentita di 1.
- Se il vento soffia direttamente in un esagono di Prua della nave, diminuite la velocità consentita di 2.

6.24 Tabella del Vento. Vedere le Tabelle.

6.3 MOVIMENTO

6.31 Le navi muovono solo in esagoni tutti di mare. Le navi che entrano in un esagono di terra/costa si sono Incagliate e sono rimosse dal gioco.

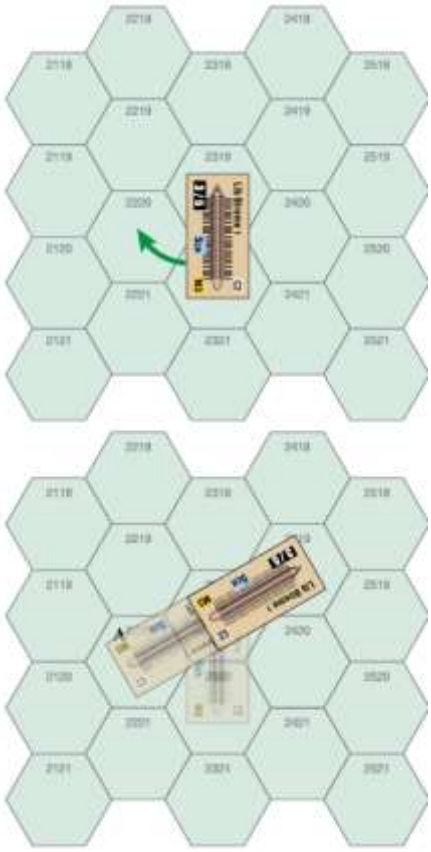
6.32 I costi di movimento di una nave, in punti movimento (MP) spesi, sono:

- 1 MP = muovere in un esagono di Pura (frontale) o Prua/Fianco. Questi sono gli unici esagoni dove una nave può entrare muovendo in avanti.
  Per le galee solamente:
- 1 MP = cambiare direzione, per lato di esagono, senza muovere, entro l'esagono (6.34).
- 2 MP = fare Dietrofront entro lo stesso esagono (6.34)
- 2 MP = Muovere all'Indietro in un esagono di Poppa (retro) o Poppa/Fianco (6.33).

Le navi a Vela possono cambiare la loro direzione di un lato di esagono dopo essere entrare in un nuovo esagono, senza costi in MP. Possono cambiare direzione solo quando muovono.

Quando muove in avanti in un esagono di Prua/Fianco, una nave (sia a Vela che Galea) deve ruotare la sua Poppa in modo che la Prua sia rivolta verso l'esagono di Prua/Fianco dove desidera entrare. Quando una galea Muove all'Indietro in un esagono di Poppa/Fianco, deve ruotare la sua Poppa in modo che essa sia rivolta verso l'esagono di Poppa/Fianco dove desidera entrare.

***NOTA DI GIOCO**: Per le navi a Vela non vi è penalità per cambiare la direzione relativamente al vento durante il movimento, come nei giochi dell'Età della Vela.*



***ESEMPIO DI MOVIMENTO PRUA/FIANCO**: La galea in 2319-2320 desidera muovere nella prua/fianco, per cambiare direzione di movimento. Muove in 2419-2319, cambiando la direzione verso cui è diretta ora a seconda del lato di esagono di prua/fianco attraverso il quale ha mosso.*

6.33 Muovere all'Indietro. Una gale che usa la Velocità di Crociera può Muovere all'Indietro. Costa 2 MP Muovere all'Indietro per ciascun esagono, e nel farlo la galea deve muovere direttamente verso la sua Poppa (retro), o in uno dei suoi lati di esagono di Poppa/Fianco. Non può usare alcun tipo di movimento in avanti in quel turno. Non può usare il Cambio di Direzione (6.34), ma può cambiare direzione muovendo all'indietro in un esagono di Poppa/Fianco. Le navi a Vela non possono fare il movimento all'indietro.

6.34 Cambiare Direzione (senza muovere). Le galee possono cambiare direzione senza muovere, o ruotando la metà di prua della pedina di galea, o quella di poppa. Costa 1 MP, per esagono di cambiamento, cambiare direzione senza muovere in avanti o indietro. Comunque, una galea che cambia Direzione in questo modo (senza muovere) deve usare la Velocità di Crociera per quel turno. Le galee a Velocità Massima non possono usare il Cambio di Direzione; devono cambiare la loro direzione muovendo in avanti in un esagono di Prua/Fianco. Non possono cambiare direzione senza muovere. Le navi a Vela non possono cambiare direzione in questo modo.

6.35 Dietrofront. Le galee possono ruotare di 180° al costo di 2 MP, semplicemente girando la pedina, come in un dietrofront. Non lo possono fare se qualsiasi unità nemica si trova in un esagono adiacente, e la galea deve usare la Velocità di Crociera. Le galee a Velocità Massima non possono fare Dietrofront. Le navi a Vela non possono fare Dietrofront.

***NOTA STORICA**: Ci voleva ad una galea con un buon equipaggio circa un minuto per completare una virata di 360° con un raggio di circa 70 metri. O almeno è quello che ipotizzano gli storici navali.*

***NOTA DI GIOCO**: Fate attenzione alla differenza tra un Cambio di Direzione, che non comprende il movimento, e Cambiare Direzione, che comprende il movimento in un esagono di Poppa/Fianco.*

***ESEMPIO DI CAMBIO DI DIREZIONE**: Un giocatore ha una nave a Vela in 2319 rivolta verso 2318 e desidera cambiare direzione. Il giocatore muove la nave in 2419 e cambia la direzione ruotando la pedina e rivolgendola verso 2518. Costo = 1 MP.*

***ESEMPIO DI CAMBIARE DIREZIONE**: Una galea è in 4022-3. Il giocatore Cambia Direzione ruotando la metà di poppa della galea in 4122-4023. Se la stessa galea (in 4022-3) avesse mosso in 4121-4022, quello sarebbe stato un cambio di direzione compreso nel movimento.*

6.36 Le navi Agganciate non possono muovere.

6.4 EQUIPAGGI

Gli Equipaggi non fanno riferimento ai rematori, ma al contingente di marinai che governavano la nave.

6.41 All Tutte le galee hanno un equipaggio, ed ogni equipaggio viene classificato (sulla pedina) con un valore da 1 (reclute) a 4 (professionisti).

***NOTA DI GIOCO**: Non vi sono equipaggi reclute o di élite in questa battaglia.*



6.42 Affaticamento dell'Equipaggio. Il giocatore deve verificare l'Affaticamento di ogni galea dello squadrone attivato che ha iniziato il Segmento di Movimento alla Velocità Massima. La verifica viene effettuata dopo che ogni galea ha completato le sue azioni per il segmento (E/1). Per farlo, il giocatore tira un dado (1d6) e somma al risultato al differenza tra il numero di MP usati e la Velocità di Crociera della nave. Incrociate quel risultato con il Valore dell'Equipaggio della galea sulla Tabella dell'Affaticamento (6.47), al fine di determinare gli effetti.

***NOTA DI GIOCO**: Le navi a Vela non si Affaticano mai.*

6.43 I possibili risultati sono:

- Nessun effetto, oppure:
- Il numero di turni per i quali la galea sarà Affaticata; cioè un F-3 affaticherà l'equipaggio/rematori per i 3 turni successivi. Ponete il segnalino appropriato fi "Fatica - #" sulla galea.

***ESEMPIO**: Una Galea con Velocità di Crociera 4, Velocità Massima 6, e Valore dell'Equipaggio 3 usa la Velocità Massima e spende 5 MP per muovere. Il giocatore tira un 3, cui aggiunge la differenza (+1). Il risultato modificato di 4 viene confrontato col Valore dell'Equipaggio di 3 ad indicare Nessun Effetto. Quindi l'equipaggio non è Affaticato. Se la galea avesse usato 6 MP (cosa che dà DRM +2), ed il tiro di dado fosse stato 5, si sarebbe Affaticata-2.*

***NOTA DI GIOCO**: La Tabella dell'Affaticamento non ha risultato F-1; quello è lo stato cui la nave va mediante il Recupero.*

6.44 L'effetto dell'affaticamento, senza tener conto del numero sul segnalino, è che:

- La nave non può usare la Velocità Massima, e:
- La sua Velocità di Crociera è ridotta del numero F#. la nave può comunque muovere sempre di un esagono.

***ESEMPIO**: Usando la situazione nell'esempio 6.43, con un segnalino F-2, la Velocità massima raggiungibile dalla galea nel turno successivo è 2.*

6.45 Recupero dell'Equipaggio: Il Recupero dall'Affaticamento può essere un procedimento lungo, ed ogni passo dello stesso viene condotto nella Fase di Recupero dall'Affaticamento (G/3).

- Primo: rimuovete tutti i segnalini F-1. Queste galee hanno Recuperato e non sono più affaticate.
- Poi, rimpiazzate tutti i segnalini F-2 e superiori con il segnalino immediatamente inferiore.

6.46 Le navi non subiscono perdite all'Equipaggio. Il Valore dell'Equipaggio rimane sempre lo stesso, a meno che non sia una nave Catturata (8.25).

6.47 Tabella dell'Affaticamento. Vedere le Tabelle.

6.5 RAGGRUPPAMENTO

Solo una singola pedina di nave può stare in un dato esagono in un dato momento. Qualsiasi nave che cerca di entrare in un esagono occupato da un'altra nave cessa il movimento. Non vi sono ulteriori effetti.

***NOTA DI GIOCO**: Supponiamo qui che le collisioni causino danni minimi.*

7.0 COMBATTIMENTO TRA NAVI

Non vi è l'usuale combattimento nave contro nave di *Galee da Guerra* in questa battaglia. Le navi dei Veneti erano costruite in modo troppo solido per essere speronate e non erano sufficientemente manovriere per tentare di togliere i remi di una galea. Comunque, i romani hanno una speciale tattica che può essere usata per immobilizzare le navi dei Veneti.

7.1 LA FALCE DELLA SVENTURA

I romani crearono un bel gadget, il cui uso avrebbe annullato il vantaggio in altezza delle navi a vela: una lunga lancia tipo sarissa ad un capo della quale era stata attaccata una falce. Affiancandosi ed usando queste "falci della sventura", i romani tagliavano le vele e le cime delle navi dei Veneti, rendendole immobili, dopodichè venivano facilmente abbordate.
Per rappresentare questo, il giocatore romano effettua tutte le azioni necessarie per agganciare (8.1) ma, invece, annuncia che sta tentando di Tagliare le Vele. Per farlo, tira un dado (1d6):

- Con un DR di 1-4, ha Tagliato le Vele. La nave dei Veneti è ora Morta in Acqua. Girate la pedina. Il romano non può tentare di agganciarla sino al turno successivo.
- Con un DR di 5-6, il tentativo fallisce. Non vi sono altri effetti.

8.0 COMBATTIMENTO DEI MARINAI

8.1 AGGANCIO



L'Aggancio è il prerequisito per Abbordare e poi Catturare una nave. Pertanto premia la capacità dell'equipaggio, con il successivo tentativo di Abbordaggio che conta sui Marinai. Entrambe le tattiche si usano al meglio da parte di flotte con navi inferiori ma equipaggi superiori (o almeno pari).

8.11 Qualsiasi nave che usa la velocità di Crociera e che *termina il Movimento* con un lato d'esagono di fianco in comune con una nave nemica può tentare di Agganciare quella nave nemica in modo da Abbordarla. Le Galee a Velocità Massima non possono tentare di Agganciare. Le navi che sono Morte in Acqua, Agganciate e che non hanno mosso possono tentare di Agganciare. L'Aggancio (8.2) viene tentato durante la Fase di Abbordaggio (E/2) ma solo tra due navi Agganciate tra di loro.

8.12 Il giocatore che tenta l'Aggancio consulta la Tabella dell'Aggancio (8.14), tira il dado (1d6), e ne confronta il risultato con il Valore dell'Equipaggio. Si applicano i seguenti DRM:

- +2 se la nave bersaglio è Morta in Acqua o si ha Calma Piatta
- +1 se la nave bersaglio è già Agganciata

Il risultato è Successo, e le navi sono agganciate, o Fallimento, senza altri effetti.

***NOTA DI GIOCO**: La Falce della Sventura romana non fa parte dell'aggancio. Si usa per rendere Morte in Acqua le navi dei Veneti, dopodichè il tentativo di aggancio è molto più facile.*

8.13 Una nave attiva può effettuare un solo tentativo di aggancio per turno, indipendentemente da quanti navi nemiche sono adiacenti. Comunque, una nave inattiva può essere agganciata da più di una nave in ciascuna Fase.

8.14 Tabella dell'Aggancio. Vedere le Tabelle.

8.2 ABBORDAGGIO

8.21 Un giocatore può far abbordare una nave Agganciata dai suoi marinai (Valore Uomini), al fine di catturarla. L'Abbordaggio avviene nel Segmento di Abbordaggio (E/2) della Fase di Attivazione dello Squadrone. Una nave deve avere un Valore dell'Equipaggio di almeno M1 a bordo. Le navi con valore M0 non possono abbordare, sebbene possano difendersi.

8.22 Nei casi di più navi:

- Tutte le navi attivate di un giocatore che sono agganciate allo stesso bersaglio possono prendere parte al tentativo di Abbordaggio; sommate semplicemente il valore degli Uomini delle navi.
- Se una nave è agganciata a due o più navi nemiche, questa può abbordare, se il giocatore desidera, più di una nave. Per farlo suddivide il suo Valore Uomini tra le navi che ha designato (ricordando il minimo M1, sopra) come desidera.

***ESEMPIO**: Una galea M3 viene agganciata da due navi nemiche. Il giocatore decide di Abbordare entrambe le navi nemiche e divide i suoi marinai, M1 ed M2. Avrebbe potuto abbordare una sola nave con M3.*

8.23 Per risolvere un tentativo di Abbordaggio, il giocatore attivato consulta la Tabella dell'Abbordaggio (8.29), incrociando il suo Valore Uomini (Attaccante) con quello della nave bersaglio. Questo gli darà l'intervallo del tiro di dadi (2d12) necessario per avere successo. I possibili risultati sono:

- **Catturata**: la nave bersaglio viene catturata
- **Respinta**: il difensore ha respinto il tentativo di abbordaggio (8.27)

Entrambi i risultati possono dare Riduzione (8.28).

***ESEMPIO**: Due galee con valori M2 stanno abbordando una nave a Vela con valore M1. Il giocatore che abbirda trova la colonna 4 della Tabella dell'Abbordaggio e si sposta su quella colonna alla riga 1, a mostrare che necessita di un DR tra 4 e 12 per avere successo. Se il DR è 3, il tenativo di abbordaggio viene Respinto – causando una riduzione sia all'attaccante che al difensore.*

8.24 L'unico DRM per l'Abbordaggio è il Vantaggio in Altezza:

- +1 se l'Attaccante ha il Vantaggio in Altezza
- -1 se il Difensore ha il Vantaggio in Altezza

8.25 Se il bersaglio è stato catturato, ponete il relativo segnalino su di esso (*Captured*). Le navi Catturate:



- Hanno valore di Equipaggio e di Uomini pari a zero.
- Una galea può usare solo la Velocità di Crociera.
- Se si tratta di una nave a vela, la sua Velocità massima consentita è pari alla metà (per eccesso) della velocità del vento.

Il giocatore può ora muovere quella nave ed usarla come una propria nave. Le navi catturate sono trattate come le altre navi per tutti gli aspetti.

***NOTA DI GIOCO**: Questo significa che possono essere usate per il Lancio, Aggancio e movimento in generale. Considerato il loro Valore di Uomini M0, non possono Abbordare.*

8.26 Una volta che una nave è stata Catturata, è sempre trattata come nave Catturata; se viene ricatturata, riceve un segnalino di Ricatturata .



8.27 Se il risultato è di Respinta, gli attaccanti sono stati respinti ed i difensori mantengono il controllo della nave. Il tentativo di abbordaggio, per il turno, finisce. Si può effettuare un altro tentativo in un altro turno, sempre che la nave rimanga Agganciata.



8.28 I risultati riguardanti gli Uomini causati dagli Attacchi di Abbordaggio sono espressi come Riduzione del Valore Uomini. La Riduzione viene indicata usando il segnalino numerico appropriato (-1, -2, ecc.). la premessa è che qualsiasi risultato Catturato riduce il valore di Uomini del difensore ad M0. A parte questo, si ha una Riduzione di –1 per il giocatore citato se:

- L'attaccante cattura la nave con un DR modificato di 9-12; l'attaccante subisce una Riduzione
- Qualsiasi risultato di Respinta causa agli attaccanti una Riduzione.
- Il DR per la Respinta è stato 2-5; il difensore subisce una Riduzione.

I risultati di Riduzione si applicano a ciascuna nave attaccante nell'abbordaggio, se ve ne è più d'una.

***NOTA DI GIOCO**: Usate i segnalini Colpo alla Coesione per registrare il numero di Riduzioni.*

8.29 Tabella dell'Abbordaggio. Vedere le Tabelle.

8.3 SGANCIARSI

Sganciarsi riguarda la capacità di una nave di staccarsi da un attaccante che l'ha agganciata o con la quale è diventata Agganciata.

8.31 Affiché una nave agganciata possa muovere, deve prima Sganciarsi. Sganciarsi fa parte del Segmento di Movimento (E/1) e costa tutti gli MP disponibili, o 2 MP (il minore tra questi), per la nave attiva, se ha succcesso. Se non ha successo, la nave non può comunque muovere.

Il giocatore consulta la Tabella dello Sgancio (8.34) e tira un dado (1d6) per ciascuna nave alla quale la sua nave è Agganciata, incrociando quel DR con il Valore dell'Equipaggio della sua nave. Si possono applicare i DRM seguenti:

- +1 se la nave ha respinto con successo un tentativo di abbordaggio in quel turno
- +1 se la nave ha un Equipaggio migliore rispetto a quello della nave con la quale è Agganciata. Questo DRM non è mutilizzabile se il giocatore sta tentando di sganciarsi da più di una nave*.
- +2 se il giocatore controlla entrambe le navi Agganciate*.

* I giocatori non possono combinare questi due DRM

***NOTA DI GIOCO**: Le galee il cui livello di velocità è stato ridotto a meno di 2 MP possono ancora Sganciarsi, sebbene non possano in seguito muovere*

8.32 Risultati. Se il DR modificato risulta in "S", lo Sgancio ha successo. Rimuovete il segnalino Agganciato; la nave è libera di muovere (ed ha usato già 2 MP per sganciarsi) se ha MP sufficienti rimanenti. Altrimenti, la nave rimane Agganciata.

8.33 Una nave che è Agganciata a due navi nemiche può tentare di Sganciarsi da ciascuna/entrambe nello stesso Segmento di Movimento, tutto al costo di 2 MP (8.31). Comunque, il bonus per Equipaggio migliore non può essere usato in nessuno dei tentativi.

8.34 Tabella dello Sgancio. Vedere le Tabelle.

8.4 IL LANCIO

Il Valore di Uomini (M#) comprende la capacità di usare il Lancio. Sebbene la maggior parte del personale a bordo di una nave fosse addestrato all'abbordaggio, vi era anche un piccolo gruppo di truppe armate con armi da lancio (arcieri, frombolieri, ecc.). Usare armi da lancio da una nave non era mai facile, quindi l'efficacia era limitata.

8.41 Una nave può usare il Lancio contro qualsiasi nave che sia adiacente o entro 2 esagoni, anche se sta muovendo! Il Lancio Normale può essere effettuato solo attraverso lati d'esagono di fianco, mai di prua/poppa. Le Frecce Incendiarie possono essere lanciate da qualsiasi lato di esagono.

8.42 Una nave può usare il Lancio:

- una volta durante il suo Segmento di Movimento (E/1), e

- una volta per fase durante il Segmento di Movimento avversario quale Lancio di Reazione. Il Lancio di Reazione può essere usato solo contro navi che lanciano contro di essa, o contro galee nemiche adiacenti che stanno tentando di Agganciare. Se viene usato il Lancio di Reazione quando un'unità nemica lancia contro quella nave, i risultati di entrambi i lanci sono implementati simultaneamente. Pertanto, ogni nave lancia senza implementare gli effetti del lancio nemico.

8.43 Se una nave attiva ha terminato il movimento e sta effettuando il Lancio alla fine di detto movimento, può lanciare contro più di un bersaglio, se possibile. Per farlo, divide il suo Valore M tra i bersagli come ritiene opportuno. Le navi con M1 non possono dividere il lancio; non si può dividere in modo che una nave abbia M0.

8.44 Per risolvere il Lancio, il giocatore indica il suo Valore Uomini e dichiara se sta usando il lancio normale o di Frecce Incendiarie. Tira un dado (1d6) e consulta la Tabella del Lancio (8.47), modificando quel DR come segue.

- +1 se la nave che lancia ha Vantaggio in Altezza
- +1 se il bersaglio è "Morto in Acqua", con Calma Piatta, o Agganciato
- -1 se la nave che lancia ha Svantaggio in Altezza
- -1 se il bersaglio è a 2 esagoni di distanza

8.45 Vi sono due possibili risultati dal Lancio:

- Il bersaglio subisce un risultato "D" (Riduzione) o "D/F" (Riduzione con possibile Incendio). La "F" si applica solo se si lanciano frecce incendiarie.
- Nessun effetto

***NOTA DI GIOCO**: L'effetto del lancio non era così forte e faceva principalmente parte dei tentativi di abbordaggio.*

8.46 Il Lancio a 2 esagoni è bloccato se vi è una nave che si frappone tra quella che lancia e quella bersaglio, impedendo che non vi sia alcun esagono non bloccato tra le due navi.

8.47 Tabella del Lancio. Vedere le Tabelle.

8.5 INCENDI (frecce incendiarie)

A partire dal tardo 4° secolo a.C., l'uso di Frecce Incendiarie come arma a corto raggio divenne popolare. Solo i romani hanno Capacità Frecce Incendiarie in questa battaglia.



8.51 Solo (e tutte) le galee romane hanno Capacità Frecce Incendiarie. Quando usano questa capacità, un risultato F sulla Tabella del Lancio (8.47) significa che, oltre al risultato "D", il giocatore deve fare ancora un DR. Se ottiene un 4-6, il bersaglio è Incendiato; 1-3 nessun effetto.

8.52 Il raggio massimo del lancio per le Frecce Incendiarie è di 1 esagono.

8.53 Se il lancio delle Frecce Incendiarie ha successo, la nave bersaglio è ora Incendiata. Una nave incendiata può fare tutto che potrebbe fare senza l'incendio. Durante il Segmento di Recupero delle Navi nella Fase di Risoluzione dello Stato (G/2), il suo giocatore determina l'effetto dell'Incendio. Tirate un dado e consultate la Tabella Domare gli Incendi (8.54). E' possibile, secondo la tabella, che le navi Agganciate con la nave incendiata possano anch'esse prendere fuoco. Le navi che prendono fuoco nel Segmento di Recupero delle Navi non possono tirare sulla Tabella Domare gli Incendi sino alla Fase di Risoluzione dello Stato successiva.

8.54. Tabella Domare gli Incendi. Vedere le Tabelle.

8.6 PERDITE DI PERSONALE

8.61 La Riduzione è il principale risultato del combattimento contro il personale: lancio e/o abbordaggio. La Riduzione influenza solamente il Valore Uomini di una nave; non ha effetto sull'Equipaggio, Velocità, ecc. Se una nave subisce un risultato di Riduzione, ponete il segnalino numerico appropriato sopra la pedina, incrementando il livello di Riduzione di un livello per ogni tale risultato.

8.62 Il numero di Riduzione è un risultato negativo che si applica al Valore Uomini, riducendolo di conseguenza. Non vi è limite a quante Riduzioni può subire una nave, eccetto che il valore "M" non può mai scendere sotto a "0".

8.63 I risultati di Riduzione avvengono immediatamente. Se la causa è il Lancio, e tale Lancio è stato simultaneo con il lancio nemico, qualsiasi Riduzione viene implementata dopo che è stato completato tutto il lancio.

8.64 Quello che segue è un riassunto di come i vari aspetti di una nave subiscono perdite, e come si subiscono tali perdite.

Uomini (M):

• Questo valore viene ridotto dalle Riduzioni.
• Le navi Catturate hanno valore M0.
• Una nave con M0 non può effettuare un attacco di abbordaggio, ma si difende da esso.

Equipaggi:

• Le navi Catturate hanno Valore di Equipaggio 0
• Le galee con Valore di Equipaggio 0 non possono usare la Velocità Massima

9.0 VITTORIA

Vedere lo Scenario per I dettagli.

INDICE

Abbordare 8.2
Affaticamento 6.42-6.45
Agganciare 8.1
Ammiraglio 2.1, 5.1, 5.2, 5.5
Arenata 6.31
Catturate, navi 8.23, 8.25
Comandante di Squadrone 2.1, 5.1, 5.2, 5.5
Comando, Nave 5.1,5.2
Comando, Squadroni 5.2
Comando, trasferimento 5.5
Condizioni di Vittoria regole dello Scenario
Dietrofront 6.35
Direzione 4.2
Direzione, cambio di 6.34
Incendio 8.5
Iniziativa nel Turno 3.2
La Falce della Sventura 7.1
Lancio 8.4
Morta in Acqua 2.1, 7.1
Movimento 6.3
Movimento, costi di 6.32
Muovere all'Indietro 6.33
Navi Ricatturate 8.26
Perdite di Personale 8.6
Raggruppamento 6.5
Regole sull'Equipaggio 6.4
Riduzione 8.2, 8.6
Sganciarsi 8.3
Squadrone, Attivazione 5.4
Squadroni Individuali 5.3
Termini Utili 2.3
Tipi di Pedine 2.1
Valori delle Navi 2.1
Vantaggio/Svantaggio in Altezza 8.24, 8.44
Velocità: galee a remi 6.1
Velocità: navi a vela 6.2
Vento, determinazione del 3.1 A

TABELLE DELLE REGOLE NAVALI

6.47 TABELLA DELL'AFFATICAMENTO

Dado	*Valore dell'Equipaggio*				
	0	***1***	***2***	***3***	***4***
1-2	-	-	-	-	-
3	F2	-	-	-	-
4	F2	F2	-	-	-
5	F3	F2	F2	-	-
6	F3	F3	F2	F2	-
7	F4	F3	F3	F2	F2
≥ 8	F4	F4	F4	F3	F3

Legenda:
- = Nessun effetto **F** = l'Equipaggio è Affaticato; vedere 6.45

Modificatore al Tiro di Dado:
+1 per ogni Punto Movimento in più del Livello di Crociera della nave

6.24 TABELLA DEL VENTO

Dado	*Vento*	*Direzione**
2	Calma Piatta	2 lati di esagono a sinistra
3	+2	1 lato di esagono a sinistra
4	+1	1 lato di esagono a sinistra
5-6	0	1 lato di esagono a sinistra
7*-9	0	1 lato di esagono a destra
10	-1	1 lato di esagono a sinistra
11	-2	1 lato di esagono a destra
12	Calma Piatta	2 lati di esagono a destra

Legenda:
* Se si ottiene un 7 per la Forza del Vento, ritirate per possibile cambio di Direzione.
Calma Piatta = la Velocità del Vento è 0. Non è consentita alcuna variazione con assistenza del Vento.

5.54 TABELLA DEL TRASFERIMENTO DEL COMANDO

Dado	Risultato
1-2	Trasferimento non consentito
3-6	Ponete il SqC (lato RE) sulla nave indicata. La galea indicata viene posta a Velocità di Crociera

5.32 TABELLA DELLO SQUADRONE INDIVIDUALE

Dado	Risultato
Valore dell'Equipaggio o meno	Se una galea, porla a Velocità di Crociera. La nave non può muovere adiacente ad una nave nemica. Se già adiacente, la nave muove normalmente.
Superiore al Valore dell'Equipaggio	La nave muove normalmente.

8.14 TABELLA DELL'AGGANCIO

DR modificato	Valore dell'Equipaggio				
	0	**1**	**2**	**3**	**4**
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	S
3	-	-	-	S	S
4	-	-	S	S	S
5	-	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S

Legenda:

- = il tentativo di Aggancio fallisce

S = il tentativo di Aggancio ha successo

Modificatori al Tiro di Dado:

+1 il bersaglio è *Morto in Acqua*

+1 Il bersaglio è già Agganciato

Tutti i modificatori sono cumulativi

8.34 TABELLA DELLO SGANCIO

DR modificato	Valore dell'Equipaggio				
	0	**1**	**2**	**3**	**4**
< 0	F	F	F	F	F
1	F	F	F	F	S
2	F	F	F	S	S
3	F	F	S	S	S
4	F	S	S	S	S
5+	S	S	S	S	S

Legenda:

F = il tentativo di Sgancio fallisce. Le navi rimangono Agganciate.

S = il tentativo di Sgancio ha successo; rimuovete il segnalino Agganciato.

Modificatori al Tiro di Dado:

+2 se lo stesso giocatore controlla entrambe le navi agganciate

+1 se la nave in fase ha respinto con successo un Abbordaggio in questo turno

+1 se la nave in fase ha un valore dell'Equipaggio superiore *

** Non cumulativo con il DRM di controllo del giocatore*

Tutti i modificatori sono cumulativi tranne dove indicato

8.29 TABELLA DELL'ABBORDAGGIO

Marinai in difesa	*Valore dei Marinai Attaccanti*							
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
0	7-12	5-12	4-12	3-12	Auto	Auto	Auto	Auto
1	8-12	6-12	5-12	4-12	3-12	2-12	2-12	Auto
2	10-12	8-12	7-12	6-12	5-12	4-12	3-12	2-12
3	12	9-12	8-12	7-12	6-12	5-12	4-12	3-12
4	12	10-12	9-12	8-12	7-12	6-12	5-12	4-12
5	12	11-12	10-12	9-12	8-12	7-12	6-12	5-12
6	No	12	11-12	10-12	9-12	8-12	7-12	6-12
7	No	12	12	11-12	10-12	9-12	8-12	7-12
8	No	No	12	12	11-12	10-12	9-12	8-12

Legenda:

 # - # = tiri di dado per Catturare. Fuori dall'intervallo indicato, l'Abbordaggio viene Respinto. Tutti i DR superiori a 12 sono trattati come 12. Quelli inferiori a 2 sono trattati come 2.

Le navi con valore di Marinai zero non possono Abbordare.

Auto = Cattura automatica. Nessuna Riduzione per l'attaccante

No = Respinta automatica; nessuna Riduzione per il difensore

Modificatori al Tiro di Dado:

+1 vantaggio in altezza

-1 svantaggio in altezza

Riduzioni:

- Se l'attaccante cattura una nave con un DR (modificato) di 9-12, subisce una Riduzione
- Un risultato di Respinta dà sempre una riduzione automatica all'attaccante
- Se il DR per la Respinta è un DR (modificato) di 2-5, il difensore subisce una Riduzione

Il risultato di Riduzione si applica ad ogni nave attaccante.

8.47 TABELLA DEL LANCIO

DR modificato	*Numero di Marinai*			
	0	**1-2**	**3-4**	**5-8**
≤ 3	-	-	-	-
4	-	-	-	D
5	-	-	D	D/F
6	-	D	D/F	D/F
≥ 7	D	D/F	D/F	D/F

Legenda:

- = nessun effetto

D = la nave bersaglio subisce una Riduzione

F = se il raggio è **1** esagono e la nave che lancia ha frecce incendiarie, tirare un dado sulla Tabella dell'Incendio

Modificatori al Tiro di Dado:

+1 la nave che lancia ha Vantaggio in Altezza

-1 la nave che lancia ha Svantaggio in Altezza

+1 il bersaglio è Agganciato

-1 il bersaglio è a 2 esagoni di distanza

Tutti i modificatori sono cumulativi

TABELLA DELL'INCENDIO	
Dado	***Risultato***
1-3	Nessun effetto
4-6	Il Bersaglio viene Incendiato

8.54 TABELLA DOMARE GLI INCENDI	
Dado	***Risultato***
1-2	Incendio domato. Rimuovete il segnalino
3	Nessun effetto. L'incendio continua.
4	L'incendio continua e si può diffondere *
5-6	La nave brucia ed affonda.
** = Tirare 1d6 per ogni nave Agganciata con quella Incendiata. Con un risultato di "6" anche la nave Agganciata prende fuoco.*	