

REGOLAMENTO RAPIDO PER WARGAME ANTICO&MEDIEVALE



SOMMARIO

<u>SOMMARIO</u>	1
<u>PREMESSA</u>	1
<u>EQUIPAGGIAMENTO PER IL GIOCO E SCALA DI RAPPRESENTAZIONE</u>	1
<u>AREA DI GIOCO E SCALA DEL TERRENO</u>	1
<u>DIMENSIONE DEGLI ESERCITI E RAPPRESENTAZIONE DELLE TRUPPE</u>	1
<u>SCALA DEL TEMPO</u>	2
<u>DADI</u>	2
<u>FILOSOFIA DI PROGETTO</u>	2
<u>DEFINIZIONE DELLE TRUPPE</u>	2
<u>IMBASTAMENTO DEI SOLDATINI E DEI MODELLI</u>	5
<u>CREAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA</u>	5
<u>ELEMENTI DI TERRENO “D’AREA”</u>	6
<u>ELEMENTI DI TERRENO “LINEARI”</u>	6
<u>CAMPI</u>	7
<u>GUARNIGIONI DEI CAMPI E DELLE ZONE EDIFICATE</u>	7
<u>COMBATTERE LA BATTAGLIA</u>	8
<u>SCHIERAMENTO</u>	8
<u>SEQUENZA DI GIOCO</u>	8
<u>PUNTI INIZIATIVA</u>	8
<u>MOSSE TATTICHE</u>	8
<u>ATTRAVERSAMENTO DEI FIUMI</u>	9
<u>INTERPENETRAZIONE DI TRUPPE AMICHE</u>	9
<u>ATTRAVERSAMENTO DEL FRONTE DI UN ELEMENTO</u>	9
<u>MUOVERE A CONTATTO CON IL NEMICO</u>	9
<u>ROTTURA DEL CONTATTO IN COMBATTIMENTO</u>	9
<u>DISTANZE DI MOVIMENTO TATTICO</u>	10
<u>MOSSE TATTICHE AGGIUNTIVE NEL CORSO DELLO STESSO TURNO</u>	10
<u>TIRO ALLA LUNGA DISTANZA</u>	10
<u>COMBATTIMENTO RAVVICINATO</u>	10
<u>RISOLUZIONE DEL TIRO O DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO</u>	11
<u>RISULTATI DEL COMBATTIMENTO</u>	11
<u>VITTORIA E SCONFITTA</u>	13

PREMESSA

Questa “versione italiana” del notissimo regolamento DBA è stata predisposta per consentire ai tanti giocatori che non capiscono l’inglese di avere un testo di riferimento completo ed affidabile da affiancare a quello in commercio. Non è una traduzione completa (mancano gli *Army List* e le regole di campagna) nè ufficiale e non vuole esserlo: unico testo ufficiale del regolamento rimane quello in inglese.

EQUIPAGGIAMENTO PER IL GIOCO E SCALA DI RAPPRESENTAZIONE

AREA DI GIOCO E SCALA DEL TERRENO

L’area di gioco standard per i 15mm, il “campo di battaglia”, è un quadrato di 60cm di lato, normalmente realizzato posizionando degli elementi di terreno su una base piatta, ma è possibile utilizzare terreni precostituiti o preparati in blocchi di 30cm di lato.

La scala del terreno varia a seconda delle dimensioni degli eserciti rappresentati, ma per comodità 100 passi reali (100p) sono considerati equivalenti a 25mm se si usano figure da 15mm.

Le distanze dal terreno di gioco possono essere misurate con un cartoncino o materiale simile che riporta una distanza di 600 passi (15cm) divisa ad intervalli di 100 passi (25mm). I giocatori possono misurare qualunque distanza in qualunque momento.

DIMENSIONE DEGLI ESERCITI E RAPPRESENTAZIONE DELLE TRUPPE

Un esercito consiste di 12 elementi, uno dei quali include il suo unico Generale. Tranne che nel caso si tratti di una sortita nel corso di un assedio in una campagna, o se si controlla un’area edificata sul terreno di gioco, oppure si ha più di un elemento di carriaggi (WWg), ogni esercito deve avere un proprio campo sul terreno, che può avere una guarnigione composta da uno dei 12 elementi base o da un elemento aggiuntivo di servitori, che non possono abbandonarlo, oppure essere lasciato senza difesa.

Un elemento consiste di una base rettangolare, normalmente di cartone, alla quale sono fissati i soldatini, a rappresentare rappresentano 6 o 8 ranghi di fanteria in formazione chiusa, 4 o 5 ranghi di truppe montate o di schermagliatori, o un rango unico di elefanti, carri falcati, artiglieria o carriaggi. Gli elementi hanno le stesse dimensioni e lo stesso numero di soldatini di quelli del DBM (e della vecchia WRG 7th...). Il numero di uomini rappresentati da un elemento varia a seconda delle dimensioni dell'esercito rappresentato, ma alla scala nominale del terreno si avrebbero 1.000-1.200 uomini per un elemento con 4 soldatini, 750-900 uomini per un elemento con 3, 5 o 6 soldatini, 500-600 se con 2 soldatini. Gli elementi con un solo modello possono rappresentare sino a 25 elefanti o 50 tra carri, pezzi d'artiglieria o carriaggi.

Sebbene ogni elemento consista in un rigido blocco rettangolare, questo non significa che le truppe che esso rappresenta siano schierate in un blocco simile o che non varino la loro posizione.

SCALA DEL TEMPO

Il gioco è a turni alternati, ciascuno simulante circa 15 min. di tempo reale.

DADI

Si usano sempre i normali dadi a sei facce da 1 a 6.

FILOSOFIA DI PROGETTO

Il sistema di comando di DBA è arbitrario, ma fornisce risultati molto simili a quelli di sistemi più elaborati che usano ordini scritti, trasmissione con messaggeri o segnali, test di interpretazione. Inoltre, questo sistema prende in considerazione anche la reazione delle truppe agli eventi e simula la perdita di coesione in battaglia.

I giocatori di wargame prestano più attenzione alle differenze nell'armamento di quanto facessero i comandanti nella realtà. I manuali dell'antichità pervenutici considerano tutti gli schermagliatori a piedi "psiloi", sia che siano armati di giavellotto sia di fionda o arco, in effetti definendoli per la funzione piuttosto che per l'armamento. Si è applicato lo stesso principio generale a tutto, praticamente senza nessuna perdita di realismo nella simulazione. Le differenziazioni di morale ed addestramento sono state scartate allo stesso modo, perché connesse ancora una volta con la funzione. Quindi, tutti i cavalieri medievali sono impetuosi, tutti i guerrieri barbari sono aggressivi ma inaffidabili, tutti gli schermagliatori prudenti...

Similmente, un generale reale non aveva la minima idea delle perdite subite da una particolare unità prima della fine della giornata (ed a volte neanche all'ora, ammesso che fosse interessato alla faccenda...). Comunque, dalla sua posizione sul campo di battaglia era in grado di vedere se un corpo di truppe avanzava entusiasta, se manteneva la sua posizione, se si preoccupava di guardarsi le spalle o se era in rotta. Ai giocatori di DBA sono fornite esattamente ed esclusivamente quel tipo di informazioni.

La vittoria, così come il realismo di simulazione, sono ottenuti in DBA pensando agli elementi come a corpi di truppe o ad unità piuttosto che come pezzi di gioco, impiegandoli storicamente e resistendo alla tentazione di rompere lo schieramento per un vantaggio a breve termine.

DEFINIZIONE DELLE TRUPPE

Le truppe sono definite in base al loro comportamento sul campo di battaglia invece che, come d'abitudine, in base alla formazione, al tipo di corazza e di armamento ed alle classi di morale o addestramento. Si considerano di tipo diverso solo truppe i cui stili di combattimento erano sufficientemente differenti da richiedere di essere trattate in un altro modo dal loro generale o dal nemico. Le apparenti anomalie causate dall'aver raggruppato insieme alcuni tipi di truppe con protezione molto diversa possono essere razionalizzate considerando che le disparità sono compensate da altri fattori, come l'aggressività o l'abilità, e comunque non creano problemi se gli eserciti riprodotti combattono solo avversari storici o della stessa epoca.

Le **truppe montate** possono essere Elefanti, Cavalieri, Cavalleria, Cavalleria Leggera, Carri Falcati O Cammelli.

Le **truppe a piedi** possono essere Lance, Picche, Lame, Auxilia, Arcieri, Psiloi, Guerrieri, Orde, Artiglieria o Carriaggi da Guerra. I servitori di guarnigione al campo o gli abitanti di una zona edificata (BUA = *built-up area*) non sono truppe vere e proprie ma contano comunque come truppe a piedi.

Alcuni eserciti prevedono la possibilità per i propri elementi di truppe montate di combattere smontati e questo può essere fatto impiegando una mossa tattica per smontare nel corso della partita. Non è invece possibile rimontare.

Ecco i tipi di truppe previsti:

ELEFANTI (Ei) di qualunque razza e con qualunque equipaggio. Erano impiegati per caricare fanteria solida o per bloccare nemici montati, i cui cavalli terrorizzati si rifiutavano di avvicinarsi agli elefanti. Le picche li contrastavano praticamente alla pari e potevano essere uccisi dall'artiglieria o da una continua pioggia di giavellotti, oppure essere tenuti a bada da psiloi e truppe leggere.

CAVALIERI (Kn = *knights*) inclusi tutti i tipi di truppe a cavallo che caricavano il nemico appena possibile, senza tiri preparatori, con l'intento di sfondare la formazione nemica e di distruggerla tanto attraverso il loro impeto quanto con le armi; per esempio, i catafratti, i compagni Macedoni, i Sarmati, la cavalleria dei Goti o Normanni e tutti i cavalieri medievali, nonché i carri pesanti (**HCh = *heavy chariots***) non falcati con più di due cavalli o due membri di equipaggio. Potevano essere massacrati dal tiro concentrato di masse di arcieri, come a Crecy o Azincourt, o da fanteria ordinata ed in formazione serrata, in grado di opporre una selva di punte d'acciaio ed un muro di scudi alla loro carica e di obbligarli a ripiegare per tentarne un'altra. Fanterie meno solide rischiavano invece di essere travolte. Avevano ottime possibilità di sconfiggere altra cavalleria pesante, ma quella leggera era molto pericolosa: era quasi impossibile costringerla al combattimento e le cariche servivano solo a tenerla lontana e ad evitare una continua pioggia di dardi, con il rischio che l'impeto portasse ad un inseguimento troppo azzardato da parte di alcuni cavalieri che poi, isolati potevano essere tempestati di frecce e sconfitti uno ad uno. Un altro pericolo erano naturalmente gli elefanti ed i carri falcati.

CAVALLERIA (Cv) ovvero la maggior parte delle truppe a cavallo dell'antichità, principalmente armate di giavellotto, arco o altre armi da tiro oltre che di spada e/o lancia, inclusi i carri leggeri (**LCh = *light chariots***) con un equipaggio di due uomini. Normalmente iniziavano il combattimento con il tiro da distanza ravvicinata, più intenso ma meno continuo di quello della cavalleria leggera, impiegando tecniche e formazioni particolari per concentrare il tiro nel tempo e nello spazio; caricavano quando si presentava l'opportunità o le circostanze lo richiedevano. Potevano distruggere o costringere a ripiegare la fanteria leggera, spazzare via un'unità di arcieri colta alla sprovvista e far ripiegare o distruggere altra fanteria. Non caricavano sempre a fondo come i Kn, potendo ritirarsi fuori portata per riordinare la formazione e far riposare i cavalli tra un attacco e l'altro. Erano inferiori ai Kn nel corpo a corpo, ma, essendo più mobili ed armati di armi da tiro, non temevano la cavalleria leggera e potevano cavarsela anche contro gli elefanti o i carri falcati.

CAVALLERIA LEGGERA (LH = *light horse*) inclusi tutti i cavalleggeri (2LH) o cammellieri (2Cm) che combattevano in gruppetti dispersi, tirando giavellotti o frecce, e che non si arrischiavano a caricare un nemico ancora saldo, come i Numidi, gli Unni o gli arcieri a cavallo dei Parti. Di solito si battevano distaccando piccoli gruppi che galoppavano contro il nemico, tirando a distanza breve, per poi ritirarsi per riposare o addirittura per cambiare il cavallo, mentre altri gruppi prendevano il loro posto. La sfrontatezza indotta dalla loro quasi completa invulnerabilità ai tentativi di contrattacco di un nemico più lento, la brevissima distanza a cui tiravano ed il loro tiro continuo e rapidissimo li rendevano tanto efficaci contro la fanteria quanto un numero assai più cospicuo di arcieri a piedi o quanto la cavalleria che combatteva in formazione, cui mancava la possibilità di riposarsi o i numerosi cavalli di riserva. Non caricavano sino a che la fatica, le perdite o il disordine avevano reso il nemico incapace di resistere. Se caricati a loro volta, evadevano tirando contro l'attaccante, pronti a voltarsi per balzare addosso ad un inseguitore troppo sicuro di sé. Detestavano gli arcieri a piedi, che tiravano molto meglio di loro ed a distanze maggiori, e l'artiglieria, che poteva minacciare la loro zona di riordino e riposo. Erano difficilmente in grado di distruggere fanteria solida con buoni scudi e/o armatura, a meno che non avesse un fianco scoperto, ma potevano comunque rallentarne di molto il movimento.

CARRI FALCATI (Sch = *scythed chariots*) con quattro cavalli ed un auriga. Erano concepiti per gettarsi contro le formazioni nemiche all'inizio di una battaglia per scompagnarle o distruggerle. Visto che normalmente finivano per disintegrarsi nell'azione, i loro conduttori spesso si gettavano giù all'ultimo momento, offrendo al bersaglio una qualche possibilità che i cavalli scartassero per evitare il contatto. Erano pericolosi soprattutto contro truppe che offrivano un bersaglio solido e che non potevano evitarli facilmente, perciò erano spesso contrastati con gli psiloi.

CAMMELLI (Cm) compresi tutti i guerrieri montati su dromedari o cammelli che caricavano il nemico o che tiravano in massa con gli archi, ma non quelli che combattevano in piccoli gruppi dispersi né la fanteria montata. Il loro principale valore consisteva nel disordinare la cavalleria nemica, visto che i cavalli non amano l'odore dei cammelli... Erano vulnerabili al tiro agli arcieri o alla fanteria che riusciva a stringere le distanze e ad attaccarli corpo a corpo.

OPLITI (Sp = *spears*) include tutte le fanterie in ordine chiuso che combattevano con lance dietro un solido muro di scudi, come gli opliti Greci o la fanteria Punica. La mutua protezione offerta dagli scudi e la formazione serrata conferivano a queste truppe una grande capacità di resistenza, tanto che due unità di questo tipo potevano rimanere ingaggiate per lungo tempo prima che una di esse cedesse. Contro alcuni tipi di avversari, una formazione più profonda rappresentava un vantaggio, purché non rendesse i fianchi vulnerabili. Gli opliti o altre fanterie di questo tipo erano

normalmente in grado di tenere a bada la cavalleria, ma gli psiloi o la cavalleria leggera potevano obbligarli a rimanere fermi dietro gli scudi e persino distruggere un'unità circondata.

PICCHE (Pk = *pikes*) comprendente tutti i tipi di fanteria in ordine chiuso che si battevano in formazione con picche o lunghe lance tenute con due mani, come i Macedoni, gli Scozzesi e gli Svizzeri. Erano ancora più efficaci degli opliti contro la cavalleria per via delle armi più lunghe, ed in formazione profonda erano solitamente in grado di travolgere qualunque altro tipo di fanteria; tuttavia le picche erano difficili da maneggiare e rendevano complicato mantenere una formazione ordinata, così che spesso il movimento o il combattimento creavano dei varchi che potevano essere sfruttati da unità più agili come quelle dei legionari o dai guerrieri barbari. Avendo scudi meno efficaci, erano più vulnerabili degli opliti al tiro degli arcieri o della fanteria leggera.

LAME (Bd = *blades*) fanteria addestrata essenzialmente alla scherma ravvicinata con spade, asce o alabarde, ma spesso equipaggiata anche con armi da getto, come i Legionari Romani, i cavalieri medievali smontati o i Samurai. In generale avevano armatura e scudi migliori di altri tipi di fanteria, un armanento più efficace contro qualunque tipo di protezione ed erano addestrati a stringere rapidamente le distanze per evitare il tiro avversario. Meno al sicuro contro la cavalleria degli opliti e delle picche, ma superiori a qualunque fanteria tranne le picche in formazione profonda nel corpo a corpo.

AUXILIA (Ax) fanterie capaci di combattere efficacemente corpo a corpo ma che enfatizzavano l'agilità e la flessibilità piuttosto che la coesione, come i Peltasti Greci e Traci o gli Ausiliari Romani. Erano impiegati per allontanare o supportare gli Psiloi, per controllare zone di terreno difficile, come raccordo tra la fanteria pesante e le truppe a cavallo o come una riserva mobile, e spesso erano il tipo più comune di truppe per le popolazioni montane. Inferiori in terreno aperto alla fanteria in ordine chiuso e vulnerabili alle cariche di cavalleria, compensavano con la loro maggiore mobilità e con la loro superiore efficacia in terreno chiuso.

ARCIERI (Bw = *bows*) rappresenta tutte le fanterie che combattevano in unità compatte ed armate di arco, arco lungo o balestra e che facevano affidamento sul tiro sostenuto, impiegando lance corte, palizzate o a volte (8Bw) un rango di pavesieri, di picche o di fanteria scudata, per sopravvivere alle mischie anziché schermagliare ed evadere il contatto: per esempio, gli Immortali Achemenidi, i balestrieri Italiani o i *longbow* Inglesi. Tiravano a distanza superiore rispetto agli Psiloi, spesso in bordate controllate. Erano particolarmente efficaci contro le truppe montate, ma se quest'ultime riuscivano ad entrare in contatto senza essere respinte dal tiro, gli arcieri rischiavano di essere spazzati via.

PSILOI (Ps) fanteria in ordine aperto che schermagliava armata di giavellotto, arco, fionda, balestra o armi da fuoco. Si battevano avvicinandosi al nemico in piccoli gruppi per molestarlo con il tiro e scappando via se caricati. Raramente causavano perdite gravi, ma erano molto utili per rallentare l'avanzata nemica e rendere problematica la manovra, oppure per difendere i fianchi delle formazioni amiche o per occupare terreno difficile, cooperare con la cavalleria, appoggiare la fanteria pesante con il tiro dai ranghi posteriori e per occuparsi di elefanti e carri falcati. Psiloi abbandonati senza supporto in terreno aperto correvano grossi rischi contro la cavalleria nemica.

GUERRIERI (Wb = *warband*) fanteria irregolare e molto aggressiva che faceva affidamento più sulla ferocia della sua carica che sulla coesione della sua formazione, o che sull'abilità e le armi da lancio, come i guerrieri Celti, quelli Teutonici o i Daci. La fanteria pesante nemica che non riusciva a resistere all'impatto della loro carica veniva spazzata via, ma di solito non avevano una grande resistenza ed erano particolarmente vulnerabili alle cariche della cavalleria o quando bersagliati in continuazione da truppe leggere.

ORDE (Hd = *hordes*) milizia male addestrata ed ancor meno motivata coscritta dal popolaccio per aumentare gli effettivi ed occuparsi dei lavori umili in un assedio o al campo. Normalmente si aggiravano ammassate in formazione compatta, un bersaglio ideale per gli arcieri o per l'artiglieria ma con una tale inerzia da risultare un nemico solido, anche se generalmente un po' troppo impetuoso se le cose si mettevano bene...

ARTIGLIERIA (Art) di qualunque tipo: a torsione, a tensione, a polvere da sparo o a contrappeso. Poteva disturbare il nemico anche a lunga distanza, distruggere i carriaggi o uccidere gli elefanti, ma era praticamente immobile e molto vulnerabile in combattimento ravvicinato.

CARRIAGGI (WWg = *warwagons*) come i vagoni Ussiti stipati di arcieri, le torri mobili o da assedio, il Carroccio e le sue guardie ed in generale tutti i grossi carri trainati da buoi o cavalli in grado di manovrare nel corso di una battaglia e di trasportare arcieri o altri tiratori; il sotto-tipo **lettighe (Lit = *litters*)** comprende i generali trasportati a braccia e la loro guardia del corpo. Avevano una grande capacità di resistenza, pur non potendo essere utilizzati per una carica ed essendo vulnerabili al tiro dell'artiglieria.

IMBASSETAMENTO DEI SOLDATINI E DEI MODELLI

Tutti i soldatini devono essere combinati in elementi che includono diverse figure, oppure un modellino di elefante, artiglieria o carro da guerra fissati ad una base rettangolare. Le dimensioni della basetta non sono critiche, purchè tutte le basette abbiano la stessa larghezza ed entrambi i giocatori usino le stesse convenzioni. Per comodità, forniamo le dimensioni compatibili con DBM per i 15mm.

Tipo DBA	Codice DBA	Codice DBM	Profondità	n° di figure/modelli
Elefanti	EI	EI (S,O,I,X)	40mm	1 modello
Cavalieri	3Kn	Kn(S,O,F,I)	30mm	3
	4Kn	Kn(X)	30mm	4
	6Kn	Kn(I) DB	60mm	6
	HCh	Kn(S,O,F)	40mm	1
Cavalleria	3Cv	Cv(S,O,I)	30mm	3
	6Cv	Cv(S,O,I) DB	60mm	6
	LCh	Cv(S,O)	40mm	1
Cavalleria leggera	2LH	LH(S,O,F,I)	30mm	2
	2Cm	LH(I)	30mm	2
Carri falcati	SCh	Exp	40mm	1 modello
Cammelli	3Cm	Cm(S,O,I)	30mm	3
	Lance	Sp(S,O,I)	15mm	4
Picche	3Sp	Ax(X)	30mm	3
	4Pk	Pk(S,O,I,X)	15mm	4
Lame	4Bd	Bd(S,O,I)	15mm	4
	3Bd	Bd(F,X)	20mm	3
Auxilia	4Ax	Reg Ax(S,O,I)	20mm	4
	3Ax	Irr Ax(S,O,I)	20mm	3
Archi	4Bw,Lb,Cb	Reg Bw(S,O,I)	20mm	4
	3Bw,Lb,Cb	Irr Bw (S,O,I)	20mm	3
	8Bw,Lb,Cb	Bw(X) DB	40mm	8
Psiloi	2Ps	Ps(S,O,I,X)	20mm	2
Guerrieri	4Wb	Wb(S,O)	15mm	4
	3Wb	Wb(F)	20mm	3
	5Wb	Hd(S,F)	30mm	5-6
Orde	7Hd	Hd(O)	30mm	7-8
	Artiglieria	Art	Art(S,O,F,I)	40mm
Carri da guerra	WWg	WWg(S,O,I)	80mm	1 modello
	Lit	WWg(I)	80mm	5-6
Vivandieri e servi			20mm	2-4

Quando esistono più opzioni di imbasettamento, è perché un tipo di truppe di DBA ne rappresenta più di uno di DBM o perché un elemento doppio obbligatorio (DB) di DBM corrisponde ad uno singolo in DBA, che non prevede DB.

Truppe regolari possono essere distribuite in maniera uniforme sulla basetta, e quelle irregolari avere anche soldatini diversi nello stesso elemento. I vivandieri ed i servi che difendono il campo possono essere rappresentati da civili armati. L'elemento che contiene il Generale deve essere riconoscibile dalla sua figura o da uno stendardo.

CREAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Ogni giocatore deve essere in grado di fornire gli elementi necessari per il campo di battaglia nel caso risulti essere il *difensore*. Dato che la capacità di comando può essere definita come l'abilità di un generale di adattarsi al nemico ed al campo di battaglia, un terreno vario e realistico è fondamentale per avere battaglie interessanti. Il tempo necessario a dipingere un esercito per DBA è poco e lo spazio necessario assai limitato, quindi ci auguriamo che i giocatori impieghino tutto il tempo che serve a realizzare un terreno di gioco ben fatto ed attraente almeno quanto i soldatini.

Il terreno di gioco è generalmente realizzato disponendo elementi scenografici su un panno o una superficie piatta che rappresenta un prato, un terreno arato, la steppa o un deserto. Come alternativa, i giocatori possono preparare dei terreni permanenti che includono elementi di terreno fissi come colline o boschi. L'intero campo di battaglia è diviso, da linee immaginarie perpendicolari ai lati, in quattro settori equivalenti.

Il tipo degli elementi di terreno che possono essere usati dipende dalla topografia del territorio del *difensore* secondo lo schema seguente (fare riferimento alle *Army List*):

topografia	elementi obbligatori	elementi facoltativi
ARABILE	BUA (<i>built-up area</i> = zona edificata)	Rv (<i>river</i> = fiume), SH (<i>steep hills</i> = colline ripide), GH (<i>gentle hills</i> = colline morbide), Wd (<i>woods</i> = boschi), Rd (<i>road</i> = strada), WW (<i>waterway</i> = via d'acqua)
FORESTA	Wd	Rv, GH, M (<i>marsh</i> = palude)
COLLINE	SH	Rv, BUA, Wd, Rd
STEPPA	GH	Rv, RGo (<i>rough going</i> = terreno irregolare), BUA
SECCO	Rg	D (<i>dune</i>), SH, O (<i>oasi</i>), BUA
TROPICALE	Wd	Rv, M, Rg, BUA, Rd
LITTORALE	WW	SH \neq M, Wd \neq D, BUA, Rv

Il terreno di gioco deve contenere 1-2 elementi obbligatori e 2-3 elementi facoltativi. Deve inoltre rispettare ognuno dei seguenti requisiti:

1. almeno 3 dei 4 settori in cui è diviso devono contenere almeno in parte un elemento di terreno;
2. almeno 2 settori devono includere una WW, un Rv o un *terreno difficile*;
3. non può comprendere più di una WW, un Rv, una O e una BUA né più di due elementi dello stesso tipo tra quelli facoltativi.

ELEMENTI DI TERRENO “D’AREA”

Includi i tipi SH, GH, Wd, M, RGo, D, O e BUA. Devono tutti essere di dimensioni diverse, ma ogni elemento deve poter essere contenuto in un rettangolo in cui la somma tra il lato lungo ed il lato corto non supera i 36cm. Tranne nel caso di elementi M o RGo, il lato lungo del rettangolo non può misurare più del doppio del lato corto. Gli elementi di terreno non possono essere larghi meno di una basetta. Una BUA può avere forma poligonale, tutti gli altri elementi devono essere grossomodo ovali. Tra un elemento di terreno e l'altro deve esistere un passaggio largo almeno quanto una basetta.

Le colline ripide (SH) ma non quelle morbide (GH), i boschi (Wd), le paludi (M) ed il terreno irregolare (RGo) sono considerati *terreno difficile*. Le dune (D) e le oasi (O) sono *terreno difficile* per tutti tranne che per i cammelli (2Cm e 3Cm). Un elemento di truppe anche solo parzialmente in terreno difficile è considerato completamente in terreno difficile, sia per il movimento sia per il combattimento. Tutti i tipi di colline si considerano salire sino ad una cresta e conferiscono un vantaggio in combattimento se il lato frontale di un elemento è totalmente più a monte di quello dell'avversario. La cresta di una collina, il limitare dei boschi e delle oasi bloccano il tiro che proviene da un elemento o che a come bersaglio un elemento che si trova al di là di essi.

Una BUA (area edificata) rappresenta un grosso villaggio, protetto da una palizzata o da un muro, oppure una fortificazione o una città e la sua cinta muraria, oppure un castello. Non è né terreno facile né difficile, ma conferisce un vantaggio in combattimento ad un unico elemento di guarnigione o, se questo è assente, ai suoi residenti. È obbligatoria in località ARABILI perché un'agricoltura intensiva richiede e crea dei mercati. Qualunque parte di una BUA deve distare almeno 20cm da un bordo del terreno e l'elemento nel suo insieme deve trovarsi a più di 20cm dagli altri 3 lati.

ELEMENTI DI TERRENO “LINEARI”

Sono le WW, i Rv e le Rd. Devono correre da un lato del terreno di gioco a quello opposto, attraversando due soli settori del campo di battaglia.

Le vie d'acqua (WW) rappresentano il mare o un grande fiume, come il Nilo. Sono impassabili e bisogna evitare di mettere le proprie truppe in condizione di doverci ritirare dentro! Si estendono tra gli 8 ed i 24 cm verso l'interno a partire da uno dei quattro lati del terreno ed almeno metà non più in là di 16cm. Possono essere costeggiate da una spiaggia o una riva profonde sino a 5cm aggiuntivi, che contano come terreno facile.

Un fiume (Rv) non può essere più largo di una basetta né più lungo di una volta e mezzo la distanza tra le sue estremità. Deve scorrere a più di 15cm dai bordi del terreno, tranne i due in cui finisce. Non è né terreno facile né terreno difficile, ma attraversarlo è penalizzato in altri modi. La sua natura è costante per tutta la sua lunghezza per l'intera battaglia e non è nota sino a che un elemento di un giocatore o dell'altro non tenta di attraversarlo senza percorrere una strada. Un elemento di truppe è considerato in difesa della sponda del fiume, con relativo vantaggio al combattimento, se tutto il lato frontale della sua basetta o almeno i due spigoli frontali toccano il fiume.

Le strade (Rd) antiche erano il più delle volte nient'altro che sentieri creati dal continuo passaggio dei viandanti. Pochissime avevano una pavimentazione, quindi possono essere rappresentate come piste color terra larghe anche meno di un elemento (4cm), con le truppe che si muovono più "lungo" il percorso che sulla strada stessa. Un strada deve andare da un lato del terreno ad un altro, curvando per evitare altri elementi di terreno; i fiumi devono essere attraversati su un ponte o in corrispondenza di un guado. Se è presente anche un'area edificata (BUA), la strada può passarvi adiacente o attraversala; in questo caso, truppe amiche possono continuare ad utilizzare il *bonus* per il movimento su strada anche quando attraversano l'abitato, non potendovisi fermare se già occupato da altre truppe.

CAMPI

Il campo rappresenta la base o l'elemento di logistica dell'intero esercito. Non è presente sul terreno se si controlla allo schieramento un'area edificata o se si dispone di più di un elemento di WWg. Deve poter essere contenuto in un rettangolo la somma della larghezza e della lunghezza del quale non superano i 24cm ed è rappresentato da una palizzata o da un semplice vallo, oppure da un cerchio di carri, un gruppo di tende o di yurte, dei cammelli accovacciati o qualsiasi cosa appropriata al tipo dell'esercito che ne fa uso. Deve includere un spazio per un elemento di truppe o di vivandieri e servi ed essere posizionato in terreno facile, su una spiaggia o sulla riva di una via d'acqua.

GUARNIGIONI DEI CAMPI E DELLE ZONE EDIFICATE

Un campo può essere occupato da uno dei 12 elementi dell'esercito, che può abbandonarlo o essere sostituito da un altro elemento, oppure da un tredicesimo elemento di "*vivandieri e servi*" che non può abbandonarlo. In alternativa, può essere lasciato indifeso. Un campo indifeso o i cui difensori siano stati distrutti o si siano arresi o comunque se ne siano allontanati, può essere occupato dal nemico senza ulteriori combattimenti muovendo un elemento al suo interno. Se truppe amiche sono mosse dentro un campo o se retrocedono al suo interno per un risultato di combattimento, l'eventuale elemento di vivandieri e servi presente è rimosso permanentemente per lasciar loro il posto.

Un'area edificata (BUA) può contenere un singolo elemento di guarnigione, posizionato grosso modo al centro dell'area anche se in realtà rappresenta truppe schierate lungo il suo perimetro difensivo, oppure, in assenza di guarnigione o nel caso questa venga distrutta, essere difeso dai suoi abitanti, non rappresentati da un elemento.

Qualunque elemento può occupare un'area edificata o un campo non difesi e diventarne la guarnigione, ma solo le truppe a piedi diverse dai WWg possono beneficiare del +4 per la difesa delle BUA. Una guarnigione o altri elementi possono lasciare volontariamente un campo o un'area edificata con una mossa tattica, ma non inseguono mai il nemico come risultato di un combattimento anche se impetuosi. Gli occupanti di un'area edificata in contatto con un fiume contano come in difesa della riva contro attaccanti anche solo parzialmente nel fiume stesso; non beneficiano invece del vantaggio di essere più in alto su una collina perché si considera che questa faccia parte integrante delle difese dell'area edificata.

Gli abitanti di un'area edificata sono inizialmente fedeli al difensore. Se una guarnigione di truppe presenti nella BUA la abbandona o è distrutta dal tiro nemico, gli abitanti continuano a difendere l'area. Se la guarnigione è distrutta in combattimento ravvicinato, gli abitanti si arrendono. Attaccanti che distruggono la guarnigione o sconfiggono gli abitanti di un'area edificata la occupano e rimangono nel suo interno a saccheggiarla sino a quando il giocatore che li controlla non ottiene un 6 nel suo tiro per l'iniziativa (PIP). Sino a che è impegnato in un saccheggio, l'elemento all'interno della BUA non beneficia del +4 in combattimento.

Se la gli abitanti di un'area edificata si arrendono (sono distrutti...) dal tiro dell'artiglieria, non si ha alcun saccheggio ed essi passano al nemico e difendono per lui la BUA, immaginando che un'amministrazione collaborazionista abbia preso il potere. Un elemento dei nuovi signori che entra nell'area edificata ne diventa la guarnigione.

Se il giocatore che originariamente controllava un'area edificata successivamente conquistata dal nemico durante una battaglia paga 6 punti PIP all'inizio di uno qualunque dei suoi turni e l'area non è in quel momento occupata da una guarnigione nemica, si immagina che gli eventuali abitanti superstiti si ribellino all'amministrazione nemica, prendano il controllo delle difese e si schierino di nuovo a fianco dei loro compatrioti.

Se gli abitanti di un'area edificata sono distrutti ed essa non è occupata dal nemico oppure viene abbandonata, chiunque può occuparla senza combattimento.

Un campo o un'area edificata che è stata o è ancora occupata dal nemico, sia nel corso di una battaglia o in precedenza in una campagna, e che non viene rioccupata dal suo possessore originale si considera sotto controllo nemico.

Alcune di queste regole speciali potrebbero sembrare incongruenti considerata la scala del gioco, ma sono necessarie per le campagne.

COMBATTERE LA BATTAGLIA

SCHIERAMENTO

Ciascun giocatore tira un dado e somma al risultato il fattore di aggressività del suo esercito (vedi *Army List*). Chi ottiene il totale più basso è il *difensore*, che procede alla preparazione del campo di battaglia secondo le regole precedentemente fornite. L'altro giocatore è l'*invasore*, che assegna i numeri 1,2,3 a 3 dei 4 lati del terreno e 4,5,6 al 4° lato, quello da cui preferirebbe entrare e che non può essere quello più vicino ad un'area edificata presente sul campo di battaglia. Quindi tira un dado e determina da che parte schiererà il suo esercito; il difensore si schiera sul lato opposto. Il difensore piazza quindi il suo campo, seguito dall'invasore. Il difensore schiera ora le sue truppe, entro **600p** dal suo lato di schieramento o sulle rive della WW che lo occupa, tranne un singolo elemento di fanteria che può essere schierato come guarnigione di un'area edificata sotto il suo controllo anche se si trova più in là. Nessuno elemento può essere schierato entro **300p** dai fianchi del terreno a meno che non sia dentro una BUA o un campo. L'invasore schiera quindi il suo esercito rispettando le stesse limitazioni, tranne che non può controllare un'area edificata. Il difensore può ora scambiare di posto 0-2 paia di suoi elementi. Se la topografia d'origine di un giocatore è LITTORALE, può tenere in riserva 0-4 elementi da schierare al primo turno sulle rive di una WW sul terreno di gioco, con almeno 2 elementi in contatto con la via d'acqua, spendendo 1 PIP per una mossa di gruppo.

SEQUENZA DI GIOCO

L'invasore muove per primo, poi i giocatori si alternano. Nel turno di ciascun giocatore:

- (1) si tira un dado per determinare i suoi punti iniziativa (PIP);
- (2) il giocatore usa i suoi PIP per effettuare delle mosse tattiche;
- (3) gli elementi di Art, Bw o WWg di entrambi i giocatori che possono farlo eseguono il tiro nell'ordine prescelto dal giocatore di turno ed infliggono o subiscono i relativi risultati di combattimento;
- (4) gli elementi di entrambi i giocatori il cui bordo anteriore è in contatto legale con elementi nemici combattono nell'ordine deciso dal giocatore di turno ed infliggono o subiscono i relativi risultati di combattimento.

PUNTI INIZIATIVA

Ogni giocatore inizia il suo turno tirando un dado. Il risultato indica il numero di *punti iniziativa* (PIP = *player's initiative points*) che possono essere impiegati per effettuare mosse tattiche in quel turno: i PIP non utilizzati sono persi e non possono essere conservati per il turno successivo. Il movimento di un elemento singolo o di un gruppo di elementi richiede un PIP.

Ad eccezione che nel corso del primo turno, un movimento tattico richiede un PIP aggiuntivo nei tre casi seguenti:

- (a) l'elemento o il gruppo da muovere include El, Hd, WWg o Art, o se si smonta;
- (b) tutti gli elementi del gruppo da muovere iniziano il loro movimento a più di **1.200p** dal proprio Generale, ovvero oltre **600p** e non in vista perché dietro la cresta di una collina, nascosti da una BUA o un campo, oppure dietro o dentro un bosco, un'oasi o delle dune, ovvero se il proprio Generale è stato perso;
- (c) il proprio Generale si trova all'interno di un'area edificata, di un campo, di un bosco, di un'oasi o di una palude.

MOSSE TATTICHE

Una mossa tattica è un movimento volontario che consuma PIP e che avviene prima del tiro e del combattimento. Può essere effettuata da un elemento singolo o da un gruppo di elementi. Non deve essere confusa con i movimenti causati da risultati del combattimento (indietreggiamenti, fughe ed inseguimenti) che sono obbligatori, non consumano PIP, di solito seguono e non precedono il tiro ed il combattimento e sono sempre effettuati da elementi singoli. Una mossa tattica legale non può essere annullata una volta che l'elemento che la ha effettuato è posizionato (NdT: tranne che tra veri amici o *gentlemen*...).

Un mossa tattica di un elemento singolo può essere in qualunque direzione, anche diagonale o obliqua, può comprendere l'attraversamento di varchi larghi quanto una basetta e può terminare con l'elemento orientato in qualsiasi direzione.

Elementi sono considerati *un gruppo* se sono tutti orientati nella stessa direzione e ciascuno è in contatto di lato **e** di spigolo con un altro elemento. Per muovere come gruppo, tutti gli elementi devono muovere parallelamente, oppure seguire il primo elemento che viene mosso, percorrendo tutti la stessa distanza o ruotando dello stesso angolo. Nessun movimento di gruppo può iniziare o terminare a contatto del bordo frontale di un elemento nemico.

I gruppi sono aggregazioni temporanee: se un intero gruppo non può muovere, alcuni dei suoi elementi saranno probabilmente in grado di farlo come un diverso gruppo con un minor numero di elementi o come elementi singoli. Al contrario, un gruppo o degli elementi singoli possono muovere per costituire un nuovo gruppo e muovere come tale successivamente.

Una mossa di gruppo lungo una strada, o per attraversare terreno difficile o un fiume che disturba il movimento, deve essere effettuata in una colonna di un elemento di fronte. Una mossa di gruppo può includere una contrazione del suo fronte per formare una colonna o per attraversare un varco tra elementi di terreno o di truppe di ampiezza almeno pari a quella di una basetta, o per seguire una strada o per spostarsi lateralmente di $\frac{1}{2}$ basetta la massimo per allinearsi con elementi nemici sul fronte ed entro una larghezza di basetta. Negli altri casi, un gruppo può muovere solo dritto in avanti o ruotare facendo perno su uno degli spigoli frontali. Nessuna altra contrazione o espansione del fronte, nessun altro cambiamento di direzione o orientamento sono consentiti.

Un elemento o un gruppo la cui mossa include lo smontare da cavallo o dai carri muove della distanza consentita alle truppe a piedi corrispondenti e non può terminare in contatto né di bordo né di spigolo con il nemico.

ATTRAVERSAMENTO DEI FIUMI

Truppe che entrano in un fiume devono continuare a guardarlo senza cambiare direzione oppure allinearsi per entrare in combattimento contro un elemento nemico che ne difende la riva opposta. Il primo elemento che prova ad attraversare un fiume senza essere su strada nel corso di una battaglia deve tirare un dado. Un risultato di 1 o 2 indica che il fiume è troppo poco profondo e le sue sponde troppo poco ripide per dare qualunque vantaggio a chi le difende; 3, 4 e 5 indicano che il fiume rallenta il movimento e che le sue sponde conferiscono un vantaggio in combattimento a chi le difende; 6 che, oltre a rallentare il movimento ed aiutare i difensori, ogni elemento che vuole attraversarlo deve tirare 3 o più per farlo con successo, in caso di insuccesso consumando 1 PIP senza poter muovere dall'altra parte ed impedendo ad altri elementi di tentare ancora di guardarlo da qualunque parte nello stesso turno.

INTERPENETRAZIONE DI TRUPPE AMICHE

Nel corso di una mossa tattica, o del movimento di fuga dopo che si è completato l'indietreggiamento, le truppe montate possono sempre passare attraverso gli Psiloi e questi possono farlo attraverso qualunque tipo di truppe amiche, ma in ogni caso solo se gli elementi che si attraversano sono orientati esattamente nella stessa direzione o esattamente nella direzione opposta, se c'è spazio a sufficienza e se si ha la capacità di movimento per coprire l'intera distanza.

Elementi che indietreggiano possono attraversare truppe amiche orientate esattamente nella stessa direzione per raggiungere uno spazio libero alle spalle del primo elemento attraversato, ma solo se si tratta di truppe montate che incontrano elementi amici che non sono né Pk né El, o se si tratta di Bd che indietreggiano attraverso Bd o Sp, o di Pk e Bw che indietreggiano attraverso Bd, o di Ps che lo fanno attraverso qualunque tipo di elemento tranne altri Ps.

ATTRAVERSAMENTO DEL FRONTE DI UN ELEMENTO

Nessun elemento può muovere attraverso la zona che si estende per una distanza pari alla larghezza di una basetta immediatamente sul fronte di un elemento nemico, di un'area edificata (BUA) o di un campo controllati dal nemico, a meno che un altro elemento non si trovi almeno parzialmente interposto, se non per contattare o per far fronte contro l'elemento nemico, o per contattare la BUA o il campo, o per ritirarsi direttamente verso le proprie spalle o come risultato del tiro o di un combattimento.

MUOVERE A CONTATTO CON IL NEMICO

L'artiglieria e i WWg non possono muovere in contatto di bordo o di spigolo con un elemento nemico o con un campo o una BUA controllati dal nemico. Altri tipi di truppe possono muovere in contatto con elementi nemici solo se un elemento singolo o almeno uno degli elementi che compongono un gruppo terminano la mossa in contatto frontale (bordo e spigoli) con il fronte un elemento nemico, oppure in contatto frontale completo con il retro di un elemento nemico ovvero sono in grado di fornire supporto minacciando il fianco di un elemento nemico già impegnato in combattimento. Se esiste un varco tra elementi nemici che misura meno della larghezza di una basetta, può accadere che alcuni elementi siano in contatto con il bordo ma non con gli spigoli di un elemento nemico, e che non possano quindi prendere parte al combattimento per il turno in corso. Elementi di Psiloi in terreno aperto o di Cavalleria Leggera che sono contattati da un gruppo nemico si allineano a quest'ultimo, a meno che essi stessi non facciano parte di un gruppo. I tutti gli altri casi, si allinea chi ha appena mosso. Elementi che attaccano un'area edificata o un campo devono essere in contatto frontale completo.

ROTTURA DEL CONTATTO IN COMBATTIMENTO

Una mossa tattica può essere utilizzata per far rompere il contatto con il nemico ad un elemento impegnato frontalmente in combattimento, ma solo se questo non ha altri elementi nemici in contatto frontale con i suoi fianchi o il suo retro, se

muove direttamente all'indietro senza cambiare direzione e non incontra elementi amici che non può interpenetrare o nemici. L'elemento che rompe il contatto si ritira direttamente all'indietro di almeno 200p e termina la mossa orientato fronte al nemico.

DISTANZE DI MOVIMENTO TATTICO

Non è necessario misurare la distanza percorsa quando un elemento ruota per entrare in contatto con il fianco di un elemento nemico che già minacciava, o quando si muove dal centro di un'area edificata per uscirne rimanendo in contatto con uno dei suoi bordi. Negli altri casi, la distanza massima tra la posizione finale e quella iniziale di uno qualunque degli spigoli frontali di un elemento o di un gruppo di elementi che muovono non può superare:

500p	per la Cavalleria Leggera (LH) in terreno aperto o su strada;
400p	per la Cavalleria (Cv), i Cammelli (Cm) o i Carri Falcati (SCh) in terreno aperto, o per qualunque tipo di truppe tranne LH che muovono su strada;
300p	per i Cavalieri (Kn) o gli Elefanti (El) in terreno aperto, oppure per gli Auxilia (Ax) e gli Psiloi (Ps) che muovono non su strada;
200p	per le altre truppe a piedi che muovono non su strada o per le truppe montate che muovono in terreno difficile;
100p	per la testa di una colonna che guada un fiume.

Notare che né l'Artiglieria (Art) né i Carriaggi da combattimento (WWg) possono muovere in terreno difficile se non lungo una strada.

MOSSE TATTICHE AGGIUNTIVE NEL CORSO DELLO STESSO TURNO

Elementi che hanno già mosso in un determinato turno, sia singolarmente sia come componenti di un gruppo, possono effettuare una seconda mossa o una ulteriore, sia singolarmente sia come parte di un gruppo, ma solo se non hanno rotto il contatto con un nemico, se non sono smontati e se si tratta di:

- (a) Cavalleria Leggera che non inizia né finisce la sua mossa entro una distanza pari alla larghezza di una basetta dal nemico;
- (b) Psiloi nel primo turno di movimento del loro esercito;
- (c) Carri Falcati o Guerrieri, se la seconda mossa li porta in combattimento contro il fronte, un fianco o il retro di un elemento nemico o in condizione di fornire supporto in combattimento o di minacciare il fianco di un elemento nemico;
- (d) truppe che muovono in colonna o come elementi singoli lungo una strada e che non entrano in contatto con il nemico.

TIRO ALLA LUNGA DISTANZA

Il tiro alla lunga distanza è prerogativa di quelle truppe esclusivamente dedicate a questa funzione sul campo di battaglia, in particolare l'Artiglieria, che ha una gittata di **500p**, e gli Archi e i Carriaggi (WWg tranne Lit), che tirano a **200p**. È possibile tirare contro qualunque bordo di un elemento nemico che si trova entro un arco di 360° dal centro dell'elemento che tira se questo è di guarnigione ad un'area edificata, o nella zona direttamente di fronte al tiratore ed a due ipotetici elementi adiacenti ai suoi fianchi, tranne che nel caso in cui il tiratore od il bersaglio siano impegnati in combattimento direttamente o come supporto o come minaccia su un fianco nemico, o se un altro elemento è anche solo parzialmente interposto tra tiratore e bersaglio. Elementi dei due giocatori in grado di tirare l'uno contro l'altro debbono farlo. L'Artiglieria tira solo nel turno avversario o se è a sua volta oggetto di tiro nemico e non si è mosso. Un secondo od un terzo elemento che tirano contro lo stesso bersaglio, sia questo un elemento, un'area edificata o un campo, sono considerati in supporto del primo tiratore e non vengono trattati separatamente. Ulteriori elementi che tirano allo stesso bersaglio nello stesso turno non hanno alcun effetto. Il tiro da o contro un'area edificata o un campo è considerato da o contro uno dei bordi.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Oltre al corpo-a-corpo, il "combattimento ravvicinato" include anche il tiro a breve distanza delle truppe a cavallo o delle fanterie leggere e quello nel corso di una carica o di una mischia. Si ha combattimento ravvicinato quando due elementi avversari muovono o rimangono in contatto frontale bordo-bordo e spigolo-spigolo l'uno contro l'altro o contro un campo o una zona edificata. Nel caso un elemento sia contattato sul il fronte, il fianco o il retro da elementi nemici, in ogni caso questi usano il fattore di combattimento di quello in contatto frontale e tirano un solo dado. Un elemento non già impegnato frontalmente e che viene contattato sul fianco o sul retro si volta per fare fronte al primo elemento nemico che lo contatta, che eventualmente viene spostato per fare spazio. Se in questo modo un elemento contatta il fianco di due elementi nemici, entrambi si voltano ed il secondo si allinea dietro il primo. Se anche un terzo elemento è contattato, questo indietreggia. Un elemento non in combattimento sul proprio fronte, ma in contatto

spigolo-spigolo contro un elemento nemico sulla sua destra o sulla sua sinistra, “minaccia il fianco” (*overlap*) degli elementi nemici ed influisce sul combattimento. Due elementi nemici in contatto fianco-fianco si “minacciano i fianchi” mutualmente anche se impegnati in combattimento frontalmente. Un elemento può minacciare i fianchi di due elementi nemici sui suoi due fianchi anche se le condizioni si verificano nel corso del combattimento a causa della distruzione, della fuga o dell’indietreggiamento o dell’avanzata di altri elementi.. È consentito trarre vantaggio di una sola minaccia o contatto sullo stesso fianco. Un’area edificata può essere attaccata da un massimo di tre elementi, che combattono separatamente; il combattimento cessa se i difensori sono distrutti. Un campo può essere attaccato da un solo elemento. Né le aree edificate né i campi hanno fianchi che possono essere minacciati, né possono a loro volta minacciare i fianchi di elementi nemici.

RISOLUZIONE DEL TIRO O DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Sia che si trovi in contatto, sia che tiri, sia che sia soggetto al tiro avversario, ogni giocatore tira un dado per ciascuno degli elementi impegnati e somma al risultato ottenuto il relativo fattore di combattimento e tutti i modificatori tattici o di supporto applicabili.

Fattori di combattimento:

tipo di elemento	contro truppe a piedi	contro truppe montate
Bd	+5	+3
El	+4	+5
Sp, SCh, WWg e Art	+4	+4
Kn e Pk	+3	+4
Cv	+3	+3
Ax, Wb e Hd	+3	+2
Bw e Cm	+2	+4
LH e Ps	+2	+2
Servitori, civili, ecc.	+1	+1

Fattori di supporto:

Tranne che quando si attacca un’area edificata, le Pk aggiungono +3 e le Wb +1 se in contatto frontale contro elementi nemici che non siano Cv, LH, SCh, Bw o Ps e gli Sp aggiungono +1 contro Kn o Sp, in ogni caso se supportati da un elemento in contatto con il loro retro ed allineato come loro e se nessuno dei due elementi amici è in terreno difficile.

Elementi di Sp, Bd ed Ax aggiungono +1 se combattono contro truppe montate e sono supportate da un singolo elemento amico di Ps in contatto ed allineato alle loro spalle ovvero in contatto o allineato alle spalle di un elemento dello stesso tipo sulla stessa linea su un fianco ed in contatto lato-lato.

Fattori tattici:

Aggiungere o sottrarre dal risultato del dado a seconda delle situazioni che si applicano:

- +4 se truppe a piedi di guarnigione ad un’area edificata, sia in combattimento ravvicinato sia quando sottoposti al tiro nemico;
- +2 se servitori o altre truppe a piedi in difesa del proprio campo, sia in combattimento ravvicinato sia quando sottoposti al tiro nemico;
- +1 se l’elemento include il Generale, sia in combattimento ravvicinato sia quando sottoposto al tiro nemico;
- +1 se in combattimento ravvicinato e più in alto del nemico o in difesa delle rive di un fiume in grado di influenzare il combattimento;
- 1 per ciascun elemento nemico che minaccia uno dei propri fianchi, oppure in contatto frontale con un proprio fianco o con il proprio retro, ovvero per ciascun elemento nemico aggiuntivo che tira (**max - 2**);
- 2 per tutti _ tranne Ax, Bw e Ps _ in combattimento ravvicinato in terreno difficile, anche su strada, ovvero per truppe montate che combattono contro un avversario in terreno difficile oppure che attaccano una BUA (ad eccezione degli El).

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Un elemento il cui risultato finale è inferiore a quello del suo avversario è soggetto immediatamente ad un “risultato” che dipende dal suo tipo e da quello dell’elemento nemico in contatto frontale o che gli tira contro. Gli elementi che tirano senza essere a loro volta soggetti al tiro non sono soggetti a risultati negativi. Un elemento che ha appena fornito un supporto in combattimento, aggiungendo +1 (ma non +3) al risultato di un elemento allineato davanti a lui che è distrutto in combattimento, è a sua volta distrutto. Elementi che hanno partecipato al combattimento perché in contatto

frontale con il fianco o con il retro dell'elemento nemico, indietreggiano se l'elemento amico in contatto frontale indietreggia, fugge o è distrutto.

Se il risultato finale è uguale a quello dell'avversario:

SCh Distrutti..

Se il risultato finale è inferiore a quello dell'avversario, ma più della metà:

El Distrutti da Ps, Az, LH o dal tiro dell'Art. Altrimenti indietreggiano.
SCh Distrutti.
Kn Distrutti da El, SCh o LH, o da Bw con il cui fronte sono appena entrati in contatto nel proprio turno, o se in terreno difficile. Altrimenti indietreggiano.
Cv e Cm Fuggono da SCh o se in terreno difficile. Altrimenti indietreggiano.
LH Fuggono da SCh o dal tiro dell'Art, o se in terreno difficile. Altrimenti indietreggiano.
Pk e Sp Distrutti da El, Kn, LH o SCh se in terreno aperto o da Wb non di guarnigione ad una BUA. Altrimenti indietreggiano.
Bd Distrutti da Kn o SCh in terreno aperto o da Wb non di guarnigione ad una BUA. Altrimenti indietreggiano.
Ax Distrutti da Kn in terreno aperto. Altrimenti indietreggiano.
Bw Distrutti da truppe montate. Altrimenti indietreggiano
Ps Distrutti da Kn, Cv o Cm in un terreno che quest'ultimi contano come aperto. Altrimenti fuggono.
Wb Distrutti da El, Kn o SCh in terreno aperto. Altrimenti indietreggiano
Hd Distrutte se di guarnigione ad una BUA, o da El, Kn, o SCh in terreno aperto, o da Wb non di guarnigione ad una BUA o se soggetti al tiro. Altrimenti nessun effetto.
Art Distrutta se in combattimento ravvicinato. Altrimenti indietreggia.
WWg Distrutti dal tiro dell'Art o da El. Altrimenti nessun effetto
Servitori e civili si arrendono se sotto il tiro di Art, distrutti in combattimento ravvicinato.

Se il risultato finale è pari alla metà di quello dell'avversario o inferiore:

Cv Fugge da Pk, Sp, Hd o se in terreno difficile o se in combattimento ravvicinato contro Art. Altrimenti è distrutta.
LH Distrutta da truppe montate, dal tiro dell'Art, da Bw e Ps o se in terreno difficile. Altrimenti fugge.
Ps Distrutti da Kn, Cv, Cm e LH, in terreno che quest'ultimi contano come aperto, oppure da Bw, Ax e Ps. Altrimenti fuggono.
Altri tipi Indietreggiano se in combattimento ravvicinato contro Art, altrimenti sono distrutti.

Un elemento che indietreggia muove di una distanza pari alla profondità della propria basetta, direttamente all'indietro e senza voltarsi. Se si tratta di Elefanti, qualunque elemento amico che incontrano indietreggiando è distrutto. In caso contrario, e se incontrano elementi amici orientati nella stessa direzione, questi sono intepenetrati se di un tipo per il quale questo è consentito, altrimenti li si spinge all'indietro, a meno che non ci tratti di El o WWg. Un elemento che indietreggia e che parte da una posizione in cui ha elementi nemici in contatto frontale con il suo fianco o il suo retro, o che indietreggia a causa di tiro che proviene intemente dalle sue spalle, o che incontra un elemento nemico, terreno impraticabile, elementi amici che non possono essere intepenetrati o spinti all'indietro, ovvero un'area edificata in cui è presente una guarnigione anche amica, o che si trova in un campo o un'area edificata, è distrutto. Elementi nemici contattati sul loro bordo posteriore da quello di un elemento nemico, o da uno dei suoi spigoli posteriori, ovvero contattati su un fianco dal solo spigolo posteriore di un elemento nemico, sono distrutti a loro volta.

Un elemento che fugge prima indietreggia al solito modo, poi si volta di 180° e muove ancora una distanza di mossa tattica nella nuova direzione. Può cambiare direzione solo del minimo necessario ad evitare elementi nemici, amici che non può interpenetrare, un'area edificata con una guarnigione, terreno impraticabile o, a meno che non si tratti di Ps e LH, terreno difficile tranne M o RGo. Si ferma dopo aver indietreggiato se non può muovere. Chi fugge non può evitare un fiume, che lo distrugge a meno che non abbia alcun effetto sul movimento.

Un elemento di Kn, SCh, Wb o Hd i cui avversari in combattimento ravvicinato indietreggiano, rompono il contatto, fuggono o sono distrutti, ed eventuali altri elementi in loro supporto direttamente alle loro spalle, inseguono immediatamente avanzando di una distanza pari alla profondità della propria basetta, a meno che non siano attualmente di guarnigione in un campo o un'area edificata o questo movimento li faccia uscire dal tavolo di gioco o li faccia entrare in terreno difficile, tranne M o RGo. Un elemento che distrugge i difensori di un campo o di un'area edificata li occupa immediatamente.

VITTORIA E SCONFITTA

Il primo giocatore che, alla fine di un qualunque turno, ha perso o il suo Generale o **4** elementi ad eccezione di elementi di SCh, servitori ed abitanti di un'area edificata, e che inoltre ha perso più elementi del suo avversario, ha perso la battaglia. Un campo o un'area edificata occupati dal nemico nel corso della battaglia e ancora sotto controllo avversario contano come **2** elementi persi extra. Gli elementi distrutti perché indietreggiati o fuggiti al di là dei bordi del tavolo contano come persi ma possono ricomparire in una campagna.