

WARGAME RULES



REGOLE DI WARGAME ANTICO

by Riccardo Affinati

300

Prepare for Glory di Riccardo Affinati



Quello che state per leggere è un regolamento di wargame per il periodo antico, con il quale potrete simulare e giocare le battaglie antiche.

Questo volume è composto esclusivamente dalle regole per giocare le battaglie fra SPARTANI e PERSIANI, ma sono già disponibili le seguenti espansioni: ALESSANDRO MAGNO (*Macedoni, Persiani, Indiani, Greci, Tolemaici, Antigoni, Seleucidi, ecc.*); MAGNA GRECIA (*Cartaginesi, Siracusani, Galli, Etruschi, Greci, Epiroti, Romani Repubblicani*); PENISULA ITALICA (*Sanniti, Sabini, Romani Tulliani, Latini, Veneti, Carni, Celti, ecc.*); ROMA (Romani Imperiali e tutti i loro nemici), LE GUERRE DI GIUSTIGNIANO (*Goti, Vandali, Bizantini, Franchi, Visigoti, Ostrogoti, Longobardi*); SAMURAI (*Giapponesi, Coreani, Mongoli, ecc.*).

Tutte le espansioni sono organizzate nel volume **STRATEGIA & TATTICA**, al cui interno troverete un CD dove sono raccolte pagine in formato ACROBAT PDF oppure in formato HTM.

In ogni nuova espansione, ci sono centinaia di pagine a colori, tavole uniformologiche, articoli, scenari di gioco, mappe, storia militare, per ciascun esercito, insieme a consigli e guide, per facilitarvi la costruzione di un esercito in qualunque scala voi desideriate.

Le regole base rimangono sempre le stesse, ma nelle espansioni, sono inseriti nuovi eserciti, nuove battaglie storiche, notizie uniformologiche e militari, per chi non conosce il wargame storico, questa sarà una buona occasione per avvicinarsi ad un hobby, che possiede una fascino infinito e tanti appassionati.

REGOLE DI GIOCO



UNITA'. Ogni unità è composta da un certo numero di basette sulle quali sono incollati un numero variabile di soldatini in 6mm o 15mm. E' possibile adottare qualunque tipo di imbasettamento. Nelle scale più grandi come i 25mm, 28mm, 30mm, i soldatini sono imbasettati individualmente.

SOLDATINI. Per giocare le battaglie antiche si possono usare i soldatini in plastica in scala 1/72 oppure soldatini in piombo, nella scala a vostra disposizione: 6mm, 10mm, 15mm, 28mm.

IMBASETTAMENTO. Una basetta di FANTERIA o CAVALLERIA è composta da un numero a piacere di soldatini, purché rispettiate un minimo di verità storica. Vi possono essere vari tipi di imbasettamento, quello più comune è sicuramente quello adottato da wargame simili al D.B.A., D.B.M., ARMATI, W.R.G.: in questo caso ciascuna unità sarà formata da quattro o due basette del tipo giusto.

Altra possibilità riguarda i soldatini in 25mm, 28mm, 30mm: in questo caso i soldatini sono imbasettati singolarmente.

SCHIERAMENTO. Inizia a piazzare una propria unità il giocatore "Greco" (entro 30cm dal proprio lato di battaglia), per poi toccare al giocatore "Persiano" e così via fino a che tutte le unità sono messe sul campo di battaglia.



TURNI DI GIOCO. Ogni turno di gioco è composto da una Fase del Giocatore "Greco" e poi da una Fase del Giocatore "Persiano". Il giocatore in fase per attivare una sua unità, deve fargli fare un Test di Comando, secondo queste regole.

1. L'unità si ottiene un risultato di "9" o meno, lanciando 2D6.
2. Tutte le unità che sono entro 30cm da un Sub-Generale non aggregato, sottraggono -1 al risultato del dado.
3. Tutte le unità che sono entro 30cm da un Generale in Capo non aggregato, sottraggono -2 al risultato del dado.
4. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per prime, aggiungono al dado +1.
5. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per seconde, aggiungono al dado +2.
6. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per terze, aggiungono al dado +3.
7. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per quarte, aggiungono al dado +4.
8. Tutte le unità che tentano il Test di Comando per quinte, aggiungono al dado +5, e così via.
9. Tutte le unità sottraggono +1 al risultato del dado per ogni Livello Morale perso.

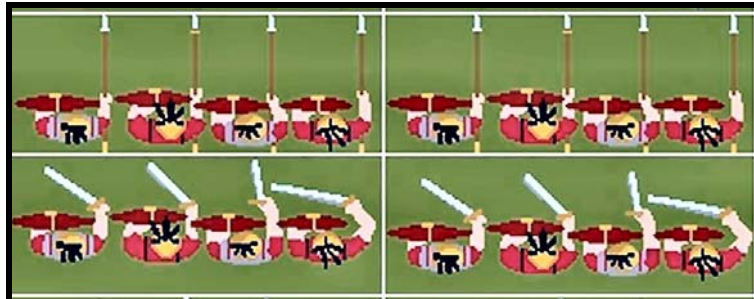
N.B. Se una unità fallisce il proprio Test di Comando, non si potranno più fare tentativi di attivazione per quel turno. Tutti i modificatori positivi e negativi, sono cumulabili tra di loro (Esempio: un'unità entro il Raggio di Comando di un Sub-Generale e di un Generale in Capo, avrà un modificatore di -3 al proprio lancio di dado).

Attivando un'unità, si potrà fargli fare una sola cosa tra queste a disposizione: MUOVERE oppure COMBATTERE.

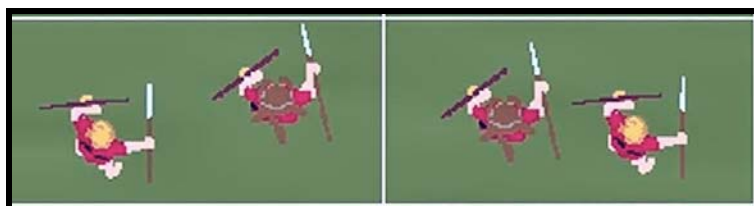


Unità in 6mm, 10mm, 15mm, 20mm

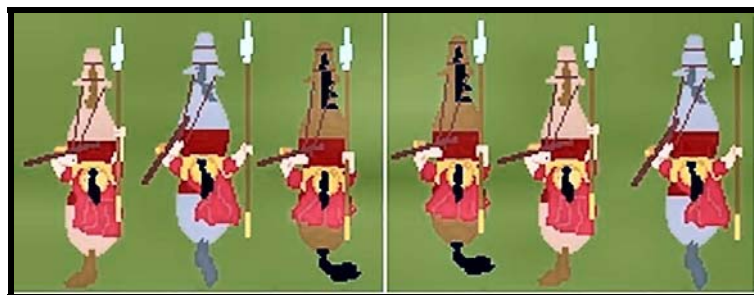
Ogni unità è composta da un certo numero di basette sulle quali sono incollati un numero variabile di soldatini.



Unità di Fanteria Pesante (HI, HB, HD, HS) con quattro basette.



Unità di Schermagliatori (SI) con due basette.



Unità di Cavalleria Pesante (HC) con due basette.



Unità di Cavalleria Leggera (LH) con due basette.



Unità di Fanteria Leggera (LI) con due basette.

Unità in 25mm, 28mm, 30mm

Ogni unità è composta da un certo numero di soldatini imbasettati individualmente.



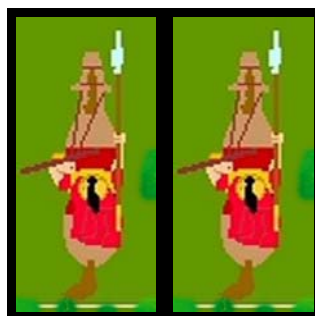
Unità di Fanteria Pesante (HI, HB, HD, HS) con otto soldatini su due schiere.



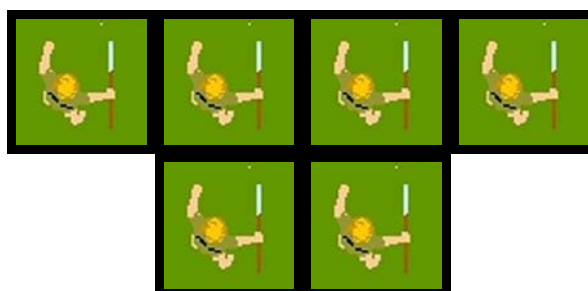
Unità di Schermagliatori (SI) con quattro soldatini.



Unità di Cavalleria Pesante (HC) con tre cavalieri



Unità di Cavalleria Leggera (LH) con due cavalieri



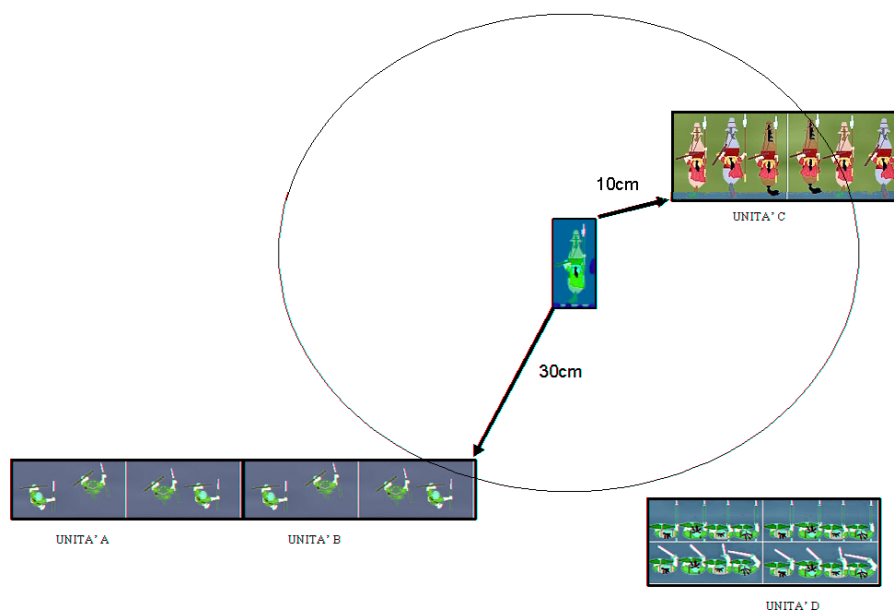
Unità di Fanteria Leggera (LI) con sei soldatini



GENERALE IN CAPO. E' rappresentato da una basetta oppure da un soldatino imbasettato singolarmente (max 1 per ogni esercito). Il Generale non ha bisogno di essere attivato per essere mosso, può muoversi ed aggregarsi ad un'Unità a sua scelta, però non può più staccarsi per il resto della battaglia. Muove di 25cm ed una volta aggregato, muove della distanza dell'unità a cui si è aggregato, inoltre fa lanciare due dadi in più in combattimento all'unità a cui si è aggregato. Quando l'unità con cui è aggregato è eliminata, il Comandante fa un Tiro Salvezza, se lo fallisce, anch'esso viene tolto dal gioco, se lo supera viene aggregato alla sua unità più vicina. Il Comandante può essere colpito ed eliminato come le altre unità, se non è aggregato, in questo caso ha un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Un Generale in Capo costa 7 punti, e **se non è aggregato** permette a tutte le unità amiche entro il suo Raggio di Comando (30cm), di approfittare di un bonus di -2 nel Test di Comando, effettuato per tentare di attivare un'Unità.

SUB-GENERALE. E' rappresentato da una basetta oppure da un soldatino imbasettato singolarmente (max 3 per ogni esercito). Il Sub-Generale non ha bisogno di essere attivato per essere mosso, può muoversi ed aggregarsi ad un'Unità a sua scelta, però non può più staccarsi per il resto della battaglia. Muove di 25cm ed una volta aggregato, muove della distanza dell'unità a cui si è aggregato, inoltre fa lanciare due dadi in più in combattimento all'unità a cui si è aggregato. Quando l'unità con cui è aggregato è eliminata, il Comandante fa un Tiro Salvezza, se lo fallisce, anch'esso viene tolto dal gioco, se lo supera viene aggregato alla sua unità più vicina. Il Comandante può essere colpito ed eliminato come le altre unità, se non è aggregato, in questo caso ha un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Un Sub-Generale costa 5 punti, e **se non è aggregato** permette a tutte le unità amiche entro il suo Raggio di Comando (30cm), di approfittare di un bonus di -1 nel Test di Comando, effettuato per tentare di attivare un'Unità.

RAGGIO COMANDO. Il Comandante in Capo ed i Sub-Generali possiedono un raggio comando di 30cm. Questo significa, che un Comandante e gli eventuali Sub-Generali, potranno concedere il loro bonus di -2 Generale in Capo e -1 Sub-Generale, solo alle le unità che sono entro il loro Raggio Comando. Il Raggio Comando si misura da una qualunque parte della base del Comandante fino ad una parte qualunque dell'Unità.



Le unità A, B e C sono nel raggio di comando del proprio Comandante (tutte e tre possono essere attivate), mentre l'unità non potrà essere attivata (per attivarla bisognerà avvicinare il proprio Comandante).

Movimento dell'Unità

In ogni Fase di Gioco il giocatore in fase quando attiva una propria unità, può fargli fare una sola cosa tra queste a disposizione: MUOVERE oppure COMBATTERE.

Il giocatore a scelta decide quale attivare, poi effettua un Test di Comando, muove l'unità, senza la possibilità di combattere per quel turno. Effettuato il movimento, il giocatore potrà tentare di attivare un'altra propria unità a sua scelta. E' comunque, necessario, che un giocatore termini il suo movimento prima che il giocatore in fase possa attivare un'altra unità.

Ogni unità si muove una sola volta per turno. Nessun giocatore è costretto a muovere oppure ad attivarsi. Ogni Unità muove secondo le indicazioni date nella sua Lista degli Eserciti, cioè di un numero di centimetri adeguato, in genere 10cm per la fanteria e di 20cm per la cavalleria.

Il fronte dell'elemento che muove sarà dato dalla direzione del movimento fatto. Per muovere un elemento basterà misurare la distanza da una qualunque parte della sua basetta, conficcare uno spillo sul campo e poi mettere adiacente allo spillo l'elemento che si vuole muovere con il nuovo fronte nella direzione del suo movimento. L'elemento va posto adiacente allo spillo e a metà del suo lato di fronte. In o76.70.0222 a Tc0.a6D(3

Colline, Boschi, Torrenti, Terreni Rotti

Tutte le unità che entrano in un tipo di terreno rotto, come paludi, boschi, vigne, colline, pietraie, oppure che attraversano ostacoli lineari, come torrenti, siepi o creste: dimezzano il movimento (tranne Schermagliatori e Fanteria Leggera). Boschi e Paludi sono vietate alle truppe montate.

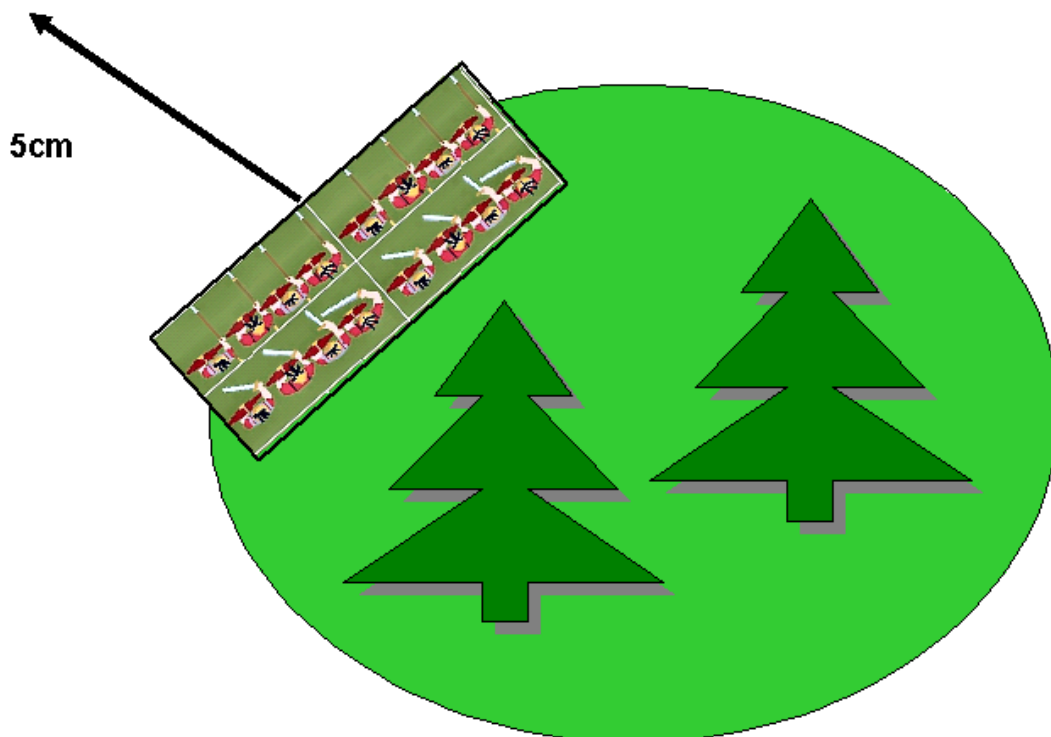
Non ha importanza se una unità ci passa attraverso per un solo centimetro, comunque dimezza per quel turno la sua velocità e se nel turno dopo è ancora invischiato in quel tipo di terreno, continuerà a muoversi a metà velocità.

Se un'Unità che di solito muove di 10cm, in un turno si muove di 5cm e giunge al limite di un Bosco o qualunque Terreno Rotto, non potrà muovere dentro il Bosco, perché ha già mosso di metà velocità e non gli rimangono altri centimetri.

Se un'Unità è in un Bosco e vuole muovere fuori, deve comunque muovere a metà velocità, anche se è sul bordo del Bosco stesso e tutto il terreno fuori è pianura.

Lo stesso discorso vale se una unità vuole attraversare un torrente, in ogni caso il suo movimento sarà dimezzato.

Tutte queste limitazioni non riguardano gli Schermagliatori (SI) e la Fanteria Leggera (LI), che muovono sempre della loro normale velocità.



Questa unità di Fanteria Pesante (HI), che in genere muove di 10cm, potrà muovere di 5cm se attivata.

Nei combattimenti in Bosco, unità di Schermagliatori e Fanteria Leggera, possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

Nei combattimenti, tutte le Unità in Accampamento oppure in Città (difesa da mura) possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza e possono essere colpite solo con un risultato di "6".

Nei combattimenti, le Unità in Collina possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza, purchè siano più in alto del nemico.

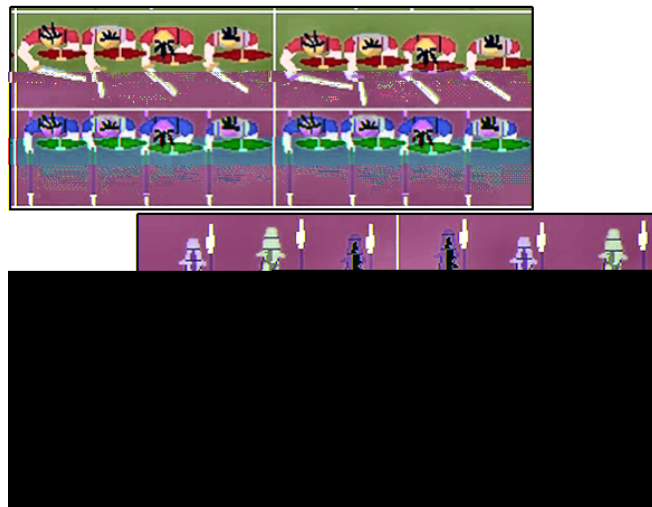
Nei combattimenti, le Unità che difendono una sponda di un Torrente oppure dietro un Ostacolo Difensivo, possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

Nei combattimenti, le Unità in Terreno Rotto possiedono un malus di -1 al loro Tiro Salvezza (tranne Fanteria Schermagliatori e Ausiliari).

Combattimento

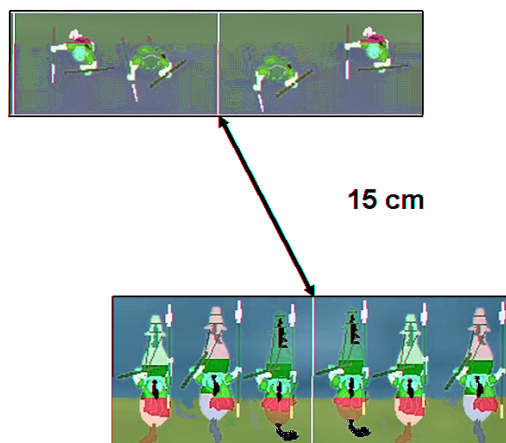
Se il giocatore deciderà di combattere con la propria unità, invece che muovere o altro, dovrà lanciare un numero di dadi pari al proprio valore di Attacco (AT), la presenza di un Comandante aggiunge due dadi al numero di dadi da lanciare. Ogni unità lancia un numero di dadi differenti e colpisce in base alla sua tipologia, quanti dadi lanciare ed il risultato da ottenere è segnalato sulla propria Lista Esercito. Alcune unità, ad esempio gli *Opliti*, lanciano quattro dadi e colpiscono con 5 o 6 (controllate le varie possibilità sulla vostra Lista degli Eserciti). Una volta colpita l'unità, il bersaglio dovrà fare un Tiro Salvezza per ogni colpo ricevuto (il risultato da ottenere è specificato nella Lista degli Eserciti).

Unità B



Tocca al giocatore che guida l'unità A (Cavalleria Pesante), e decide di attivarla facendola combattere contro l'unità B (Opliti). Lancia quattro dadi ed ottiene: 2, 3, 5 e 6. Nella Mischia la Cavalleria Pesante colpisce con 5 o 6; quindi l'unità B dovrà fare due Tiri Salvezza. Il giocatore che guida gli Opliti, lancia due dadi ed ottiene 2 e 5. Una basetta è eliminata, mentre un'altra è salva.

Unità B

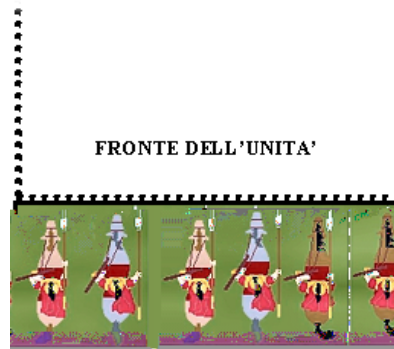


Unità A

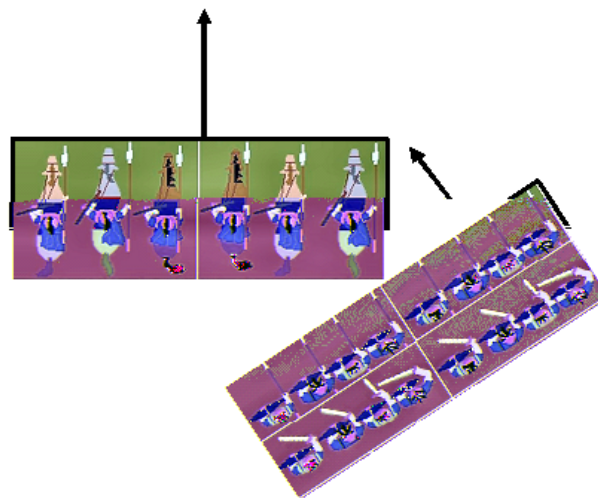
Il giocatore che controlla l'unità "B" (Schermagliatori dotati di giavellotti) decide di attivarli facendogli tirare contro l'unità nemica "A". L'unità "B" lancerà due dadi. Ottiene 2 e 6. Colpisce una volta, e quindi l'unità "A" dovrà fare un Tiro Salvezza. Lancerà un dado ottenendo: 4. L'unità "A" prende quindi una perdita, che sarà segnalata mettendogli accanto una pedina con scritto "1", quando ne avrà "3", quell'Unità è eliminata..

Combattimento sul fianco

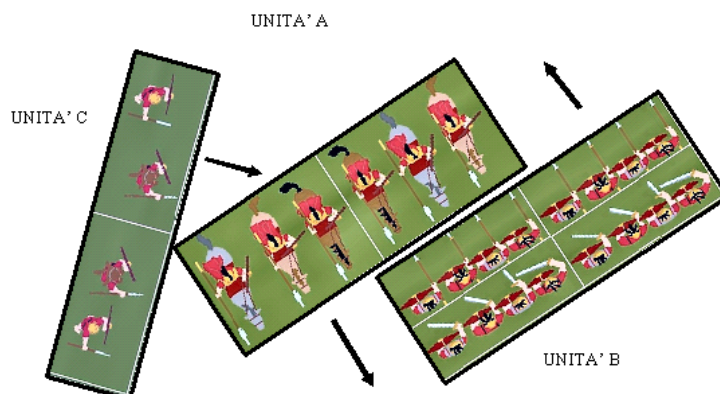
Un'Unità combatte esclusivamente nel suo fronte (tranne Cavalleria Leggera, che possiede un fronte di 360° gradi), quindi se una unità è presa di spalle o sul fianco, non potrà combattere, ma nel prossimo suo turno, avrà la possibilità di attivarsi e di cambiare fronte, opponendosi quindi all'unità che l'attacca sul fianco o sul retro. Una unità presa sul fianco o alle spalle non può muoversi se non per far fronte alla minaccia nemica, a meno che non sia più veloce dell'unità che l'ha presa sul fianco, in questo caso può muoversi.



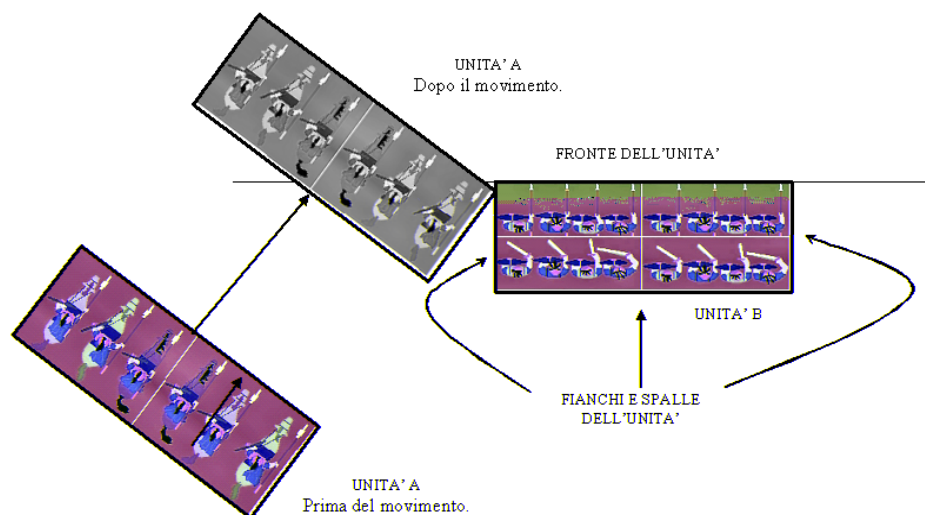
E' vero, che una unità può cambiare il suo fronte, anche se è presa sul fianco oppure alle spalle, ma se sono due i nemici ad attaccarla su entrambi i lati, sarà difficile scegliere, cosa convenga fare, in genere in questo caso, si fa fronte al nemico più forte e si danno i fianchi o le spalle all'unità nemica più debole.



Questo ad esempio è un caso intricato, dove l'unità A viene attaccata dall'unità B; l'unità A decide quindi di voltarsi verso l'unità nemica B; ma al turno dopo viene raggiunta alle spalle dall'unità nemica C. In questo caso, la scelta più giusta è quella di rimanere a combattere contro l'unità nemica A, perché l'unità nemica C, che la sta prendendo alle spalle è Fanteria Schermagliatori e si spera che faccia pochi danni.

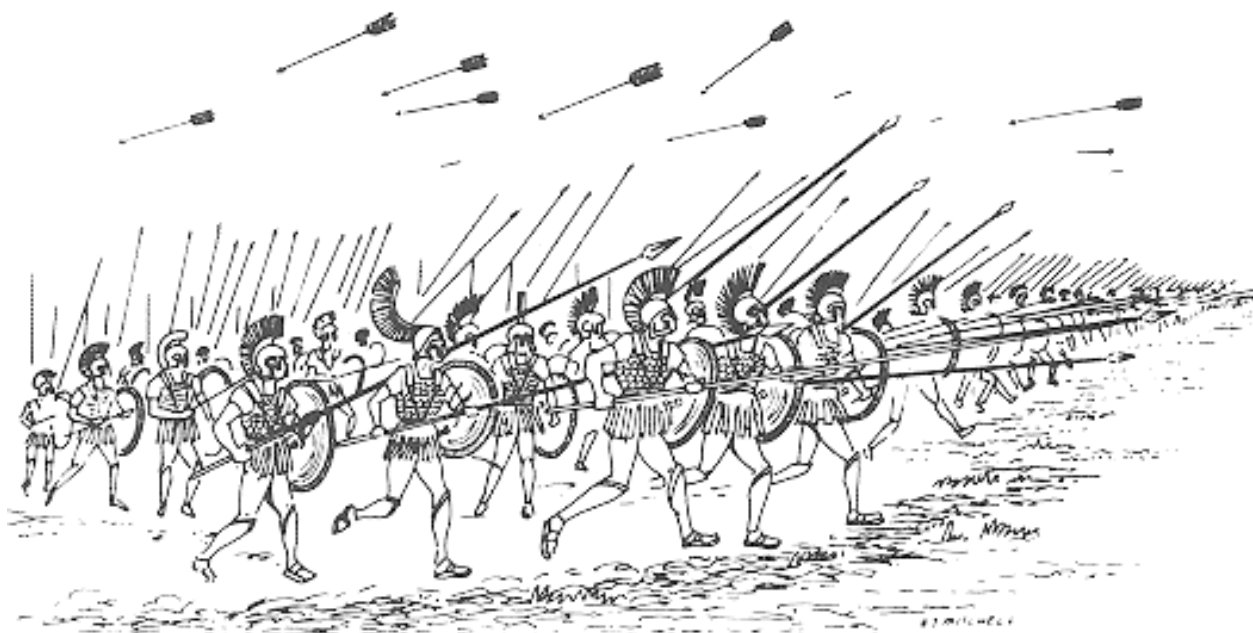


ATTACCO SUL FIANCO OPPURE ALLE SPALLE. Se un'Unità combatte contro Unità nemiche prese di fianco o alle spalle: l'Unità che attacca applica un +1 al tiro del proprio dado. In pratica, se un'Unità che lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6; sta combattendo un'Unità nemica presa di fianco o alle spalle, lancerà sempre tre dadi, ma colpirà con 4, 5 o 6. Si prende di fianco o alle spalle una unità nemica, solo se già si parte dietro al fronte dell'unità che si vuol prendere di fianco o alle spalle. Nell'esempio sotto, l'unità A rispetta tutte le regole: parte da dietro la linea del Fronte dell'Unità, che si vuol prendere di fianco e finisce il movimento toccando un fianco nemico. Il bonus della presa sul fianco, vale anche per le unità che tirano a distanza. L'unità presa di spalle possiede un malus di -1 sul proprio Tiro Salvezza.



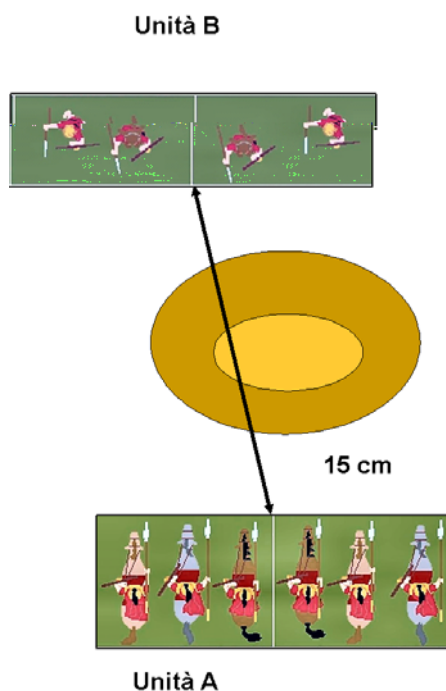
CONDIZIONI DI VITTORIA. Ogni basetta ha un costo in Punti Esercito, indicato nella Lista Eserciti, ogni volta che un giocatore perde una basetta, si dovrà registrare su un foglio i Punti Esercito perduti. Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario.

In diversi scenari, le Condizioni di Vittoria possono variare, in questo caso si rispetteranno quelle della battaglia storica simulata.

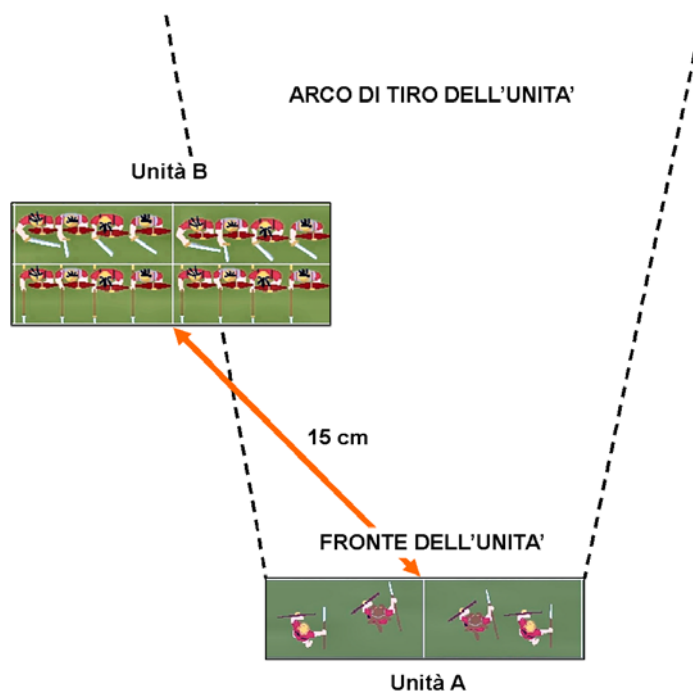


Linea di Vista

Perché una propria unità combatti contro una unità nemica, ci deve essere tra le due unità, una linea sgombra da ostacoli naturali oppure da unità amiche o nemiche. La Linea di Vista viene controllata dal centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio. *Nell'esempio qui sotto, l'unità A non può tirare contro l'unità B, perché dal centro a centro delle due unità, la Linea di Vista è interrotta da un ostacolo naturale (Collina). I Terreni Rotti e Fiumi non influiscono la Linea di Vista, mentre Boschi, Colline e Edifici, la bloccano.*



Per tirare, un'unità deve avere il bersaglio all'interno del proprio arco di fronte (anche se solo parzialmente). La distanza di tiro viene misurata dal centro dell'unità che tira ad un qualunque punto dell'unità bersaglio. Ricordatevi che la Cavalleria Leggera possiede un fronte di 360° gradi e quindi tira in ogni direzione.



In questo caso, l'unità A può tirare contro l'unità B, perché il bersaglio è dentro all'arco di tiro, anche se solo in parte.

Fanteria Schermagliatori

Le unità di Fanteria Schermagliatori sono truppe particolari, non sono molto potenti ma si muovono veloci ed in maniera elastica, rispetto a tutte le altre unità combattenti. Tutte le unità non possono interpenetrare unità nemiche, cioè passare durante il proprio movimento, attraverso unità avversarie; inoltre tutte le unità non possono interpenetrare neanche unità amiche, tranne gli Schermagliatori, che invece possono essere attraversate oppure attraversare unità amiche. Questa capacità della Fanteria Schermagliatori, vi potrà risultare utile in diverse occasioni, sia sia in difesa sia in attacco. Altra particolarità delle truppe di Fanteria Schermagliatori è la loro possibilità di allargare la loro formazione base, rendendo il loro fronte più largo oppure più stretto, passando da una formazione regolare ad una formazione irregolare. Tale azione una unità di Fanteria Schermagliatori la ottiene attivandosi, e restando ferma sul posto, ma allargando o restringendo il proprio fronte. Una delle basette che formano l'unità di Fanteria Schermagliatori resta ferma, mentre l'altra (soldatini in 15mm, 6mm, oppure le altre (soldatini in 28mm imbasettati individualmente) si pongono ad un massimo di 10cm l'una dall'altra.



Unità di Schermagliatori (soldatini in 28mm) in formazione di Schermaglia



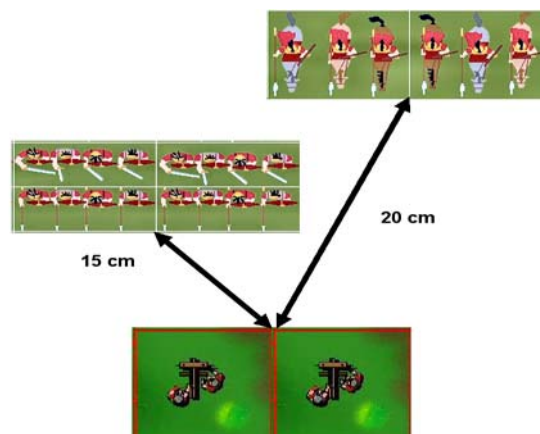
Unità di Schermagliatori (soldatini in 15mm) con due basette in formazione di Schermaglia

Combattimento di un'unità contro bersagli differenti

Ad una unità, qualunque essa sia, è sempre permesso combattere contro bersagli nemici differenti, sia adiacenti che a distanza di tiro. Facciamo un esempio pratico, se ad esempio una unità di Macchina da Guerra, nel proprio arco di tiro ha due unità nemiche, potendo lanciare in attacco quattro dadi, può lanciarne due contro la più vicina ed altri due contro l'altra.

Altro esempio, una unità di Fanteria Oplita che è adiacente a due unità nemiche, ed avendo in attacco la possibilità di lanciare quattro dadi, può decidere di fare tre attacchi contro una ed un solo attacco contro l'altra oppure di farne due contro una e due contro l'altra oppure tutte e quattro contro solo una.

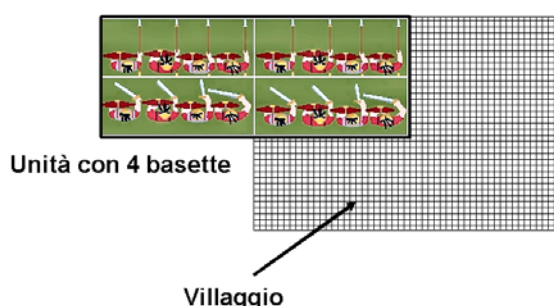
Insomma tocca al giocatore decidere come suddividere i propri dadi in attacco, contro i bersagli nemici che gli convengono senza porsi restrizioni di nessun tipo.



Villaggi, accampamenti ed ostacoli difensivi

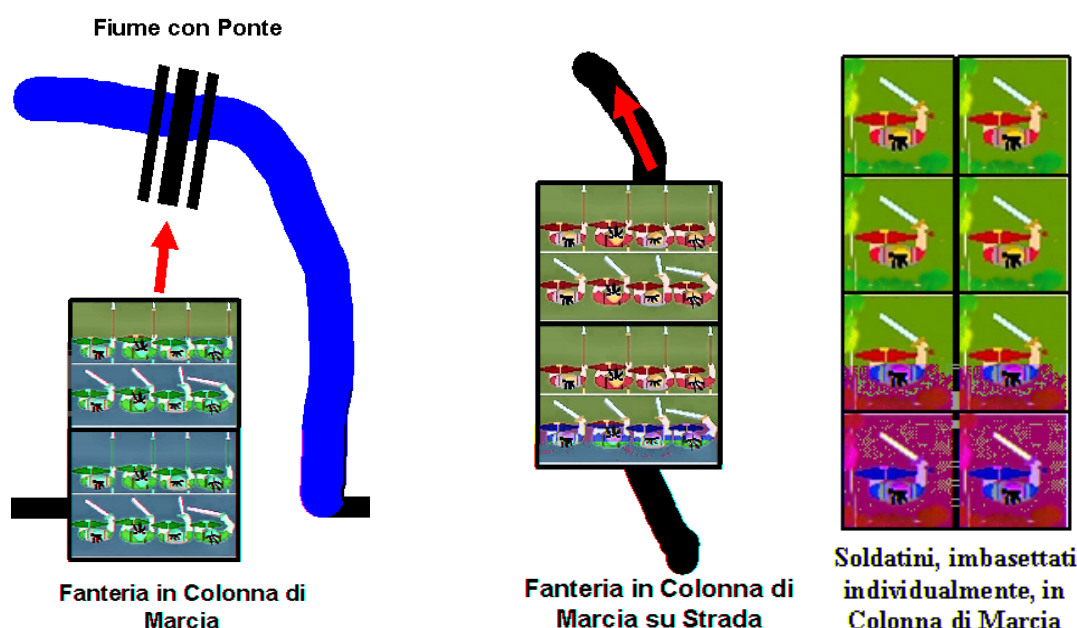
L'unità adiacente ad un accampamento, ostacolo difensivo o villaggio può entrare dentro e disporsi al suo interno, invece di muovere o combattere. L'unità all'interno di un accampamento, villaggio oppure dietro un ostacolo difensivo o all'interno di un bosco, vigneto o terreno rotto, acquisisce un bonus di +1 al suo Tiro Salvezza, se colpito.

Ciascun scenario specifica, quante unità possono essere dislocate all'interno di un villaggio, o accampamento. I villaggi e accampamenti devono essere rappresentati da dei cartoncini rettangolari o quadrati, di dimensioni variabili, all'interno del cartoncino per effetto estetico potrà essere posto uno o più modellini di case, templi, palizzate, nella scala che riteniate più opportuna. Quando l'edificio viene occupato da una unità si toglie il modello, ma rimane il cartoncino che delimita in maniera precisa l'ampiezza dell'area urbana. Una unità che è con una parte nell'edificio e con una parte fuori, viene considerata fuori dal villaggio, accampamento, ecc.



Strade, fiumi, torrenti e ponti

Un'unità che inizi il proprio movimento su strada ed in Colonna di Marcia, può sfruttare un bonus di 5cm (sia fanteria, macchine da guerra o cavalleria). La formazione di Colonna di Marcia è rappresentata schierando le basette che formano un'unità, una dietro l'altra. I fiumi sono transitabili solo su ponti ed in colonna di marcia, i torrenti possono essere attraversati dimezzando il proprio movimento, senza necessità di mettersi in colonna di marcia. Nella formazione di Colonna di Marcia, l'unità combatte solo con la basetta di testa ed eventualmente con 1 Comandante aggregato.



Domande Frequenti

D. Se io lancio quattro dadi, con una mia unità di Fanteria contro un'unità nemica, e la colpisco tre volte, quanti Tiri Salvezza dovrà fare l'unità colpita ?

R. Una unità colpita, dovrà lanciare un numero di dadi pari ai colpi ricevuti, per verificare i suoi Tiri Salvezza.

Ad esempio, una unità di Fanteria (Tiro Salvezza 6) colpita due volte, dovrà lanciare due dadi ed ottenere due sei, se vuole salvarsi, altrimenti ogni colpo non salvato gli fa abbassare di un Livello il suo Morale.

D. Se una unità di Fanteria, composta da quattro basette viene colpita, quale basetta devo togliere per prima ?

R. Non si tolgono basette, basterà mettere accanto all'unità una pedina del colore giusto (Bianca: 1 perdita di Morale; Nera: 2 perdite di Morale; Bianca e Nera: tre perdite di morale).

D. Ho notato che alcune unità possiedono un Raggio di Tiro di 15cm oppure di 10cm, significa che possiedono le armi da tiro ?

R. Il raggio di tiro per le unità equivale piuttosto ad un raggio di azione, dovuto ad un bonus di carica oppure ad una tattica particolare, piuttosto che ad un effettivo utilizzo delle armi da tiro. In questa campagna militare, le cariche di cavalleria leggera contro unità di fanteria, erano poco frequenti e quasi sempre inefficaci; mentre il lancio del pilum da parte dei soldati romani diventava assai proficuo. La cavalleria leggera e la fanteria leggera lanciava il giavellotti da distanza e poi tentava di sganciarsi. Le unità di cavalleria potevano essere usate come esploratori a largo raggio, per inseguire un nemico in fuga oppure come un colpo di mano contro unità disordinate o non preparate.

D. Se muovo una unità posso anche lanciare i dadi per il combattimento ?

R. No, l'unità attivata o muove o tira.

D. Quali sono le scale di gioco ?

R. La scala di gioco temporale è pari a circa 30 minuti per un numero di attivazioni pari al totale delle proprie unità che compongono il tuo esercito; ad esempio se possiedi 12 unità, significa che dopo 12 attivazioni o tuoi turni di gioco, saranno passati circa 30 minuti reali. La scala di gioco varia da circa 500 uomini per ogni basetta nelle battaglie più piccole fino a mille uomini nelle battaglie più grandi, mentre una basetta.

D. Quando combatto con una mia unità contro un'Unità nemica, devo tirare un numero di dadi specificato nella Lista Esercito per ogni unità, differente per ogni tipo di truppa, ma volevo sapere se tirano anche le unità che sono in secondo rango?

R. Se una unità è composta da quattro basette in 15mm, viene sempre considerata un tuttuno, e quindi è una unità, perché viene considerata nel suo complesso. Nessuna unità può tirare attraverso unità amiche o nemiche e quindi è vietato il tiro alle unità in secondo rango.

D. Come fa una unità a passare da Colonna di Marcia a formazione da battaglia e viceversa ?

R. L'unità attivata, resterà ferma sul posto e cambierà formazione, senza poter fare altro, né muovere e né combattere. Ricordatevi che una unità in Colonna di Marcia attaccata dal nemico diminuisce di -1 il suo Tiro Salvezza e non può combattere finché non si rimette in formazione da battaglia, mentre l'attaccante aumenta di +1 i suoi risultati dei dadi lanciati per colpire.

D. Il costo delle truppe espresso in Punti Esercito, vale per una basetta oppure per tutta l'unità ?

R. Il costo in Punti Esercito, vale per l'intera unità.

D. Quando attivo una unità, devo intendere una sola singola unità oppure un gruppo di unità adiacenti tra loro ?

R. Devi intendere una sola singola unità.

D. Se attivo il mio Generale), posso muoverlo ed aggregarlo con una mia unità e poi usando la seconda attivazione, muovere la mia unità con il Generale aggregato ?

R. Sì, il tuo Generale non ha bisogno di attivazioni per muoversi, quindi può muovere fino a 25cm ed aggregarsi automaticamente con una tua unità, e quindi tentare l'attivazione a tua disposizione, puoi muovere o combattere con l'unità a cui si è aggregato il Generale.

D. Che succede quando un Generale muore, ma l'esercito non ha ancora raggiunto il 50% delle perdite ?

R. Quando un Generale muore, l'avversario conquista il valore in Punti Esercito pari alla sua capacità di comando.

D. Se tiro con Cavalleria Leggera da dove misuro la distanza di tiro ?

R. Una unità è composta da quattro lati, se a tirare è la Cavalleria Leggera, il suo raggio di tiro viene misurato dal centro di uno dei suoi quattro lati a scelta, fino ad un punto qualsiasi dell'unità bersaglio.

D. Se tiro con una qualunque unità, che non sia Cavalleria Leggera, da dove misuro la distanza di tiro ?

R. In questo caso, la distanza di tiro viene presa dal centro dell'unità (lato frontale) fino ad un punto qualsiasi dell'unità bersaglio.

D. E quando si misura da centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio ?

R. Si misura da centro unità a centro unità, solo per controllare la Linea di Vista, cioè per chiarire se ci sono ostacoli naturali (Boschi, colline, edifici, ecc.) oppure unità amiche o nemiche, che impediscono del tutto il tiro.

D. Posso tirare con una mia unità in collina contro un bersaglio in pianura attraverso una mia unità, che è ai piedi della collina ?

R. I pericoli per la tua unità di essere comunque colpita, sarebbero troppo alti e quindi è vietato, in ogni caso ci sono le regole sulla Linea di Vista da applicare, anche se risulti più in alto del bersaglio.

Guerrieri dell'Antichità

Per creare nuovi eserciti storici oppure convertire la lista degli eserciti di altri regolamenti, vi potrà risultare utile questa lista di guerrieri e tipologie di truppe antiche, dall'antichità fino al medioevo.

GENERALE IN CAPO (GC). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge due dadi all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede due Livelli Morali. Costa 7 punti.

SUB-GENERALE (SG). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge un dado all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede un Livello Morale. Costa 5 punti.

CAVALLERIA PESANTE PERSIANA (HC). Muove di 20cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 5 punti.

CAVALLERIA LEGGERA PERSIANA (LH). Muove di 25cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 3 punti.

FANTERIA PESANTE GRECA O IMMORTALI PERSIANI (HI). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

FANTERIA PESANTE SPARTANA (HS). Muove di 10cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 7 punti.

FANTERIA PESANTE PERSIANA CON ARCO (HB). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 fino a 10cm e solo con 6 fino a 20cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede 4 Livelli Morale. Costa 5 punti.

FANTERIA LEGGERA PERSIANA (LI). Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

SCHERMAGLIATORI GRECI O PERSIANI (SI). Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

ORDE ASIATICHE PERSIANE (HD). Muovono di 10cm oppure lanciano tre dadi e colpiscono con 6 se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costano 3 punti.

ALTRE TIPOLOGIE DI UNITA'

ELEFANTE DA GUERRA. Muove di 10cm oppure combatte con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Ciascuna unità lancia due dadi contro Fanteria Schermagliatori e Leggera; lancia sei dadi contro altra Fanteria e otto dadi contro Cavalleria. Possiede tre Livelli Morali. Costa 7 punti.

MACCHINA DA GUERRA. Muove di 5cm oppure combatte con 5 o 6 fino a 30cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Ciascuna unità lancia 4 dadi. Possiede due Livelli Morali. Costa 5 punti.

CARRO LEGGERO. Muove di 15cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 4 punti.

CAVALLERIA CATAFRATTA. Muove di 15cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 7 punti.

FANTERIA FALANGE. Muove di 5cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 7 punti.

RINOCERONTE DA GUERRA. Muove di 10cm oppure lancia cinque dadi e colpisce con 5 o 6 fino a 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede 3 Livelli Morale. Costa 5 punti.

LANCIATORI DI PECE. Muovono di 15cm oppure lanciano sei dadi e colpiscono con 6 fino a 10cm. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiedono due Livelli Morali. Costano 4 punti.

CAMMELLO. Muove di 10cm oppure combatte con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Ciascuna unità lancia tre dadi contro Fanteria, Macchina da Guerra o Elefanti; lancia sei dadi contro Cavalleria. Possiede tre Livelli Morali. Costa 4 punti.

SESE SUL CARRO DA GUERRA. Muove di 5cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

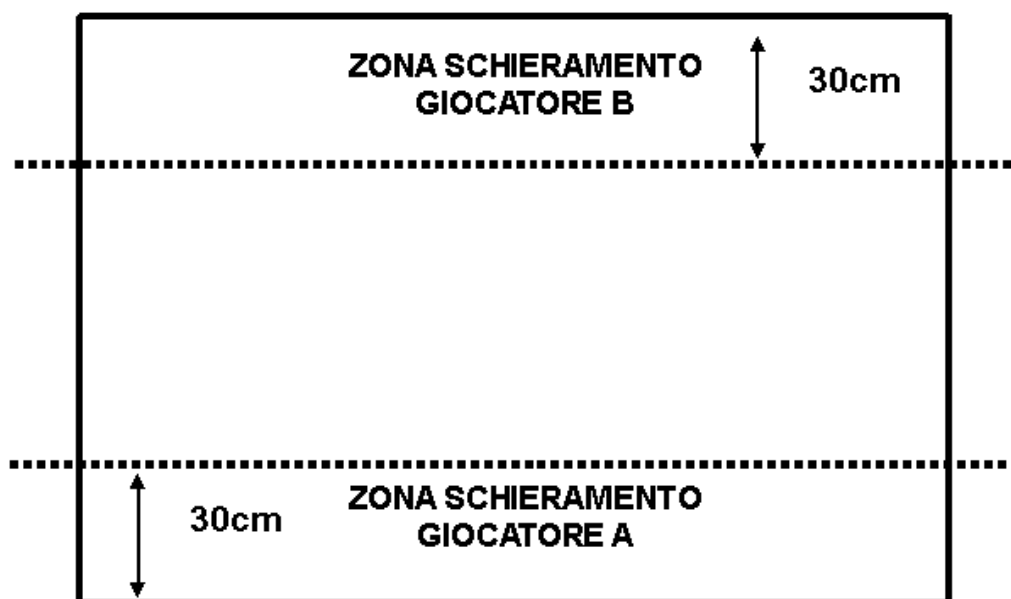
LEONIDA. Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 4, 5 o 6 se il nemico è entro 5cm. Possiede un Tiro Salvezza di 3+. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 10 punti.

SCHEDA ESERCITO

Numero Unità	Nome dell'Unità	Movimento	Raggio di Tiro	Attacco	Colpisce con:	Tiro Salvezza	Morale	Costo in Punti
	Totale Unità				Totale Punti Esercito			

NOTE

SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia storica, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia.

CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente.

Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare un Vallo di Adriano !

GLI ESERCITI IN CAMPO

Ogni giocatore avrà a disposizione 30 Punti Esercito per le battaglie piccolo oppure 60 Punti Esercito per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 100 punti o per punteggi differenti.

SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare da 120cm/160cm per 60cm/100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

CONDIZIONI DI VITTORIA

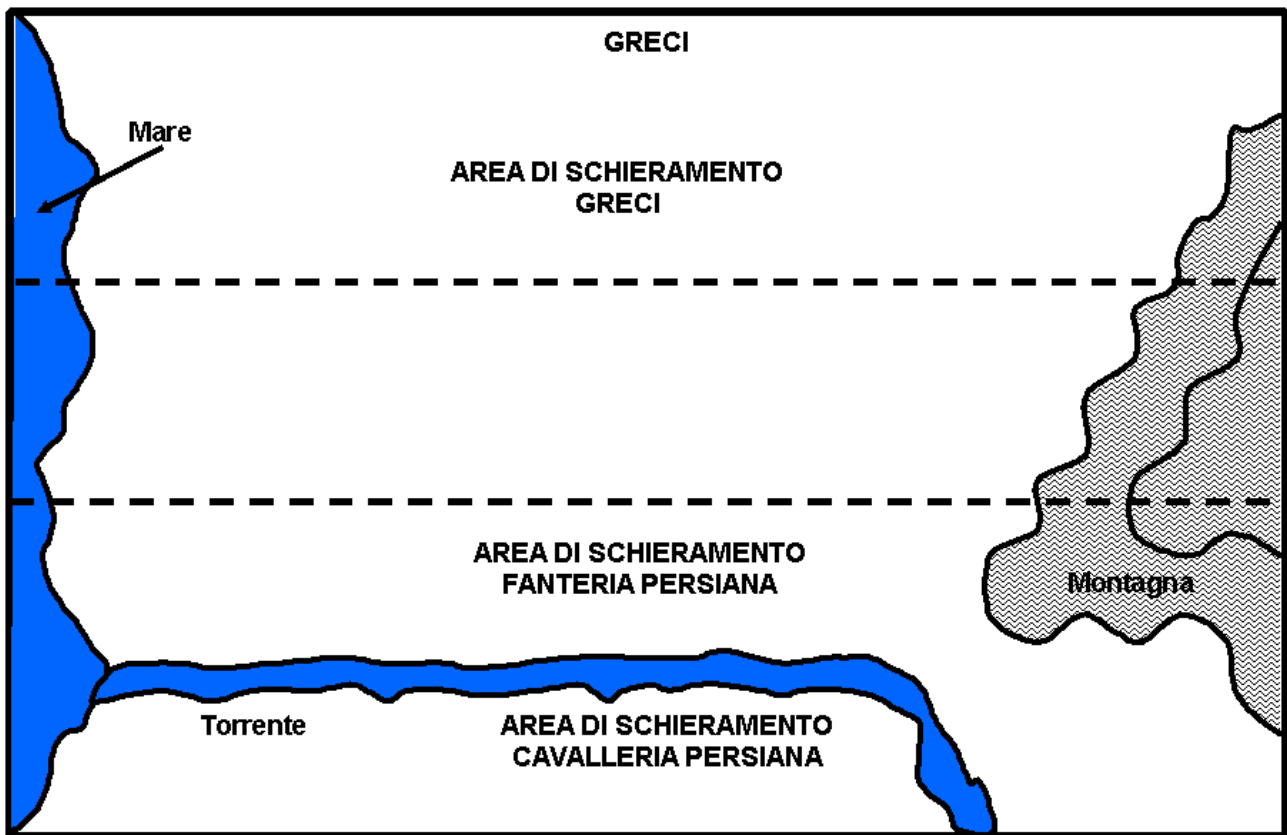
Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).

Ricordatevi che nel CD Room STRATEGIA troverete tutti gli scenari di battaglie storiche e tutte le liste degli eserciti, che vi occorrono per simulare le strategie militari dell'epoca, oltre 800 pagine a colori in formato Acrobat PDF, una vera bibbia del wargame, comprese guide uniformologiche e guide.



Esempi di elementi di terreno

MARATONA, 490 a.C.



Maratona è oggi un piccolo centro della Grecia, situato nella pianura dell'Attica, a circa 40 km a nord-est di Atene. Al tempo della famosa battaglia era un piccolo villaggio, con poche casupole, al centro di una grande pianura. Nell'estate del 490 a.C. una flotta persiana, al comando dei generali Artafarne e Dati, approda nella baia di Maratona. Questo corpo di spedizione era stato inviato dal re di Persia Dario I per punire le città greche di Atene ed Eretria, colpevoli, una decina d'anni prima, di aver aiutato la città di Mileto che si era ribellata al dominio persiano. Dopo aver saccheggiato e distrutto la città di Eretria, l'esercito persiano, composto verosimilmente da circa 30 mila soldati, si apprestava a marciare su Atene. Al fianco degli invasori c'è Ippia, ex tiranno di Atene che, dopo essere stato mandato in esilio dai suoi compatrioti, dà il suo appoggio al nemico (sua l'idea di approdare a Maratona) per poter riprendersi il potere della città greca. Gli ateniesi, visto il pericolo imminente, chiedono aiuto alle città di Sparta e Platea. Mentre la prima indugia, la seconda invia un contingente di circa mille soldati. Atene, rimasta praticamente quasi isolata, potrà contrapporre solamente poco più di 10 mila uomini, un terzo rispetto ai persiani. Il comandante supremo dell'esercito ateniese è Callimaco, il quale affiderà il compito di guidare le truppe nella battaglia decisiva per Atene, al geniale generale Milziade. Questi, per la prima volta nella storia, introdurrà nella lotta un principio di tattica e strategia: parole sconosciute negli scontri di quell'epoca. Il 10 Agosto del 490 a.C., dopo alcuni giorni di attesa, Milziade decide di dare battaglia. Schiera il suo esercito su un ampio fronte, per evitare eventuali accerchiamenti, con al centro gli opliti, la fanteria pesante ateniese, schierati su tre file, mentre aveva disposto le due ali su sei file di soldati. L'attacco ateniese è impetuoso e irruento e, nonostante l'inferiorità numerica, riesce a penetrare nello schieramento avversario provocando uno sbandamento generale nello schieramento persiano. Nello stesso tempo lo stratega ateniese lancia all'attacco le ali destra e sinistra nella manovra di accerchiamento del nemico, impegnato nella lotta al centro. Quando i persiani, impreparati e all'oscuro a questo tipo di lotta, si accorgono della tenaglia ateniese che sta per chiudersi alle loro spalle, capiscono d'aver perso la battaglia. In tutta fretta si danno alla fuga e, inseguiti dagli ateniesi, attraversano di corsa tutta la pianura di Maratona raggiungendo le loro navi. La maggior parte di loro riuscirà a sfuggire all'inseguimento dei soldati di Milziade e a riparare in patria. I persiani lasciarono sul terreno più di 6 mila soldati morti, mentre tra le fila ateniesi i morti furono solamente poco meno di 200, tra cui anche il comandante supremo dell'esercito Callimaco. Milziade, dopo la vittoria, scelse un messaggero di nome Fidippide per portare la notizia ad Atene. La distanza tra Maratona ed Atene era esattamente di Km 42, 195. Fidippide li fece tutti di corsa e, arrivato ad Atene, riuscì a gridare che Milziade aveva vinto per poi crollare di schianto al suolo morto.

GLI ESERCITI IN CAMPO

GRECI (41 Punti Esercito):

1 X GENERALE IN CAPO (Callimachus). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge due dadi all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede due Livelli Morali. Costa 7 punti.

1 X SUB-GENERALE (Miltades). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge un dado all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede un Livello Morale. Costa 5 punti.

2 X FANTERIA PESANTE GRECA OPLITI (HI). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

4 X FANTERIA OPLITI VETERANI (HV). Muove di 10cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 7 punti.

2 X FANTERIA LEGGERA GRECA (LI). Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

2 X SCHERMAGLIATORI GRECI O PERSIANI (SI). Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

PERSIANI (46 Punti Esercito):

1 X GENERALE IN CAPO (Datis). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge due dadi all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede due Livelli Morali. Costa 7 punti.

1 X SUB-GENERALE (Artaphernes). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge un dado all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede un Livello Morale. Costa 5 punti.

1 X CAVALLERIA PESANTE PERSIANA (HC). Muove di 20cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 5 punti.

1 X CAVALLERIA LEGGERA PERSIANA (LH). Muove di 25cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 3 punti.

2 X FANTERIA PESANTE IMMORTALI PERSIANI (HI). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

3 X FANTERIA PESANTE PERSIANA CON ARCO (HB). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 fino a 10cm e solo con 6 fino a 20cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede 4 Livelli Morale. Costa 5 punti.

4 X FANTERIA LEGGERA PERSIANA (LI). Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

2 X SCHERMAGLIATORI GRECI O PERSIANI (SI). Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

2 X ORDE ASIATICHE PERSIANE (HD). Muovono di 10cm oppure lanciano tre dadi e colpiscono con 6 se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costano 3 punti.

SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento.

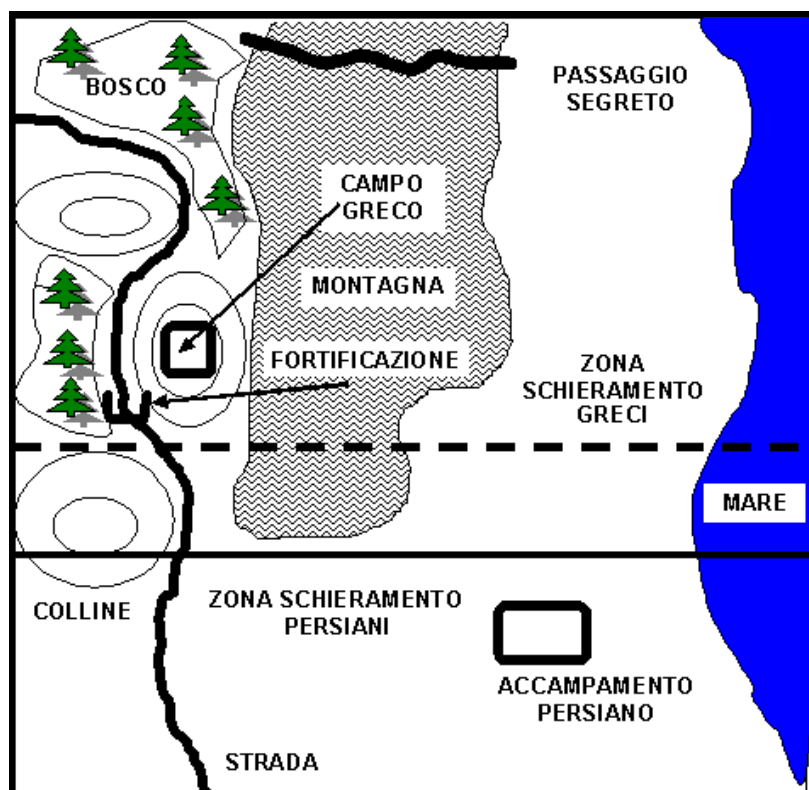
NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare 120cm per 100cm. Il Mare e la Montagna sono impassabili per chiunque. Il Torrente dimezza il movimento (tranne agli Schermagliatori ed alla Fanteria Leggera).

Nei combattimenti, le Unità dietro agli argini del Torrente possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è una vittoria dei Persiani.

TERMOPILI, 480 a.C.



Dopo la sconfitta a Maratona, i persiani non persero le loro mire espansionistiche, e le speranze di pace dei greci furono presto infrante dalle dimostrazioni di ostilità di Serse figlio di Dario. Questi organizzò un esercito enorme formato da tutti i popoli a lui sottomessi, stimabile intorno ai due milioni di uomini (secondo lo storico Erodoto), seguito, via mare da una flotta di milleduecento navi. Gli alleati greci decisero che il punto migliore per opporsi all'invasore "barbaro", fosse il passo delle Termopoli, l'unica via agevole per giungere alla Grecia dalla Tessaglia. Le forze alleate erano veramente esigue, Sparta fu la prima città a mandare i suoi uomini al passo, comandati da Leonida formidabile guerriero ultra sessantenne, dietro l'esempio di Sparta arrivarono i rinforzi dalle altre città greche come Tegea, Mantinea, Orcomeno, Corinto, Fliunte, Micene, Tebe, e dalle altre città dell'Arcadia e della Beozia per un totale di 3900 opliti seguiti dai rispettivi scudieri che fungevano da fanteria leggera. Per prima cosa gli spartani e i loro alleati ricostruirono il vecchio muro di difesa al passo, caduto in rovina, e attesero l'arrivo dell'esercito persiano. Quando gli esploratori riferirono a Serse il numero

GLI ESERCITI IN CAMPO

GRECI (41 Punti Esercito):

1 X GENERALE IN CAPO (Loenida). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge due dadi all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede due Livelli Morali. Costa 7 punti.

2 X SUB-GENERALE (SG). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge un dado all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 5+. Possiede un Livello Morale. Costa 5 punti.

3 X FANTERIA PESANTE GRECA OPLITI (HI). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

1 X FANTERIA PESANTE SPARTANA (HS). Muove di 10cm oppure lancia sei dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 7 punti.

1 X SCHERMAGLIATORI GRECI O PERSIANI (SI). Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

PERSIANI (46 Punti Esercito):

1 X GENERALE IN CAPO (Mardonio). Muove di 25cm oppure se aggregato aggiunge due dadi all'Unità attivata in combattimento. Possiede un Tiro Salvezza di 4+. Possiede due Livelli Morali. Costa 7 punti.

1 X CAVALLERIA PESANTE PERSIANA (HC). Muove di 20cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 5 punti.

1 X CAVALLERIA LEGGERA PERSIANA (LH). Muove di 25cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 fino a 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costa 3 punti.

1 X FANTERIA PESANTE IMMORTALI PERSIANI (HI). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 se il nemico è adiacente. Possiede un Tiro Salvezza di 4, 5 o 6. Possiede quattro Livelli Morali. Costa 5 punti.

2 X FANTERIA PESANTE PERSIANA CON ARCO (HB). Muove di 10cm oppure lancia quattro dadi e colpisce con 5 o 6 fino a 10cm e solo con 6 fino a 20cm. Possiede un Tiro Salvezza di 5 o 6. Possiede 4 Livelli Morale. Costa 5 punti.

2 X FANTERIA LEGGERA PERSIANA (LI). Muove di 15cm oppure lancia tre dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Possiede un Tiro Salvezza di 6. Possiede tre Livelli Morali. Costa 3 punti.

2 X SCHERMAGLIATORI GRECI O PERSIANI (SI). Muove di 15cm oppure lancia due dadi e colpisce con 6 se il nemico è entro 15cm. Non possiede un Tiro Salvezza. Possiede due Livelli Morali. Costa 2 punti.

2 X ORDE ASIATICHE PERSIANE (HD). Muovono di 10cm oppure lanciano tre dadi e colpiscono con 6 se il nemico è adiacente. Possiedono un Tiro Salvezza di 6. Possiede due Livelli Morali. Costano 3 punti.

SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento.

NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare 60cm per 60cm. Il **Mare** e la **Montagna** sono **impassabili** per chiunque. Il **Bosco**, il **Terreno Rotto** e le **Colline** dimezzano il movimento (tranne agli Schermagliatori ed alla Fanteria Leggera). Il **Bosco** ed il **Terreno Rotto** sono vietate alla cavalleria. La strada aumenta di 5cm il movimento su Unità in Colonna di Marcia.

Nei combattimenti in **Bosco**, unità di Schermagliatori e Fanteria Leggera, possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza.

Nei combattimenti, una sola Unità di fanteria in **Accampamento** oppure dietro **Fortificazione** possiede un bonus di +1 al suo Tiro Salvezza e può essere colpita solo con un risultato di "6".

Nei combattimenti, le Unità in **Collina** possiedono un bonus di +1 al loro Tiro Salvezza, purché siano più in alto del nemico.

Nei combattimenti, le Unità in **Terreno Rotto** possiedono un malus di -1 al loro Tiro Salvezza (tranne Fanteria Schermagliatori e Ausiliari).

PASSAGGIO SEGRETO. Il giocatore Persiano lancia due dadi all'inizio del suo turno, se ottiene 12, scopre il passaggio e può utilizzarlo.

CONDIZIONI DI VITTORIA. Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è una vittoria dei Greci e dei loro Alleati.



300

Prepare for Glory!

Le regole di wargame per giocare le battaglie antiche combattute tra GRECI e PERSIANI, tattiche di guerra, battaglie storiche, campagne militari, strategie, armi, storia militare, lista degli eserciti, ecc.

www.edizionichillemi.it



<http://it.geocities.accademiawargame.it>