

IL MONDO ANTICO

(THE ANCIENT WORLD)

REGOLE BASE

1.0 INTRODUZIONE

Il Mondo Antico (*The Ancient World ovvero AW*) è una serie di giochi, in molti volumi, riguardanti le principali campagne e guerre che formarono il mondo antico, dall'era greca/oplita fino all'Impero romano ... circa mille anni di storia.

NOTA. Il sistema AW è stato studiato usando come modello l'Era repubblicana romana. Pertanto, molti riferimenti sono a quest'epoca, anche se le regole sono "generaliste".

NOTA. I riferimenti nelle regole che iniziano con "RRR" fanno riferimento alla "Nascita della Repubblica Romana" [Rise of the Roman Republic] che è il primo titolo della serie.

2.0 COMPONENTI

Vedere il fascicolo degli scenari per i componenti dei singoli giochi.

2.1 Mappa

Descritta nel fascicolo degli scenari.

2.2 Pedine

Le regole che seguono si applicano, in generale, a tutti i giochi della serie.

Vi sono tre tipi base di pedina. Unità Combattenti, Comandanti e Segnalini.

2.21 Unità combattenti. Le unità combattenti rappresentano i tipi di sistema d'arma prevalenti in quest'epoca, ridotti ad un numero generico di tipologie.

Le unità combattenti sono divise per tipo, Contingente e forza. Entro un dato Contingente e tipo, le unità sono interscambiabili come per il denaro. Alcuni Contingenti sono di élite (8.17).

Legioni: unità combattenti romane sono solitamente raggruppate in Legioni. Le Legioni sono organizzazioni indipendenti che si compongono di un massimo di punti forza (SP) di fanteria e cavalleria specificato nelle regole dello scenario, a seconda se la Legione sia romana o alleata (2.4). Il romano ha anche segnalini per la Legione nell'era Punica, pre-Mariana, con ogni Doppia Legione (vedere sotto) che ha due pedine: una per la Legione di "cittadini", l'altra per la corrispondente Legione Alleata (Ala Sociorum). Il numero di uomini di ogni Legione viene rappresentato usando unità combattenti romane del tipo e forza appropriate.

NOTA: suggeriamo caldamente di usare le Caselle delle Armate [Army Display] fornite negli scenari per gestire grossi gruppi di unità.

Fanteria. Il corpo principale della fanteria, solitamente con corazzatura sul corpo e con scudo, che usa armi come picche, lance, spade ed altre armi. Non abbiamo differenziato tra fanteria "leggera" e "pesante" perché stiamo considerando armate che avevano una preponderanza di fanteria pesante sulla leggera (solitamente 10-1).

Cavalleria: Truppe montate, spesso con corazzatura, armate di lance e spade. Abbiamo compreso la cavalleria pesante nella leggera – cavalieri più adatti a compiti di copertura dei fianchi e di ricognizione in marcia, spesso

senza corazzatura e con armi da lancio come l'arco. La differenza tra i due tipi a questo livello di simulazione ed in quest'epoca non era abbastanza significativa per includerla nel gioco.

Elefanti da guerra: Bestie spaventose, ma molto difficili da gestire. Avevano la stessa probabilità di calpestare le truppe amiche e quelle nemiche. Gli elefanti possono essere devastanti quando usati bene, tanto quanto lo potevano essere nella direzione sbagliata quando usati male o in fretta.

Equipaggiamento da assedio: La guerra d'assedio non era molto sviluppata all'epoca.

Flotte: Nel gioco il potere navale non è importante e quindi non lo abbiamo incluso. Le questioni navali sono risolte nelle regole sulla Superiorità Navale. Le regole navali avanzate appariranno in volumi seguenti.

2.22 Comandanti. Questi sono i personaggi che guidano le armate sulla mappa. I comandanti hanno valori numerici ed alfabetici. Vedere 5.11 per la spiegazione. Ogni comandante ha anche un numero di corrispondenti segnalini di attivazione (LAM) pari al suo Valore di Iniziativa. Vedere 4.1 per ulteriori dettagli su questo importante meccanismo del gioco.

2.23 Segnalini. Le pedine che si usano per registrare informazioni nel corso del gioco. Ad esempio i segnalini di Assedio, Rivolta, Saccheggio, Dispersione, Devastazione, Inutile, ecc.

2.3 Tabelle

Le varie tabelle sono state tradotte in allegato alla presente.

2.4 Terminologia

AL: Abbreviazione per Legione Alleata, ovvero non di cittadini romani.

Ausiliari. Contingenti di truppe alleate talvolta assegnati alle Legioni, ma non facenti parte realmente della Legione. Un esempio può essere i 4-5.000 Galli che Sempronio aveva a sua disposizione prima della battaglia della Trebbia (contro Annibale) nel 218 a.C.

BRT. Acronimo per Tabella dei Risultati della Battaglia (8.3)

Armata Consolare (solo Roma). Un'Armata Consolare era composta da due doppie Legioni, guidate da un console o proconsole. Notate che vi può essere più di un'Armata Consolare in una Forza, la designazione qui si usa principalmente per determinare quante Legioni può contenere una Forza guidata da un console.

Contingente. Termine usato per designare gruppi diversi di truppe che operano all'interno di una Forza. Questo solitamente si ha quando un'armata è composta da uomini di aree diverse, come le armate di Annibale e Pirro. Per esempio, l'armata di Pirro può essere composta da contingenti dell'Epiro, Tarentum e dall'Italia. Ognuno di questi è un contingente separato, il che è importante per determinare chi subisce le perdite.

Continuazione. Il meccanismo mediante il quale un comandante (e la sua armata) continuano a muovere nel loro turno, dopo essersi fermati per effettuare alcune azioni.

Doppia Legione. Una Legione romana più una Legione Alleata. Vedere RRR 10.2.1.

Devastazione. Una riduzione dello stato di una Provincia (6.7).

DR e DRM. Acronimo per tiro di dado e modificatore al tiro di dado.

Forza Nemica. Qualsiasi gruppo di unità combattenti nemiche in un dato esagono.

Finito. Il comandante che sta svolgendo la sua Iniziativa e la sua Fase di Campagna, può non effettuare alcuna ulteriore operazione in quella Fase di Campagna. La Fase di Campagna per quel comandante ha termine. Con la maggior parte delle Operazioni, questo si ha quale risultato di un tiro di dado. Con altre, il comandante ha Finito automaticamente alla fine dell'operazione.

Forza. Qualsiasi gruppo di unità combattenti amiche in un esagono.

IDS. Acronimo per Forza Difensiva Intrinseca di una città, delle sue mura, della milizia, ecc.

LAM. Segnalino di Attivazione del Comandante, si usa per determinare chi effettua il turno e quando.

Legione (Era Punica, solo Roma). Nella Roma repubblicana pre-Mariana, per Legione si intendeva solitamente una Doppia Legione. Due Doppie Legioni formavano un'Armata Consolare.

Magistrato. Il nome usato per tutti i comandanti romani, senza tener conto della loro carica. Vedere RRR 5.4.

Operazione. Cosa può fare una Forza quando il suo comandante viene attivato. Vedere 5.3.

OC. Acronimo per Comandante in Capo. Vedere 5.12, 5.13 e 5.42.

Provincia. Il territorio entro le linee di confine provinciali. Le isole con nome ed aventi Valore di Attrito sono anch'esse province, ad esempio Corsica e Melita. Ogni Provincia ha un Valore di Attrito stampato accanto al suo nome. Vedere 6.4.

RL. Acronimo per Legione Romana (di cittadini o alleata).

Stop. Quando un'armata o comandante si ferma nel corso del movimento o finisce una Operazione. In molti casi, un segnale di "Stop" indica che il comandante ha Finito.

SP. Acronimo per Punto Forza.

Punto Forza. Rappresenta la forza (uomini) di una data unità (2.5).

Sotto Assedio. Lo stato in cui una città deve essere per poter effettuare le Operazioni di Assedio (9.21).

2.5 Scala del gioco

I turni sono annuali. Ogni esagono rappresenta approssimativamente 13 miglia da lato a lato opposto. Un esagono (di terreno transitabile) rappresenta circa un giorno di marcia normale per un'armata – a seconda di chi la comanda e di quanto desidera arrivare dove vuole. Ogni punto forza (SP) di fanteria rappresenta 500 uomini, ogni SP di cavalleria 300 cavalieri, ogni SP di elefanti, 10 elefanti.

2.6 Dado

Si usano due dadi a 10 facce, lo zero vale "0" quindi i risultati vanno da 0 – 9.

2.7 Note aggiuntive

Essendo una serie di giochi che comprende un lungo periodo storico, talvolta le regole faranno riferimento a meccanismi per, o usano gli esempi per, eventi e dettagli che appariranno in giochi futuri.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

NOTA. Alcune fasi della sequenza si usano solo in alcuni giochi. Ad esempio, la Fase di Elezione dei Magistrati si usa solo nei giochi dell'era repubblicana romana.

Il sistema usa una sequenza di gioco su base casuale, sebbene alcune funzioni si effettuino in stretta sequenza. I giocatori non giocano in un ordine predeterminato, debbono perlopiù sfruttare il meglio di una opportunità quando (e se) si presenta. Un giocatore prende un segnalino di attivazione (LAM) da una tazza, questo contiene (solitamente) il nome di un comandante. Il giocatore che controlla quel comandante può muovere le unità a questi appartenenti, attaccare armate nemiche o città, tutto ciò che consentono le regole sulle Operazioni (5.3). Non vi è limite a quanto può fare un comandante con le proprie unità, a parte il suo Valore di Campagna (5.25), l'effetto dell'attrito ed alcune altre limitazioni.

A. FASE DI RICOSTRUZIONE

Ricostruite le città saccheggiate di un livello se non sono in una Provincia Devastata (9.76).

B. FASE DI ELEZIONE DEI MAGISTRATI (solo il romano)

1. Una visita di Plutone. Il romano tira i dadi confrontando il risultato con il Valore di Mortalità di ogni magistrato che desidera continuare nella sua funzione, sia per un Trionfo o per la Proroga (8.63).
2. Proroga imperiale. I consoli possono continuare come proconsoli, ed i proconsoli esistenti ed i pretori possono continuare nella loro carica (RRR 5.35).
3. Elezioni. Il romano sceglie i nuovi magistrati (RRR 5.11).

C. FASE DI INIZIATIVA

1. Creazione dei LAM. Ogni giocatore pone tutti i LAM disponibili per ogni comandante che ha in gioco, in una tazza opaca o contenitore simile. Inoltre, ponete il segnalino di Auspici [*Augury*] ((se lo scenario lo impone) ed i tre segnalini di Attrito per Assedio [*Siege Attrition*] nella stessa tazza.
2. Costruzione della Superiorità Navale (NS) / Fase di Riassegnazione. I giocatori possono riassegnare i Livelli di NS (come per 7.15). Tirate per vedere chi lo fa per primo.
3. Fase di Determinazione dell'Iniziativa. Uno dei due giocatori, alla cieca, sceglie a caso un segnalino dalla tazza. Se è un LAM o un segnalino di Attrito per Assedio, passate alla Fase di Campagna (D). Se è il segnalino di Auspici, passate alla Fase di Auspici (E). Se non vi sono più LAM nella tazza, passate alla Fase di Devastazione (F).

D. FASE DI CAMPAGNA

Il giocatore che controlla il comandante scelto dal LAM può fare qualsiasi cosa consentita dalle regole (5.3) con questi. La fase ha termine quando il comandante ha Finito. Il gioco torna alla fase C/3. Se il LAM indica Attrito di Assedio, i giocatori lo risolvono e poi passano alla fase C/3.

E. FASE DI AUSPICI

Pescando il segnalino di Auspici si tira sulla Tabella dell'Auspici e si seguono le istruzioni lì contenute. Se vi sono ancora LAM, tornate a C/3.

F. FASE DI DEVASTAZIONE

1. Fase di Recupero dalla Devastazione. I giocatori tirano per vedere se le province Devastate possono recuperare (6.7).
2. Tentativo di Devastazione. I giocatori, se lo desiderano, possono tentare di Devastare le province (6.7).

G. FASE DI FINE DEL TURNO

1. Fase di Attrito per Inerzia. I giocatori tirano per vedere gli effetti dell'Attrito su quelle unità che rimangono semplicemente sul posto (6.46).
2. Addestramento delle Legioni. Il romano termina l'addestramento delle sue Legioni (RRR 5.18).
3. Recupero dalla Battaglia. Le forze possono cambiare il loro stato di Effetto dopo la Battaglia (8.56).
4. Determinazione della vittoria. Controllate le condizioni di vittoria dello scenario per vedere se si soddisfano le condizioni di vittoria automatiche. Nel caso non lo siano, il turno ha fine e se ne inizia un altro dalla fase A.

4.0 IL SISTEMA DELL'INIZIATIVA

I meccanismi dell'iniziativa si usano per "guidare" la sequenza di gioco casuale. Spiega come ogni giocatore può muovere le sue unità. Ogni giocatore ha la possibilità di usare un solo comandante –e la sua armata – alla volta (con qualche eccezione).

4.1 Segnalini di Attivazione del Comandante (LAM)

4.11 Ogni scenario ha una serie di LAM per ogni comandante. Il numero di segnalini per comandante, che varia da 1 a 4, equivale al Valore di Iniziativa di quel comandante. Pertanto Annibale, con iniziativa 4, ha 4 LAM, mentre Gaius Pontius, il generalissimo Sannita, ha 3 LAM. La maggior parte dei Magistrati romani ha Valore di Iniziativa 1 o 2.

4.12 Il romano non ha LAM con indicato il nome. Usa invece i LAM dei Magistrati. Include tanti LAM quanti sono i Valori di Iniziativa dei magistrati. Senza tener conto del Valore di Iniziativa di qualsiasi pretore, si pone nella tazza solo un LAM per ogni pretore. I pretori hanno quindi un Valore di Iniziativa di 1. Non vi è LAM per il Praetor Urbanus.

4.13 Quando si pesca il LAM di Magistrato, il romano può scegliere qualsiasi magistrato in gioco che ha quell'incarico, se ve ne è più d'uno. Nessun magistrato può però effettuare più Fasi di Campagna del suo Valore di Iniziativa. E ricordate che i Pretori hanno Valore di Iniziativa 1, senza tener conto di quello che è indicato sulla pedina.

NOTA: vi sono solitamente due consoli e più di un proconsole in gioco. Il romano riceve un numero di LAM di console/proconsole pari alla somma dei Valori di Iniziativa dei comandanti che detengono quelle cariche.

ESEMPIO (Valori di Iniziativa tra parentesi). Varro (1) e P. Scipio (2) sono Consoli. Vi sono due proconsoli, Paullus (1) e Pera (1). Vi sono anche due legioni assegnate a pretori, Verracosus (3) e Rufus (1). Il romano pone nella tazza 3 LAM di Console, 2 di Proconsole e 2 di Pretore (Verracosus ottiene solo 1 LAM anche se la sua iniziativa è 3, vedere 4.12).

4.14 Non vi sono LAM per le forze alleate non guidate da un comandante. Queste muovono solo quando quell'alleato diviene "attivo" (12.0) ed un comandante si raggruppa con loro, o un Comandante in Capo (OC) spende uno dei suoi LAM per muovere quella Forza alleata (6.13).

4.15 Il comandante il cui LAM viene pescato ha l'Iniziativa, si svolge la sua Fase di Campagna entro la quale effettua Operazioni (5.3).

4.16 Vi è anche un LAM di “Auspici”, vedere 13.0 per cosa fare quando viene pescato. Alcuni degli scenari più brevi non usano questo segnalino.

4.17 Quando un comandante ha effettuato la sua attivazione consentita per quel turno, giratelo sul retro “Attivazione Completata” per indicarlo.

NOTA. Questo vale principalmente per il romano quando ha più comandanti che hanno la stessa carica.

4.2 Il Contenitore dei LAM

All’inizio di ogni Fase di Iniziativa, i giocatori pongono tutti i LAM per ogni comandante in gioco (come per 4.11 e 4.12), i LAM di Attrito per Assedio [*Siege Attrition*], più il segnalino di Auspici, a meno che lo scenario indichi diversamente, in una tazza opaca. Questa tazza è il “Contenitore dei LAM”. Si usano i LAM solo per i comandanti in gioco in quel momento....”in gioco” significa sulla mappa o che entrano come Rinforzi, come per le istruzioni dello scenario. Se viene pescato il LAM di un comandante, questi può fare campagne fino a quando non Finisce (5.3). Se un comandante ha più di un LAM, questi avrà l’opportunità di fare campagne più di una volta per turno.

NOTA: E’ molto importante l’uso attento di quei comandanti con buoni Valori di Iniziativa, in quanto spesso sono chiamati a fare cose diverse dal muovere e combattere...e quando fanno queste “altre” cose è molto importante.

5.0 COMANDANTI

I comandanti rappresentano i vari re, tiranni, consoli e generali che conducono le campagne militari. Le unità combattenti non possono fare nulla – eccetto difendersi – senza un comandante, ed ogni comandante ha vari valori per riprodurre le sue capacità (o mancanza di esse). Questi valori danno una rappresentazione personale di ogni comandante. Vi sono pochi grandi comandanti, un paio di buoni, la maggior parte sono scarsi in almeno una delle capacità.

5.1 Valori dei comandanti

5.11 I comandanti hanno i seguenti valori, sebbene alcuni siano applicabili solo ad alcuni tipi di comandanti:

Valore di iniziativa. Rappresenta il numero di Fasi di Campagna che il comandante può svolgere in un turno (anno). “4” è il meglio (e raro), la maggior parte dei valori è “1”. Il valore indica anche il numero di segnalini LAM disponibili per quel comandante, per turno.

Lettera di Battaglia (ed Efficienza di Comando). Questa lettera riguarda due aree principali. Capacità tattiche in battaglia e la capacità di comandare e muovere efficientemente un’armata.

BATTAGLIA. Le capacità tattiche quando il comandante guida l’armata, da “A” (tipo Annibale) ad “E” (incompetente), e si usa sempre confrontandolo con il valore del comandante avversario.

EFFICIENZA DI COMANDO. L’Efficienza di Comando si applica solo ai comandanti romani, e riflette la mancanza di addestramento militare, limitando la loro abilità nel condurre con efficienza grandi armate (RRR 5.24).

Valore di Battaglia Subordinato. Alcuni comandanti hanno un piccolo numero che segue la Lettera di Battaglia (ad esempio “C1”). Questo numero si usa per modificare i tiri di dado quando il comandante non è quello attivo (8.31). Se non vi è indicato un tale valore, è pari a zero.ù

Valore di Campagna. Un valore, maggiore è meglio è, con il quale si confronta il tiro di dado per influenzare varie decisioni in campagna, come Evitare la Battaglia, Attrito nel Movimento, Intercettazione, continuazione del movimento, Coordinazione, ecc. Il valore riflette la costanza e la decisione del comandante.

Punti Politici. Un numero di punti che si usano per varie attività inusuali, come convincere una città ad arrendersi, iniziare congiure, impressionare tribù locali, reclutare truppe, ecc. (5.5).

Valore Diplomatico. Si usa per influenzare le alleanze, “convincere le menti ed i cuori”, ecc. (12.34)

Valore di Mortalità. La probabilità che il comandante sopravviva ai rigori della guerra nel periodo storico considerato. Maggiore il valore, maggiori le possibilità che rimanga vivo.

5.12 Comandante in Capo (OC). Ogni scenario designa solitamente un comandante quale OC. Vedere comunque 5.42 e 5.44.

5.13 L'OC funziona allo stesso modo dei comandanti subordinati, eccetto che ha i seguenti attributi speciali:

A) Se l'OC inizia assieme ad una Forza, solo l'OC può usarla per intero in una operazione. Se vi è un altro comandante lì presente, e questi viene attivato, può prendere alcune delle unità combattenti nell'esagono – mai più della metà degli SP – e muovere fuori dall'esagono effettuando operazioni. Non può portare con sé l'OC.

NOTA. In altre parole, se l'OC è con una Forza non potete usare un subordinato per effettuare operazioni con l'intera Forza a meno che non la dividiate.

B) Se vi è più di un comandante in attacco, il comandante che effettua le operazioni è quello che si considera come Lettera in Battaglia, a meno che non vi sia l'OC con quell'armata. Si usa sempre la sua Lettera se è presente, senza tener conto di quale comandante stia conducendo le operazioni. Il giocatore inattivo usa l'OC, se presente, o se non lo è, qualsiasi comandante a sua scelta.

NOTA: Questo sembra contraddire la regola immediatamente precedente, comunque questa regola tiene in considerazione le capacità del sistema di comando romano e la Coordinazione, 8.25.

C) L'OC è l'unico comandante che può usare i suoi Punti Politici per influenzare alcuni specifici eventi (5.5).

D) L'OC può usare uno dei suoi LAM (operazione) per muovere forze alleate senza comandante (6.13).

5.14 Se arriva un nuovo comandante dopo che sono stati pescati almeno due LAM di quel giocatore nel turno, ponete uno solo dei LAM del nuovo comandante nel Contenitore dei LAM per il turno in corso. Pertanto il nuovo comandante è limitato ad una Fase di Campagna senza considerare il suo Valore di Iniziativa.

5.2 Attivazione dei comandanti

5.21 Se Un comandante può effettuare operazioni nella Fase di Campagna solo quando viene attivato. Un comandante viene attivato quando si pesca il suo LAM dal Contenitore nella Fase di Iniziativa. Si può attivare un solo comandante in un dato momento.

5.22 Un comandante attivato può effettuare qualsiasi operazione indicata in 5.3 a lui possibile. Può continuare ad attivarsi ed a condurre operazioni fino a quando non ha Finito (5.25).

5.23 L'unico momento nel quale un comandante inattivo del giocatore attivo può essere "usato" è in battaglia, quando si può usare il Valore di Battaglia del comandante subordinato (8.31).

5.24 Una Forza si Ferma ogni volta che completa una operazione. Ogni volta che si Ferma, il suo comandante può aver Finito. *Nota: se un comandante viene ferito/ucciso in un'operazione, ha automaticamente Finito.*

5.25 Tiro di dado per la Continuazione. Alcune Fermate causano la Fine automatica delle operazioni; altre dipendono da un tiro di dado. In quest'ultimo caso si tira un dado e si confronta il risultato con il Valore di Campagna del comandante attivo:

≤ Se il risultato è inferiore o uguale al valore, il comandante continua ad essere attivo;

>Se il risultato è superiore, ha Finito per quella Fase di Campagna.

ESEMPIO DI CONTINUAZIONE. Il Console Dentatus muove una Forza romana dall'esagono "A" al "B", quest'ultimo contiene una Forza nemica sotto Pirro. Anche se Dentatus desidera attaccare, cessa il movimento quando raggiunge "B" e questo impone il tiro di dado considerando il suo Valore di Campagna, per vedere se può effettuare ulteriori operazioni. Il romano tira un 8, che è superiore al Valore di Campagna di Dentatus, quindi questi Finisce e non può attaccare Pirro!

5.26 Un comandante il cui LAM è stato pescato può passare, ovvero non fare nulla per quella fase. Il suo LAM però non torna nel contenitore ed egli perde la sua opportunità di fare campagna.

NOTA: questo accade spesso con comandanti subordinati raggruppati nello stesso esagono con l'OC.

5.3 Operazioni dei Comandanti

Un comandante può effettuare una o più delle Operazioni seguenti nel corso di una singola Fase di Campagna, sottostando alla possibilità di Finire. Le descrizioni di ogni operazione sono indicate nel paragrafo solo come introduzione. Si può usare l'elenco per determinare se si ha una Continuazione Automatica alla fine della operazione, o se si Finisce Automaticamente, o se si deve tirare il dado (5.25).

- A. Movimento del Comandante.** Il comandante può muovere da solo per qualsiasi distanza. Se, quando si ferma, non si trova raggruppato con unità combattenti amiche, la sua Fase di Campagna finisce. Altrimenti.
FINE: Continuazione Automatica se è la prima operazione di quella Fase di Campagna, altrimenti si tira il dado per Finire (5.25).
- B. Movimento di una Forza.** Un comandante può muovere una Forza di una qualsiasi distanza. Le Forze subiscono l'Attrito ogni volta che di Fermano nel movimento. Un attacco di Sbaragliamento (6.6) nel corso del movimento non causa la Fermata, a meno che il giocatore che muove non desideri fermarsi.
FINE: tiro di dado (5.25). *Eccezione: una Forza che viene Intercettata (6.5) da una forza nemica si Ferma. Ha automaticamente Finito se viene sconfitta. Se vittoriosa, la Continuazione/Fine viene determinata da un tiro di dado (5.25).*
- C. Movimento Alleato.** Come (B), eccetto che se la forza alleata non ha comandante (nello scenario) può essere usata solo dall'OC (vedere 6.13).
FINE: tiro di dado (5.25).
- D. Attacco.** Un comandante in un esagono occupato dal nemico attacca quella Forza nemica. Uno Sbaragliamento (6.6) non si considera attacco per questo fine, fa parte dell'Operazione di Movimento.
FINE: Vittoria = tiro di dado (5.25). Sconfitta o Pareggio = Fine automatica.
- E. Effettuare Operazioni di Assedio.** Un comandante può effettuare operazioni di Assedio – tiro di dado per Assalto o il Negoziato – con tutte le forze amiche nell'esagono assediato. Il porre una città Sotto Assedio è una Operazione di Assedio (9.21).
FINE: Fine Automatica.
- F. Resa Involontaria.** Un comandante può tentare di convincere alla Resa una città (9.52).
FINE: tiro di dado (5.25). Modificatelo di +2 se la città si arrende e di -2 se non si arrende.
- G. Reclutamento.** Questa operazione è possibile solo all'OC. Vedere 8.64, nonché le varie regole sul reclutamento in 10.0 per i dettagli. Notate che la variazione dei livelli di Superiorità Navale o la costruzione/mantenimento di flotte non è un'operazione, in quanto avviene fuori della Fase di Campagna. E' consentita una sola Operazione di Reclutamento per Fase di Campagna.
FINE: tiro di dado (5.25).
- H. Usare la Diplomazia.** Questa operazione è appannaggio solo dell'OC. Si possono usare i Punti Diplomatici per mandare Ambasciatori che, a loro volta, possono essere usati per influenzare i livelli di alleanza (12.3).
FINE: tiro di dado (5.25).
- I. Riformare le unità Disperse.** Questa operazione consente al giocatore di raggruppare le unità che sono state Disperse quando hanno tentato di sbarcare dalle galee (7.28).
FINE: tiro di dado (5.25).
- J. Permesso Senatoriale.** Si applica solo ai comandanti romani che devono avere il permesso dal Senato per lasciare la loro provincia di assegnazione o per entrare a Roma (RRR 5.4).
FINE: Concesso = Continuazione Automatica. Negato = tiro di dado (5.25).

5.4 Più Comandanti

- 5.41** Se più di un comandante è raggruppato con una Forza, solo quello attivato usa i suoi valori e controlla la Forza, entro i limiti di 5.3. Altri comandanti muovono con quell'armata senza penalità, ed i comandanti non attivi possono usare il proprio Valore di Battaglia Subordinato per influenzare il combattimento, come per 5.42.
- 5.42** I comandanti non attivi con Valore di Battaglia Subordinato, che sono in una Forza, possono usare detto valore per modificare il tiro di dado in battaglia. Il massimo uso del valore è un totale di 2 per giocatore, senza tener conto da chi arrivano. I comandanti subordinati non possono usare i loro Punti Politici (5.5) per variare il tiro di dado dei Risultati Improbabili.
- 5.43** Se un giocatore desidera Intercettare con una Forza non attiva (6.5) e vi è più di un comandante in quel gruppo, si può usare il valore di qualsiasi comandante si desidera, con l'eccezione di 5.13.

5.44 DUE CONSOLI PRESENTI. Quale predilezione dei romani di alternare il comando (giornalmente) tra consoli, se entrambi i consoli sono presenti con la stessa forza – o nella stessa battaglia – si tira il dado per ogni console. Si usa la Lettera di Battaglia del console che ottiene il risultato maggiore, senza tener conto di chi sia attivo. In caso di parità sceglie il giocatore.

5.5 Diplomazia

5.51 Ogni comandante ha un certo numero di Punti Diplomatici, che può usare nel suo turno per influenzare vari eventi. Se ha valore zero (o non ha indicato alcun valore), non può usare questa regola.

5.52 Il Valore Diplomatico è un certo numero di punti, utilizzabili per turno. Non vi è limite a quanti Punti Diplomatici disponibili si possono usare in uno stesso momento, ma il valore è il numero totale di punti che si possono usare in un dato turno. Usate il segnalino dei Punti Diplomatici [*Guile Point*] per registrare quanti punti sono stati usati.

5.53 I Punti Diplomatici si possono usare per influenzare molti eventi (vedere la relativa Tabella), le regole sono spiegate in un altro capitolo.

5.54 Quando entrambi i giocatori intendono usare i Punti Diplomatici (ad esempio Assedi) i punti sono assegnati segretamente e rivelati simultaneamente.

6.0 MOVIMENTO

NOTA: Le regole sul movimento sono più lunghe e più dettagliate rispetto a molti giochi, principalmente a causa del meccanismo del movimento continuato e del fatto che non vi sono Punti Movimento, di per sé; il sistema di movimento si basa sull'Attrito, non sulla capacità di movimento.

6.11 Le unità combattenti non possono muovere a meno che non siano raggruppate con un comandante o attivate con una Operazione di Movimento Alleata (6.13).

6.12 I comandanti possono muovere senza essere raggruppati con un'unità combattente, ma se terminano tale movimento senza essere raggruppati, hanno Automaticamente Finito per quella Fase di Campagna. Se il comandante che muove da solo è la prima operazione effettuata da quel comandante in quella fase, e termina il movimento raggruppato con unità combattenti, può automaticamente continuare la sua Fase di Campagna senza un tiro di dado dopo che si è Fermato. Se è un'operazione seguente, si deve tirare per la Continuazione (5.25)

NOTA: Questo consente ai giocatori di "riassegnare" i comandanti all'inizio della loro attivazione, fintanto che possono realmente raggiungere la loro destinazione con il movimento (non potete usare questa regola per far uscire un comandante da una città sotto assedio).

6.13 Operazione di Movimento Alleato. Gli OC – e solo gli OC – possono muovere qualsiasi forza di truppe alleate non comandate come Operazione di Movimento Alleato. Tali unità possono effettuare solo un'Operazione di Movimento, null'altro. Inoltre, una tale operazione è l'unica che si effettua con quel LAM. Gli alleati che muovono usano il Valore di Campagna dell'OC se di Fermato e desiderano continuare. L'OC non deve essere raggruppato – né entro una specifica distanza da – con la Forza alleata. Questo è semplicemente un meccanismo del gioco.

Movimento Continuato

6.21 Non vi sono capacità di movimento nel gioco. Una Forza può continuare a muovere quanto il giocatore desidera. Una volta che però un gruppo di unità di Ferma (5.25 e 6.22) – per qualsiasi motivo – quella Forza deve immediatamente controllare l'Attrito (6.4) e poi se il comandante ha Finito (5.25).

6.22 Fermarsi. Una Forza (o comandante) si Ferma quando fa, o tenta di fare, qualcosa che non sia muovere. Lo Sbaragliamento è considerato far parte del movimento (6.6). Inoltre, quando una Forza entra in una città (6.37) con una Operazione di Movimento, si Ferma. Può continuare a muovere secondo 6.23.

6.23 Ogni volta che una Forza si Ferma il giocatore deve:

- Tirare per il possibile Attrito (6.4), e poi
- Controllare la Tabella delle Operazioni per vedere se si Ferma con Fine Automatica o se deve tirare il dado (5.25).

6.24 Lasciare le unità. Una Forza che muove può lasciare alcune delle sue unità (SP) e continuare a muovere, dopo che il giocatore ha controllato per l'Attrito di quelle unità lasciate. Questo però non è Fermarsi per le unità che desiderano continuare a muovere, a meno che quella Forza abbia mosso in una città (6.37).

6.25 Raccogliere le unità. Un comandante può Fermarsi per raccogliere altre unità – aggiungendole alla propria Forza. Questa è una Fermata nel movimento, impone un tiro di dado per Finire (5.25).

6.3 Terreno

Principio generale. Non vi sono costi di entrata in un dato esagono. Invece di dipendere dai punti movimento, le forze che muovono accumulano Punti Attrito (6.4).

6.31 Vi sono quattro tipi diversi di esagoni di terra:

APERTO. Nessun effetto tranne che l'entrare in tale esagono senza usare una strada dà maggior Attrito (6.41)

ROTTO. Come il terreno aperto. Inoltre, diminuisce l'efficacia della cavalleria in battaglia.

MONTAGNA e PALUDE. Alto costo di Attrito, annulla l'uso della cavalleria e degli elefanti.

6.32 Lati d'esagono intransitabili. Vi sono molti lati d'esagono intransitabili sulla mappa. Questi rappresentano terreno così difficile (solitamente montagne, ma non sempre) che il movimento in esso era impossibile dal punto di vista militare, per l'epoca. Nessuna unità può attraversare un tale lato d'esagono, né si possono mai tracciare linee di comunicazione né alcun percorso attraverso di essi. Bloccano tutto. Lo stesso vale per le unità di terra ed i lati d'esagono completamente di mare o lago, sebbene le unità possano muovere per mare usando le regole navali (7.2).

6.33 Livelli di Strade. La rete stradale sulla mappa non accelera il movimento, lo rende semplicemente più facile – e meno “corrosivo” – per grossi gruppi di truppe. La notevole rete stradale romana fu costruita in un lungo periodo di tempo. Alcune strade non esistono in uno scenario mentre esistono in altri. Per questo fine abbiamo indicato le strade disponibili in ogni scenario con diversi simboli / colori, assegnando un Livello di Esistenza come segue.

Livello A = disponibili in scenari che iniziano dopo il 310 a.C.

Livello B = disponibili negli scenari della Prima e Seconda Guerra Punica solamente

Livello C = Si usano per periodi successivi, in altri giochi della serie. Non si usano nel primo titolo della serie.

6.34 Effetti delle strade. Le strade hanno i seguenti effetti, solo se le unità muovono direttamente da un esagono di strada ad un altro di strada connessa. Pertanto, sulla mappa dell'Italia, il movimento da 3514 a 3615 usa la strada, da 3514 a 3515 no.

- Quando si muove esclusivamente su strada entro una provincia, il costo di Attrito è solo 1 AP.
- La strada annulla il costo di attrito per l'attraversamento dei fiumi. Si applica solo alle strade che esistono nello scenario e che attraversano il lato d'esagono di fiume.
- La strada diminuisce la variazione al tiro di dado per l'Intercettazione nel muovere attraverso Palude, Montagna e Fiume, vedere 6.54.

6.35 Controllo e Fiumi. Sebbene non vi siano zone di controllo come in altri giochi, le armate di una certa dimensione e composizione possono “controllare” la parte dei fiume in cui sono. Le seguenti forze sono in grado di Controllare i Fiumi:

- Qualsiasi Forza che contiene almeno 4 SP di cavalleria
- Qualsiasi Forza di 20 SP o più di qualsiasi tipo

Una tale Forza controlla l'esagono dove si trova e tutti quelli adiacenti ad esso che siano nella stessa riva del fiume dove si trova l'esagono. Il controllo non si estende attraverso alcun lato d'esagono di fiume né di terreno intransitabile.

Se una Forza nemica attraversa il fiume ed entra in un esagono controllato non occupato da una Forza amica, quest'ultima può immediatamente muovere nell'esagono dov'è entrata ed usare immediatamente l'Intercettazione nello Stesso Esagono (6.54) se lo desidera. La Forza amica non controlla per l'Attrito. Se la Forza nemica entra nell'esagono occupato dalla Forza amica, quest'ultima può tentare l'Intercettazione nello Stesso Esagono immediatamente (non deve attendere che la Forza nemica muova attraverso l'esagono).

6.36 Città non esistenti. La mappa è costellata di città (cittadine per la maggior parte), che sono Piccole, Medie o Grandi in termini di loro Forza Intrinseca di Difesa – IDS (9.1). Sfortunatamente, alcune città esistono in uno scenario ma non esistono – o sono di dimensione diversa – in altri. Abbiamo quindi fornito la Tabella delle Informazioni sulle Province (PIC), una per scenario, quale aiuto. La PIC indica anche se una città non esiste nello scenario, nel qual caso la si ignora. Tra le pedine vi sono molti segnalini con il tipo di terreno che si usa per coprire le città non esistenti.

6.37 Dentro o Fuori le Città. Gli esagoni con città sono insoliti in quanto una Forza può trovarsi nell'esagono ma non dentro la città. Il muovere da fuori a dentro la città fa parte di una Operazione di Movimento, ed entrare in una città è Fermarsi (6.22). Una Forza può liberamente entrare solo in una città amica controllata. Se una città è controllata dal nemico o neutrale (11.2), un'armata amica *non* può entrarvi sebbene possa entrare nell'esagono. Per indicare che una Forza è dentro una città, ponetela sotto uno dei segnalini di Controllo del giocatore. In alternativa, si possono riporre le unità nella Tabella di Occupazione delle Città [City Occupation Chart]. Se è Grande o Media, ponete le unità nella casella appropriata. Se è Piccola, ponete le unità in una casella numerata e ponete il segnalino di controllo corrispondente al numero sull'esagono.

NOTA: regole più accurate si trovano nel capitolo degli assedi. La cosa importante da ricordare è che potete sempre tentare di muovere attraverso un esagono occupato dal nemico, mentre l'entrare in una città controllata dal nemico impone un Assedio, Resa, Negoziato, ecc.

6.38 Stretti (mappa dell'Italia). I giocatori possono usare i seguenti stretti per attraversare l'acqua, ma solo se hanno la Superiorità Navale in quel Stretto, vedere 7.1.

- **Stretto di Messina (Fretum Siculi).** Un giocatore può muovere attraverso lo Stretto di Messina da Rhegium a Messina, o viceversa (esagoni 6015-5915) a meno che l'esagono da cui si muove la Forza sia occupato dal nemico. In quel caso, non si può attraversare. *Potete* attraversare se l'esagono di arrivo è occupato (vedere 7.26). L'attraversamento dello stretto impone di Fermarsi quando si arriva dall'altra parte – e si deve tirare il dado (5.25) per procedere oltre.
- **Stretti di Sardegna / Corsica (Fretum Gallicum).** Usate il livello di NS del Mare Tyrrhenium per l'attraversamento, usando le stesse premesse di cui sopra.

6.4 Attrito di Movimento

L'attrito è l'erosione graduale della forza che un'armata subisce per il movimento esteso, il movimento attraverso terreno difficile, il movimento attraverso aree dove era difficile procurarsi cibo e rifornimenti, e/o una combinazione di questi fattori. L'Attrito è essenzialmente ciò che impedisce ad un giocatore di muovere ovunque in un singolo turno. Più grande la Forza, e più lontano muove, più probabile è che subisca perdite.

Ogni volta che un'armata si Ferma – e prima che possa fare altro – controlla per l'Attrito.

6.41 Punti Attrito (AP). Quando una Forza muove, accumula Punti Attrito (AP) mentre muove entro o in ogni Provincia. Il numero accanto al nome della Provincia indica il suo Valore di Attrito quando si ha qualsiasi movimento non su strada in essa. Ad esempio la Lucania [3] significa che costa ad un'armata 3 AP muovere entro di essa in qualsiasi esagono che non sia su strada. Vi sono diverse "modifiche" ed aggiunte a questo costo.

STRADE: Se tutto il movimento entro una Provincia avviene solo su ed attraverso strada, il costo di Attrito è 1 AP.

PROVINCE AMICHE: Il romano dimezza (non considerando le frazioni) il costo di movimento entro qualsiasi provincia da lui controllata (11.12) nell'Italia Romana. Il Sannito ha gli stessi benefici nelle province da lui controllate nello scenario della Guerra Sannita.

MONTAGNE: Ogni esagono di montagna dove si entra dà 6 AP, oltre al costo della Provincia.

PALUDI: Ogni esagono di palude dove si entra dà 3 AP, oltre al costo della Provincia.

FIUMI: Ogni fiume attraversato dove non vi è strada dà 1 AP.

PROVINCE DEVASTATE: Se una Provincia è Devastata (6.7), raddoppiate il costo di quella Provincia – il che significa che il movimento su strada dà 2 AP.

I giocatori registrano gli AP accumulati da una Forza che muove usando la Tabella dei Punti Attrito che si trova sulla Tabella dell'Armata [*Army Display*].

ESEMPIO #1: Armata romana in 1317, Cartaginesi che si avvicinano da ovest. L'armata romana controlla il fiume in 1218, ma NON 1417 o 1418, in quanto questi esagoni sono separati da 1317 da un fiume. Se l'armata cartaginese muove in 1218, l'armata romana può muovere immediatamente in 1218 ed intercettare automaticamente i cartaginesi.

ESEMPIO #2: armata romana in 3414, Cartaginesi che si avvicinano da nord. L'unico esagono – che sia quello dove si trova – che la forza romana controlla sul fiume è 3514. Non controlla 3313 (separato dal fiume) né 3314 (il fiume attraversato non fa parte di quello controllato).

6.42 Totale di SP modificato. Per controllare l'Attrito, il giocatore prima somma il numero di SP della Forza in questione, poi ne varia il totale come segue:

CAVALLERIA: raddoppiate gli SP per l'accumulo di attrito. Pertanto 10 SP di cavalleria si considerano come 20 SP nel determinare la Forza ai fini dell'attrito.

6.43 Punti di Perdita per Attrito. Dopo aver determinato il totale modificato dei suoi SP, il giocatore consulta la Tabella dell'Attrito e confronta il totale di AP accumulati dall'armata prima di fermarsi, variato come per 6.44. Il risultato è il numero di Punti Perdita per Attrito, variato come segue.

MONTAGNE: se, in qualsiasi punto del movimento, l'armata è entrata in più di due esagoni consecutivi di montagna, ci si sposta di una fila "in giù".

STATO DOPO LA BATTAGLIA (8.54): una Forza assume lo stato della sue peggiori unità. Se la Forza viene Disorganizzata, ci si sposta di una fila "in giù", se Inutile die due file "in giù".

FORZE NUMEROSE: per ogni 50 SP, o frazione, oltre 250, il giocatore si sposta di una colonna "in giù".

SBARAGLIAMENTO: se vi è stato Sbaragliamento (6.6) nel corso del movimento, ci si sposta di una fila "in giù".

Il massimo spostamento di fila ammissibile è di 4.

6.44 Variazione dei Punti di Perdita per Attrito in Città. Se la Forza si è Fermata *dentro* una città (non solo nell'esagono), *sottraete* la IDS di quella città dal totale di AP accumulati. Pertanto una Forza che si ferma in una città piccola sottrae 1 dagli AP subiti nel movimento

ESEMPIO DI ATTRITO: Una Forza sotto Annibale che si compone di 55 SP di fanteria, 9 di cavalleria e 2 di elefanti, muove da Pisae (2315) nel Nord Etruria a 3514, appena a Nord di Roma, evitando una grossa formazione romana in 2916 (che non ha tentato l'intercettazione). La forza ha accumulato 5 AP nel corso del movimento: 2 per il movimento non su strada nel Nord Etruria (notate che Annibale ha evitato la penalità del fiume usando la strada in 2416) e 3 per il movimento non su strada nel Sud Etruria. Annibale ha evitato le penalità del fiume usando la strada da Saturnia a Roma. La Forza ha un totale di 75 SP per l'attrito ($55 + 18 [9 \times 2] = 75$), il che significa che subisce 2 Punti Perdita per Attrito. Il giocatore rimuove 2 SP di fanteria.

ESEMPIO DI ATTRITO PER INERZIA: Un gruppo di 75 SP non ha mosso affatto nella provincia della Liguria Taurini per tutto l'anno. Il possessore usa il Valore della Provincia (2) per gli AP accumulati e lo confronta sulla Tabella dell'Attrito. Se nell'esagono A (un esagono di montagna raddoppia il valore della provincia) la forza subisce 2 Perdite per Attrito. Se nell'esagono B, ne subisce una. Se in C, non ne subisce alcuna (la IDS della città diminuisce di 1 gli AP accumulati).

6.45 Se una Forza di Ferma semplicemente per controllare l'attrito – invece che fare altre operazioni – è ancora considerata una Fermata, ed impone un tiro di dado per la Continuazione (5.25).

6.46 Attrito per Inerzia. Le Forze che non muovono al di fuori di una provincia per l'intero anno sono soggette ad un possibile Attrito per la difficoltà di rifornire grossi gruppi di uomini che si fermano per un periodo di tempo lungo in una stessa località. Pertanto, una tale Forza – che non stia assediando (9.3) – deve controllare l'Attrito di Inerzia nella relativa fase. Per farlo, il giocatore usa il Valore della Provincia (raddoppiato se Devastata) come AP totali, modificati come segue:

MONTAGNE: se, nel momento di controllo dell'Attrito, l'armata è in un esagono di montagna, raddoppiate i costi della Provincia.

DENTRO UNA CITTA': se, nel momento di controllo dell'Attrito, la Forza è dentro una città, sottraete la IDS.

Ed i seguenti spostamenti di fila.

STATO DOPO LA BATTAGLIA (8.54): una Forza assume lo stato della sue peggiore unità. Se la Forza viene Disorganizzata, ci si sposta di una fila "in giù", se Inutile die due file "in giù".

FORZE NUMEROSE: per ogni 50 SP, o frazione, oltre 250, il giocatore si sposta di una colonna "in giù".

SBARAGLIAMENTO: se vi è stato Sbaragliamento (6.6) nel corso del movimento, ci si sposta di una fila "in giù".

6.47 Effetti dell'Attrito. I Punti Perdita per Attrito (ALP) si usano per ridurre la forza dell'armata, usando i rapporti sotto indicati. La scelta del tipo di unità ridotta sta al giocatore, con le seguenti limitazioni:

- Ogni ALP impone la rimozione di 1 SP di qualsiasi tipo
- Ogni settimo ALP impone la rimozione di un SP di cavalleria.
- Un giocatore può usare 2 ALP per eliminare 1 SP di elefanti se ha accumulato più di 11 ALP. Pertanto un giocatore che ha accumulato 12 ALP può eliminare 1 elefante, 1 cavalleria e 9 fanterie.

6.48 Dopo che una forza controlla per l'Attrito di movimento, il suo livello di AP torna a zero. Gli AP non si conservano.

6.5 Intercettazione

Nel gioco non vi sono zone di controllo, in quanto la dimensione degli esagoni ed i metodi della guerra antica impongono al gioco una tecnica diversa. Il gioco ha invece un meccanismo di Intercettazione che è la capacità di una Forza non attivata e guidata da un comandante di fermare una forza nemica che sta muovendo nelle vicinanze. Assieme alla Evasione (8.22) ed alla Coordinazione (8.25), è l'unico momento nel quale una Forza non attiva può muovere, e la sua capacità di farlo dipende dalla sua posizione, locazione, e Valore di Campagna del suo comandante. Notate che una Forza può muovere attraverso un esagono occupato dal nemico in qualsiasi momento, e se la Forza ferma non sceglie di intercettare, l'altra continua semplicemente a muovere.

6.51 Una Forza deve avere un comandante per tentare l'Intercettazione. Un comandante non è obbligato ad intercettare con tutti gli SP a sua disposizione.

6.52 Raggio di Intercettazione. Una Forza non attiva che non si trova dentro una città ha un Raggio di Intercettazione di **3** esagoni, escluso l'esagono dove si trova. Se la Forza è dentro una città, il suo Raggio di Intercettazione è di **4** esagoni, escluso quello della città (che è ancora soggetto all'intercettazione). Il raggio si estende all'esagono dove l'unità sta muovendo. Il Raggio di Intercettazione non può passare attraverso alcun esagono o lato d'esagono nel quale l'armata non può muovere, né attraverso un esagono occupato dal nemico (sebbene possa essere tracciato in un tale esagono). Una Forza non in fase non può intercettare una Forza che muove nell'esagono della Forza non in fase e che si ferma lì; può tentare l'Intercettazione nello Stesso Esagono solo contro una Forza che muove attraverso o fuori dal suo esagono (eccezione: 6.35 Controllo del Fiume).

INTERCETTAZIONE AUTOMATICA: se una Forza attivata tenta di muovere attraverso un esagono nel quale vi è una Forza nemica entro una città, qualsiasi tentativo di Intercettazione di quest'ultima ha automaticamente successo.

6.53 Una Forza può tentare di intercettare una Forza nemica che sta muovendo solo una volta per Operazione di Movimento a meno che l'armata nemica che sta muovendo esca dal raggio di intercettazione dell'armata a mica e vi rientri in seguito sempre nella stessa Operazione di Movimento. In questo caso si può tentare una seconda Intercettazione.

6.54 Procedura di Intercettazione. Per determinare se un tentativo di Intercettazione ha successo, si tira un dado e si confronta il risultato con il Valore di Campagna del comandante della forza intercettante. Modificate il risultato come segue:

DISTANZA. Aggiungere +1 per ogni esagono di distanza. Pertanto un giocatore aggiunge +2 se il tentativo di intercettazione è a due esagoni di distanza.

STESSO ESAGONO. Non vi è alcun modificatore per la distanza se si tenta l'intercettazione di una Forza nemica che tenta di muovere attraverso lo stesso esagono occupato dal potenziale intercettore (eccezione: Controllo del Fiume, 6.35).

FIUMI. Aggiungere +1 se la Forza intercettante dovrebbe attraversare un fiume (strada o no strada) per raggiungere l'armata nemica in movimento.

La figura a pag. 11 del testo inglese. Sono indicati i modificatori per l'Intercettazione per ogni esagono (prendendo in considerazione la distanza ed il terreno). Pirro deve ottenere un tiro di dado ≤ 6 per intercettare.

PALUDI. Aggiungere +2 per ogni esagono di Palude che la Forza intercettante dovrebbe attraversare o dove dovrebbe entrare (incluso quello dove si trova) per intercettare il nemico – a meno che la Forza intercettante usi una strada per muovere attraverso quell'esagono. Un tale movimento stradale deve avvenire da esagoni di strada connessi.

MONTAGNE. Aggiungere +3 per ogni esagono di Montagna che la Forza intercettante dovrebbe attraversare o dove dovrebbe entrare (incluso quello dove si trova) per intercettare il nemico – a meno che la Forza intercettante usi una strada per muovere attraverso quell'esagono. Un tale movimento stradale deve avvenire da esagoni di strada connessi.

DISPERSO. Aggiungere +2 se la Forza intercettante è Dispersa (8.54).

6.55 Tiro di dado per l'Intercettazione. Avendo applicato le variazioni di cui sopra, se il risultato modificato è superiore al Valore di Campagna del comandante, il tentativo fallisce ed il nemico continua a muovere. *Non* si considera essersi fermato per l'attrito. La Forza intercettante rimane lì, non si è mossa. Se il risultato modificato è pari o inferiore al Valore di Campagna del comandante l'intercettazione ha successo. Allora:

FASE 1: l'armata attiva, nemica, si ferma e controlla l'Attrito

FASE 2: la Forza intercettante viene mossa nell'esagono nemico, si ferma e controlla per l'Attrito (vedere però 6.56).

FASE 3. Si combatte immediatamente una battaglia, con l'intercettante come attaccante. Senza tener conto del risultato, le due armate si sono Fermate dopo la battaglia, il comandante intercettante ha automaticamente Finito. Se chi muove ha Vinto (8.5), si determina la continuazione del movimento con il tiro di dado (5.25), altrimenti il comandante ha Finito.

INTERCETTAZIONI FALLITE. Se una Forza tenta l'Intercettazione e fallisce, ponete un segnalino di Intercettazione Fallita [*Failed Interception*] su di essa. Se essa viene attaccata nella stessa Fase di Campagna, l'attaccante aggiunge +2 al tiro di dado in Battaglia. Rimuovete il segnalino alla fine della Fase.

NOTA: l'Intercettazione si applica solo alla forza che muove. Altre forze che non si muovono e che appartengono al giocatore intercettato usano la regola 8.26 se vogliono essere coinvolte.

6.56 Intercettare una Intercettazione. Un'armata che ha successo nell'intercettazione e che quindi muove nell'esagono bersaglio, può a sua volta essere intercettata da una Forza nemica non attiva diversa, usando le regole di cui sopra. Pertanto, potete avere una situazione nella quale l'armata X sta muovendo, tentando di passare vicino all'armata A. L'Armata A tenta di intercettare e ci riesce, ma nel muovere passa entro il Raggio di Intercettazione dell'armata nemica Z, la quale può tentare l'intercettazione dell'armata A prima che questa raggiunga la X. Se ha successo, Z attacca A, dopodiché X continua a muovere come se nulla fosse accaduto. Se Z non ha successo, A muove per intercettare X ed attaccarla.

6.57 Doppio Aggiramento. Nella situazione di cui sopra (6.56), se l'esagono di intercettazione di Z si trova entro il raggio di X, X potrebbe attendere fino a che non entra in quell'esagono per intercettare ed attaccare A e poi tirare per la sua intercettazione! In questo caso, X e Z sono considerati attaccanti...A sarebbe in una brutta situazione. Questo è un Doppio Aggiramento, per il quale l'attaccante ottiene un +4 al tiro di dado per la Battaglia oltre alle altre modifiche eventuali.

NOTA. Queste due regole 6.56 – 6.57 sembrano un po' confuse, ma il caso non si presenta spesso ed è molto più semplice con le pedine sulla mappa che spiegato qui nel regolamento.

ESEMPIO (vd. Illustrazione a pag. 12 del testo in inglese). Armate romane in Praenesta (3713) e Amiternum (3510). Un'armata epirota occupa Alba Fucens (3711). Il romano muove le legioni di Amiternum lungo la strada verso Roma. Quando raggiunge 3613 l'epirota annuncia che tenta l'intercettazione con la sua armata. Ha successo, ma quando muove in 3712 verso 3613, il romano annuncia che le legioni in Praenesta intercettano. Non solo ha successo – in 3712 – ma ora le legioni di Amiternum in 3613 controllano anch'esse per l'intercettazione in 3712, hanno successo ... ed hanno ottenuto un Doppio Aggiramento degli epirota.

6.58 Imboscata, o "Trabocchetto Punico". Un giocatore *non* romano può tentare di fare Imboscata contro una Forza che muove, entro una Intercettazione. Per farla, l'intercettante deve iniziare:

- In esagono di terreno Rotto, Palude o Montagna
- Non dentro una città
- Non può attraversare un fiume per intercettare, e
- Deve tentare l'intercettazione da un esagono adiacente o dallo stesso

L'unità bersaglio *non* deve essere.

- Dentro una città
- In esagono di Montagna o Palude

Per fare Imboscata contro una forza nemica, il giocatore che intercetta segue 6.54, con le seguenti modifiche al tiro di dado.

- +3 per il tentativo di Imboscata
- Modifica pari alla differenza tra le lettere di Battaglia tra i comandanti. Considerate "A" come 1 ed E come 5. Quindi un A che tenta di fare Imboscata contro un E sottrae 4.

EFFETTI DELL'IMBOSCATA. Se l'Imboscata ha successo, quando si risolve il combattimento, si ha un **+5** al tiro di dado di chi ha fatto imboscata.

NOTA. Perché i romani non possono fare Imboscata? Queste cose erano fatte solo dai "barbari", cioè i Sanniti, che li imboscarono effettivamente alle Forche Caudine all'inizio della seconda guerra sannita. Annibale la portò ad una forma d'arte. I romani dell'era repubblicana consideravano "cattiva" forma fare qualsiasi cosa che non fosse essere diretti e chiari nell'uccidere il nemico.

6.6 Sbaragliamento

Lo Sbaragliamento è una situazione nella quale un'armata che sta muovendo incontra una Forza nemica molto più piccola che neutralizza nel muovere inesorabilmente in avanti.

6.61 Una Forza che muove può Sbaragliare una Forza nemica se ha un rapporto di SP di 9-1 o migliore (8.31) e più SP di cavalleria del nemico.

6.62 Le unità dentro una città, o in esagono di Montagna o Palude, non possono essere sbaragliate, né una Forza può attraversare un fiume per entrare direttamente un esagono da sbaragliare. Le unità che usano il movimento navale non possono sbaragliare nell'esagono di sbarco. In tutte queste circostanze, si applicano le normali regole del combattimento / assedio.

6.63 Se si ha una situazione di Sbaragliamento, la Forza che muove elimina semplicemente l'intera Forza nemica comandanti inclusi. I comandanti che sbaragliano non devono controllare per le perdite ma, nel determinare l'Attrito (in seguito), spostatevi di una colonna in giù per lo Sbaragliamento. La Forza che sbaraglia può continuare a muovere. Lo Sbaragliamento non è Fermarsi (sebbene il giocatore possa farlo) quindi non si controlla l'Attrito in quel momento.

6.7 Devastazione

6.71 Devastazione – la riduzione della capacità delle province di rifornire le truppe – si ha in due modi possibili:

- Tentativi specifici di Devastazione (6.72)
- Quale risultato di una Forza assediante che si "foraggia" (vive sul territorio) (9.33).

6.72 La Devastazione può essere condotta nella Fase di Devastazione, in qualsiasi provincia che.

- Ha un'armata di 25 SP o più
- Quell'armata non ha mosso fuori della provincia nel turno
- Non vi è alcuna armata nemica di 25 SP o più in quella provincia che sia fuori da una città

6.73 Procedura. Per Devastare una provincia il giocatore annota quanti SP ha e consulta la Tabella della Devastazione per determinare il Valore di Devastazione di questi SP. Tira poi un dado. Se il risultato è pari o inferiore al Valore di Devastazione, quella provincia è devastata.

6.74 Effetti. La Devastazione raddoppia il Valore di Attrito della provincia ed il suo costo su strada. Non influenza i costi di Attrito per gli esagoni di Montagna e Palude.

6.75 Recupero. La Devastazione non è permanente; le province possono recuperare. Nella Fase di Recupero dalla Devastazione (F/1), un giocatore (non importa chi) tira un dado per ogni provincia devastata. Il risultato viene modificato a seconda del numero totale (dei due giocatori) di SP che non sono dentro una città. Consultate la Tabella della Devastazione per determinare il Valore di Devastazione degli SP presenti

e tirate un dado, sottraendo dal risultato il Valore di Devastazione. Se il risultato finale è superiore al Valore di Attrito della provincia, questa recupera. Rimuovete il segnalino di Devastazione.

6.76 Per la Devastazione da Foraggiamento (9.33), il giocatore che desidera Foraggiarsi tira il dado come in 6.73, con gli stessi possibili risultati.

6.77 La Devastazione può avere effetti negativi sulla Diplomazia (vedere 12.31).

6.8 Raggruppamento

6.81 Non vi è alcun limite al numero di SP che possono stare in un dato esagono in un dato momento.

6.82 E' possibile che due Forze avversarie possano occupare lo stesso esagono e non essere l'una dentro una città. Questo è consentito.

7.0 IL SISTEMA DELLA SUPERIORITA' NAVALE

Queste regole si usano solo negli scenari che lo indicano.

NOTA. Questa regola si usa negli scenari nei quali le attività navali erano minime. Il sistema riproduce il maggior problema: l'incredibile pericolo di attraversare il Mediterraneo in navi poco adatte per questo fine.

7.11 I mari sono divisi in Zone Navali. All'inizio del gioco, ogni Zona Navale ha un Livello di Superiorità Navale (NS), che rappresenta la "superiorità" di una parte sull'altra in termini di presenza navale nell'area e capacità di pattugliamento della stessa.

NOTA. Sulla mappa dell'Italia, gli Stretti Siciliani sono una Zona Navale separata, quelli di Corsica – Sardegna no.

7.12 Segnalini NS. I livelli di Superiorità Navale sono rappresentati da un segnalino per ogni giocatore, posto in una data zona navale, indicante un numero da +4 (il meglio) a 0 (bilanciato) a -4 (non si vede una nave nemica). Il livello di NS rappresenta quanto una parte è meglio dell'altra, e si usa per migliorare i tiri di dado per il Trasporto Navale e l'Assedio nei Porti (9.43): +4 equivale a Supremazia Navale. Ponete segnalini NS in ogni Zona Navale per indicare il livello NS.

ESEMPIO. Segnalini NS Roma +3 e Cartagine -3 nel Mar Tirreno indicano la rispettiva e relativa presenza navale di ogni giocatore in quel mare. Notate che è possibile che i segnalini NS non siano "allineati", ad esempio un +3 ed un -1. Questo avviene in scenari, come quello di Pirro, dove vi sono altri fattori oltre a quelli dati solamente dai due protagonisti.

7.13 Effetti. Ogni volta che un giocatore desidera trasportare unità per mare (7.2) aggiunge (o sottrae) a/dal tiro di dado il suo livello NS per la Zona Navale "meno amica" nella quale deve muovere. Pertanto, un giocatore che inizia il Trasporto Navale in una zona con Livello NS +1, trasporta in una +2, e poi in una -1, sottrae uno dal tiro di dado per il trasporto (oltre ad altre modifiche, 7.24), perché la zona di Livello NS -1 è la "meno amica".

7.14 I Livelli di NS possono essere variati, rappresentando una riassegnazione delle navi (7.15), o la Costruzione di nuove flotte (RRR 7.11), entrambe le cose si trattano in modo astratto in questo meccanismo. La disponibilità di riassegnazione e costruzione sono indicate nello scenario.

7.15 Riassegnazione. Nella Fase di Costruzione / Riassegnazione della Superiorità Navale, un giocatore può aumentare il livello di qualsiasi Zona Navale di un numero di livelli NS a suo favore, rimuovendo lo stesso numero di livelli da un'altra zona. Il numero massimo di livelli NS che possono essere rimossi da una qualsiasi zona in un dato turno è 1. Quando si aumenta (o diminuisce) il livello NS in una Zona a vostro favore, diminuite (aumentate) il livello NS dell'avversario in *quella* zona dello stesso ammontare.

ESEMPIO. Il romano è +4 (Cartagine -4) sia nel Mar Tirreno che nel Mare Adriatico. Desidera incrementare la sua presenza nel Mare Africum, che è romano -1, Cartagine +1. Rimuove un livello sia dal Tirreno che dall'Adriatico, aumentando la presenza nell'Africum a romano 0/0.

7.16 Un giocatore può riassegnare e costruire i livelli di NS nella stessa fase. La Riassegnazione non ha effetto sul reclutamento delle legioni o delle truppe.

7.17 Alcuni risultati della Tabella del Trasporto Navale influenzano i livelli di NS, questi sono chiaramente indicati e rappresentano la perdita di galee, ecc. Comunque i livelli NS non possono andare oltre +4 / -4.

7.2 Trasporto Navale

7.21 I giocatori possono trasportare le unità combattenti di terra attraverso esagoni costieri e di mare aperto. Per farlo, il giocatore muove la Forza nel Porto e si Ferma. Se il comandante riesce a Continuare, o inizia entro il Porto, indica che desidera muovere per mare, indica il percorso di movimento attraverso gli esagoni di mare (7.24) e poi tira sulla Tabella del Trasporto Navale, applicando il risultato.

7.22 Tutto il Trasporto Navale deve iniziare da *dentro* una città che è anche porto. Tutte le unità trasportate possono sbarcare in un esagono di porto o, con molte limitazioni, in alcuni tipi di esagono, come indicato nella Tabella di Capacità dei Porti. Le unità possono Dispersersi (7.28). Vi sono tre tipi di porto: Principale, Secondario e Minore, gli ultimi due hanno limiti di sbarco ed imbarco (7.25).

NOTA. [Mappa dell'Italia]. Thurii (I-5509) E' un porto, anche se nell'entroterra. Molte fonti fanno riferimento a Thurii come porto – e tutte le mappe lo pongono dov'è. E' probabile che il fiume su cui sorge era navigabile per il commercio. Il trasporto navale che raggiunge 5508 o 5609 può considerarsi aver raggiunto Thurii.

NOTA. La capacità di fare sbarcare piccole forze in esagoni non di porto consente dei "raid", spesso usati in quest'epoca – con esiti variabili.

7.23 Non vi è limite a quanto lontano si può tentare di trasportare le unità in una Operazione di Trasporto Navale, ma il successo del movimento dipende dai risultati della Tabella del Trasporto Navale. Quest'ultima determina se tutte, alcune o nessuna delle unità trasportate arrivano sane e salve. Come imposto da 7.24, il giocatore che muove deve annotare il percorso di esagoni di mare che si compie. Usate i segnalini di Trasporto Navale per indicare quali unità sono "in mare" e dove sono.

7.24 Il tiro di dado per il Trasporto Navale può essere modificato come segue:

- Livello di NS (7.12)
- Per ogni 20 esagoni costieri attraversati, sottraete uno dal tiro di dado; gli ammontare inferiori a 20 esagoni non contano
- Per ogni 5 esagoni di mare aperto, o frazione, attraversati sottraete 1 dal tiro di dado, gli ammontare inferiori a 5 esagoni contano.

ESEMPIO. Il viaggio da Neapolis a Messina non dà DRM, in quanto è inferiore a 20 esagoni costieri. Da Caralis (Sardinia) a Drepanum si ha un DRM -2, in quanto si attraversano 7 esagoni di mare aperto (e pochi esagoni costieri che non danno DRM).

7.25 Capacità dei porti. Il numero di SP che possono volontariamente imbarcarsi / sbarcare in o fuori da un porto è limitato dalla dimensione dello stesso. Vedere la Tabella di Capacità dei Porti. Queste limitazioni non si applicano all'attraversamento degli stretti (6.38).

7.26 Procedura di Fermata. Le unità trasportate devono "fermarsi" – terminare il movimento – in un esagono costiero. Non sono obbligate a sbarcare in quel momento, ma non possono fermarsi in un esagono di mare aperto. Nel fermarsi, il giocatore deve tirare sulla Tabella del Trasporto Navale considerando la distanza percorsa, subendo le perdite, poi tirando per la continuazione, se lo si vuole. Se vi è un risultato di Dispersione (7.28) si applica immediatamente! I segnalini di Trasporto Navale non possono fermarsi in esagoni costieri che contengono unità di terra nemiche, né in esagoni costieri adiacenti ad una città / cittadina con guarnigione, a meno che le unità di terra trasportate non sbarchino.

7.27 Attacchi Anfibi. Quando una Forza sbarca si Ferma. Non si tira per l'Attrito (che viene considerato nel tiro del Trasporto Navale). Se l'esagono è occupato e la Forza attiva desidera attaccare, vi è un -3 al tiro di dado sulla Tabella dei Risultati della Battaglia (BRT). Se non attacca ma è., a sua volta, attaccata da forze nemiche in quel turno prima di lasciare l'esagono di sbarco, vi è un +3 al tiro di dado dell'attaccante sulla BRT.

7.28 Dispersione. Se il risultato del Trasporto è Dispersione, la Forza sbarca ma si pone un segnalino di Dispersione [*Scattered*] su di essa. Inoltre, tirate per la perdita per tutti i comandanti (8.6). Una Forza Dispersa è trattata come se fosse Inutile (8.55). Ci vuole un'intera Operazione di un comandante per rimuovere il segnalino di Dispersione, a quel punto la Forza torna normale.

7.29 Dispersione automatica a fine turno. Qualsiasi unità che si trova nel mezzo di un Trasporto Navale – non ha sbarcato – quando il turno finisce, è automaticamente Dispersa nell'esagono costiero che occupa. Se l'esagono costiero è occupato dal nemico, la flotta è considerata affondata ed i comandanti ed SP sono eliminati.

7.3 Attraversamento degli Stretti

7.31 Vi sono due stretti sulla mappa dell'Italia dove le unità di terra possono attraversare direttamente da un porto ad un altro senza usare il Trasporto Navale. Per farlo però le unità che attraversano devono controllare se le flotte nemiche nella zona, rappresentate dal livello NS, intercettano un tale movimento ed iniziano una battaglia navale (6.38). Qualsiasi attraversamento di stretto dove il giocatore che muove ha un livello di +3 o peggiore ha la possibilità che detto attraversamento venga contrastato. Con un +4 nello stretto (o zona) l'attraversamento è sicuro (e non si applica l'Attrito per Movimento).

7.32 Per vedere se l'attraversamento è contrastato, il giocatore che muove tira un dado e modifica il risultato con il livello NS, consultando poi la Tabella di Attraversamento degli Stretti.

ESEMPIO. Un giocatore che prova l'attraversamento con una Forza in uno stretto dove la sua NS è -1 viene contrastato con un risultato non modificato di 4 o meno, in quanto il -1 diminuisce il risultato a 3 o meno che è il numero necessario per il contrasto.

7.33 Se l'attraversamento è stato contrastato, il giocatore che muove controlla per vedere quanti suoi SP perde, a seconda del livello NS, seguendo le indicazioni della tabella.

ESEMPIO. Livello NS +2, il tiro di dado è 5. $5 - 2 = 3$, raddoppiato a 6. Quella forza ha perso 6 SP. Se il livello NS fosse -1, si dovrebbe incrociare la fila A della Tabella dei Risultati dell'Attrito con la dimensione della forza, perdendo il numero di SP indicati.

8.0 COMBATTIMENTO DI TERRA

NOTA. Il progetto basilare e la teoria storica che si applicano nel gioco è che le battaglie per periodo antico si vincevano con una combinazione di abilità di comando, superiorità di cavalleria e superiorità di posizione tattica. I romani aggiunsero a questa combinazione il maggiore addestramento e disciplina. Mentre la forza basata sul numero non era trascurabile, raramente era un fattore decisivo.

8.1 Unità combattenti e forza

8.11 Vi sono quattro diversi tipi di unità combattenti di terra (fanteria, cavalleria, elefanti e equipaggiamento da assedio), che riflettono i sistemi tattici basilari dell'epoca, ridotti ed omogeneizzati per il gioco. I diversi tipi sono indicati in 2.2.

8.12 Ogni Forza si compone di pedine che rappresentano la forza di ogni tipo di unità per ogni Contingente diverso.

ESEMPIO. Una tipica armata di Pirro poteva essere composta da:

20 SP (10,000) fanteria Epirota
 10 SP (5,000) fanteria Tarentina
 2 SP (1000) fanteria Italiana (Bruttium)
 4 SP (2000) fanteria Greca
 10 SP (3000) cavalleria di Élite Epirota
 4 SP (1200) cavalleria Greca
 2 SP (20) Elefanti

Questa Forza viene rappresentata da unità combattenti della forza appropriata per ognuno dei 7 Contingenti / tipi. Questo eterogeneo gruppo di pedine viene posto in una delle caselle delle armate, mentre il corrispondente segnalino di Armata ed il comandante Pirro rappresentano questa forza sulla mappa – a meno che non vi piaccia l'effetto "torre di Pisa" e vogliate piazzarli tutti sulla mappa.

NOTA. A chi piace un po' di incertezza: si gioca senza poter guardare quello che sta sotto la pedina del comandante (e nella sua casella fuori mappa).

8.13 Vi sono due tipi di legione: Romana (RL) ed Alleata (AL). Ogni RL solitamente (ma non sempre) operava assieme alla sua AL, per formare una Doppia Legione. Ogni RL ed AL ha la propria pedina cui sono assegnate le unità combattenti del tipo e forza appropriate. Nella maggior parte degli scenari ogni legione ha le seguenti forze massime:

RL: 9 SP di fanteria, 1 SP di cavalleria

RL: 9 SP di fanteria, 3 SP di cavalleria

Tutti gli altri tipi di unità combattenti (Alleati, Ausiliari - vedere RRR 10.28) sono considerati parte di quella Forza, ma separati dalla legione.

8.14 La forza corrente di ogni legione viene indicata ponendo unità combattenti romane della forza appropriata sotto la pedina di legione sulla mappa, oppure ponendo la pedina di legione e le unità combattenti sulla Tabella della Forza romana [*Force Display*] – lo raccomandiamo.

NOTA. Un'Armata Consolare di due doppie legioni, la "I" e la "X", pone le unità combattenti e i segnalini di legione I ed X (RL ed AL) nella Tabella della Forza, sulle corrispondenti caselle. Il segnalino di Armata Consolare viene posto con il comandante sulla mappa. Lo stesso principio si applica alle armate non romane ed alle loro tabella. Notate che la Tabella della Forza può essere usata anche per contenere segnalini che indicano l'incarico del comandante (Console sul Campo, Proconsole, Provincia di Assegnazione, Stato Dopo la Battaglia, ecc.)

8.15 Addestramento. Tutte le RL hanno due stati di Addestramento: Veterano e Recluta. La pedina di legione è stampata sul retro per indicare uno dei due stati, ed ogni scenario indica lo stato iniziale per ogni legione. I giocatori possono semplicemente girare una pedina quando cambia lo stato di addestramento, in bene o in male. Tutte le legioni reclutate nel corso del gioco iniziano come Reclute. Le AL sono sempre Reclute, non possono mai divenire Veterane.

8.16 Le legioni possono migliorare o peggiorare il loro stato di addestramento come segue:

- Se un'Armata romana ottiene una Vittoria Maggiore (8.5), si può migliorare l'addestramento di due RL di quell'armata, a sua scelta.
- Se un'Armata romana ottiene una Vittoria, ma non Maggiore, si può migliorare l'addestramento di una RL di quell'armata.
- Se un'Armata romana subisce una Sconfitta Maggiore (cioè il nemico ottiene una Vittoria Maggiore), tutte le RL dell'armata che sono state ridotte a 5 SP o meno di fanteria tornano Reclute. Non si può peggiorare da Recluta.
- Se un'Armata romana subisce una Sconfitta, ma non maggiore, la RL Veterana che ha subito le maggiori perdite viene ridotta a Recluta. In caso di parità sceglie il romano.
- Addestramento, vedere RRR 5.18 C.

8.17 Unità di Élite. Alcune unità nelle armate non romane possono essere designate nello scenario come di "Élite". Vi sono unità combattenti indicate con "Élite", e queste si devono usare per rappresentale. Per esempio, nello scenario di Pirro, la Cavalleria Pesante della Tessaglia (10 SP di Cavalleria Epirota) è di Élite. Queste unità mantengono questa caratteristica senza tener conto di quello che accade, a meno che e sino a che non sono totalmente eliminate. Il possessore può distaccare SP da un'unità di Élite, ma usa unità non di Élite del Contingente e tipo corrispondenti. Non si possono mai aggiungere SP ad un'unità di Élite.

8.2 Pre combattimento: Attacco, Evasione, Coordinazione

La Sequenza Generale di Risoluzione Pre-combattimento è:

1. L'attaccante muove in un esagono occupato dal nemico ed annuncia che sta attaccando, dopo aver controllato l'Attrito.
2. Il difensore annuncia se tenta di Evadere (8.23) e poi controlla l'Attrito.
3. Se fallisce l'evasione, o non si tenta, l'attaccante controlla per la Continuazione (5.25) necessaria per completare l'attacco (o muove, se il difensore ha Evaso con successo [8.24]).
4. Se si ha l'attacco, l'attaccante controlla per la Coordinazione (8.26), se possibile e desiderata.
5. Si procede alla risoluzione del combattimento (8.3).

8.21 Il combattimento si ha quando una Forza che muove entra in un esagono occupato da una Forza nemica – e questa non è dentro una città (per questo vedere l'Assedio, 9.0) – e si ferma controllando per l'Attrito, annunciando che sta attaccando. Deve poi tirare per la Continuazione ed avere successo per attaccare, sempre che il difensore non Evada (8.22). Una Forza *non* è obbligata ad attaccare. Possono quindi coesistere forze avversarie nello stesso esagono. La Forza che muove è sempre l'attaccante per la risoluzione del combattimento. Tutte le unità difendenti nell'esagono, eccetto quelle dentro una città, devono essere incluse nel combattimento.

ABS: Forze con unità influenzate da vari Effetti Dopo la Battaglia (8.55), alcuni dei quali possono limitare le capacità offensive, si può attaccare con alcune unità e no con altre. Vedere la Tabella degli Effetti Dopo la Battaglia.

INTERCETTAZIONI: il combattimento avviene anche se vi è una Intercettazione che ha successo (6.5), nel qual caso l'armata intercettante è quella attaccante.

8.22 Evasione. Il potenziale difensore – la Forza non attiva – può tentare di evitare la battaglia immediatamente dopo che l'attaccante ha annunciato la sua intenzione. Lo può fare solo se la Forza difendente ha un comandante. Una Forza *non* può tentare l'Evasione se:

- E' stata intercettata
- E' circondata da esagoni intransitabili e/o occupati dal nemico
- Sta per essere Sbaragliata

NOTA. Le Forze dentro una città possono tentare l'Evasione – invece che rischiare un Assedio – quando viene annunciato l'Assedio.

8.23 Procedura di Evasione. Per determinare se un potenziale difensore può Evadere la battaglia, il giocatore tira un dado. Se il risultato modificato è pari o inferiore al Valore di Campagna del suo comandante, può muovere sino a **2** esagoni di distanza lontano dall'attaccante, subendo 1 ALP (6.43) per ogni esagono di terreno aperto o rotto, 2 ALP per ogni esagono di montagna o palude.

Eccezione #1: la massima perdita per attrito che può essere subita da una tale ritirata è il 10% degli SP in ritirata.

Eccezione #2: non vi è Attrito se la ritirata avviene dentro una città amica, senza tener conto della dimensione.

Se il risultato modificato è superiore al Valore di Campagna del comandante, la Forza resta ferma e si difende con un +2 al tiro di dado in battaglia (8.31). Il tentare l'Evasione non è senza rischi.

DRM PER L'EVASIONE

- 1 il difensore è in esagono di Montagna o Palude
 - 2 il difensore è entro un esagono da una città amica, e si ritirerà dentro di essa
 - 1 per ogni Punto Diplomatico speso dal comandante difendente
 - +1 per ogni Punto Diplomatico speso dal comandante attaccante
 - +3 se l'unica via di fuga è attraverso un fiume
 - +4 se il comandante è romano (l'onore romano)
- I modificatori sono riassunti nella Tabella dell'Evasione.

8.24 Inseguimento. Se un difensore ha evaso con successo la battaglia, l'attaccante può continuare a muovere se ottiene il necessario risultato di Continuazione (5.25). Se continua, è libero di inseguire l'armata in ritirata che, se desidera evadere ancora, deve ripetere l'intera operazione di evasione (tiro di dadi ed il resto).

8.25 Attacchi Coordinati. L'attaccante e/o il difensore possono tentare di Coordinare il proprio attacco / difesa con un'altra Forza amica guidata da un comandante che si trova entro **3** esagoni. I tentativi di Coordinazione avvengono prima che l'avversario tiri per la Continuazione. Una sola Forza aggiuntiva (per giocatore) può unirsi mediante la Coordinazione, senza considerare quante ve ne siano entro il raggio. Il giocatore che ha la Forza più vicina, in esagoni, controlla per primo la Coordinazione. Se entrambi i giocatori hanno Forze possibili equidistanti, il difensore controlla per primo. La Coordinazione avviene dopo i tentativi di Evasione, e le Forze che hanno avuto successo nell'Evasione non possono tentare la Coordinazione in quella Fase di Campagna.

8.26 Procedura di Coordinazione. Il raggio di Coordinazione è massimo 3 esagoni. Per definire se un'armata non attiva si unisce alla battaglia, si svolgono le seguenti fasi (dopo che la Forza in movimento ha controllato per l'Attrito e si sta procedendo con la battaglia)

1. Il giocatore che desidera coordinare somma i Valori di Campagna dei due comandanti coinvolti nel tentativo. Dimezza poi il totale, arrotondando per difetto.
2. Dal totale di cui sopra, sottrae il numero di esagoni tra i due comandanti, contando quello del comandante inattivo ma non di quello attivo. Sottrae anche il numero di lati d'esagono di fiume senza strada che devono essere attraversati. Non si usano gli esagoni di Montagna e Palude per influenzare la Coordinazione.
3. Il giocatore tira ora un dado. Se il risultato è superiore al totale dei punti 1 e 2, la coordinazione non avviene.
4. Se il risultato è pari o inferiore al totale, si ha la coordinazione, l'armata inattiva viene mossa nell'esagono della battaglia subendo l'attrito in tale movimento, e diviene parte della Forza attiva nell'esagono. Il comandante attivo è in comando della Forza combinata.

NOTA. La Coordinazione, che avvenne raramente nell'antichità, si avrà altrettanto raramente nel gioco.

Tutto questo viene riassunto nella Tabella della Coordinazione.

ESEMPIO DI EVASIONE. [Vedere illustrazione a pag. 17 a sinistra del testo in inglese]. Annibale è a Florentia (2414), muove per attaccare il Console P. Scipio, Valore di Campagna 6, OC delle due armate consolari (73 SP) in 2815. Il romano decide di evadere. Scipio è entro due esagoni da Clusium, dove cercherà di ritirarsi (ciò gli dà un -1 al tiro di dado), usa un Punto Diplomatico (altro -1). Annibale non usa alcun Punto Diplomatico, ma essendo Scipio romano aggiunge +4; il modificatore netto al tiro di dado è +2. Il romano ottiene un 3, modificato a 5, inferiore al Valore di Campagna. Scipio muove ora dentro Clusium, dove non controlla per l'Attrito. Se avesse tirato un 6, modificato a 8, Scipio si sarebbe dovuto fermare, difendendo con +2 (a beneficio di Annibale) sulla BRT per aver tentato di ritirarsi (8.31).

ESEMPIO DI COORDINAZIONE [Vedere illustrazione a pag. 17 a destra del testo in inglese]. Gaius Pontiusm, generalissimo dell'armata Sannita, muove in un esagono per attaccare un'armata romana. A due esagoni di distanza (senza fiumi) vi è un'altra armata Sannita con la quale egli desidera attaccare. Il Valore di Campagna di Pontius è 5, Egnatius 4. La somma dà 9, arrotondata a 4, meno 2 esagoni = 2. Il sannita tira un 1, quindi l'armata di Egnatius si muove unendosi con quella di Pontius.

- 8.27** De forze separate, ma amiche, nello stesso esagono e che desiderano combinarsi in attacco o difesa, si coordinano automaticamente. Una forza che invece si trova dentro una città deve sempre tirare per la Coordinazione con una che non è dentro la città.

NOTA. Questo può accadere nel corso degli assedi, dove una Forza sta assediando ed un'altra no.

8.3 Risoluzione del Combattimento

Tutto il combattimento non di assedio si risolve nella Tabella dei Risultati della Battaglia (BRT). Questa indica i risultati modificati con un dado da 10 facce, variazioni che vanno da -13 a +22, un totale di 36 possibili risultati.

Per risolvere una data battaglia:

1. Determinate i DRM (8.31)
2. Risoluzione dell'Impiego degli Elefanti (8.36)
3. Tirate un dado, applicate i DRM, ed annotate il risultato
4. Distribuzione delle perdite (8.34)
5. Inseguimento e Massacro, se applicabili (8.38)
6. Ritirate, se obbligatorie (8.37)
7. Applicazione degli Effetti post Battaglia

8.31 Modifiche al tiro di dado per la Battaglia. I DRM positivi aiutano l'attaccante, quelli negativi il difensore.

- **Abilità Tattica del Comandante.** Il confronto delle abilità tattiche può dare un modificatore al tiro di dado sino a + / - 9. Vedere 8.32.
- **Efficienza di Comando Romana.** Se in attacco, il romano sottrae un numero pari al numero di legioni che sono oltre il suo Limite di Efficienza; se in difesa, l'attaccante aggiunge tale numero. Non è sopra il limite, non vi sono modifiche. Vedere RRR 5.2.
- **Punti Battaglia del Comandante Subordinato.** I comandanti non attivi che sono con la Forza possono usare il loro Valore Subordinato come modifica al tiro di dado (massimo 2 punti per giocatore / Forza). I comandanti attivati non possono usare questo valore, usano la loro Lettera di Battaglia.
- **Rapporto di Forze.** L'attaccante somma i suoi SP e confronta il risultato con la somma degli SP del difensore. Il confronto viene espresso come un rapporto, arrotondato per difetto in favore del difensore. Si consulta poi la Tabella del Rapporto di Forze per definire quale modifica al tiro di dado risulta. I rapporti sono sempre espressi dal punto di vista dell'attaccante, quindi quelli a favore dell'attaccante

danno una variazione positiva, quelli a favore del difensore danno una variazione negativa. Gli SP degli elefanti non si includono in questi calcoli.

- **Superiorità di cavalleria.** Determinate la differenza di cavalleria sottraendo la forza del giocatore che ne ha di meno da quella che ne ha di più. Consultate la Tabella della Superiorità di Cavalleria, raffrontando questa differenza con il tipo di Forza ed il terreno per determinare il DRM in battaglia per la Superiorità di Cavalleria.
NOTA. Anche quando i romani avevano numeri superiori di cavalleria, solitamente non erano in grado di usarla con grandi vantaggi.
- **Evasione o tentativo di intercettazione falliti.** +2 al tiro di dado (come per 8.23 e 6.58).
- **Doppio Aggiramento.** +4 al tiro di dado (6.57).
- **Terreno.** Se l'attaccante (qualsiasi attaccante, incluso uno di un'armata che si Coordina) ha attraversato un fiume (e ricordate 6.35) per entrare direttamente nell'esagono di battaglia (anche se ha usato una strada), sottraete -3 dal tiro di dado.
- **Movimento Navale.** Le forze attaccanti che sbarcano subiscono un -3 al tiro di dado, quelle che sono attaccate hanno un +3. Questo comprende l'attraversamento dello Stretto di Messina e Gibilterra (6.38). E ricordate la Dispersione (7.26).
- **Disciplina romana.** Questa modifica tiene conto degli effetti del superiore morale ed addestramento dei romani (8.15) nonché della loro flessibilità tattica. Il romano modifica il tiro di dado di uno in suo favore (+1 se attaccante e -1 se difensore) per ogni legione Veterana nella battaglia che abbia almeno 6 SP di fanteria.
- **Unità di Élite.** Questo si applica alle unità non di legione. Il giocatore modifica il tiro di dado di uno in suo favore (+1 se attaccante e -1 se difensore) per ogni tipo e Contingente di Élite (senza tener conto della forza) che possiede nella sua Forza. La modifica per la cavalleria di Élite si applica anche se la battaglia avviene in Montagna o Palude.
- **Effetti dello Stato Dopo la Battaglia.** Consultate la Tabella degli Effetti dello Stato Dopo la Battaglia per determinare il DRM applicabile in battaglia. Se la forza ha SP in più di uno stato, usate il peggiore.
- **Elefanti.** Come per la Tabella degli Elefanti.

Tutti i modificatori sopra elencati sono cumulativi, e non vi è alcun limite a quanto può ammontare la variazione, se non i limiti dei risultati possibili sulla BRT.

8.32 Capacità Tattica dei Comandanti. Potenzialmente, la variazione più importante sulla BRT è l'effetto della differenza relativa tra le capacità tattiche dei due comandanti. Questo confronto non solo usa la Lettera di Battaglia dei comandanti in questione, ma tiene anche conto di varie abilità dei comandanti in un dato giorno, entro le loro capacità. Per determinare il DRM della Capacità Tattica i giocatori usano la Tabella della Capacità in Battaglia dei Comandanti come segue:

FASE 1: ogni giocatore dichiara la Lettera di Battaglia del comandante nella battaglia (5.41)

FASE 2: si tira un dado e si confronta il risultato con la lettera, sulla Tabella della Capacità in Battaglia dei Comandanti, ad ottenere il Valore Tattico del comandante per questa battaglia

FASE 3: il comandante con il Valore Tattico più elevato sottrae il Valore Tattico dell'altro, ad ottenere un modificatore al tiro di dado in suo favore.

DIFENSORE SENZA COMANDANTE. Se una Forza senza comandante viene attaccata, è considerata avere un comandante con Valore Tattico zero.

Perdite in Combattimento

8.33 Tutti i risultati sono espressi in termini di percentuale di SP persi dall'attaccante (a sinistra della barra) e dal difensore (a destra della barra). Pertanto un risultato 30/20 significa che l'attaccante perde il 30% dei suoi uomini, il difensore il 20%.

8.34 La percentuale si applica ad ogni diverso tipo di unità combattente per ogni Contingente, con la percentuale di perdite che si applica individualmente, per tipo e Contingente, come segue:

FANTERIA: Consultate la Tabella delle Perdite in Percentuale ed incrociate la percentuale persa (derivante dalla BRT) con la forza di ogni Contingente diverso, a determinare il numero di SP persi. Pertanto, una Forza composta da fanteria epirota, sannita, tarentina ed Italiana che deve perdere un 20%, subisce un 20% per ogni Contingente separato di fanteria.

CAVALLERIA: la cavalleria subisce perdite senza tener conto del Contingente, questo significa che la tutta la cavalleria assieme subisce la percentuale di perdite, non ogni singolo Contingente. Comunque, il contingente che ha il maggior numero di SP di cavalleria nella battaglia deve ora subire più perdite di SP di

qualsiasi altro singolo Contingente. A parte questo, le perdite di cavalleria sono distribuite dal possessore come crede.

LEGIONI: i romani considerano l'intera forza legionaria come un contingente. La percentuale di perdite viene però applicata alla fanteria e cavalleria separatamente. La perdita di SP entro ogni tipo deve essere distribuita il più equamente possibile tra le legioni. Gli ausiliari romani usano i metodi della fanteria e cavalleria sopra descritti.

ELEFANTI: gli elefanti Non Impiegati (8.36) non subiscono perdite.

NOTA. Per usare la Tabella della Percentuale di Perdite, incrociate la percentuale di perdite con il numero di SP del Contingente. Se la dimensione della forza è 10 o meno, leggete direttamente la tabella – un 20% di perdite su un contingente di 4 SP dà 1 SP di perdita. Se il numero di SP è superiore a 10, usate la colonna associata con le decine della dimensione del Contingente aggiunte alle unità – una perdita del 20% con 25 SP dà $4 + 1 = 5$ SP persi.

ESEMPIO #1. Una armata cartaginese composta da 78 SP di fanteria (45 Cartaginesi, 15 Iberici, 18 Galli), 18 SP di cavalleria (10 Iberici ed 8 Numidi) e 2 SP di Elefanti impiegati, che subisce un 20% di perdite rimuove: 9 SP di fanteria Cartaginese, 3 SP di fanteria Iberica, 4 SP di fanteria Gallica, 2 SP di cavalleria Iberica, 2 SP di cavalleria Numida, e nessun elefante.

ESEMPIO# 2. Un'Armata Consolare a piena forza (due doppie legioni) di 36 SP di fanteria e 10 di cavalleria che subisce un 30% di perdite rimuove 3 SP da tre delle legioni e 2 SP dalla legione rimanente (totale 11 SP di fanteria), e 3 SP di cavalleria, uno da ciascuna delle sue legioni.

8.35 Opzione di perdita di Cavalleria. Un giocatore può scegliere di scambiare perdite di cavalleria con quelle di fanteria. Per ogni SP di cavalleria perso e che si desidera aumentare, si recuperano 2 perdite di fanteria. Quindi, nel primo esempio in 8.34, il giocatore potrebbe subire 5 SP di perdita di cavalleria, invece di 4, e ridurre le sue perdite di fanteria da 16 a 14. La scelta viene effettuata prima di ritirarsi (8.37).

ESEMPIO DI BATTAGLIA

Annibale, con un Valore di Combattimento "A", attacca un'Armata romana in 4705 (terreno aperto) sotto il comando del Console Varro, che ha Valore "E". Il rapporto numerico, espresso in relazione al Cartaginese come attaccante, è di 1-2 (97 SP contro 184). Comunque, Cartagine ha 13 SP di cavalleria in più. Si applicano le seguenti modifiche al tiro di dado:

Comando: il cartaginese ottiene un "3" per Annibale, ottenendo una modifica alla Capacità Tattica di 6. Il romano tira un 6 per Varro, ottenendo una Capacità Tattica di 3. La differenza tra i due valori è $6 - 3 = 3$, ovvero un +3 al tiro di dado a favore del cartaginese.

Efficienza di comando romana: il valore E di Varro significa che può comandare solo due doppie legioni a massima efficienza, qui ne comanda otto! La differenza di sei ($8 - 2 = 6$) dà al cartaginese un +6 al tiro di dado in battaglia.

Comandanti subordinati: Roma non ha comandanti con un valore di comando subordinato, ma Annibale ha Mago e Maharbal, ognuno dà un punto, quindi un +2.

Confronto di forze: l'attacco è al rapporto di 1-2, quindi -2 al tiro di dado.

Superiorità di cavalleria: Annibale ha 13 SP in più di cavalleria, quindi un +4 al tiro di dado essendo il terreno aperto.

Unità di Élite / Veterane: una legione romana è veterana, quindi -1 al tiro di dado per l'addestramento romano. Ma la cavalleria di Élite Numida di Annibale per una modifica di +1. Quindi si annullano.

Non vi sono altri DRM.

Il DRM totale, espresso dal punto di vista dell'attaccante, è +13. Il cartaginese tira un 9, cui aggiunge 13 per un risultato finale di +22. Il romano subisce il 75% di perdite – 138 SP. Il cartaginese, il cui risultato è un asterisco (), tira un 4, che significa 4 SP (meno del 5% della sua forza).*

NOTA STORICA. L'esempio di cui sopra è la rappresentazione nel gioco del disastro di Cannae. Notate quanto poco il numero di truppe ha effetto sul risultato finale e quanto detto risultato sia molto influenzato dal livello di capacità di comando, da entrambe le parti. Sebbene il tiro di dado sia stato il migliore ottenibile, non abbiamo preso in considerazione la regola dell'Inseguimento e del Massacro (8.38).

8.36 Elefanti. Gli elefanti si usano, si spera, per annullare l'uso di SP nemici o per aggiungere modificatori dal tiro di dado in battaglia. Potrebbero però dare l'effetto contrario. Prima di risolvere la battaglia, ogni giocatore decide se impiegare i propri elefanti, e quanti di loro. Per ogni SP di elefante impiegato, si tira un dado e si consulta la Tabella degli Elefanti, applicando il relativo risultato. Pertanto, un giocatore con 10 SP di elefanti può scegliere di impiegare fino a 10 e tirare 10 dadi. Può fermarsi in qualsiasi momento, non è obbligato ad impiegare un certo numero, anche se lo annuncia. Gli SP degli elefanti non sono mai inclusi nel totale della forza della normale battaglia, e gli elefanti non impiegati non sono soggetti alle perdite in percentuale. Gli SP di elefanti impiegati sono soggetti alle perdite percentuali.

Se entrambi i giocatori hanno elefanti, ognuno impiega un SP di elefante alla volta, alternandosi con l'avversario nel tirare il dado. L'attaccante inizia per primo. Se un giocatore si ferma, l'altro può continuare come detto sopra.

TERRENO. Gli elefanti non possono essere impiegati o usati in alcuna battaglia in terreno di Montagna o Palude.

8.37 Ritirate. Le ritirate sono solo talvolta obbligatorie. E' anche possibile che entrambi i giocatori rimangano nell'esagono dopo il combattimento.

RITIRATE OBBLIGATORIE: il giocatore che ha subito il 10% o più di *maggiori* perdite quale risultato sulla Tabella del Combattimento (BRT) – ad esempio un risultato 20/10 - deve lasciare l'esagono (ritirata). Ha perso la battaglia (8.5). Anche il perdente di una Vittoria Maggiore nemica deve ritirarsi. La ritirata è fino a 3 esagoni. La Forza che si ritira non può allontanarsi dal lato d'esagono attraverso il quale l'avversario è entrato nell'esagono. Una Forza che si ritira non può essere Intercettata.

PAREGGI: se entrambi i giocatori subiscono le stesse perdite in percentuale, nessuno deve ritirarsi; la ritirata è volontaria, il difensore sceglie per primo.

STATO DI INUTILITA': qualsiasi Forza che è Inutile dopo la battaglia (8.54) si deve ritirare. Se entrambe le armate sono Inutili, rimangono entrambe dove sono.

RITIRATA VOLONTARIA: il giocatore che ha subito meno del 10% in più di perdite rispetto all'avversario si può ritirare (volontariamente) usando le stesse regole di cui sopra. Trattate un risultato (*) come < 5%.

Tutte le ritirate danno un ALP (6.43) per ogni esagono oltre ad uno del quale ci si ritira (2 ALP per Montagna / Palude), più uno per ogni lato d'esagono di fiume senza strada attraversato. (6.47).

8.38 Inseguimento e Massacro. Una Forza che deve lasciare l'esagono è soggetta a perdite aggiuntive. La capacità di infliggere tali perdite dipende dalla variazione al tiro di dado dovuta alla Superiorità di Cavalleria (come per 8.31), ma usando gli SP di cavalleria che rimangono dopo la battaglia. Il DRM di Cavalleria dopo la battaglia per il vincitore diviene il Fattore di Inseguimento (PF).

- Se non vi è Superiorità, non vi è inseguimento
- Se il vincitore aveva la Superiorità di Cavalleria, il PF minimo è uno anche se la battaglia è avvenuta in Montagna o Palude.

ESEMPIO. Se, dopo aver assegnato le perdite, un vincitore non romano, in terreno aperto, ha 14 SP di cavalleria ed il perdente ne ha 6, la Superiorità di Cavalleria dà un PF di 2. Il vincitore tira un dado, moltiplicando il risultato per il PF: il risultato è la percentuale di perdite aggiuntive subite dal perdente, arrotondate per difetto alla percentuale più vicina sulla Tabella delle Perdite in Percentuale. Pertanto un PF di 3 ed un tiro di dado di 6 danno un 15% di perdite in più (18% arrotondato per difetto). Senza tener conto del tiro di dado, la perdita massima per il Massacro è sempre 50%. Le perdite sono distribuite come per 8.34.

Il Massacro post-battaglia non influisce sullo Stato Dopo la Battaglia (8.54), ma può influenzare la determinazione della vittoria.

NOTA. Non vi è reale movimento nell'inseguimento, che non sia la ritirata della forza sconfitta.

8.4 Risultati Imprevedibili

Se un risultato in combattimento, sulla BRT, è una "X", l'attaccante ha ottenuto un Risultato Imprevedibile. Ritirate il dado, variando il risultato del numero accanto alla "X". I due giocatori possono scegliere di aggiungere (attaccante) / sottrarre (difensore) qualsiasi Punto Diplomatico che il proprio OC ha disponibile, per questo tiro di dado. Tale scelta viene fatta prima dall'attaccante e poi dal difensore. Il DR modificato (che non scende mai al di sotto di zero o oltre 9) è il numero fra parentesi quadre – ad esempio [4] – sulla BRT, ed il risultato di quella battaglia.

ESEMPIO. Un tiro di dado modificato di [2] dà un risultato 20/5.

8.5 Vittoria, Sconfitta ed Effetti Dopo la Battaglia

8.51 Il giocatore la cui armata rimane nell'esagono (8.37) vince la battaglia. Se i due giocatori rimangono entrambi nell'esagono, o se entrambi si ritirano, non vi è vincitore.

NOTA. Un giocatore può anche ottenere una vittoria vincendo un assedio con Assalto (9.4) o Attrito (9.3) nel quale il difensore, dentro la città, ha iniziato con almeno 20 SP di fanteria.

8.52 Vittoria Maggiore. Un giocatore ottiene una Vittoria Maggiore – che può usare per vari effetti politici e morali – se:

- l'armata sconfitta aveva almeno 20 SP prima della battaglia, e;
- l'armata sconfitta ha subito almeno il doppio delle perdite in SP del vincitore.

NOTA. Le perdite di elefanti non contano. Ma contano invece le perdite per l'*Inseguimento e Massacro*.

E' Vittoria Maggiore anche vincere un assedio con Assalto o Attrito se la città è "Media" o "Grande".

8.53 Trionfo. Per la rielezione, ottenere un Trionfo è importante per un comandante romano (RRR 5.12). Un Trionfo è una vittoria nella quale l'armata del magistrato soddisfa tutte le condizioni seguenti:

- Vince una battaglia (8.51) o vince un Assedio con Assalto o Attrito.
- Causa perdite di 10 SP di fanteria o più
- Fa rientrare la sua armata a Roma. Per farlo, muove l'armata in qualsiasi esagono adiacente a Roma e si Ferma. Il magistrato lascia poi la sua armata fuori da Roma e si sposta dentro Roma (RRR 5.42). Una volta lì, ha Finito per il turno.

IL SENATO RIFIUTA DI CELEBRARE IL TRIONFO. Anche se sono state soddisfatte tutte le condizioni di cui sopra, se le perdite romane sono state del 15% o più, il Senato può rifiutarsi di celebrare il Trionfo! Quando il magistrato arriva a Roma, e vi sono state perdite del 15% o più, tirate un dado (sottraendo dal risultato eventuali Punti Diplomatici che il magistrato possa e voglia usare). Se il risultato finale è superiore al Valore di Campagna del magistrato, il Senato ha rifiutato di celebrare il Trionfo.

NOTA. Questa non è un semplice meccanismo del gioco. La legge a Roma era che, se si vinceva una battaglia, uccidendo 5000 nemici, e si ritornava con l'esercito, si celebrava un Trionfo. Si sa che i trionfi venivano rifiutati se il Senato capiva che le perdite erano state troppo elevate. E l'armata restava fuori dalle mura.

8.54 Stato Dopo la Battaglia (ABS). A parte gli effetti politici della vittoria o sconfitta, una Vittoria Maggiore comportava molte perdite fra le due parti. E' estremamente raro trovare un'armata – anche una clamorosamente vittoriosa come quella di Annibale nel 218-216 a.C. – che combattesse più di una battaglia per anno. Pertanto, oltre alle perdite in combattimento, si applicano gli Stati seguenti alle unità combattenti dopo la battaglia, ed una Forza assume la ABS dell'unità peggiore:

Vincitore (qualsiasi livello): DISPERSO

Perdente (ma non Maggiore): DISORGANIZZATO

Perdente Maggiore: INUTILE

Non vincitore (e perdite ≤ 15%): DISPERSO

Non vincitore (e perdite > 15%): DISORGANIZZATO

Se qualsiasi porzione della Forza era già dispersa, l'intera Forza viene invece disorganizzata. Una Forza disorganizzata che subisce un risultato di dispersione o disorganizzazione rimane disorganizzata.

Il sistema esposto si applica solo alle battaglie di terra dove almeno una delle due parti ha iniziato con più di 20 SP. Non si applicano alle battaglie dove entrambe le parti avevano forze inferiori, né agli assedi.

NOTA. Invece di usare un segnalino di Dispersione, si può usare il retro della pedina di armata per indicare questo stato.

8.55 Gli effetti dell'ABS si applicano ad una Forza se qualsiasi unità lì ha quello stato. Vedere la Tabella degli Effetti dello Stato Dopo la Battaglia per un elenco completo degli effetti. Le unità che sono distaccate mantengono lo stato della Forza originaria. Notate che le Forze Inutili non possono distaccare SP.

8.56 Le unità con ABS possono recuperare in uno dei due modi:

- FASE DI RECUPERO: nella Fase di Recupero, tutte le unità con ABS migliorano automaticamente il loro stato di un livello.
- RECUPERO IN CITTA': qualsiasi Forza con ABS e che usa la sua intera Fase di Campagna dentro una città Media o Grande, non sotto Assedio, migliora il suo stato di un livello.

NOTA. L'ABS non ha effetto sull'Evasione, in quanto questa capacità riflette maggiormente la capacità di un comandante. L'ABS non ha effetto sui singoli comandanti – solo sulle unità combattenti.

8.6 Perdite dei Comandanti

Si possono avere perdite tra i comandanti quale risultato di battaglie, assedi, ecc. Possono anche aversi come Evento degli Auspici (13.0) o dell'inesorabile incedere del tempo, per malattie, ecc. (Mortalità, 8.62). I comandanti uccisi / feriti – senza tener conto di quanto, come e dove avvenga – possono essere rimpiazzati.

8.61 Ogni volta che un comandante è coinvolto in combattimento, il possessore deve controllare per vedere se sopravvive. Si usa il Valore di Mortalità (MR). Per le perdite in battaglia, si controlla ogni singolo comandante nel gruppo alla fine della battaglia, come segue:

FASE 1: tirare un dado. Aggiungere +1 per ogni comandante dell'esercito perdente.

FASE 2: se il risultato modificato è inferiore al MR, non si ha alcun effetto. Se è pari o superiore al MR, vi è una perdita. Tirate ancora, senza apportare alcuna modifica a questo risultato.

FASE 3: se il secondo risultato è inferiore al MR, il comandante è ferito e non può effettuare altre Fasi di Campagna nel turno. Può tornare il turno seguente (se un magistrato, soggetto ad elezione).

FASE 4: se il secondo risultato è superiore al MR, il comandante è stato ucciso.

8.62 I comandanti uccisi sono rimossi dal gioco. I comandanti non romani feriti tornano all'inizio del turno seguente e sono posti in qualsiasi esagono con un'unità amica. Qualsiasi rimpiazzo posto in gioco per sostituire il comandante ferito viene rimosso ed è ancora disponibile come rimpiazzo. I comandanti romani feriti sono posti nella Casella dei Magistrati [*Magistrate Pool*] e rientrano con il processo delle Elezioni.

8.63 Nella parte "Una Visita di Plutone" della Fase di Elezione dei Magistrati (B/1/a), il romano tira per ogni magistrato che egli desidera continui con il suo incarico. – o perché ha ottenuto un Trionfo o perché desidera prorogare "l'Imperium" di quel magistrato (RRR 5.35). In questa fase, il romano aggiunge +1 al tiro di dado di Plutone. In questo caso, se il tiro di dado per la perdita causa una "ferita", quel magistrato non può servire quell'anno. Se dà una uccisione viene rimosso dal gioco.

NOTA. Plutone era il dio romano dell'aldilà. Questa regola si applica solo ai romani perché hanno molti comandanti.

8.64 Rimpiazzo dei Comandanti. Vi sono tre momenti nel corso del turno quando un comandante ucciso / ferito può essere rimpiazzato:

- A. Quando un comandante viene ucciso / ferito, lasciate il suo LAM nel contenitore. Quando viene pescato in un momento successivo, può essere usato – solo – per far entrare un comandante di rimpiazzo. I magistrati romani sono rimpiazzati quando si pesca il LAM del loro incarico di magistrati.
- B. I comandanti possono essere portati in gioco come rimpiazzati all'inizio del turno seguente.
- C. Gli OC possono usare un Punto Diplomatico per fare entrare un comandante di rimpiazzo come Operazione di Reclutamento (5.3 [7]). Si applicano qui tutte le regole per il reclutamento delle truppe (in termini di numero di volte per turno, Finire, ecc.).

8.65 I comandanti che entrano in gioco come rimpiazzati sono posti nell'esagono nel quale stava il precedente comandante, con l'eccezione che il romano può sempre piazzare il nuovo magistrato a Roma, ed un giocatore non romano può sempre piazzare il nuovo comandante con il suo OC.

8.66 I magistrati romani sono rimpiazzati – se necessario – da altri magistrati disponibili. I magistrati che entrano in gioco in questo modo sono sempre scelti a caso. I comandanti non romani possono (non devono) essere rimpiazzati, ed il rimpiazzo è qualsiasi comandante disponibile e non ancora in gioco, inclusi quelli indicati come comandanti "di rimpiazzo". Questi ultimi sono comandanti usati – e disponibili – solo per rimpiazzare i comandanti uccisi quando non ve ne sono altri disponibili.

8.67 Il numero di LAM disponibili per un comandante di rimpiazzo è molto limitato se entra in gioco in qualsiasi momento che non sia l'inizio del turno. Se entra all'inizio del turno, prima di effettuare qualsiasi Fase di Campagna, non vi sono limitazioni. Se entra in un altro momento:

NON ROMANO:

- Se il comandante rimosso ha LAM rimanenti nel contenitore (escluso quello che ha consentito al nuovo comandante di entrare in gioco, 8.64) rimuoveteli tutti e rimpiazzateli con un LAM del nuovo comandante.
- Se non rimangono LAM del comandante rimosso, non se ne mettono altri nel contenitore.

ROMANO: per i magistrati romani, non vi sono variazioni nel contenitore – indipendentemente dall'iniziativa del nuovo comandante.

9.0 CITTA' ED ASSEDI

Non si può entrare nelle città, anche quelle non occupate, a meno che non siano già controllate dal giocatore che muove. Devono essere prese con Assedio, Assalto, Diplomazia o Resa. Le unità dentro la città non possono essere attaccate con il normale combattimento.

9.1 Forze di Difesa Intrinseca (IDS) e dall'Assedio (SDS)

9.11 Dimensione delle città ed IDS. Le città sono Grandi (es.: Capua, 4412), Medie (es.: Lilybaeum, 5526) o Piccole (es.: Ausculum, 4608). Ogni città ha una Forza Intrinseca di Difesa (IDS) a seconda della loro dimensione:

- Città Grande: 7
- Città Media: 3 o 4, a seconda dello scenario
- Città Piccola: 1

NOTA. La IDS rappresenta vari aspetti, dalle mura, alle guarnigioni disponibili, al morale.

9.12 Forza di Difesa dall'Assedio (SDS). La Forza di Difesa dall'Assedio (9.21 e 9.4) è la IDS moltiplicata per il numero di SP di fanteria dentro la città. Se non vi sono SP, è la IDS.

ESEMPIO. 45 SP di fanteria dentro una città Media (3) hanno SDS di 135.

9.13 Una città con guarnigione (9.8), senza tener conto della sua IDS, ha una SDS minima di 2.

9.14 Cattura delle Città. Per poter catturare una città, un giocatore deve ridurre la sua IDS a zero. La IDS di una città è trattata come normali SP per questo fine, eccetto che non viene ridotta fino a quando tutti gli SP di fanteria dentro la città non sono stati distrutti.

NOTA. Usate una qualsiasi pedina di SP di fanteria di un contingente non in gioco per tener conto degli IDS eliminati.

9.2 Conduzione di un Assedio

Per ridurre la IDS di una città, l'attaccante deve prima eliminare tutti gli SP di fanteria dentro la città. Per farlo, deve porre la città Sotto Assedio e diminuire gli SP di fanteria mediante l'Attrito per Assedio (9.3). Nessuna Operazione di assedio – Attrito, Assalto o Diplomazia – può essere condotta a meno che la città non sia Sotto Assedio.

NOTA. La Resa Involontaria è una Operazione di movimento e non impone che la città sia Sotto Assedio.

9.21 Sotto Assedio. Una città è Sotto Assedio quando un giocatore entra in un esagono contenente una città non controllata – occupata o meno da unità nemiche – e dichiara di condurre un Assedio. Porre la città Sotto Assedio è una Operazione di Assedio, separata dal movimento, e quindi si applica la Continuazione. Pone un segnalino "Under Siege" sull'esagono e si Ferma, controlla per l'Attrito e Finisce per la fase. Tutte le unità amiche nell'esagono, ma fuori della città, sono gli assediati.

NOTA. Le unità dentro la città saranno sotto l'appropriato segnalino di Controllo o nella Tabella di Occupazione delle Città.

9.22 Affinché un giocatore possa porre Sotto Assedio una città, la Forza fuori dalla città (nell'esagono) deve essere:

- Almeno la metà della dimensione degli SP di fanteria dentro la città, o:
- Se hanno Attrezzatura d'Assedio, almeno 1/3 degli SP di fanteria dentro la città.

Gli SP di cavalleria ed elefanti non contano negli assedi – né per l'assediato né per l'assediante. Per gli assedi dei porti, non è richiesta la Superiorità Navale nella zona.

9.23 Sortite e Aiuti. Le unità dentro la città possono attaccare le unità fuori delle città; questa è una Operazione di Attacco che non comporta movimento. Se la città è Sotto Assedio, non è possibile l'Evasione. Le unità assediate che fanno la sortita – o una forza amica che viene in aiuto – devono attaccare l'intera Forza assediante.

9.24 Termine dell'Assedio. Il segnalino di Sotto Assedio rimane in effetto sino a quando non accadono le cose seguenti:

- L'assediante lo rimuove volontariamente nella Fase di Campagna del comandante assediante.
- L'assediante non soddisfa più i requisiti in 9.22. Si effettua il controllo dopo aver tirato per l'Attrito per Assedio e nella Fase di Attrito per Inerzia della Fase di Fine Turno.
- Tutti gli SP di fanteria amici lasciano l'esagono.

9.25 Assedio vittorioso. L'armata assediante è vittoriosa, e può entrare nella città, quando:

- La IDS della città è ridotta a zero per attrito (9.3)
- La città cade in seguito ad un Assalto (9.4)
- La città si Arrende Volontariamente (9.51)
- La città cade per Diplomazia (9.6).

9.26 Città Catturate. L'occupazione di una città catturata fa parte dell'operazione di assedio o del LAM di Attrito per Assedio. Le città catturate ripristinano immediatamente la loro IDS. Vedere 9.76 per la IDS delle città saccheggiate.

9.3 Attrito per Assedio

9.31 LAM di Attrito per Assedio. Vi sono tre LAM di Attrito per Assedio. Si pongono tutti nel Contenitore all'inizio di ogni turno. Quando viene pescato un tale LAM, si controllano i risultati di attrito per tutti gli assedi e le unità coinvolte in essi. Se non vi sono assedi in corso, ignorate il LAM.

9.32 Procedura. Quando viene pescato un LAM di Attrito per Assedio, i due giocatori tirano sulla Tabella dei Risultati dell'Attrito per ogni Assedio. Il giocatore sotto assedio tira sulla colonna "Dentro la Città", l'assediate usa la colonna "Fuori della Città" – e si tira un dado a testa. Si confrontano i rispettivi risultati nella propria colonna della tabella. La cavalleria e gli elefanti, che sono inutili nell'assedio, si contano quando si determinano gli SP per l'Attrito.

9.33 Foraggiare. La Forza assediante può Foraggiare per diminuire il suo Attrito. Questa decisione deve essere presa prima del tiro di dado dell'assediate. Il Foraggiamento dà un -2 al tiro di dado, ma si devono applicare tutte e tre le seguenti cose.

- La provincia deve essere Controllata (11.0) dall'assediate.
- La città deve essere in terreno aperto o rotto.
- La provincia non può essere Devastata

Inoltre, quando un'armata Foraggia, si tira per la possibile Devastazione, come per 6.73. Tutte le modifiche al tiro di dado per l'Attrito per Assedio sono elencate nella Tabella dell'Attrito.

9.34 Le perdite di Attrito per Assedio si applicano solo agli SP di fanteria. Comunque:

- Se non vi è più fanteria dentro la città, i punti di IDS contano ognuno come un punto di fanteria
- Un giocatore può scegliere di eliminare 2 SP di cavalleria per soddisfare una perdita di fanteria.

ESEMPIO DI ATTRITO PER ASSEDIO. Pirro, al comando di un'armata di 22 SP di fanteria, 5 di cavalleria ed 1 di elefanti, sta assediando Rhegium (6015), una città Media ed un Porto Secondario. Rhegium ha una guarnigione composta dalla legione Campana, sotto il proconsole rinnegato Decius Juvelius con 8 SP di fanteria ed una SDS di 24. Il livello di NS di Pirro (il DRM applicabile, non il livello di NS romano) per il Fretium Siculi (l'Area Navale dove si trova Rhegium) è +2. Nessuna delle due parti è in alcun Stato Dopo la Battaglia. Viene pescato un LAM di Attrito per Assedio.

Pirro, che controlla Bruttium, senza DRM applicabile, decide di Foraggiare quindi ha DRM -2. Tira un 4, modificato a 2. Con i suoi 28 SP totali (fanteria + cavalleria + elefanti) perde 1 SP per Attrito. Pirro sceglie di subire una perdita di fanteria. Controlla poi gli effetti del Foraggiamento, ottenendo un 7. Nessuna Devastazione. Juvelius ha un DRM +2 per il Livello NS di Pirro. Tira un 5, subendo 2 SP di fanteria di perdita, diminuendo la SDS a 18. Il rapporto di Assalto nell'Assedio passa da 1 a 1.15 ad 1 a 1 (21 fanteria contro 18 SDS). Dal momento che Pirro è un comandante migliore, ed ha superiorità navale, le sue possibilità di successo si alzano al 50%.

- L'assediate (solamente) può scegliere di eliminare un SP di elefanti per soddisfare una perdita di fanteria.
- Ogni volta che viene pescato il LAM di Attrito per Assedio, il giocatore assediato perde automaticamente un SP di elefanti in qualsiasi città sotto assedio. Questa perdita è aggiuntiva rispetto a qualsiasi SP perso per l'attrito.

Il giocatore può distribuire le sue perdite tra i suoi Contingenti come desidera.

9.4 Assalto nell'Assedio

9.41 Qualsiasi Forza assediante può Assaltare una città (invece che tentare di prenderla per fame). Questa è un'Operazione alla fine della quale il comandante ha automaticamente Finito.

9.42 Procedura di Assalto. L'attaccante somma i suoi SP di fanteria. Non è obbligato ad assaltare con tutti i suoi SP. Gli SP che sono Inutili non possono essere usati in un assalto.

ATTREZZATURA D'ASSEDIO. Se l'attaccante ha Attrezzatura d'Assedio raddoppia la forza. Può essere usato una sola Attrezzatura. L'assediate usa la sua SDS (9.12).

9.43 Tiro di dado per l'Assalto. L'attaccante confronta poi il suo totale con quello del difensore per ottenere un Rapporto di Assedio, arrotondato per difetto a favore del difensore. Tira poi un dado e consulta la Tabella dell'Assalto alle Città. Il tiro di dado per l'Assalto viene poi modificato come segue:

- Se la città assediata è un porto e l'attaccante ha Superiorità Navale (NS) in quella zona, l'attaccante somma il suo livello di NS al suo tiro di dado per l'Assalto.
- Se la città assediata è un porto ed il difensore ha NS, obbliga l'avversario a sottrarre il suo (difensore) livello di NS dal tiro di dado per l'Assalto.
- Il giocatore con il comandante avente la Lettera di Battaglia migliore modifica il risultato di 1 a suo favore.
- Se il romano sta assaltando Roma occupata dal nemico, aggiungere 1 al tiro di dado.
- Se qualsiasi SP assaltante è Disperso, sottrarre -2 dal tiro di dado.
- Se qualsiasi SP assaltante è Disorganizzato, sottrarre -4 dal tiro di dado (non cumulativo con il punto precedente)
- Se una forza romana assaltante eccede il Valore di Efficienza del comandante, sottrarre uno per ogni legione oltre il limite (RRR 5.24/5)

Se il tiro di dado così modificato è pari o superiore al numero indicato nel Rapporto di Assalto, questo ha successo, se inferiore non ha successo.

NOTA. L'effetto dei comandanti è minimo, in quanto pochi di essi avevano alcuna abilità negli assedi in quest'epoca.

9.44 Risultati della Tabella dell'Assalto alle Città:

- **FALLITO:** la città ha resistito all'assalto
- **SUCCESSO:** dopo che entrambi i giocatori hanno subito perdite, l'attaccante entra nella città e fa quello che vuole nei limiti di 9.54. Non sono consentite Ritirate.

ESEMPIO. Continuando l'esempio precedente, viene pescato il LAM di Pirro, ed il giocatore decide di Assaltare Rhegium (con il rapporto ed i DRM sopra elencati). Tira un 6, modificato a 9, quindi l'Assalto ha successo.

9.45 Le due parti solitamente subiscono perdite – spesso pesanti – in un Assalto. Le perdite dell'Assalto, determinate nella Tabella di Assalto alle Città, sono in percentuale (usate la Tabella delle Perdite in Percentuale per determinare il numero di SP persi) rispetto a tutti gli SP di fanteria coinvolti nell'assalto. Le perdite per l'assalto non influenzano la IDS della città, solo l'Attrito ed il Saccheggio la influenzano. Può Saccheggiarla (9.7) o disperdere i sopravvissuti come per 9.54. Le perdite sono distribuite come per 8.34.

ESEMPIO. Usando i risultati dell'esempio precedente – Successo – Pirro tira un 4, pari, quindi perde il 10% della sua forza, 3 SP. Entra in città, dove le perdite di Juvelius sono state di un 60% (ha ottenuto un 6), quindi vi sono 2 SP di difensori. Pirro decide di Saccheggiare, eliminando così il resto dei campani.

9.46 I comandanti coinvolti nell'assalto dell'assediate, e tutti i comandanti dentro la città assaltata, devono controllare per le perdite.

9.47 Le Forze che sono Disorganizzate o Inutili hanno minori capacità di assedio, vedere 8.55.

9.5 Resa

9.51 Resa Volontaria. Un giocatore può sempre Arrendersi, invece che subire l'Attrito o Assalto. La Resa può essere offerta in qualsiasi momento. L'assediate entra semplicemente in città. I due giocatori devono accordarsi su cosa fare dei difensori superstiti (9.54). Me devono essere entrambi d'accordo, altrimenti non vi può essere alcuna Resa Volontaria.

9.52 Resa Involontaria. Le città possono arrendersi dopo una dimostrazione di forza, senza un assalto o un vero assedio. Il giocatore che cerca la Resa Involontaria deve avere almeno 10 volte la SDS (9.12) in SP di fanteria fuori della città. Se li ha, tira un dado e consulta la Tabella della Resa Involontaria usando la corrispondente IDS della città. La Resa Involontaria è Fermarsi, ma il comandante può continuare con un tiro di dado (5.25). Se la resa ha avuto successo, aggiungere +2 al tiro di dado; se fallisce, sottrarre -2. Roma non è soggetta alla Resa Involontaria.

ESEMPIO #1. Venusia è una città Piccola con una guarnigione di 1 SP. Annibale si trova nell'esagono con una Forza di 20 SP, che è 10 volte la SDS. Tira per la Resa Involontaria, necessita di un 2 o più per avere successo.

ESEMPIO #2. Capua ha una IDS di 7 ed una guarnigione di 3 SP. Per poter fare la Resa Involontaria, la Forza che la tenta deve avere almeno 210 SP di fanteria, più un tiro di 8 o più.

NOTA. Non è errato che sia più difficile continuare dopo aver ottenuto la resa. Questo tiene conto del saccheggio e del generale disordine.

9.53 Si può effettuare un solo tentativo di Resa Involontaria per città per Fase di Campagna.

9.54 Le città che si arrendono (volontariamente o involontariamente) non possono essere Saccheggiate (9.47), pertanto non sono eliminati SP. Gli SP difendenti sono posti in qualsiasi esagono (scelta comune se Resa Volontaria, a scelta del vincitore altrimenti), ma questi deve essere accessibile con movimento di terra. Le unità possono anche essere spostate in locazioni diverse – un SP qua, un SP là, ecc. I comandanti sono trattati a discrezione del vincitore (tenuti per il riscatto, uccisi, posti in un esagono) con qualsiasi termine accordato tra le parti nel caso di Resa Volontaria.

9.6 Diplomazia

9.61 Una città occupata dal nemico può essere presa con la Diplomazia (si include nel termine corruzione, politica, quinte colonne, paura, altri aspetti simili). Le città non occupate non possono essere prese con la Diplomazia, vedere 9.52. La Diplomazia è una Operazione che impone che la città sia Sotto Assedio, impone l'uso di Punti Diplomatici e, alla fine del tentativo, il comandante ha automaticamente Finito.

9.62 La suscettibilità alla Diplomazia di una città dipende dalla sua IDS, i suoi comandanti difendenti, e dalla diplomazia che il comandante intende usare.

PROCEDURA. Per fare il tentativo, il giocatore decide quanti Punti Diplomatici desidera usare per influenzare il tiro di dado, tira il dado, confronta il risultato incrociando il Valore di Campagna del comandante con la IDS della città sulla Tabella Diplomatica.

RISULTATI:

- **SUCCESSO:** se il risultato è *superiore* al valore indicato sulla tabella, la città cade. Il comandante e la sua Forza possono entrare e hanno automaticamente Finito. Il giocatore può Saccheggiare o spostare le unità nemiche altrove (come per la Resa Involontaria).
- **FALLIMENTO:** se il risultato è *inferiore* al valore indicato sulla tabella, il tentativo fallisce, il comandante ha Finito e l'assedio continua.
- **TRAPPOLA:** se il risultato è *pari* al valore indicato sulla tabella, non solo la Diplomazia ha fallito, ma il comandante viene attirato in una trappola. Tirate un dado: se il risultato è superiore al Valore di Campagna del comandante, questi viene assassinato e quindi eliminato.

MODIFICATORI – TABELLA DIPLOMATICA

- Chi tenta la Diplomazia aggiunge +1 al tiro di dado per ogni Punto Diplomatico che ha deciso di usare (vedere 9.63 per una eccezione).
- Il difensore sottrae -1 dal tiro di dado per ogni Punto Diplomatico disponibile a tutti i comandanti della città. Questi punti non devono essere stati spesi, ma disponibili per l'uso.

ESEMPIO. L'armata dentro la città con IDS 3 ha tre comandanti con un totale di 2 Punti Diplomatici disponibili. Il comandante assediante ha un Valore di Campagna di 6, usa un Punto Diplomatico. Il tentativo ha successo con un 8 o più.

9.63 I comandanti romani sono un'eccezione a parte di 9.62. Solo i Consoli, Dittatori e Magister Equitum possono tentare la Diplomazia, i proconsoli ed i pretori no. Inoltre, sebbene il console / dittatore debba usare un Punto Diplomatico per tentare la Diplomazia, non lo aggiunge al tiro di dado. Non vi sono limitazioni sull'uso dei Punti Diplomatici in "difesa".

NOTA. Perché no? I patrizi romani tendevano a dettare loro le regole – ed è per questo non potevano mai immaginare come battere Annibale fino a quando Scipione non decise di non sottostare a queste regole.

9.64 Roma non può mai essere presa con la Diplomazia.

9.7 Saccheggio delle Città

9.71 Le città che sono catturate per Attrito da Assedio, Assalto o Diplomazia, possono essere Saccheggiate. Quelle che si arrendono no.

9.72 Nell'entrare nella città catturata, il giocatore deve immediatamente dichiarare se Saccheggia o meno. Se Saccheggia, ponete un segnalino [*Sacked*] nell'esagono, il che diminuisce di uno la dimensione (da Grande a Media, da Media a Piccola, da Piccola a non esistente).

9.73 Se la città viene Saccheggiata, tutti i difensori rimanenti sono eliminati. Se la città non viene Saccheggiata, i difensori sopravvivono, se ve ne sono "distribuiti" dal vincitore come per 9.54.

9.74 A parte la riduzione della dimensione della città, il saccheggio è un'arma a doppio taglio:

- Le notizie della distruzione della città possono influenzare le relazioni con gli alleati vicini (ed alleati potenziali), vedere 12.3
- L'armata che saccheggia può abbandonarsi alla ricerca del Bottino (9.75).

9.75 Bottino. Se una città viene Saccheggiata, si può avere la ricerca del Bottino. Il giocatore tira un dado e confronta il risultato con il Valore di Campagna del comandante attivo. Se il risultato è *pari o inferiore*, quel comandante è riuscito a controllare le truppe (entro i limiti di comportamento dell'epoca). Se è superiore, i suoi uomini divengono Dispersi (8.55). Se già Dispersi, divengono Disorganizzati.

9.76 Ogni turno, nella Fase di Ricostruzione A/1, qualsiasi città con un segnalino di saccheggio in una provincia non Devastata può recuperare un livello, semplicemente rimuovendo il segnalino di Saccheggio. Le città nelle province Devastate non possono recuperare.

9.8 Guarnigioni

9.81 Le guarnigioni sono SP che sono dentro le città come forza di difesa permanente. Solitamente, le guarnigioni sono senza comandante, sebbene l'essere senza comandante non fa parte della loro definizione. Le guarnigioni si usano per migliorare la forza difensiva delle città.

9.82 Un giocatore può usare SP di fanteria come guarnigione della città. Gli SP di cavalleria ed elefanti possono stare dentro la città, ma non sono mai inclusi nella forza della guarnigione nel determinare la forza difensiva della città. Subiscono però l'attrito. Il numero totale di SP che possono stare dentro una città è limitato a 20 volte la IDS della città. Ponete gli SP di guarnigione nella Tabella di Occupazione delle Città e ponete il relativo segnalino di controllo sulla mappa.

NOTA. In alternativa, potete lasciare gli SP sulla mappa sotto il segnalino di controllo.

9.83 Un giocatore può lasciare SP di guarnigione ogni volta che entra dentro una città (ricordate che il muovere dentro una città in una Operazione di movimento è considerato Fermarsi). Distacca semplicemente gli SP che desidera lasciare dentro la città e poi continua (se lo può fare).

9.84 Un comandante può lasciare tanti SP di guarnigione quanti ne desidera, con poche eccezioni. I romani non possono però usare le unità Ausiliarie di guarnigione a meno che non vi sia almeno un eguale numero di SP di legione dentro detta città.

9.85 Gli SP assegnati quale guarnigione *non* contano per le limitazioni di forza che hanno i magistrati romani (RRR 5.2), fintanto che rimangono dentro la città.

9.86 Le legioni Urbane della Guarnigione di Roma sono trattate a parte (RRR 10.41).

9.9 Attrezzatura da Assedio

9.91 Le Attrezzature da Assedio si usano per aiutare gli Assalti. Gli scenari indicano se un giocatore ha Attrezzatura da Assedio all'inizio. La capacità dei giocatori di costruire queste attrezzature è anch'essa indicata nello scenario.

9.92 Le Attrezzature da Assedio si muovono come qualsiasi altra unità combattente, con le eccezioni che seguono:

- Non possono entrare in esagoni di Palude o Montagna né attraversare un fiume, eccetto su strada

- Le forze con Attrezzature da Assedio non possono Evadere dalla battaglia, a meno che non distruggano le attrezzature.
- Le forze con Attrezzature da Assedio non possono Coordinarsi o Intercettare, a meno che non lascino indietro le attrezzature.
- Le Attrezzature da Assedio possono essere trasportate con il Trasporto Navale. Se più del 10% della forza viene persa, anche le attrezzature sono perse.

9.93 Se una Forza con Attrezzatura da Assedio viene attaccata, e perde la battaglia, le attrezzature sono distrutte. Se una forza nemica entra in un esagono che contiene solo Attrezzatura da Assedio, o sbaraglia un esagono che contiene Attrezzatura da Assedio, questo viene catturato e può essere usato dal nemico.

9.94 Se un Assalto in Assedio non ha successo, e il tiro di dado per le perdite è stato un 8, 9 o 0, una Attrezzatura da Assedio è stata distrutta.

10.0 TRUPPE

Principio generale: vi sono varie fonti e metodi per reclutare truppe, a secondo di chi recluta. I nuovi reclutamenti o il ripristino di unità esistenti, è una Operazione (5.3 [7]). Comunque, a differenza delle altre, un comandante può tentare / effettuare una Operazione riguardante le Truppe una volta per Fase di Campagna. Se quel comandante desidera effettuare una seconda tale operazione, deve attendere sino a che un altro dei suoi LAM viene pescato, o il turno seguente se questo non è possibile.

NOTA #1. Le regole sulle truppe per ogni gioco sono indicate negli scenari.

NOTA #2. Questo capitolo va considerato assieme ai due capitoli sul Controllo, 11.0 e 12.0.

11.0 CONTROLLO MILITARE

I giocatori tentano di controllare le province per ottenere la vittoria e/o reclutare truppe. Vi sono due tipi di controllo nel gioco: Controllo Militare (11.0) e Controllo Diplomatico (12.0). Il Controllo Militare di una provincia si ottiene mediante l'occupazione di città in detta provincia. Il Controllo Diplomatico è il controllo di una provincia mediante Alleanze ed Ambasciatori.

Il Controllo Militare ha sempre la precedenza su, e sostituisce il, Controllo Diplomatico. Pertanto, se il Livello di Alleanza per, ad esempio, Bruttium è 4 a favore di Roma – il che le dà Controllo Diplomatico – ma Pirro occupa Rhegium, Thurii, Locri e Croton, Pirro ottiene il Controllo Militare. Ottiene i rinforzi disponibili, più eventuali punti vittoria.

11.1 Controllo Militare

11.11 Le istruzioni dello scenario indicano quali province sono in gioco. Le province che non sono in gioco non possono essere usate per alcun fine.

ESEMPIO. L'Italia non romana, a nord della Etruria / Umbria, non si usa nello scenario di Pirro in RRR.

11.12 Il giocatore ha automaticamente il Controllo Militare sulla sua provincia di provenienza (se c'è). Lo scenario indica eventuali province aggiuntive che iniziano lo scenario sotto il suo Controllo Militare. Il giocatore continua ad esercitare il controllo militare su quelle province fino a quando il suo avversario non soddisfa i requisiti indicati in 11.13 ed 11.14. In qualsiasi momento nel quale un avversario non soddisfa questi requisiti, il Controllo Militare torna al giocatore che ha avuto il controllo militare all'inizio dello scenario.

11.13 Un giocatore ottiene il controllo militare su una provincia quando occupa (non è semplicemente l'ultimo ad entrare) ogni città Grande e Media della provincia, più deve controllare almeno una città Piccola se ve ne è una nella provincia. Questo si applica solo alle province che non hanno iniziato lo scenario sotto il controllo militare del giocatore.

ESEMPIO. Nello scenario di Pirro in RRR, nessun giocatore "controlla" la Sicilia Orientale all'inizio. Affinché un giocatore la controlli, deve occupare Messina, Siracusa e un'altra città Piccola.

11.14 Se una provincia non ha città Grandi o Medie, il giocatore non romano ne ottiene il controllo se occupa o è stato l'ultimo ad occupare almeno 2/3 arrotondando per difetto – ma mai meno della metà – (quindi 2/3 di 5 è 3) di tutte le città della provincia.

11.15 Il fatto che una provincia è attivamente “alleata” (12.2) ad un giocatore non significa che sia controllata militarmente da questi.

NOTA. Ricordate che una città Saccheggiata è di un livello inferiore al normale e che le città Saccheggiate possono recuperare, influenzando così il controllo.

11.2 Controllo delle città

Il controllo delle città spesso determina chi controlla una provincia, come per il paragrafo precedente. Le città nelle province che iniziano il gioco sotto il Controllo Militare di un giocatore sono da questi controllate inizialmente.

11.21 Città Grandi e Medie. Per controllare una tale città, il giocatore deve occuparla con almeno un SP di fanteria. Eccezione: le città Medie / Grandi nelle province in province che iniziano lo scenario sotto il Controllo Militare di un giocatore non sono obbligate ad avere una guarnigione per mantenere il controllo.

11.22 Città piccole. Per controllare una città Piccola si deve semplicemente essere l'ultimo ad aver avuto una qualsiasi unità combattente di qualsiasi tipo dentro quella città.

NOTA. Usate i segnalini di controllo appropriati per indicare il possesso che differisce dallo stato di controllo iniziale dello scenario.

11.23 Il giocatore può trasferire il controllo delle città con accordi dettati nei termini di resa, in qualsiasi momento del gioco. Non vi sono limitazioni, eccetto che se si tratta del trasferimento del controllo di una città, qualsiasi unità combattente che appartiene al giocatore che perde il controllo deve essere spostata (e fare parte dell'accordo).

12.0 CONTROLLO DIPLOMATICO

Se nessuno ha il Controllo Militare di una provincia, chi ha il Controllo Diplomatico (cioè un'Alleanza Attiva) su quella provincia la controlla per le Truppe e per la Vittoria.

12.1 Province di Origine e Disponibili

12.11 Ogni scenario ha due protagonisti, Roma ed il giocatore che sta tentando di conquistare / sconfiggere Roma. Ogni protagonista ha solitamente una provincia di Origine, che non può mai essere controllata diplomaticamente dall'avversario. Tutte le altre province possono essere sottoposte a Controllo Diplomatico.

- Per Roma è sempre il Latium
- Per il non romano, dipende dallo scenario.

NOTA. Né Pirro né Annibale hanno una provincia di Origine negli scenari di RRR.

12.12 Alcune province non alleate / controllate iniziano con unità combattenti in esse. Queste non possono muovere sino a che quella provincia non diviene controllata da un giocatore o dall'altro.

ESEMPIO. Siracusa, nello scenario di Pirro in RRR, contiene 10.000+ uomini che non possono essere usati se non per la sua difesa, a meno che la Sicilia Orientale non cada sotto il controllo di uno dei giocatori.

12.13 La maggior parte delle province non contiene truppe ma, invece, possono dare truppe quando il giocatore che le controlla fa reclutamento.

12.2 Alleanze

12.21 All'inizio di uno scenario, tutte le province sono indicate come Attivamente Alleate o Indipendenti. Quelle Attivamente Alleate sono Controllate Diplomaticamente dal giocatore con il quale sono alleate. Quelle Indipendenti (ed anche quelle Attivamente Alleate, per questo) possono essere controllate militarmente da qualsiasi giocatore, indipendentemente dallo stato diplomatico.

12.22 Tabella delle Alleanze. Le relazioni diplomatiche tra le province ed i protagonisti principali sono indicate nella Tabella delle Alleanze. Questa si compone di una serie di caselle, che vanno da zero a 4, che riportano il livello di relazioni tra la provincia ed un dato giocatore. Qualsiasi provincia il cui Livello di Alleanza è "4" è Attivamente Alleata e quindi Controllata Diplomaticamente dal giocatore.

ESEMPIO. La Campania è Attivamente Alleata a Roma. Ponete il segnalino diplomatico della Campania sulla casella 4 a favore di Roma. L'Etruria inizia Indipendente, quindi il suo segnalino è posto nella parte "Indipendenti".

12.23 Per le province che sono indicate come Controllate Diplomaticamente all'inizio di uno scenario, ponete il segnalino di Controllo Diplomatico nella casella 4 per il giocatore controllante.

12.24 Una volta che un giocatore ha ottenuto una Alleanza con una provincia – livello 4 a suo favore – il Controllo Diplomatico di quella provincia rimane suo fino a quando l'avversario non ottiene il livello 4 a proprio favore.

ESEMPIO. Proseguiamo l'esempio precedente, per variare lo stato diplomatico della Campania si deve spostare il suo segnalino di otto caselle, da Roma/4 ad Avversario/4. Ricordate comunque che il controllo militare ha sempre precedenza.

NOTA. Perché quindi preoccuparsi del Controllo Diplomatico? Prima cosa è un modo indolore per esercitare la propria supremazia. Ma, più importante, se avete il Controllo Diplomatico di una provincia, la potete controllare semplicemente negando il Controllo Militare del nemico.

12.3 Diplomazia ed Ambasciatori

12.31 Il Livello di Alleanza di qualsiasi provincia può variare – a favore del giocatore che influenza la variazione – come segue.

1 Casella

- A favore del giocatore che ottiene una Vittoria Maggiore in qualsiasi provincia adiacente / collegata. Le province separate dal mare *non* sono collegate.
- A favore del giocatore che conclude con successo un assedio per Attrito o Assalto (ma non Resa o Diplomazia) di qualsiasi città Grande o Media in qualsiasi provincia adiacente / collegata. Le province separate per mare *non* sono collegate.

2 Caselle a favore del giocatore che ottiene una Vittoria Maggiore in quella provincia.

3 Caselle a favore del giocatore che conclude con successo un Assedio per Attrito o Assalto (ma non Resa o Diplomazia) di qualsiasi città Grande o Media di quella provincia.

4 Caselle a favore dell'avversario se un giocatore Devasta quella provincia.

?? Caselle

- Per l'uso dell'Ambasciatore, vedere oltre
- Eventi degli Auspici

12.32 Nella Fase di Campagna di un OC, questi può usare una Operazione Diplomatica per influenzare i livelli di alleanza. Per farlo invia Ambasciatori nella provincia / paese con la quale desidera migliorare le relazioni. Costa ad un OC 1 Punto Diplomatico per invio di Ambasciatore e solo un OC può condurre questa operazione. Per il romano, questo significa che solo il Console di Roma o, se presente, un Dittatore, può mandare un Ambasciatore.

12.33 Gli Ambasciatori sono scelti a caso – come i consoli – dai "Contenitori" seguenti:

Ambasciatori romani: dal Contenitore dei Magistrati

Altri: indicati nello scenario. La maggior parte degli scenari indica semplicemente il numero ed identificazione delle pedine di Ambasciatore da porre nel Contenitore.

NOTA. I giocatori si accorgeranno presto che questa regola dà al romano molti più ambasciatori rispetto all'avversario. Questo riproduce il governo di Roma, il suo livello di organizzazione e la base del servizio statale. Per bilanciare questo vi è il fatto che troppi potenziali ambasciatori sono anche potenziali disastri.

12.34 Un ambasciatore è assegnato alla provincia / paese desiderata prima di essere scelto. Viene poi scelto a caso e, per determinare l'effetto della sua azione diplomatica, si annota il suo Valore Diplomatico e si tira un dado, confrontando il risultato sulla Tabella degli Ambasciatori. Gli effetti sono in caselle e modificati come per 12.31.

12.35 Disastro. Se si ottiene un risultato “D”, tirate ancora il dado e consultate le istruzioni nella tabella.

12.36 Un ambasciatore non può essere usato più di una volta per anno.

13.0 AUSPICI

Ponete il segnalino di Auspici [*Augury*] nel Contenitore dei LAM all'inizio di ogni turno. Quando viene pescato, si deve consultare la Tabella degli Auspici per quello scenario e tirare i dadi due volte, il primo numero è le decine ed il secondo le unità. Quindi un 5 ed uno 0 dà 50. Il numero corrisponde ad un evento casuale. Semplicemente seguite le istruzioni dell'evento.

Non tutti gli scenari hanno Auspici ed eventi, quelli più brevi li omettono.

14.0 VITTORIA

Le condizioni di vittoria per ogni partita sono indicati nei singoli scenari, in quanto variano da soggetto a soggetto. Essenzialmente vi sono due realtà di cui il gioco tiene conto:

- A che livello l'invasore considera la sua avventura un successo?
- La notevole volontà dei romani come “nazione”. Si rifiutavano semplicemente di accettare la sconfitta, anche quando erano stato sconfitti in ogni senso che non fosse l'accettazione.

TABELLE DI RISOLUZIONE PRE-COMBATTIMENTO

SEQUENZA DI RISOLUZIONE PRE-COMBATTIMENTO

1	L'attaccante muove in un esagono occupato dal nemico ed annuncia che sta attaccando (dopo aver controllato per l'Attrito).
2	Il difensore dichiara se tenterà di Evadere e poi la risolve.
3	Se l'Evasione fallisce, o non si è tentata, l'attaccante controlla per la Continuazione necessaria per portare l'attacco (o muove, se il difensore è Evaso), 8.24
4	Se si ha l'attacco, l'attaccante controlla per la Coordinazione, se possibile e desiderata.
5	Procedere ad 8.3 ed alla Risoluzione del Combattimento

(8.23) TABELLA DELL'EVASIONE

Controllo	Risultato
DR ≤ Valore di Campagna	La Forza può muovere sino a 2 esagoni distante dall'attaccante. Attrito: nessuno se in città, 1 per ogni esagono di terreno aperto o rotto, 2 per esagono di montagna o palude. Massima perdita per attrito = 10%
DR > Valore di Campagna	La Forza deve rimanere sul posto. Vi è un DRM +2 al tiro di dado per la battaglia.
Una Forza <i>non</i> può tentare l'Evasione se:	
<ul style="list-style-type: none"> • È stata intercettata • È circondata da esagoni intransitabili e/o occupati dal nemico • Viene Sbaragliata (6.6) 	
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO	
-1	Difensore in esagono di montagna o palude
-2	Difensore entro un esagono da città amica, e si ritirerà in essa
-1	Difensore entro 2 esagoni da città amica, e si ritirerà in essa
-1	Per ogni Punto Diplomatico speso dal comandante difendente
+1	Per ogni Punto Diplomatico speso dal comandante attaccante
+3	L'unica via di fuga è attraverso un fiume
+4	Il comandante è romano (onore romano)

(8.26) TABELLA DELLA COORDINAZIONE

Valore di Coordinazione:
<ul style="list-style-type: none"> • Somma dei Valori di Campagna dei due comandanti diviso per due (ignorate le frazioni) • Sottrarre uno per ogni esagono di distanza • Sottrarre uno per ogni lato d'esagono di fiume senza strada attraversato
<i>DR > Valore di Coordinazione:</i> fallisce il tentativo di Coordinazione. La Forza inattiva rimane sul posto
<i>DR ≤ Valore di Coordinazione:</i> Coordinazione riuscita. L'armata non attiva può muovere nell'esagono di battaglia
Condizioni:
<ul style="list-style-type: none"> • Deve essere entro 3 esagoni dalla Forza attiva • Non si può tracciare questa distanza attraverso questi esagoni di montagna o palude • Le Forze nello stesso esagono e fuori della città si coordinano automaticamente; se una delle Forze è dentro la città, si deve controllare per la Coordinazione (raggio zero)

TABELLE DI COMBATTIMENTO

(8.3) TABELLA DEI RISULTATI DELLA BATTAGLIA (BRT)

Da -13 a -2			Da -1 a +10			Da +11 a +22		
DR	X	Risultato	DR	X	DR	DR	X	Risultato
-13		50/0	-1	[3]	25/15	+11		20/30
-12		45/*	0		20/10	+12	[7]	5/20
-11		40/*	+1		15/5	+13		10/25
-10	[0]	30/*	+2		X/(-1)	+14		X/(+2)
-9		35/10	+3	[4]	15/10	+15		5/25
-8	[1]	30/5	+4		15/15	+16		10/30
-7		30/10	+5		20/20	+17	[8]	5/30
-6		25/5	+6	[5]	10/15	+18	[9]	*/30
-5		X/(-2)	+7		X/(+1)	+19		*/35
-4		25/10	+8		5/15	+20		*/40
-3	[2]	20/5	+9		10/20	+21		*/50
-2		30/20	+10	[6]	15/25	+22		*/75

X = Tirare ancora, modificando il risultato del numero fra parentesi e di eventuali Punti Politici usati, applicando il tiro di dado per i Risultati Imprevedibili (numeri fra parentesi quadra [#]), vedere 8.4.

= perdita dell'attaccante / perdita del difensore. I risultati in **grassetto** indicano che quella parte deve Ritirarsi.

***** = il giocatore tira un dado, rimuovendo quel numero di SP, ma mai più del 5% (per difetto) dei suoi SP totali

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

- **Abilità tattica del comandante:** vedere 8.32 e la Tabella dell'Abilità Tattica del Comandante. Da -9 a +9.
- **Efficienza di comando romana:** se il comandante romano eccede i suoi limiti di efficienza, vedere RRR 5.24
- **Punti Battaglia Subordinati:** come per 5.45, massimo 2 per giocatore / forza
- **Rapporto di forze:** vedere la Tabella del Rapporto di Forze
- **Superiorità di Cavalleria:** vedere la Tabella della Superiorità di Cavalleria
- **Disciplina Romana:** il romano modifica il tiro di dado di uno a suo favore per *ogni* legione *Veterana* con almeno 6 SP di fanteria nella battaglia.
- **Unità di élite:** il giocatore non romano modifica il tiro di dado di uno a suo favore per ogni tipo di truppe di élite (senza tener conto della loro forza) che ha nella sua Forza.
- **Effetti dello Stato Dopo la Battaglia:** vedere la relativa tabella.
- **Terreno:** se l'attaccante (qualsiasi, anche di un'armata che Coordina) ha attraversato un fiume per entrare direttamente nell'esagono di battaglia, sottrarre -3 dal tiro di dado.
- **Fallimento dell'Evasione / Intercettazione:** +2 al tiro di dado (8.23 e 6.59)
- **Doppio Aggiramento:** (6.57) +4 al tiro di dado
- **Elefanti:** come per la Tabella degli Elefanti da Guerra
- **Movimento Navale:** le forze attaccanti che sbarcano hanno un -3, le forze che sbarcano e che sono attaccate subiscono un +3.
- **Devotio:** un comandante romano si sacrifica per un DRM pari alla metà del suo Valore di Campagna (ignorare le frazioni).

Tutte le modifiche di cui sopra sono cumulative

(8.31) TABELLA DELLA SUPERIORITA' DI CAVALLERIA									
Terreno / Giocatore	Differenziale di Punti Forza di Cavalleria								
Aperto / Non romano	0-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24+
Rotto / Non romano Aperto / Romano	0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40+
DRM	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Nessun DRM per: Terreno Rotto / Romano, Montagna / Tutti, Palude / Tutti									
Si aggiunge il DRM se l'attaccante ha Superiorità di Cavalleria e si sottrae se è il difensore ad averla									

(RRR 5.25) TABELLA DELL'EFFICIENZA DI COMANDO ROMANA	
<i>Valore di Combattimento</i>	<i>Limite di Doppie Legioni</i>
A	6
B	5
C	4
D	3
E	2
<ul style="list-style-type: none"> - Sottrarre -1 dal tiro di dado per la battaglia per ogni Doppia Legione oltre il limite del comandante. - Se in difesa, aggiungere +1 al tiro di dado in battaglia per ogni Doppia Legione oltre il limite del comandante 	

(8.31) TABELLA DEL RAPPORTO DI COMBATTIMENTO	
<i>Rapporto di Combattimento *</i>	<i>DRM</i>
1-3 **	-3
1-2	-2
1-1.5	-1
1-1	0
1.5-1	+1
2-1	+2
3-1 **	+3
Tutti i rapporti sono arrotondati per difetto	
* Rapporto SP attaccante / difensore	
** I modificatori oltre questi punti estremi sono semplicemente pari al rapporto, cioè un 1-10 dà -10 ed un 7-1 dà +7	

(8.32) TABELLA DELLA CAPACITA' TATTICA DEI COMANDANTI					
<i>DR</i>	<i>Lettera di Battaglia</i>				
	A	B	C	D	E
0	4	3	2	0	0
1	5	4	3	1	0
2	6	4	4	2	1
3	6	5	4	2	2
4	7	6	4	2	2
5	7	6	5	3	2
6	7	6	6	3	3
7	7	7	6	4	3
8	8	7	6	5	4
9	9	8	7	6	5
Ogni giocatore tira il dado per definire il suo Valore Tattico per la battaglia					
Il giocatore che ottiene il numero più elevato sottrae il valore inferiore dal suo per ottenere il DRM per l'Abilità Tattica del Comandante					

(8.54) TABELLA DELLO STATO DOPO LA BATTAGLIA	
<i>Risultato in Battaglia</i>	<i>Stato</i>
Vittoria Maggiore	Disperso (Disorganizzato se già Disperso)
Vittoria	Disperso (Disorganizzato se già Disperso)
Perdente	Disorganizzato
Perdente Maggiore	Inutile
Pareggio	Perdite di SP del 15% o meno: Disperso Perdite di SP superiori al 15% Disorganizzato
Gli stati di cui sopra si applicano solo alle battaglie di terra dove almeno una delle parti ha iniziato con più di 20 SP. Non si applicano alle battaglie dove entrambe le parti hanno forze inferiori, né agli Assedi.	

Sequenza di Risoluzione della Battaglia
1. Determinazione dei DRM (8.31)
2. Impiego degli Elefanti (8.36)
3. Tirare un dado, applicare DRM e annotare il risultato
4. Distribuzione delle perdite (8.34)
5. Inseguimento e Massacro, se applicabili (8.38)
6. Ritirate, se obbligatorie (8.37)
7. Applicazione degli Effetti Dopo la Battaglia (8.5)

(8.6) TABELLA DELLA PERDITA DEI COMANDANTI	
PRIMO TIRO DI DADO	SECONDO TIRO DI DADO
DR < Valore di Mortalità = nessun effetto	DR < Valore di Mortalità = ferito
DR ≥ Valore di Mortalità = ritirare	DR ≥ Valore di Mortalità = morto
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO	+1 se il comandante fa parte della forza sconfitta +1 se durante la fase "Visita a Pluto"

(8.36) TABELLA DEGLI ELEFANTI DA GUERRA	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
0	Eliminare 1 SP di cavalleria amica e l'elefante
1	Eliminare 1 SP di fanteria amica e l'elefante
2, 3	Elefante eliminato senza altri effetti
4	Nessun effetto
5	Eliminare 1 SP di fanteria nemica
6, 7	Eliminare 1 SP di cavalleria nemica
8, 9	Aggiungere +1 al tiro di dado in battaglia se attaccante, sottrarre -1 se difensore

(8.55) TABELLA DEGLI EFFETTI DELLO STATO DOPO LA BATTAGLIA			
Azione	STATO		
	Disperso	Disorganizzato	Inutile
<i>Attacco in battaglia</i>	-3 DRM	-5 DRM	Proibito
<i>Difesa in battaglia</i>	+1 DRM	+3 DRM	+5 DRM
<i>Attrito in movimento</i>	Nessuno	Una fila in giù	3 file in giù
<i>Attrito di Assedio</i>	Nessuno	+1 DRM	+3 DRM
<i>Assalto in Assedio</i>	-2 DRM	-4 DRM	Proibito
<i>Altre penalità</i>	Nessuna	Nessuna	Non può distaccare SP

(8.34) TABELLA DELLA PERCENTUALE DI PERDITE

FATE RIFERIMENTO ALLE TABELLE IN INGLESE, ESSENDO DI FACILE LETTURA.

Nelle righe vengono indicate le percentuali di perdite

Nelle colonne i punti forza

I risultati sono gli SP persi

TABELLE DI ASSEDIO, CITTA' E DIPLOMAZIA**(9.4) TABELLA DELL'ASSALTO ALLE CITTA'**

Rapporto di Assalto [Attaccante / Difensore]

1-2	1-1.5	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
9	8	7	6	5	4	3	2	1

Se il tiro di dado è pari o superiore al numero indicato, l'Assalto ha successo, altrimenti no

Per i rapporti di Assalto inferiori ad 1-2, l'Assalto fallisce automaticamente

Per i rapporti di Assalto superiori a 6-1, usate la colonna 6-1

L'attaccante raddoppia la forza della sua fanteria se ha Attrezzatura da Assedio

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

-1 Per ogni legione oltre il Limite di Efficienza per il romano (RRR 5.24-.25)

-2 Qualsiasi SP attaccante è Disperso

-4 Qualsiasi SP attaccante è Disorganizzato (non cumulativo con il punto precedente)

? Superiorità Navale se un porto, vedere 9.43

+1 Romano che assalta Roma in mani nemiche

+/- 1 Superiorità del Comandante, a favore di quello migliore

Perdite nell'Assalto

	<i>Successo</i>	<i>Fallimento</i>				
<i>Attaccante</i>	Tirare un dado: dispari 25%, pari 10%	Tirare un dado, dimezzare (per eccesso) il risultato, e moltiplicare per 10% **				
<i>Difensore</i>	Tirare un dado e moltiplicare il risultato per 10%	Tirare un dado: dispari 25%, pari 10%				

** = se il tiro di dado originario era 7, 8 o 9, rimuovere una pedina di Attrezzatura da Assedio

(9.52) TABELLA DELLA RESA INVOLONTARIA

IDS DELLA CITTA'	SI ARRENDE CON UN TIRO DI DADO DI..
1	2 +
2	4 +
4	5 +
7	8 +
10	IMPOSSIBILE

Il giocatore che tenta la Resa Involontaria deve avere almeno 10 volte la SDS (9.12) in SP di fanteria fuori della città.

Roma non è soggetta alla Resa Involontaria

(12.34) TABELLA DEGLI AMBASCIATORI				
<u>Tiro di dado</u>	<u>Valore Diplomatico</u>			
	A	B	C	D
0	+3	+2	+2	+2
1	+2	+2	+2	+1
2	+2	+2	+1	+1
3	+2	+2	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+1	+1	0	0
6	+1	+1	0	0
7	+1	0	0	-1
8	0	-1	-1	-1
9+	-1/D?	D	D	D
SPIEGAZIONE DEI RISULTATI				
+/- #	Numero di variazioni di casella nella Tabella delle Alleanze a favore (+) o contro (-) il giocatore			
D	Possibile Disastro, tirare un dado e verificare cosa accade			
-1/D?	Tirare un dado. Se il risultato è pari, è -1. Se dispari, è Disastro			
DISASTRI DIPLOMATICI				
<u>Tiro di dado</u>	<u>Disastro</u>			
0, 1	L'ambasciatore indigna talmente i suoi interlocutori che il giocatore perde 3 caselle e l'ambasciatore viene assassinato sul posto.			
2, 3	Non solo l'oratoria dell'ambasciatore non ha effetto, ma gli interlocutori intravedono la possibilità di ottenere denaro. L'ambasciatore viene trattenuto e viene chiesto un riscatto. Tirate un dado e dimezzate (per difetto, minimo uno) il risultato: questo è il numero di Punti Diplomatici – da pagare nel corso del gioco – che ci vogliono per riscattare l'ambasciatore. Altrimenti rimane fuori gioco per tutta la partita.			
4, 5	L'ambasciatore, stanco per il viaggio, contrae una malattia e muore. La sua condotta è però così nobile da far guadagnare al giocatore una casella.			
6, 7	L'ambasciatore, attirato dalle bellezze del luogo, diserta l'incontro con il tiranno locale. Il giocatore perde una casella e dovrà spendere un altro Punto Diplomatico per riportare indietro l'ambasciatore se lo desidera.			
8, 9	Tumulti nell'area fanno rimandare l'incontro. L'ambasciatore rimane, ma costerà al giocatore un altro Punto Diplomatico – in un'altra Operazione Diplomatica – predisporre l'udienza, tirando di nuovo sulla Tabella Diplomatica.			

(9.6) TABELLA DELLA DIPLOMAZIA					
IDS	Valore di Campagna				
	3	4	5	6	7
1	7	6	5	5	3
3	9	8	7	6	5
4	10	9	8	7	6
7	NA	NA	NA	10	9
10	NA	NA	NA	NA	NA
Se il tiro di dado modificato è superiore al numero, la città cade con la diplomazia. Altrimenti il tentativo fallisce. Se il tiro di dado è pari al numero, ritirate. Se il risultato è superiore del Valore di Campagna, il comandante viene ucciso. NA = non consentito					
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO					
+1	Per ogni Punto Diplomatico usato dal giocatore che tenta la Diplomazia				
-?	Punti Diplomatici disponibili a tutti i comandanti della città. Non sono spesi.				
RESTRIZIONI					
<ul style="list-style-type: none"> • Per i romani, solo i Consoli, Dittatori e Magister Equitum possono tentare la Diplomazia • Il romano deve usare un Punto Diplomatico che non viene aggiunto al tiro di dado • Roma non può mai essere preso per Diplomazia 					

(5.3) TABELLA DELLE OPERAZIONI		
<i>Operazione</i>	<i>Continuazione dopo essersi Fermato?</i>	<i>Commenti</i>
Movimento del Comandante	Continua se è la prima Operazione, altrimenti DR ≤ Valore di Campagna	Finito se non è raggruppato con unità amica
Movimento di una Forza	DR ≤ Valore di Campagna	Si Ferma per: <ul style="list-style-type: none"> • Intercettazione che riesce • Entrata in città • Raccogliere unità combattenti
Movimento di Alleati	DR ≤ Valore di Campagna	Solo OC; usare il suo valore indipendentemente dalla posizione sulla mappa
Attacco	Vincitore: DR ≤ Valore di Campagna Sconfitto: Finito	-
Effettuare Operazione di Assedio	Finito	Le Operazioni includono porre Sotto Assedio una città, Assalto in Assedio e Diplomazia.
Resa Involontaria	DR ≤ Valore di Campagna	+2 DRM se ha successo -2 DRM se fallisce
Reclutamento	DR ≤ Valore di Campagna	Solo OC, una sola tale operazione per Fase di Campagna
Usare la Diplomazia	DR ≤ Valore di Campagna	Solo OC
Riformare le unità Distrutte	DR ≤ Valore di Campagna	
RISE OF THE ROMAN REPUBLIC		
Permesso senatoriale	Concesso: Continuazione automatica Negato: DR ≤ Valore di Campagna	Solo comandanti romani

(6.4) TABELLA DELL'ATTRITO PER MOVIMENTO	
Attività	Costo in Punti Attrito (AP)
Qualsiasi movimento <i>non</i> su strada entro o in una Provincia	Valore di Attrito Provinciale
Movimento entro una provincia esclusivamente su strada	1 AP
Entrare in esagono di montagna	6 AP ciascuno
Entrare in esagono di palude	3 AP ciascuno
Attraversare un fiume senza strada	1 AP
Qualsiasi movimento in una provincia Devastata	Doppio del Valore di Attrito Provinciale; 2 AP se esclusivamente su strada
Fermarsi <i>dentro</i> una città	Sottrarre la IDS della città dal totale AP
Attrito per Inerzia	Valore di Attrito Provinciale – raddoppiato se la provincia è Devastata. Doppio del Valore di Attrito Provinciale se in esagono di montagna Sottrarre la IDS della città se dentro la città
RISE OF THE ROMAN REPUBLIC	
Movimento del romano in/entro una provincia controllata dal romano nell'Italia Romana Movimento del Sannita in/entro Una provincia controllata dal Sannita nell'Italia Romana	Metà del Valore di Attrito Provinciale (metà se esclusivamente su strada). Ignorate le frazioni.

TABELLA DEI RISULTATI DELL'ATTRITO												
Punti Attrito accumulati	Assedi o dentro città	Assedi o fuori città	1-10	11-25	26-40	41-60	61-80	81-100	101-130	131-160	161-200	200+
1	-	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2	-	-	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
3	-	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
4	-	1	0	0	1	1	2	2	3	4	4	5
5-6	0	2	0	0	1	2	2	3	4	5	6	8
7-9	-	3	0	1	1	2	3	4	5	6	7	10
10-12	1	4	0	1	2	3	4	5	6	7	9	14
13-16	2	5	0	1	3	3	5	5	6	8	10	18
17-21	3	6	1*	1	3	4	5	6	7	10	12	23
22-27	4	7	1*	2	4	5	6	7	9	12	15	30
28-34	5	8	1	3	5	7	9	11	13	17	22	40
35-42	6	9	1	4	6	9	12	15	20	25	30	55
43+	7	10	2	5	8	13	18	24	32	44	56	70
A	8	-	3	7	10	16	23	31	42	57	71	90
B	-	11	4	9	14	23	33	43	58	77	99	125
C	9	-	5	11	17	28	41	55	75	100	127	160
D	10+	12+	7	15	21	35	50	70	95	125	156	195
Il risultato indica i Punti Perdita per Attrito, 6.47 ed 8.23.												
* = se sta muovendo un solo SP, considerate il risultato pari a zero												
** = le righe A - D nell'Attrito per Movimento si usano per le modifiche al tiro di dado, come da 6.43 e 6.45.												
Modifiche di riga per l'Attrito per Inerzia (6.46)									Variazioni ai punti forza:			
Giù di una riga = se qualsiasi unità nella Forza è Disorganizzata (8.55)									Fanteria o elefanti = nessuna			
Giù di una riga = per ogni 50 SP oltre 250, o frazione									Cavalleria = doppio			
Giù di due righe = se qualsiasi unità nella Forza è Inutile (8.55)												
Modifiche al tiro di dado per l'Attrito da Assedio (9.3)												
+/- ?	Se la città Sotto Assedio è un porto, l'assediato modifica il tiro di dado secondo il Livello NS dell'avversario											
+1	Se qualsiasi unità è Disorganizzata											
+3	Se qualsiasi unità è Inutile											
+1	Per ogni 2 legioni (tralasciate le frazioni) oltre il limite di efficienza di un comandante romano (RRR 5.24/5)											
-1	Se le unità assediante sono in esagono di terreno aperto											
+1	Se le unità assediante sono in esagono di montagna o palude											
-2	Se la forza assediante Foraggia (9.33)											
Modifiche di riga per l'Attrito per Movimento (6.4)												
Giù di una riga = se qualsiasi unità nella Forza è Disorganizzata (8.55)												
Giù di una riga = per ogni 50 SP oltre 250, o frazione												
Giù di una riga = entrare in più di due esagoni consecutivi di montagna (6.45)												
Giù di una riga = per Sbaragliamento (6.63)												
Giù di due righe = se qualsiasi unità nella Forza è Inutile (8.55)												
VARIAZIONE MASSIMA DI RIGHE = 4												

(6.6) SOMMARIO DELLO SBARAGLIAMENTO**Attaccante**

- Deve avere un rapporto di forza di almeno 9-1
- Deve avere più SP di cavalleria rispetto al difensore
- Non può sbaragliare passando attraverso un fiume
- Non può sbaragliare nell'esagono dove sbarca

Difensore

- Non deve essere dentro una città
- Non deve essere in esagono di montagna o palude

Se sono soddisfatte le condizioni di cui sopra, eliminate tutta la forza difendente (comandanti inclusi)

(6.7) TABELLA DELLA DEVASTAZIONE

SP nella provincia	Valore di Devastazione
< 25	Nessuno
25 – 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
> 200	4

Una provincia viene Devastata se il tiro di dado è pari o inferiore al Valore di Devastazione. La Devastazione raddoppia il Valore di Attrito della provincia e il costo su strada entro di essa.

Il Recupero dalla Devastazione ha successo con un tiro di dado superiore al Valore di Attrito. Sottrarre dal risultato il Valore di Devastazione.

TABELLA DELLA PRESENZA DELLE STRADE**Livello A**

Presenti dopo il 310 a.C. Non presenti negli scenari della Guerra Sannita e Alessandro dell'Epiro.

Livello B

Presenti solo negli scenari della 1° e 2° Guerra Punica

Livello C

Non presenti in alcun scenario in "La Nascita della Repubblica Romana" a [*Rise of the Roman Republic - RRR*]

(7.2) TABELLA DEL TRASPORTO NAVALE	
Tiro di dado Modificato	Risultato
≤ 0	Disastro navale. Tutta la forza viene eliminata (NS 3)
1-2	Forti tempeste (o azione nemica), perso il 50% degli SP e la Forza è dispersa (NS 2)
3	La Forza perde il 25% ed è Dispersa (NS 1)
4	La Forza perde il 10% ed è Dispersa
5	La Forza sbarca nell'esagono designato ma perde il 15%* (NS 1)
6	La Forza sbarca nell'esagono designato ma perde il 10%*
7	La Forza sbarca nell'esagono designato ma perde il 5%*
8+	Tutte le unità sbarcano

* = controllate per la perdita del comandante con il Valore di Mortalità più basso
 NS 1 = diminuite il Livello NS del giocatore di uno in quella zona, aumentate quello avversario di uno
 NS 2 = diminuite il Livello NS del giocatore di 2 in quella zona, aumentate quello avversario di 2
 NS 3 = diminuite il Livello NS del giocatore di uno in quella zona, aumentate quello avversario di uno. Inoltre diminuite la NS del giocatore di uno in *tutte* le zone di uno.

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO
 +/- ? Zona Navale di valore inferiore attraversata
 -1 per ogni 20 esagoni costieri attraversati; meno di 20 non contano
 -1 per ogni 5 esagoni mare aperto o frazione; meno di 5 *contano*

Tutte le perdite in percentuale sono arrotondate per difetto alle perdite in SP più vicine. Perdite assegnate come per 8.34.

(7.3) TABELLA DELL'ATTRAVERSAMENTO DEGLI STRETTI	
Tiro di dado modificato	Risultato
0-3	Attraversamento contrastato, si ha una battaglia navale. Il giocatore che muove perde SP a seconda del Livello NS corrente: da 0 a 4: tirate un dado; se il risultato è superiore al Livello NS del giocatore, rimuovete SP pari al doppio della differenza tra il risultato ed il Livello NS NS ≤ 0: confrontate la dimensione della forza che muove con la lettera indicata nella Tabella dei Risultati dell'Attrito NS -1 = A NS -2 = B NS -3 = C NS -4 = D <i>1/3 (per difetto) di tutte le perdite devono essere di cavalleria o elefanti, se presenti</i>
4+	Attraversamento non contrastato, senza perdite
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO	+/- ? = Livello di NS del possessore

(7.25) TABELLA DELLA CAPACITA' DEI PORTI		
Tipo di esagono	Uscita	Entrata
Porto Principale	Illimitato	Illimitato
Porto Secondario	50 SP	50 SP
Porto Minore	25 SP	25 SP
Aperto	Nessuno	10 SP
Rotto con città	Nessuno	5 SP
Rotto senza città	Nessuno	Solo se Disperso [<i>Scattered</i>]
Tutti gli altri tipi di terreno	Nessuno	Eliminato

(6.5) RIASSUNTO DELL'INTERCETTAZIONE		
Tipo di intercettazione	Ha successo se...	DRM e/o limitazioni
A distanza: 3 esagoni se fuori da città 4 esagoni se dentro città	DR ≤ Valore di Campagna	+1 per ogni esagono di distanza (eccetto Controllo del Fiume, 6.35) +1 se la forza intercettante deve attraversare un fiume, anche se su strada +2 per ogni esagono di palude attraversato o dove si entra senza strada +2 forza intercettante Dispersa +3 per ogni esagono di montagna attraversato o dove si entra senza strada
Nello stesso esagono: Forza intercettante fuori città	DR ≤ Valore di Campagna	Consentita solo se la Forza nemica cerca di lasciare l'esagono +2 se la forza intercettante è Dispersa
Forza intercettante dentro città	Automatica	Consentita solo se la Forza nemica cerca di lasciare l'esagono
Imboscata	DR ≤ Valore di Campagna	Il bersaglio deve essere nello stesso esagono o in quello adiacente Il bersaglio non deve essere dentro una città o in montagna o palude La forza intercettante deve essere in montagna, palude o terreno rotto La forza intercettante deve essere fuori da città La forza intercettante non può attraversare un fiume
DRM		
+1 = esagono adiacente +3 = tentativo di Imboscata		+2 = forza intercettante Dispersa +/- ? = differenza tra le Lettere di Battaglia: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5

(RRR 5.48) TABELLA DEI PERMESSI / CENSURE DEL SENATO	
Richiesta	Permesso concesso se:
Lasciare la Provincia Porre fuori dall'Italia il Console di Roma Tutte le altre operazioni	DR ≤ Valore di Campagna
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO: -1 Se il comandante è Console sul Campo +1 Se il comandante è Proconsole +2 Legioni Urbane della guarnigione di Roma che lascia la città +2 Se il magistrato è stato Prorogato nella sua provincia -1 Per ogni Punto Diplomatico usato	
Ed uno qualsiasi di questi +1 Non si sono unità combattenti nemiche nell'Italia Romana +5 Non vi sono unità nemiche in Italia, Sicilia, o in alcuna provincia Gallica -4 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP entro 5 esagoni da Roma -2 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP oltre 5 ed entro 10 esagoni da Roma	
Entrare a Roma [a]	DR ≤ Valore di Campagna
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO - 4 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP entro 5 esagoni da Roma, <i>oppure:</i> -2 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP oltre 5 ed entro 10 esagoni da Roma	
[a] = le Legioni Urbane non necessitano del permesso per entrare in città	
Richiesta di Trionfo	DR ≤ Valore di Campagna
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO: -1 Per ogni Punto Diplomatico usato	
Espansione dell'armata	DR ≤ Valore di Campagna
Oltre 8 legioni (solo il Dittatore) Nessun modificatore	
Magistrato Censurato se:	DR ≤ Valore di Campagna
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO: -3 se il movimento non permesso ha dato un Trionfo, gli Assedi non contano -1 per ogni Punto Diplomatico speso -1 se il movimento non permesso ha dato una vittoria, ma non un Trionfo +1 se il movimento non permesso non ha portato ad alcuna battaglia +3 se il movimento non permesso ha portato ad una vittoria nemica, non maggiore +6 se il movimento non permesso ha portato ad una vittoria maggiore nemica	

(RRR 10.3) TABELLA DI RICHIESTA DELLE LEGIONI					
	Legioni in essere oppure [Scenario per Livello di Costruzione NS]				
	Rinf. [a]	[Folgore]			[Aquila]
Tiro di dado modificato	0-6	7-11	12-16	17-20	21+
-0	No	No	No	No	No
1	1 [4]	No	No	No	No
2	1 [4]	1	No	No	No
3	1 [4]	1	1	No	No
4	2 [8]	1	1	1	No
5 [S]	2 [8]	1	1	1	1
6	2 [8]	2	1	1	1
7	2 [8]	2	2	1	1
8 [E]	3 [12]	2	2	2	1
9 [b]	4 [16]	3	2	2	2
10 [b]	5 [20]	4	3	3	3
11 +	5 [20]	5	4	3	3

No = nessuna assegnazione

= si riceve quel numero di Doppie Legioni (reclute) (una alleata ed una di cittadini); nelle Guerre Sannite e Alessandro solo Legioni singole di cittadini (CL), oppure:

[#] = numero di SP di rinforzo

[a] = si usa questa colonna per determinare il numero di SP di Rinforzo, come per 10.23

[b] = oltre alle Legioni reclutate, il romano può aggiungere ad una qualsiasi Forza reclutata un contingente di Ausiliari (10.28)

[S] = DR modificati superiori a 5 sono considerati 5 negli scenari della Guerra Sannita e di Alessandro di Epiro

[E] = DR modificati superiori a 8 sono considerati 8 nello scenario L'Aquila si è Posata

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO:

+1 richiesta del Dittatore

+1 richiesta fatta dal Dittatore o dal Console di Roma ed egli è realmente in Roma

+1 per Punto Diplomatico usato (solo OC)

+2 per ogni Vittoria Maggiore nemica nell'anno

+2 * se una Forza nemica di 40 SP si trova entro 5 esagoni di terra da Roma, oppure: se forze nemiche occupano una città entro 5 esagoni di terra da Roma

+/- ? per qualsiasi Evento di Auspici in essere per il turno

+2 se la richiesta è di *Rinforzare* legioni esistenti

-1 richiesta avanzata dal Console sul Campo (non di Roma)

-1 per ogni Vittoria Maggiore romana nell'anno

-1 per ogni provincia romana Italiana controllata dal nemico; massima modifica -3

-1 se non vi sono Forze nemiche di almeno 20 SP entro 20 esagoni di terra da Roma

-3 se vi sono meno di 20 SP nemici in Italia

-4 Roma è occupata dal nemico. In questo caso non si applica il modificatore con l'asterisco

Traduzione a cura di Gianni Sorio per:
I Giochi dei Grandi
Vicolo San Nicolò 5/b
37122 VERONA

LA NASCITA DELLA REPUBBLICA ROMANA

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC (RRR)

VOLUME #1 della Serie “IL MONDO ANTICO”

I SANNITI
340 A.C.

ALESSANDRO DELL'EPIRO
327 A.C.

ANNIBALE
218 A.C.

PIRRO
280 A.C.

(RRR 1.0) INTRODUZIONE

The Rise of the Roman Republic (Volume I) simula i principali eventi dell'espansione romana da un'economia provinciale basata sull'agricoltura al suo emergere come potenza del Mediterraneo. Il gioco non intende essere un trattato sull'argomento, è piuttosto una simulazione in quanto presenta ai giocatori gli stessi problemi – e gli stessi mezzi per risolverli – delle controparti storiche.

Le regole che seguono sono aggiuntive a quelle base della serie “Il Mondo Antico”.

(RRR 2.0) COMPONENTI

RRR contiene le cose seguenti:

- 1 mappa (IT [Italia])
- 3 Fogli di pedine (840 totali)
- 8 tabelle [tradotte in allegato]
- 2 Fascicoli delle regole
- 2 dadi a 10 facce

(RRR 2.1) LA MAPPA

La mappa dell'Italia in epoca romana è stata coperta da esagoni che si usano per regolare il movimento. Le aree di terra sono ulteriormente suddivise in Province, che hanno un maggior impatto sul gioco rispetto ai singoli esagoni. Sono basate sulla divisione tribale/provinciale che era prevalente in quei giorni di nascita della Repubblica Romana.

NOTA. Molte aree vennero poi aggregate sotto Augusto – l'area centrale abitata dalle vecchie tribù Sabine divenne parte del Samnium; la Calabria venne compresa nell'Apulia, ecc.

Qualsiasi area entro un confine di provincia è una provincia separata ai fini del controllo. Pertanto l'Italia è divisa in circa una dozzina di province. Le isole della Sicilia e Sardegna (che hanno due province), Corsica, le Lipari e Melita sono differenziate in esagoni costieri (incluse le vie marittime) e di mare aperto. Le Zone Navali sono inutilizzate per la maggior parte degli scenari di questo titolo. Vedere 7.0.

Importante: si usa spesso il termine “Italia Romana”. Questo fa riferimento a tutte le province della terraferma italiana a sud ed esclusa la Gallia Cispadana e la Liguria Frinates. Pertanto l'Etruria e Umbria sono le due province settentrionali dell'Italia Romana.

(RRR 2.2) PEDINE

Consoli Romani

Le regole approfondite per questi comandanti sono date in RRR 5.1. Notate che ogni Console ha un numero di identificazione di tre cifre sulla parte destra della pedina. Questo vi consente di identificare i diversi consoli e di sapere quando usarli, senza far ricorso ai loro veri nomi – molti sono simili. Il primo numero identifica lo scenario di utilizzo, come segue.

1xx = Guerre Sannite e Alessandro in Italia

2xx = Pirro

4xx = 2° Guerra Punica

NOTA. I consoli 3xx sono per la Prima Guerra Punica, che verrà presentata in un prossimo titolo.

Tutti i consoli nel gioco sono i consoli storicamente esistiti...ognuno ha servito come console (o proconsole attivo militarmente o dittatore) in quel periodo. Abbiamo anche indicato una lista completa di tutti quei patrizi che si sono distinti.

Nomi dei Consoli. I romani avevano un loro sistema riguardo ai nomi, un sistema alquanto simile a quello usato nel mondo occidentale odierno. Essenzialmente – e per semplificare – il primo nome era il nostro nome, il secondo quello più importante della famiglia (gens), il terzo (se c'era) una sorta di nome identificativo (cognomia) – o soprannome se volete. Il primo nome era solitamente indicato con la sola iniziale. Abbiamo quindi, per esempio, M. Folis Flaccinator (console nel 318 a.C.). Abbiamo notato che molti di questi nomi tornano ad essere presenti in momenti successivi con persone diverse. I romani tendevano ad usare molto gli stessi nomi.

IL SISTEMA POLITICO E DI COMANDO ROMANI

(RRR 5.1) I MAGISTRATI DI ROMA: IMPERIUM ROMANUM

Nota. Queste regole riproducono la versione per il gioco del sistema politico repubblicano, nella parte riguardante l'aspetto militare. Mentre il "quantificare" i sistemi politici è cosa rara nei giochi storici, è una condizione sine qua non per quest'epoca, dove la politica aveva un ruolo molto più importante per determinare come / perché accadevano alcune cose rispetto agli altri fattori. Pertanto questo capitolo – più il RRR 5.3 e RRR 5.4 – è il cuore del gioco per il romano, le regole sono alquanto lunghe e più dettagliate rispetto a quelle base.

La Repubblica Romana era amministrata da due consoli, eletti annualmente. In caso di guerra, questi avevano il comando delle armate, solitamente con l'aiuto di pretori e proconsoli. Poiché quasi tutti questi personaggi erano politici con poca conoscenza delle operazioni militari o delle tattiche, le armate della Roma repubblicana erano spesso – anche se non sempre – handicappate dalla presenza di una serie di dilettanti ed incapaci il cui livello di abilità militare era raramente sufficiente. Dal momento che la dottrina di battaglia / tattica era orientata verso la fanteria e strettamente seguita pena la morte, l'abilità di adattamento creativo non era molto ricercata. Si cercava piuttosto l'abilità di fare quello che tutti gli altri avevano fatto negli anni precedenti. La forza di Roma era nelle sue legioni disciplinate, nel suo senso dell'onore e del dovere, in una dottrina tattica rigida, e principalmente nella forza del numero.

Il sistema di comando romano nel gioco è molto più complesso e gerarchico rispetto a quello degli altri giocatori. Questo deriva dalla forma di governo repubblicano e dai requisiti politici e di coinvolgimento per poter detenere la carica. Gli incarichi disponibili al romano erano raggruppati sotto il termine Magistrato, ed i magistrati che potevano comandare erano quelli che avevano ricevuto l'imperium, ovvero il potere di condurre o comandare (più altri poteri ininfluenti nel gioco). I magistrati disponibili per il romano sono:

Console. Solitamente il comandante di un'armata romana è il console, dei quali il romano ne ha due ogni anno, all'inizio del turno: il Console di Roma ed il Console di Campo. Il Console di Roma solitamente era limitato all'Italia, con l'altro assegnato dove si rendeva necessario – solitamente una data provincia. Ogni console ha la capacità di comandare un'Armata Consolare di due doppie legioni...mai di più. Dal momento che l'esercito permanente in Roma era di quattro legioni, l'imperium dato ai consoli consentiva loro di guidare da soli o entrambi tutte le legioni se necessario. Talvolta le due armate consolari erano combinate sotto duplice comando di entrambi i consoli. Era possibile schierare un'armata più grande assegnando legioni ad incarichi secondari, ma questo aveva molte limitazioni.

SCELTA: per elezione, si pesca a caso dal Contenitore. Ma se un console ha celebrato un Trionfo nell'anno precedente può continuare nel suo incarico.

PIAZZAMENTO: solitamente uno a Roma ed uno sul campo. Quest'ultimo può essere assegnato ad una provincia, RRR 5.32.

COMANDO: Armata Consolare (due doppie legioni)

IMPERIUM: comando supremo. Solo il Console di Roma può effettuare operazioni di leva e diplomatiche, a meno che non vi sia un Dittatore.

Proconsole. I Proconsoli erano magistrati assegnati ad aree / province come si rendeva necessario – solitamente fuori dall'Italia. Pertanto questo incarico è raro nell'epoca precedente alle guerre puniche. I Proconsoli erano, in effetti, governatori militari della province cui erano assegnati. Come i consoli, tenevano l'imperium per un'armata consolare (2 doppie legioni) ma, senza il permesso del Senato, non potevano lasciare

la provincia di assegnazione con quell'armata. Mentre alcuni proconsoli erano assegnati tra i patrizi disponibili a Roma, molti erano consoli che erano stati "prorogati" – tenevano l'incarico senza essere stati eletti – nelle province nelle quali avevano le loro armate. Per esempio, un console riceveva la sua armata consolare ed era inviato in Sicilia per battere i cartaginesi. Invece che riportare indietro la sua armata e rimpiazzarlo, spesso veniva "prorogato" l'incarico come proconsole. A Cannae l'armata romana aveva due consoli e due proconsoli, questi ultimi erano stati prorogati proprio per tenere le loro legioni sul campo contro Annibale, fino a quando non vennero rinforzate dalle nuove legioni di Varro e Paullus.

SCELTA: per elezione, si pesca a caso dal Contenitore. Ma se un console ha celebrato un Trionfo nell'anno precedente può continuare nel suo incarico.

PIAZZAMENTO: Assegnati ad una provincia specifica, non la possono lasciare senza il permesso del Senato.

COMANDO: Armata Consolare (due doppie legioni)

IMPERIUM: Armata Consolare provinciale. Subordinati ai Consoli, Dittatore e Magister Equitum.

Pretore. In momenti di difficoltà militare venivano spesso nominati i pretori per comandare singole legioni per campagne minori. L'imperium di un pretore gli consentiva di comandare una doppia legione, mai di più. Era possibile assegnare quella legione ad un'Armata Consolare per aumentarne la dimensione. Ma il pretore aveva ancora l'imperium per questa legione in più. Molto di questo sistema di comando frazionato – che contribuiva non poco a distruggere l'efficienza delle armate – risultava dal timore romano per i re e per il fatto che chiunque con una grossa armata potesse divenire re. Da questo punto di vista – e non per altro – il metodo acquista il suo senso. I Pretori erano solitamente assegnati ad una data legione, raramente ad una provincia. I Pretori non erano però liberi di muovere con le loro legioni ed erano legati al luogo di assegnazione. I Pretori furono molto usati nelle guerre Sannitica e Pirrica.

SCELTA: si pesca a caso dal Contenitore, secondo necessità. Possono essere prorogati.

PIAZZAMENTO: Assegnati ad una legione specifica, non possono lasciare la provincia dove si trova senza il permesso del Senato.

COMANDO: una legione (doppia)

IMPERIUM: Solo la legione. Subordinati ad altri tipi di comandanti.

Dittatore. In momenti di emergenza (RRR 5.15), i romani sceglievano un Dittatore per coordinare il comando. L'imperium del dittatore, limitato nel tempo, era superiore a quello dei consoli. Alcuni venivano scelti solo per governare a Roma, lasciando ai consoli mano libera nel campo militare. Altri scendevano in campo. Un Dittatore non aveva limitazioni sul numero di legioni che poteva comandare; ma era insolito che comandasse più di 4 legioni senza la presenza e l'aiuto degli altri consoli. Storicamente, nessuna armata romana del periodo compreso nel gioco fu superiore a due armate consolari (4 doppie legioni), a meno che non si accetti la teoria di otto legioni per Cannae.

SCELTA: si pesca a caso dal Contenitore, secondo necessità. Possono non essere obbligatori. Possono scegliere specificamente il console dal contenitore se ha celebrato un trionfo in precedenza. Non può essere un qualsiasi comandante già in gioco. Non può essere prorogato.

PIAZZAMENTO: inizialmente a Roma. Può andare ovunque.

COMANDO: due armate consolari.

IMPERIUM: comandante supremo, superiore a qualsiasi altro comandante in gioco.

Magister Equitum. Un dittatore poteva scegliere un "assistente" per guidare l'armata: il Magister Equitum. Lo può scegliere solo se il Dittatore rimane a Roma e non assume il comando sul campo di alcuna armata fuori da Roma. Il Magister Equitum ha lo stesso imperium militare di un console, ovvero un'armata consolare.

SCELTA: si prende specificamente dal Contenitore, secondo necessità. Si può scegliere qualsiasi console nel Contenitore il cui numero di identificazione sia entro 5 da quello del Dittatore. Non può essere alcun comandante già in gioco.

PIAZZAMENTO: inizialmente a Roma o con qualsiasi armata consolare in Italia. Può andare ovunque.

COMANDO: un'armata consolare.

IMPERIUM: comandante supremo, superiore a qualsiasi altro comandante in gioco eccetto il Dittatore.

Praetor Urbanus. Il Pretore Urbano era sostanzialmente il comandante delle Legioni Urbane, la Guarnigione di Roma. Il suo compito principale, a parte gestire varie emergenze, era di addestrare le legioni.

SCELTA: pescato a caso dal Contenitore, secondo necessità.

PIAZZAMENTO: a Roma, normalmente non la può lasciare.

COMANDO: le Legioni Urbane (guarnigione di Roma).

IMPERIUM: solo le Legioni Urbane, ma può muovere un'armata consolare (RRR 5.18). Subordinato a qualsiasi altro tipo di comandante.

Legatus Legionis. Una posizione senza imperium, i legati si usavano per muovere i rinforzi legionari da Roma/Italia a province oltremare quando il giocatore non desidera usare i pretori o proconsoli.

SCELTA: si pone il LAM del Legato nel Contenitore, come per RRR 10.32. non vi è alcuna pedina di comandante.

(RRR 5.11) Il romano riceve due Consoli ogni anno, "eletti" all'inizio del turno (dopo tutti i magistrati che possono essere prorogati, RRR 5.35). Nella Fase di Elezione del romano, questi pone tutti i magistrati disponibili in una tazza, inclusi i due consoli che hanno servito nell'anno precedente – e ne sceglie due a caso (vedere comunque RRR 5.12). Il primo console scelto viene posto in Roma, è il Console di Roma. Il secondo – quello sul campo – è posto con qualsiasi armata romana sulla mappa. I consoli disponibili sono quei magistrati indicati come "disponibili" nelle informazioni dello scenario e che non sono stati uccisi né prorogati. Si includono quelli che hanno già servito.

Eccezione: negli scenari sanniti e di Pirro, i consoli dell'anno appena finito non sono disponibili per la rielezione a meno che non abbiano ottenuto un Trionfo (8.53). Non sono messi nel contenitore fino a quando non restano fuori un anno. Tali consoli possono però coprire qualsiasi altro incarico pertanto, non appena sono stati scelti i due consoli, poneteli nel contenitore.

NOTA. Fino alla Prima Guerra Punica era estremamente raro che un console fosse eletto per due anni di seguito – parzialmente per paura di una monarchia.

NOTA. Abbiamo fornito segnalini per registrare quali comandanti detengono un certo incarico e a quale provincia è stato assegnato. Questi segnalini possono essere posti sotto il comandante sulla mappa o sulla Tabella della Forza romana, nella casella dell'Armata Consolare comandata da questi.

(RRR 5.12) Trionfi ed Elezioni. Se un magistrato (ma non un pretore) ha ottenuto un Trionfo (8.53) nel turno precedente, il romano può (non deve) deliberatamente sceglierlo come uno dei consoli per l'anno corrente, sia come Console di Roma che come Console sul Campo. Se entrambi i consoli dell'anno precedente hanno ottenuto un Trionfo, possono essere trattenuti deliberatamente nei loro incarichi. Altrimenti, ed eccetto per la proroga, i magistrati si scelgono a caso.

(RRR 5.13) Consoli. Il Console di Roma non può lasciare l'Italia Romana senza il permesso del Senato, RRR 5.41. L'Italia si compone di tutti gli esagoni della terraferma a sud di, ed esclusa, la Gallia Cispadana e Liguria Friniates. Non comprende, per esempio, la Sicilia o la Sardegna. Il Console sul Campo può essere piazzato, e può andare dovunque (entro RRR 5.41 e vedere RRR 5.32).

A meno che non vi sia un gioco un Dittatore, i due Consoli sono comandanti in capo (OC) per tutte le operazioni militari che sono consentite solo all'OC. Per tutte le operazioni di leva e diplomatiche che richiedono un OC, si può usare solo il Console di Roma.

(RRR 5.14) Proconsoli. Il romano può scegliere tanti Proconsoli quanti ne necessita dai magistrati disponibili rimanenti, dopo che sono stati scelti i consoli. I Proconsoli possono anche essere prorogati, vedere RRR 5.35. Viene scelto un Proconsole per ogni provincia, tranne il Latium, che ha due doppie legioni (RRR 5.33). Le Legioni Urbane non contano come legione per questo fine. Se una legione è comandata da un Pretore, o vi è già un console o proconsole assegnato a quella provincia, non si può usare un proconsole.

I proconsoli sono normalmente scelti (o prorogati) nella Fase di Elezione. Però, nel reclutare nuove legioni, si può rendere necessario sceglierne uno nel corso del turno. Non si deve aspettare la Fase di Elezione, lo si può scegliere quando si piazzano nuove legioni. Questa non è un'operazione. Si può scegliere un proconsole a caso da Contenitore come per RRR 5.11, o si può designare un console o proconsole che ha precedentemente ottenuto un Trionfo e non è in gioco. Un Proconsole:

- A. E' considerato OC per i Pretori nella stessa Forza, sebbene non possano usare le operazioni limitate all'OC. Ma sono sempre subordinati a qualsiasi Console, Dittatore o Magister Equitum con quella forza.
- B. Non può comandare una Forza superiore a quella di due doppie legioni (un'armata consolare). Gli Alleati e gli Ausiliari non contano per questo limite.
- C. Non può lasciare la provincia di assegnazione senza il permesso del Senato (RRR 5.4). Può comunque muovere verso / nella sua provincia senza tale permesso.

Esempio. La VI Legione è in Etruria, comandata da un Pretore. Il romano, temendo un'invasione dalla Hispania attraverso quest'area, decide di rinforzare l'Etruria reclutando due nuove legioni, la XII e XIV. Lo fa, ponendo le due nuove legioni a Roma. Allo stesso tempo, sceglie (a caso, dal Contenitore) un magistrato come proconsole dell'Etruria, ponendolo con le due nuove legioni. Il Proconsole poi, nello svolgere il turno, marcia verso l'Etruria (mentre non può operare fuori dalla Liguria senza permesso senatoriale, non lo necessita per andare nella sua provincia). Quando arriva lì, ha una forza di tre legioni, una sotto il pretore, che gli è subordinato. L'anno seguente, con la situazione immutata, invece che rimpiazzarlo il romano tiene il proconsole e il pretore sul posto, prorogando il loro imperium per quell'anno (RRR 5.34).

(RRR 5.15) Dittatori. Un Dittatore può essere scelto in qualsiasi momento – Fase di Elezione o nel corso del turno – in cui si ha un'Emergenza. Alcune emergenze impongono che sia scelto un Dittatore, altre lasciano tale scelta al giocatore.

DITTATORE VOLONTARIO: un'Armata Consolare romana (2 doppie legioni) o superiore perde una battaglia Maggiore (come per 8.52) e subisce perdite del 30% o più in termini di Punti Forza, oppure un'armata nemica occupa due o più città Grandi / Medie nell'Italia Romana.

DITTATORE OBBLIGATORIO: un'armata nemica occupa / controlla una città che si trova entro 3 esagoni da Roma, oppure le Armate Consolari romane perdono due battaglie di terra Maggiori nello stesso anno, senza tener conto delle perdite.

Un Dittatore è automaticamente OC per il resto dell'anno, per tutte le situazioni che richiedono un OC. Può viaggiare ovunque, senza permesso senatoriale, eccetto per muovere in Roma. Un Dittatore può scegliere di non guidare alcuna armata, rimanendo a Roma. In questo caso, e solo in questo caso, può scegliere un *magister Equitum* per guidare le armate, vedere RRR 5.16.

Per scegliere un Dittatore nel corso di un turno, lo si deve fare quando un magistrato romano è attivo (nella sua Fase di Campagna). I Dittatori sono solitamente scelti a caso, come per RRR 5.11. Si può però scegliere un qualsiasi magistrato disponibile (non in gioco) che ha ottenuto in precedenza un Trionfo.

(RRR 5.16) Scelta del Magister Equitum. Se un Dittatore, come sopra, sceglie di stare a Roma, può scegliere un *Magister Equitum*. Questi ha gli stessi poteri e limitazioni di un Console, eccetto che può muoversi come un Dittatore. Il romano può scegliere un *Magister Equitum* (non a caso) da qualsiasi magistrato disponibile nel Contenitore il cui numero identificativo sia entro 5 numeri da quello del Dittatore. L'incarico di *Magister Equitum* dura solo finché dura quello del Dittatore.

NOTA. Il romano può operare questa scelta quando pesca un Dittatore privo di capacità militari.

Esempio. La marcia di Pirro verso Roma ha posto la città in pericolo tale da nominare un Dittatore: P. Cornelius Dollabella. Cornelius è palesemente adatto per governare ma non per guidare le truppe. Il romano sceglie pertanto come Magister Equitum Quintus Fabius Maximus Gurgus, il cui numero identificativo (212) è entro 5 da quello di Cornelius (209).

(RRR 5.17) Assegnazione del Pretore: Si può scegliere un pretore in qualsiasi momento nel quale il romano ha una (doppia) legione senza un comandante, entro certi limiti. Non si può scegliere alcun pretore se vi è un altro magistrato in gioco in grado di comandare quella legione; senza tener conto di quanto sopra, il numero di pretori in gioco *non* può eccedere il 50% del totale dei consoli, proconsoli, dittatori e *Magister Equitum* in gioco. Un Pretore:

- Può comandare massimo una legione
- E' subordinato a qualsiasi altro magistrato nello stesso esagono
- E' assegnato a una legione specifica, non alle province. Ma una volta che un Pretore viene posto con la sua legione, non può lasciare la provincia dove quella legione si trova senza il permesso del Senato.

SCELTA: i Pretori sono scelti a caso, oppure il giocatore può scegliere un magistrato che ha in precedenza celebrato un Trionfo. I Pretori possono essere prorogati, ma solo se rientrano entro le due limitazioni di cui sopra.

(RRR 5.18) Pretore Urbano. Vi è un pretore speciale, il Pretore Urbano. Il suo imperium è di comandare la Guarnigione di Roma, composto dalle Legioni Urbane...e di addestrare legioni. Si può scegliere un magistrato dal Contenitore o, se si desidera, vi sono tre pedine di Pretore Urbano: sceglietene uno di questi a caso...ma consideratelo come un normale comandante, con le limitazioni sotto indicate.

Il Pretore Urbano ha alcune limitazioni e capacità particolari:

LIMITAZIONI:

- Non può lasciare la città senza il permesso del Senato (RRR 5.4). E' però l'unico comandante che può entrare a Roma senza permesso.
- Le uniche operazioni che può effettuare, al di fuori di Roma, sono quelle di Comandante e di Movimento della Forza. Può muovere legioni (fino a due doppie) che iniziano a Roma in altre località, dopodiché torna a Roma. Si difende normalmente se attaccato.
- Non ha LAM. Può essere mosso solo usando un LAM di Console.

CAPACITA':

- A. Comanda la Guarnigione di Roma (9.86)
- B. Non conta per i limiti del numero di pretori consentiti in gioco.
- C. Addestra le legioni. Il romano, quando / se recluta nuove legioni, può piazzarle in Roma per essere addestrate – se vi è un Pretore Urbano. Alla fine del turno, nella Fase di Addestramento delle Legioni, il romano tira un dado per massimo due nuove legioni doppie che non hanno mosso da Roma. Per le legioni RL se il risultato è 7, 8, 9, o 0, questa diviene veterana. Se il Pretore Urbano non è a Roma nella fase di addestramento, non è possibile tirare il dado.

(RRR 5.19) Limiti di Comando. I comandanti romani sono limitati nella dimensione dell'armata che possono comandare, ovvero con la quale possono effettuare operazioni (5.3). Vedere comunque RRR 5.2.

DITTATORE: può comandare due armate consolari, cioè 4 doppie legioni.

CONSOLE/MAGISTER EQUITUM: Un'armata consolare (2 doppie legioni)

PROCONSOLE: un'armata consolare (2 doppie legioni)

PRETORE: una legione (doppia)

PRETORE URBANO: la Guarnigione di Roma. Può essere usato per muovere un'armata consolare da Roma in qualsiasi località della mappa.

Gli SP di Ausiliari (RRR 10.28) e Alleati non hanno alcun effetto su queste limitazioni.

Eccezione: vedere Coordinazione, 8.25. Le forze romane che eccedono i limiti di cui sopra possono raggrupparsi ed attaccare o difendere quale risultato della Coordinazione, ma non possono fare altro.

(RRR 5.2) MAGISTRATI IN GENERALE

(RRR 5.21) GERARCHIA: I Magistrati sono non solo in grado di comandare le armate consentite da RRR 5.19, ma possono anche assegnare – e fare campagna con – le forze comandate dai subordinati, magistrati inferiori nella gerarchia di quanto non lo siano essi stessi. La gerarchia delle magistrature è la seguente:

1. Dittatore o Magister Equitum
2. Console
3. Proconsole
4. Pretore

(RRR 5.22) Un Magistrato che sta svolgendo la propria Fase di Campagna può muovere tutte le unità (RRR 5.19) nel suo gruppo, più quelle comandate dai magistrati subordinati in quell'esagono. Vedere RRR 5.23.

(RRR 5.23) Nessuna armata romana (fuori da una città) – tutte le forze in un esagono – può essere composta da più di 8 legioni (o 4 doppie legioni), più ausiliari / alleati, senza considerare di quanti magistrati potete raggruppare nello stesso posto....a meno che il romano ottenga il permesso dal Senato per farlo (RRR 5.4).

Esempio. C. Servilius Genimus è Console, con T. Sempronius Longus e C. Flaminius come pretori. Sono tutti a Roma, dove vi sono 11 (doppie) legioni. Servilius può muovere 4 di esse se Sempronius e Flaminius restano con lui (2+1+1). Quale pretore, Flaminio può muovere una sola legione (la sua), anche se Sempronio lo accompagnasse, perché Sempronio non è un subordinato di Flaminio.

(RRR 5.24) Valore di Efficienza di Comando. Le limitazioni di cui sopra sono aumentate del Valore di Efficienza di Comando (CER) del magistrato, che ha due scopi nel gioco: si usa come valore Tattico in battaglia e per determinare quante legioni può comandare efficientemente. Solo i comandanti romani hanno questo valore. Il CER è il numero di doppie legioni che il magistrato può comandare efficientemente, e la lettera corrisponde a:

A = 6 legioni doppie

B = 5 legioni doppie

C = 4 legioni doppie
 D = 3 legioni doppie
 E = 2 legioni doppie

(RRR 5.25) La lettera è un valore di “efficienza”, non una limitazione. Un console di valore “C” può, nei limiti delle regole, comandare un’armata di 8 doppie legioni, superando di 4 il suo limite di efficienza subendo delle penalità proporzionalmente.

Penalità di combattimento. Per ogni doppia legione che supera il valore di efficienza del comandante attivo in una battaglia o assalto di assedio, si sottrae (se in attacco) quel numero dal tiro di dado, quando ci si difende è l’avversario ad aggiungere quel numero. Gli Ausiliari non contano.

Esempio. Un console con valore C che comanda 6 doppie legioni sottrae -2 dal tiro di dado in battaglia se attacca. Il suo avversario aggiunge +2 se il console si difende.

Nota. La modifica nell’assalto di assedio si applica solo in attacco.

Penalità di attivazione. Quando si usano le Tabelle di Attrito per qualsiasi tiro di dado causato da assedio (non per il movimento, che viene compreso in 6.43), il romano aggiunge uno al tiro di dado per l’attrito di assedio per ogni 2 legioni che il suo magistrato comanda in eccesso rispetto al suo limite di efficienza, ignorate le frazioni.

Esempio. Usando l’esempio precedente, il comandante C aggiungerebbe +1 al tiro di dado per l’attrito di assedio.

(RRR 5.3) ASSEGNAZIONE DEI MAGISTRATI

Nota: usate i segnalini di Magistrato ed Imperium.

(RRR 5.31) A parte i magistrati che rimangono “in carica”, la scelta (elezione) dei magistrati romani dovrebbe avvenire nell’ordine che segue, da cui non si deve deviare. Ogni carica viene coperta separatamente, prendendo un magistrato casualmente e ponendolo sulla mappa prima di procedere con la carica seguente.

1. Dittatore (se vi è un’Emergenza nella Fase di Elezione)
2. Magister Equitum (RRR 5.16)
3. Console di Roma
4. Console di Campo
5. Proconsole
6. Pretore
7. Pretore Urbano

(RRR 5.32) Assegnazione dei Magistrati. I Magistrati sono assegnati come segue:

DITTATORE: Viene posto in Roma, a meno che non sia già in gioco. Non è assegnato ad alcuna provincia specifica.

MAGISTER EQUITUM: Viene posto in Roma o con qualsiasi armata consolare in Italia. Non è assegnato ad alcuna provincia specifica.

CONSOLE DI ROMA: Può avere assegnato il Latium come provincia, o a qualsiasi altra provincia nella quale vi è un’Armata Consolare. Per essere posto fuori dall’Italia Romana necessita prima del permesso del Senato (RRR 5.4). Può muovere ovunque entro l’Italia Romana.

CONSOLE SUL CAMPO: Può essere assegnato a qualsiasi provincia nella quale vi è un’armata consolare. Altrimenti inizia in Roma e, se lo fa, può muovere ovunque entro l’Italia Romana.

PROCONSOLE: Può essere assegnato a (o prorogato in) qualsiasi provincia nella quale vi è un’armata consolare. Non può essere assegnato o piazzato se non vi è alcuna armata consolare da comandare.

PRETORE: Assegnato specificamente a qualsiasi singola legione (o doppia) in gioco che non è sotto il comando di alcun altro magistrato. Viene posto nell’esagono con quella legione.

PRETORE URBANO: Roma.

Nessun magistrato può essere assegnato ad una provincia dove è già stato assegnato un altro magistrato (ricordate che i pretori non sono assegnati ad una provincia).

(RRR 5.33) La Tabella delle Informazioni Provinciali fornita in ogni scenario dà le province disponibili per l’assegnazione. In genere le province elencate sulla tabella corrispondono ad una specifica provincia sulla mappa. Eccezioni sono incluse nella tabella.

(RRR 5.34) Se un magistrato è già in gioco quando viene assegnato a (o prorogato in) una provincia, ma non si trova in quella provincia, quel magistrato non può effettuare alcuna operazione che non sia il Movimento di Comandante fino a quando non arriva nella sua provincia di assegnazione.

(RRR 5.35) Proroga. Un proconsole o pretore può essere Prorogato – ovvero continuare nell'incarico da un anno all'altro – come proconsole per la provincia alla quale è stato assegnato o come pretore per la sua legione – senza elezione. Un Console dell'anno precedente può anch'egli essere prorogato, come Proconsole della sua provincia di assegnazione. La decisione deve essere presa prima di assegnare / pescare i Proconsoli, quindi assicuratevi di lasciare i magistrati che desiderate prorogare dove si trovano. Il giocatore dichiara che il magistrato è stato prorogato, senza altre complicazioni. Se è già assegnato ad una provincia, deve rimanere lì. Non si può essere prorogati in una provincia diversa, ed i consoli, dittatori e Magister Equitum non possono essere prorogati nel loro incarico.

Nota. Un proconsole dentro una città che si trova Sotto Assedio (9.0) può essere prorogato per quella provincia per l'anno a venire, se lo si desidera, oppure si può assegnare un altro console per quella provincia. In quest'ultimo caso il proconsole assediato è ancora in carica per la forza dentro la città. Se liberato, il suo imperium ha termine e viene rilevato dal nuovo magistrato, venendo rimosso dalla mappa. Un console assediato non può essere rieletto console; può essere prorogato come proconsole per quella provincia o semplicemente lasciato in comando della forza assediata (come pretore se una legione o meno), come per il proconsole assediato.

(RRR 5.36) I Magistrati sono sempre posti nello stesso esagono del magistrato rilevato. Se non vi è tale criterio (un precedente console prorogato) ponetelo con qualsiasi forza nella provincia o a Roma.

(RRR 5.4) IL SENATO

(RRR 5.41) Nessun magistrato romano può lasciare la sua provincia di assegnazione senza il permesso del Senato.

Eccezione #1: Il Console di Roma può muovere la sua Forza ovunque entro l'Italia Romana. Non può lasciare l'Italia senza il permesso.

Eccezione #2: Il Dittatore ed il Magister Equitum possono muovere ovunque, eccezione vedere RRR 5.42.

Eccezione #3: Un magistrato può lasciare la sua provincia senza permesso se quella operazione di movimento si Ferma in un esagono che contiene una forza nemica o adiacente ad un esagono che contiene una Forza nemica che non è dentro una città. Questo è però politicamente pericoloso, vedere RRR 5.46. Ricordate che i pretori non sono assegnati ad una provincia, ma ad una legione.

(RRR 5.42) Entrare a Roma. Nessuna Forza romana, indipendentemente da chi la comanda, può mai entrare nella città di Roma (I 3714), nemmeno durante il movimento, senza il permesso del Senato. Un magistrato romano, che muove senza una forza, può sempre entrare in Roma senza permesso.

Eccezioni:

- Le Legioni Urbane della Guarnigione di Roma possono sempre entrare (ritornare) a Roma, se comandate dal Pretore Urbano.
- Le legioni possono iniziare ed addestrarsi a Roma, ma una volta che ne escono si applica questa regola.
- Vedere RRR 5.45.
- Un magistrato romano può entrare a Roma da solo (senza armata) per celebrare un Trionfo (come per 8.53).

(RRR 5.43) Il Pretore Urbano non può lasciare Roma senza il permesso del Senato. Può però entrare nella città senza permesso – se non sta guidando una forza da combattimento (eccezione: la Guarnigione di Roma, 9.86).

(RRR 5.44) Permesso del Senato. Il Permesso del Senato è una Operazione che deve essere intrapresa prima del movimento. Se concesso, la continuazione è automatica. Se negato, la continuazione avviene con un tiro di dado ed il movimento è poi limitato (come per la negazione). Il permesso per fare qualcosa può essere richiesto una volta per Fase di Campagna per comandante, sebbene quel comandante possa effettuare più di una richiesta per fare cose diverse. Qualsiasi permesso del senato per fare qualcosa dura per il resto del turno.

Esempio: Lasciare una provincia ed entrare a Roma con un'armata impone due richieste, entrambe possono essere avanzate nella stessa fase.

(RRR 5.45) Procedura. Il permesso del Senato è ottenuto con un tiro di dado, modificato secondo le condizioni indicate di seguito, e confrontando il risultato con il Valore di Campagna del comandante. Se il risultato modificato è pari o inferiore a detto valore, il permesso viene concesso.

Lasciare una Provincia, o qualsiasi altra operazione che richiede il permesso:

-1 se il comandante è Console sul Campo

+1 se vi sono unità combattenti nemiche in Sicilia o qualsiasi provincia della Gallia, ma nessuna nell'Italia Romana.

+2 Legioni Urbane della Guarnigione di Roma che lasciano la città

+2 se il magistrato è stato prorogato nella sua provincia

+1 se non vi sono unità combattenti nemiche nell'Italia Romana

+5 se non vi sono unità nemiche in Italia, Sicilia o nelle province della Gallia

-4 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP entro 5 esagoni da Roma

-2 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP oltre 5 ed entro 10 esagoni da Roma

-? Punti Diplomatici

ENTRARE A ROMA: Entrare a Roma (e queste sono le uniche circostanze nelle quali una forza romana può entrare a Roma, oltre a quelle indicate in RRR 5.42)

- 4 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP entro 5 esagoni da Roma, oppure:

-2 Se vi è una Forza nemica di almeno 20 SP oltre 5 ed entro 10 esagoni da Roma

Le Legioni urbane della Guarnigione di Roma non necessitano del permesso per entrare in città.

Espandere una singola Forza a più di 4 legioni doppie. Questo può essere richiesto solo da un Dittatore, ma non vi sono DRM.

(RRR 5.46) Censura. Un Console/proconsole che usa RRR5.41 [3] per marciare senza il permesso è soggetto a Censura. Se viene effettuato tale movimento, quando il comandante ha Finito si tira un dado per vedere se viene rimosso dall'incarico per Censura. Se il risultato è superiore al suo Valore di Campagna, viene rimosso. Non può essere posto nel Contenitore per il resto del gioco. I modificatori sono:

-3 se il movimento non permesso ha dato un Trionfo, gli Assedi non contano

-1 per ogni Punto Diplomatico speso

-1 se il movimento non permesso ha dato una vittoria, ma non un Trionfo

+1 se il movimento non permesso non ha portato ad alcuna battaglia

+3 se il movimento non permesso ha portato ad una vittoria nemica, non maggiore

+6 se il movimento non permesso ha portato ad una vittoria maggiore nemica

(RRR 5.47) Un console / proconsole censurato viene rimpiazzato non appena rimosso pescando un nuovo comandante dal contenitore. Vedere però 5.14.

(7.1) IL SISTEMA DI SUPERIORITA' NAVALE

(RRR 7.11) Livello NS Romano "Costruzione". I romani possono aumentare il Livello NS di qualsiasi zona (diminuendo quello avversario) tirando sulla Tabella di Richiesta delle Legioni, colonna Livello NS, una volta per turno nella Fase di Superiorità Navale / Riassegnazione. Usa la colonna corrispondente allo scenario. Notate che non vi è alcuna colonna per le Guerre Sannite o per Alessandro dell'Epiro, in quanto non vi è costruzione navale. Tirate un dado, modificate il risultato per i DRM indicati. Il numero che risulta è il numero di livelli che il romano può usare per variare la NS nelle zone navali. Per ogni punto NS di aumento, il romano sottrae due volte quel numero in qualsiasi tiro di dado per reclutare legioni per quel turno.

Esempio. Il romano desidera aumentare la sua presenza nel Fretum Siculi, dove il suo Livello NS è -2. Tira un 6 modificato sulla Tabella di Richiesta delle Legioni, sotto la colonna Aquila, ottenendo un 1 come risultato. Riceve un punto NS ed aumenta la sua presenza da -2 a -1. Ma per ogni tiro di dado per reclutare legioni nel turno deve sottrarre 2 (il livello NS moltiplicato 2).

(RRR 7.12) Livello di Costruzione NS Cartaginese. L'unico giocatore non romano che può variare il suo Livello NS in qualsiasi scenario del gioco è il cartaginese. Cartagine usa gli stessi metodi e la stessa tabella del romano (colonna Aquila) con le seguenti eccezioni:

- Se desidera può aggiungere +1 al tiro di dado
- Si applica lo stesso modificatore del doppio dei livelli per il tiro di dado per il reclutamento cartaginese. Non si applica alle truppe reclutate senza tiro di dado.
- Se lo desidera, può aggiungere +1 a qualsiasi Livello NS

(8.3) RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

(RRR 8.31) Devotio. Il romano può scegliere di eliminare uno qualsiasi dei suoi comandanti presenti in battaglia; se lo fa ottiene un modificatore al tiro di dado in battaglia, a suo favore, pari alla metà del Valore di Campagna del comandante, arrotondato per difetto. Pertanto un comandante romano con valore 5 che compie un atto di Devotio (devozione) ottiene un +/-2 al tiro di dado in battaglia. Lo si può fare una sola volta per partita.

(9.7) SACCHEGGI

(RRR 9.71) Saccheggio Gallico. Qualsiasi forza che contiene Galli e che cattura una città per Attrito, Assalto o Diplomazia (9.71) – anche se tali Galli non sono inclusi nella forza assaltante, ma sono nell'esagono – deve controllare per vedere se i Galli perdono il controllo e saccheggiano. Si tira un dado e si confronta il risultato con il Valore di Campagna del comandante attivo.

- Se il risultato è pari o inferiore al valore, non accade nulla
- Se superiore, i Galli perdono il controllo. Si deve rimuovere una percentuale di Galli pari a 10 volte il tiro di un dado – se ne vanno. Inoltre, si perdono i benefici diplomatici solitamente attribuibili alla vittoria in un assedio.

Nota. Nonostante le azioni aggressive dei Galli, la città non è considerata Saccheggiata solo per questo.

(9.9) ATTREZZATURA DA ASSEDIO

(RRR 9.91) Il romano può sempre costruire Attrezzature da Assedio. Questa capacità per le altre potenze viene indicata nello scenario. Qualsiasi richiesta di reclutamento (RRR 10.22) che dà 2 o più nuove legioni consente di piazzare una pedina di Attrezzatura da Assedio [*Siege Engine*] a Roma, al posto di una nuova legione.

(RRR 10.0) RECLUTAMENTO

(RRR 10.1) PROVINCE

Si applica solo al giocatore non romano

(RRR 10.11) Livelli di reclutamento. Ogni provincia disponibile in uno scenario ha un Livello di Reclutamento, il numero indica il numero di SP di fanteria e cavalleria disponibili in un anno in detta provincia.

(RRR 10.12) Il reclutare dalle province è un'Operazione che può essere effettuata solo dall'O

(RRR 10.13) Un giocatore può fare reclutamento in provincia solo se la controlla militarmente o diplomaticamente (11.0 e 12.0). Un giocatore può reclutare truppe da una provincia una sola volta per turno, e solo un giocatore lo può fare in quella provincia per quel turno. Ma in una singola operazione di reclutamento un giocatore può reclutare truppe da tutte le province dove può farlo.

(RRR 10.14) Gli SP reclutati in provincia sono posti in qualsiasi città della provincia non occupata da truppe nemiche e non Sotto Assedio. Tutti gli SP reclutati da una provincia in una operazione devono essere posti nella stessa città, non possono essere divisi tra città. Vedere RRR 10.3.

Eccezione #1: Si può piazzare la metà (per difetto) degli SP dentro una città Grande o Media Sotto Assedio del nemico.

Eccezione #2: Un giocatore con un Porto Sotto Assedio in una Zona Navale dove ha la Superiorità (qualsiasi Livello "+") può sempre piazzare tutti i suoi SP reclutati nel Porto.

(RRR 10.15) Mentre vi sono pochi comandanti “provinciali” – i sanniti, un siracusano o due, ecc. – la maggior parte dei contingenti provinciali non hanno un comandante specifico. Tali forze – solitamente alleate ad una potenza – possono muovere con l’OC della potenza di riferimento, vedere 6.13.

(RRR 10.16) Se un giocatore ha reclutato truppe da una provincia e, in seguito, l’avversario ottiene il controllo di quella provincia, dette truppe non tornano “a casa” ma rimangono con il giocatore che le ha reclutate.

(RRR 10.17) Un’Operazione di reclutamento impone un tiro di dado per vedere se il comandante ha Finito, vedere 5.24.

(RRR 10.2) RECLUTAMENTO DELLE LEGIONI

(RRR 10.21) Legioni. Il romano non recluta SP, recluta legioni. La capacità romana di aumentare la dimensione delle sue armate legionarie fu quasi senza limite, l’unico limite reale fu la penuria del Senato romano e il numero di pedine – che sono assoluti. Vedere RRR 10.4 per le legioni speciali.

Doppia Legione. Termine del gioco usato per definire il tipo e forza delle unità che il romano riceve. Una doppia legione a massima forza si compone di un segnalino di Legione Romana (RL, sotto il quale vi sono 9 SP di fanteria ed 1 SP di cavalleria, più una Legione Alleata (AL) sotto la quale vi sono 9 SP di fanteria e 3 SP di cavalleria. Pertanto la I Legione, sul campo, si compone delle pedine della I RL e I AL. Le potete sempre dividere se volete.

(RRR 10.22) Il romano recluta – o rinforza – le Doppie Legioni mediante il Senato, ovvero la Tabella di Richiesta delle Legioni. Per tentare il reclutamento o il rinforzo si deve usare una Fase di Campagna di un Console (o Dittatore) ed una Operazione di Reclutamento (RRR 10.13). Annota quante legioni quante legioni (qualsiasi forza) sono già esistenti, consulta la tabella, tira un dado e modifica il risultato secondo i modificatori indicati. Il risultato finale è il numero di nuove doppie legioni reclutate (1 RL + 1 AL) ad eccezione dello scenario delle Guerre Sannite.

(RRR 10.23) Il romano può voler ripristinare le legioni esistenti reclutando rinforzi. Per farlo effettua un’operazione di Reclutamento come se stesse reclutando nuove legioni. Usa sempre la colonna 0-6: i numeri fra parentesi quadre sono il numero di SP di rinforzo disponibili. Ogni decimo SP così reclutato è di cavalleria. Il romano può reclutare nuove legioni *oppure* rinforzare, non entrambe le cose nello stesso tempo.

Esempio. La X e la XIV (doppie) Legione sono state ridotte a 6 SP di fanteria ciascuna. Ogni doppia legione ha anche perso 1 SP di cavalleria. Il romano desidera portare a piena forza queste legioni, quindi effettua un’operazione di reclutamento. Tira un dado, ottenendo un 9 modificato. Ha disponibili 16 SP, ovvero 15 di fanteria ed 1 di cavalleria. Ne usa 8 di fanteria per ricostruire a piena forza le due Legioni RL X e XIV, i restanti 7 per riportate a 9 SP la XIV legione AL, ed a piena forza la X AL. Assegna 1 SP di cavalleria a qualsiasi legione a sua scelta, ma solo se necessario. Altrimenti lo si considera di fanteria. Vedere RRR 10.32.

(RRR 10.24) Per ogni legione reclutata (non rinforzata) mediante la tabella, il romano può invece costruire una pedina di Attrezzatura da Assedio, vedere 9.92. Una sola di tali unità per tiro di dado.

(RRR 14.0) ROMA

Nel periodo trattato da questo gioco, la città di Roma era non solo il centro della Repubblica, ma il luogo dove si svolgevano tutti gli eventi importanti. Indipendentemente dalla dimensione e ricchezza, tutte le altre città erano secondarie. Per questo fine, in alcuni scenari, la semplice cattura di Roma assicura al giocatore non romano la vittoria. Ma non sempre, in quanto la fermezza e capacità romane di sopportare i disastri è leggendaria.

Pertanto se Roma viene catturata – e la partita non finisce – vi sono altri effetti, principalmente nel campo del reclutamento di nuove legioni. Il Senato si è spostato in qualche roccaforte, poca importa dove. Funzionano ancora le tabelle del Permesso del Senato e del Reclutamento delle Legioni, sebbene con qualche modifica in più ai tiri di dado.

Assedi di Roma. L’unico altro effetto riguarda gli assedi di Roma. Se il romano sta tentando di riprendere Roma dal nemico, tutti gli Assalti del romano ricevono uno spostamento automatico di colonna a destra. Se il giocatore

che assedia Roma tiene Ostia può usare il Livello NS del Mar Tirreno come se Roma fosse un porto (9.44) se lo desidera. Lo stesso vale – ma per il difensore – se l’assediatore controlla Ostia.

(RRR 10.25) Gli scenari hanno risultati massimi al tiro di dado che i giocatori non possono superare. Questo per tener conto della minore popolazione e di fattori simili nell’epoca. Limiti comunque annotati sulla tabella.

(RRR 10.26) Gli SP delle legioni non possono mai essere trasferiti da una legione all’altra, o da legione RL ad AL. SP di legione possono essere raccolti se una legione è sotto organico, ma si devono dividere tra le legioni presenti (entro i limiti indicati nello scenario) con tutte le legioni Reclute cui vengono assegnati gli SP dispari prima delle legioni Veterane.

(RRR 10.27) Tutte le legioni nuove sono Reclute. Tutti gli SP di rinforzo sono Reclute, ma se la legione che rinforzano è Veterana con 7 SP o più di fanteria, rimane Veterana. Altrimenti torna Recluta.

(RRR 10.28) Ausiliari. Quando si ottiene un tiro di dado modificato di ‘9’ or ‘10’ sulla Tabella di Richiesta delle Legioni, il romano può anche reclutare un contingente di Ausiliari. Gli Ausiliari sono fanteria leggera / media. Entro in gioco come contingente indipendente di 6 SP, assegnato ad una specifica legione (RL o AL o entrambe come doppia legione). Gli Ausiliari disponibili per Roma in RRR sono tutti di fanteria gallica, Italiana e siciliana. Vedere anche RRR 10.35 ed 8.34.

Nota. Gli Ausiliari non sono disponibili negli scenari delle guerre sannite e di Pirro.

(RRR 10.3) PIAZZAMENTO DEI RINFORZI ROMANI

(RRR 10.31) Le doppie legioni nuove possono essere piazzate assieme a Roma o in qualsiasi città controllata dal romano in una provincia controllata dal romano, nell’Italia Romana. Non possono essere piazzate dentro una città assediata. Eccezione: una nuova legione AL può essere piazzata in una città in qualsiasi provincia non controllata dal romano sulla mappa. Le RL devono invece essere piazzate come sopra.

(RRR 10.32) I Rinforzi (RRR 10.23) per le legioni possono essere piazzati con qualsiasi legione in qualsiasi esagono dell’Italia Romana. Per rinforzare le legioni fuori dell’Italia Romana, il giocatore pone i segnalini di SP accanto alla casella di legione corrispondente che riceverà i rinforzi. Pone anche il LAM del Legato nel contenitore.

(RRR 10.33) Quando viene pescato il LAM del Legato, il romano prende gli SP di rinforzo e li muove nella casella della legione. Non è movimento, non vi è Attrito. Una volta piazzati, l’operazione del Legato ha termine. Se Roma è sotto assedio, i rinforzi non possono essere mossi a meno che Roma non abbia Superiorità Navale nel Mar Tirreno. Vedere RRR 10.35.

Nota. Non vi è una pedina di comandante per il Legato – solo il LAM – che fa arrivare i rinforzi.

(RRR 10.34) Le attrezzature da assedio sono tutti posti a Roma quando entrano in gioco.

(RRR 10.35) Gli Ausiliari romani reclutati sono piazzati con qualsiasi legione nell’Italia Romana, o in qualsiasi città della loro provincia di provenienza, e si usa un LAM di legato per muoverli, come per RRR 10.33.

(RRR 10.4) LEGIONI SPECIALI

Nota. Le nuove legioni di schiavi e marinai compariranno nel volume sulle Guerre Puniche.

(RRR 10.41) Le truppe che erano di guarnigione a Roma erano le Legioni Urbane, una doppia legione standard. Le legioni urbane possono essere comandate solo dal Pretore Urbano. Se non è in gioco il Console di Roma o il Dittatore le può comandare. Se il Pretore Urbano è raggruppato con altri comandanti / unità di una forza più grande, possono essere “guidate” da quel comandante, ma il pretore deve essere nella stessa forza. Le Legioni Urbane possono lasciare la città solo con il permesso del Senato, indipendentemente da chi le comanda. Sono però sempre libere di tornare in città.

GLI SCENARI

Ogni scenario ha indicato un livello di complessità da 1 a 10 (da facile a difficile).

LA CONQUISTA DELL'ITALIA CENTRALE LE GUERRE SANNITE, 343–290 A.C.

LIVELLO DI COMPLESSITA': 4

DURATA E BILANCIAMENTO

Scenario bilanciato, giocabile in circa 4 ore, con poca complessità di regole.

MAPPE

Nessuna unità può muovere a nord nell'Italia non romana. Questo era il territorio dei Galli all'epoca, ed erano troppo potenti per i romani.

SCHIERAMENTO

Il gioco inizia circa nel momento in cui la colonia "greca" a Neapolis espulse la guarnigione sannita e chiese aiuto ai romani. Tutte le locazioni sono sulla mappa Italiana.

Romani

Esagono/Città

Roma [3714]

Dovunque nel Latium

Unità

T. Veturius Calvinus (110) [Console di Roma], I RL Legione (Veterana), II RL Legione, RL Legione Urbana (Guarnigione di Roma)

Sp. Postumius Albinus (111) [Console sul Campo], III RL Legione

Disponibilità di Magistrati: Tutti i comandanti romani da 104-122.

Sanniti

Esagono/Città

Bovianum [4109]

Beneventum [4510]*

Neapolis [4512]

Unità

Gaius Pontius, 18 SP Fanteria, 3 SP Cavalleria

15 SP Fant, 2 SP Cav

8 SP Fant [fuori della città]

Prima di iniziare il gioco il sannita può scegliere a caso un altro comandante, come per le regole sotto. Le unità schierate in città sono poste dentro la stessa a meno che non sia specificato diversamente.

Non si usano le seguenti regole in questo scenario:

- Tutte le regole navali. Non vi è movimento per mare né attraverso gli stretti
- Attrezzatura da Assedio, nessun giocatore la possiede o la può usare
- Reclutamento nelle province (RRR 10.1)

INIZIO DEL GIOCO

Sono disponibili i LAM dei comandanti sopra indicati e, ovviamente, i segnalini di Auspici e Attrito per Assedio. Il romano sceglie un LAM di Console ed i restanti LAM sono posti nel Contenitore. Per il primo turno di gioco (320 a.C.) si saltano le prime tre fasi della sequenza di gioco. Il gioco inizia con una Fase di Campagna romana usano il console prescelto.

LE TRIBU' ITALIANIE

Eccetto per i Sanniti, nessun'altra tribù inizia il gioco con unità sulla mappa. Le armate tribali appaiono solo con la Rivolta, o per incursione sannita. Tutte le rivolte sono contro Roma, e tutte le tribù che si rivoltano da questo evento sono guidate dal sannita. Quando appaiono le tribù con incursione sannita sono, momentaneamente, usate dal romano.

Rivolte tribali

Le seguenti sono le circostanze nelle quali una tribù si rivolta.

FASE DI RIVOLTA TRIBALE: un tiro di dado modificato (nella Fase di Rivolta Tribale, vedere sotto) causa una rivolta.

EVENTO DEGLI AUSPICI: Se si ha una Rivolta Tribale, il giocatore tira sulla Tabella della Rivolta Tribale per determinare se si rivolta, e quante unità riceve.

ENTRATA ROMANA IN UNA PROVINCIA: nel momento in cui una forza guidata dal romano entra in una provincia che non è da questi controllata, la tribù si rivolta. Consultate la Tabella della Rivolta Tribale per determinare la dimensione della forza. Le tribù non si rivoltano semplicemente perché uno dei giocatori le controlla. Tale controllo significa che è più facile viaggiare ed entrare nella provincia senza causare una rivolta. Ma il controllo, di per sé, non causa la rivolta.

Variazioni alla sequenza di gioco: Fase di Rivolta Tribale

Invece della Fase C/2 Fase di Superiorità Navale / Riassegnazione, vi è una Fase di Rivolta Tribale. Il sannita tira il dado. Aggiunge al risultato il numero di legioni romane superiori a 4 che sono fuori da una provincia controllata dal romano. Se il risultato è **8** o più, il sannita tira sulla Tabella della Rivolta Tribale. Pertanto se vi sono 7 legioni fuori dalle province controllate dal romano, ed il sannita tira un 6, il risultato modificato di 9 dà rivolta.

Questa fase è aggiuntiva a qualsiasi altra rivolta, vedere sotto.

Tabella della Rivolta Tribale

Solo le tribù indicate nella tabella possono rivoltarsi. I Galli arrivano solamente con un evento casuale.

Tirate due dadi, leggeteli come decine / unità (00-99) per determinare chi si rivolta. Tirate ancora un dado per determinare la dimensione della forza. Il risultato è il numero di SP di fanteria/cavalleria nella forza. Le città fra parentesi indicano dove sono piazzate le forze (dentro). Se la città indicata ha una guarnigione, il giocatore può decidere di piazzarle in qualsiasi altra città non occupata nella provincia. Se non ve ne sono, le unità tribali sono poste in qualsiasi città Piccola della provincia, spostando la guarnigione (che è ora fuori della città). Qualsiasi segnalino di controllo viene rimosso. Nessuna unità tribale è di élite. Se una tribù è già attiva, ignorate il risultato e tirate ancora. Ponete il LAM tribale nel Contenitore.

Pedine tribali. Ogni tribù viene rappresentata da una singola pedina, che indica i valori del comandante, e sotto la quale sono poste le unità combattenti della relativa nazionalità ad indicarne la forza. I Galli e Tarentum hanno le loro proprie unità combattenti. Per le altre tribù usate le pedine Italiane. Ogni tribù è considerata un Contingente indipendentemente delle unità combattenti usate. Vi può essere un solo tale gruppo in gioco per una data tribù (a parte i Sanniti) in un dato momento. I "comandanti" tribali non possono essere uccisi, non hanno Diplomazia e non la possono svolgere. Una sola – gli Etruschi – ha valori per comandanti subordinati in battaglia. A parte questa, operano come gli altri comandanti.

Durata dell'attivazione. Una tribù rimane attiva fino a quando accade una delle cose seguenti:

- Subisce una sconfitta (di qualsiasi livello) in battaglia, nel qual caso l'armata viene rimossa dalla mappa.
- Il romano controlla militarmente quella provincia. La pedina tribale viene immediatamente rimossa.

Movimento delle Tribù non Galliche. Le tribù muovono quando viene pescato il loro LAM, come qualsiasi altra forza. Una tribù che si rivolta è sempre mossa dal sannita. Comunque, la tribù non può raggrupparsi né essere mossa da un comandante sannita a meno che e sino a quando il sannita non ha il controllo militare di quella provincia oppure il livello di alleanza di quella tribù è nella parte sannita della tabella. Non è obbligatorio che sia in controllo diplomatico...solo nella parte sannita. Se il livello di alleanza varia nel corso del turno a neutrale o pro-romano, e la tribù è raggruppata con i Sanniti, quella situazione va cambiata nel momento in cui viene pescato un LAM sannita o tribale; non vi è altra penalità.

Inoltre, una tribù la cui provincia non è controllata militarmente dai Sanniti, o che non si qualifica per raggrupparsi / muovere secondo il livello di Alleanza, come sopra detto, può lasciare la sua provincia originaria *solo* per attaccare una forza o città in una provincia adiacente. Se, per la regola della Continuazione, non riesce ad effettuare tale attacco, quando ha Finito viene riposta immediatamente nel più vicino esagono di origine. I comandanti tribali di sostituzione non possono comandare le unità che non sono della tribù. Le tribù non possono distaccare unità per alcun fine.

Tabella della Rivolta Tribale

<i>Tiro di dado</i>										
Dado Tribù (città di piazzamento)	0,1	2	3	4	5	6	7	8	9	
01-20 Etruria (Arretium, Cortona or Persusia)	4/0	7/1	10/2	13/3	16/4	20/4	23/5	26/6	29/7	
21-36 Umbria (Camerinum)	2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2	
37-45 Picenum (Asculum)	2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2	
46-59 Sabinus (Corfinum)	2/0	4/0	6/0	8/0	10/0	12/0	14/0	16/0	18/0	
60-81 Apulia (Luceria)	3/0	5/1	8/1	10/2	12/3	15/3	17/4	20/4	22/5	
82-89 Lucania (Paestum)	1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	7/1	9/1	
90-92 Campania [a] (Capua)	1/0	4/0	2/0	7/1	3/0	11/1	4/0	14/2	5/0	
	17/3	6/0	21/3	6/1	24/4	7/1	28/4	9/1	31/5	
93-97 Tarentum (Tarentum)	3/0	6/0	8/1	11/1	13/2	16/2	18/3	21/3	23/4	
98-00 Bruttium (Thurii)	2/0	4/0	6/0	8/0	9/1	11/1	13/1	15/1	17/1	
Auspici: Gallia	4/1	8/2	12/3	16/4	20/5	24/6	28/7	32/8	36/9	

a = Usate la riga di sopra se vi è una guarnigione romana a Capua, altrimenti quella sotto.

= Numero di SP di fanteria / cavalleria che si rivoltano

Tirate due dadi per determinare quali tribù si rivoltano. Tirate poi un terzo dado. Ponete gli SP del tipo appropriato nella città indicata. Se una tribù è già attiva, ignorate quel tiro e ritirate il dado. I Galli entrano solo mediante la Tabella degli Auspici.

Controllo per la Rivolta Tribale

Dado Risultato	
0-7	Nessuna Rivolta
8+	Rivolta. Tirate sulla Tabella della Rivolta Tribale

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

+1 Per ogni legione oltre a 4 fuori da province controllate (militarmente o diplomaticamente) dal romano.

Livello di Alleanza. Quando si ha una rivolta, se il livello di alleanza della tribù è neutrale o a favore del sannita, il livello non cambia. Se era a favore del romano, ponete il livello a zero. Se alleata al romano, la tribù diventa ora indipendente.

Se la Campania si rivolta, usate i segnalini di controllo ad indicare quali città sono state perse dai romani. I Sanniti possono entrare in queste città solo se si qualificano per raggrupparsi / muovere come detto sopra.

Incursione Sannita. I Sanniti possono liberamente entrare in una provincia che non sia Samnium solo se il Sannita controlla quella provincia, o il livello di alleanza per quella provincia è a favore dei sanniti (casella con qualsiasi numero nella tabella). Comunque, se i Sanniti entrano in una provincia "ostile" – controllata dal romano o con livello di alleanza a favore del romano o a zero – e, per qualsiasi ragione, si fermano in quella provincia, la forza sannita viene immediatamente attaccata dalla tribù di quella provincia. Se la tribù è già attiva usate quella forza. Altrimenti il romano può reclutare le leve tribali (come per la tabella sopra). In entrambi i casi, la forza tribale è posta nell'esagono con l'armata sannita che si era fermata e la attacca.

Alla fine della battaglia. Se il sannita perde o pareggia, ha finito e deve immediatamente tornare nel più vicino esagono a Samnium. Le leve tribali sono rimosse; se la tribù era attiva rimane sul posto. Se i sanniti vincono, possono tirare per la Continuazione.

I GALLI

Viene attivata un'invasione della tribù Senones dei Galli da un Evento degli Auspici. I Galli sono immediatamente posti sulla mappa, come segue:

- Consultare la Tabella della Rivolta Tribale per determinare quanti SP Galli sono rimossi.
- Ponete i Senones ed il loro comandante (senza nome) in un qualsiasi esagono nella Liguria Friniates o Gallia Cispadana, ed i due LAM dei Galli nel Contenitore. I Galli sono controllati dai Sanniti. Non possono raggrupparsi con alcuna armata sannita o tribale, ma possono Coordinarsi in un attacco sannita (o difesa). La Forza dei Galli non può essere divisa né usata come guarnigione, rimane unica ed indivisa.

Una volta attivati, i Galli rimangono in gioco sino a che accade una delle cose seguenti:

- I Galli entrano a Roma
- I Galli sono sconfitti in una battaglia

Una volta che accade una delle due cose, tutti i Galli sono rimossi immediatamente.

DIPLOMAZIA

Controllo Provinciale

I romani controllano il Latium e la Campania. Il Latium è la loro provincia di origine. I Sanniti controllano il Samnium, la loro provincia di origine. Tutte le altre province sono non alleate e non controllate.

ALLEANZE INIZIALI. I livelli di alleanza sono indicati nella Tabella di Informazione Provinciale.

Variazione a 12.31. Il livello di alleanza di qualsiasi provincia indicata nella tabella può essere variato – a favore del giocatore che cambia – come segue:

- ?? caselle per l'uso di Ambasciatori
- 2 caselle a favore di chi ottiene una Vittoria Maggiore nella provincia
- 1 casella a favore del giocatore che ottiene una Vittoria Maggiore in qualsiasi provincia adiacente / collegata. Le province separate dal mare non sono collegate.
- 4 caselle a favore dell'avversario se un giocatore Devasta una provincia
- ? caselle a favore di Roma per la Vendetta Romana
- Ritorno a neutrale: vedere i livelli di alleanza nel capitolo sulle tribù.

Vendetta Romana

La crescita di Roma si basò e fu per molti aspetti attribuibile al metodo piuttosto duro che Roma aveva nel trattare con tutti i suoi avversari. Chi si ribellava, chi ne metteva in dubbio l'egemonia, pagava. In breve questo metodo e la capacità di Roma di applicarlo con continuità iniziò ad avere effetti salutari sui vicini. Pertanto, ogni volta che Roma Saccheggia una città in una provincia, accade che:

- Roma ottiene 2 caselle a suo favore per quella provincia
- Tirate un dado per ogni provincia adiacente alla provincia in questione. Se il risultato è pari, aggiungete a Roma una casella, se dispari non accade nulla.

Eccezione a 9.7: qualsiasi giocatore può Saccheggiare una città che si Arrende.

Ambasciatori

I giocatori possono usare qualsiasi comandante con Valore Diplomatico come Ambasciatore.

Diplomazia Sannita

I Sanniti non erano molto abili nella diplomazia, essendo contadini di collina e basta. I romani li consideravano alquanto sempliciotti. Comunque, il sannita può sempre scegliere di usare i propri comandanti per fare diplomazia. A parte i valori scarsi, il sannita deve aggiungere +1 ai tiri di dado relativi alla diplomazia. Notate che Papius Brutulus non può essere usato per la diplomazia.

REGOLE SPECIALI PER I SANNITI

Reclutamento Sannita

Il sannita può fare un tentativo di Reclutamento ogni turno. Qualsiasi comandante lo può fare, ma il limite è sempre un tentativo per turno. Per reclutare, tirate un dado e consultate la Tabella del Reclutamento Sannita. Si confronta il risultato del tiro di dado con la colonna corrispondente al numero totale di SP sanniti correntemente in gioco. Il risultato è il numero di SP di fanteria / cavalleria reclutati.

Esempio. Il Sannita ottiene un 6; se ha solo 35 SP in gioco riceve 16 SP di fanteria e 2 di cavalleria.

Il numero massimo di SP sanniti in gioco è 100. I sanniti reclutati possono apparire in qualsiasi città amica controllata nel Samnium...anche sotto assedio!

Comandanti sanniti

Il sannita può avere massimo due comandanti in gioco in un dato momento. Nella Fase di Elezione dei Magistrati (B/3), mentre il romano pesca i Consoli, il sannita deve pescare casualmente due comandanti tra quelli disponibili, che comprendono tutti i comandanti ancora vivi e quelli usati nel turno precedente.

Eccezione. Il sannita può scegliere di tenere qualsiasi comandante in gioco nel turno precedente tirando un dado. Se il risultato è pari o inferiore al Valore di Campagna del comandante, rimane. Altrimenti torna tra quelli disponibili (può ancora essere pescato nel turno).

Per il primo turno Pontius è già in gioco. Scegliete un secondo comandante (a caso). Ponete i comandanti scelti con qualsiasi forza sannita e ponete i suoi LAM nel Contenitore.

REGOLE SPECIALI PER I ROMANI

Legioni

Tutte le legioni romane sono RL, non vi sono legioni AL (o doppie). La dimensione delle legioni (8.13) è di 11 SP di fanteria e 2 di cavalleria. Sebbene storicamente il massimo di legioni fosse 10, il romano può usare quante legioni RL quante ve ne sono come pedine.

Consoli

I consoli romani non debbono essere assegnati ad una provincia, ed il romano può ignorare le regole di richiesta del permesso di lasciare la provincia dove si trova il Console. Ma il console deve chiedere comunque il permesso per rientrare a Roma (RRR 5.42).

Papirius Cursor (104) e Rullianus (107) si odiavano l'un l'altro. Ciononostante Papirius, come Dittatore, riconoscendone le capacità scelse Rullianus come suo Magister Equitum quando iniziò la Seconda Guerra Punica. Servirono entrambi come consoli cinque volte, mai nello stesso anno. Se entrambi sono in carica nello stesso anno accadono le seguenti cose:

- A. Non possono occupare lo stesso esagono, quindi non possono combinare le loro armate. Possono passare attraverso l'esagono dell'altro.
- B. Se uno ottiene un Trionfo e l'altro non viene coinvolto nella battaglia, quest'ultimo accusa il vincitore di disobbedienza. Tirate un dado, se è zero o 1 il Senato condanna il vincitore per disobbedienza e lo giustizia.

Nessun magistrato romano può lasciare l'Italia Romana. Questo significa che questo significa che i romani non possono andare in Scilia, Sardegna, ecc. Non possono inseguire i Galli oltre confine.

Dittatori

I romani usarono moltissimi Dittatori (e Magister Equitum) nelle Guerre Sannite, certamente molti di più di quanti ne usarono nelle Guerre Puniche, o nell'invasione di Pirro. Pertanto si applicano le variazioni seguenti al concetto di "Emergenza":

- Qualsiasi tribù, che non sia i Sanniti, mette in campo un'armata di 20 SP o più
- Un'armata romana guidata da un console subisce una sconfitta di qualsiasi livello
- Il raggio di 3 esagoni si applica lo stesso; inoltre l'occupazione di Capua da parte del non romano causa una emergenza.

ATTRITO PER MOVIMENTO

Quando usa la Tabella del Movimento per Attrito, i romani ottengono i loro benefici solo quando muovono in province che controllano all'inizio del turno. Anche i Sanniti hanno gli stessi benefici nel Samnium.

Tabella del Reclutamento Sannita

DR	SP Totali Sanniti					
	<50	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
0	0	0	0	0	0	0
1	3/0	0	0	0	0	0
2	6/0	3/0	0	0	0	0
3	8/1	6/0	3/0	0	0	0
4	11/1	8/1	6/0	3/0	0	0
5	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0	0
6	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0
7	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0
8	21/3	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1
9	23/4	21/3	18/3	16/2	13/2	9/1

#/# = Numero di SP di fanteria / cavalleria reclutati. La dimensione massima dell'esercito Sannita è 100 SP.

STRADE

All'inizio del gioco, l'unica strada utilizzabile (che non sia la via Salaria, vedere l'eccezione in 6.33) è la via Appia, e solo da Roma a 3914. La via Appia può essere estesa da un Evento di Auspici, come spiegato in esso.

VITTORIA

Il romano vince se alla fine del turno:

- Controlla (occupa / ultimo ad occupare) tutte le città nel Samnium, e:
- Il Livello di Alleanza di tutte le altre province è neutrale o a favore del romano, e:
- Non vi alcuna tribù attiva in rivolta sulla mappa.

Il sannita vince se:

- Occupa Roma, *oppure*:
- Il romano non ha ottenuto le sue condizioni di vittoria per la fine del decimo turno

Se desiderate giocare sino a quando qualcuno vince (oltre il decimo turno), si applicano ancora le condizioni di vittoria del romano, mentre il sannita vince se:

- Occupa Roma, *oppure*
- Controlla tutte le province in gioco eccetto il Latium

TABELLA DI INFORMAZIONE SULLE PROVINCE

Scenario delle Guerre Sannite

Livello di Alleanza della Provincia a favore di:
Latium Originaria - proibito
Samnium Originaria - proibito
Etruria* 2 Samnium
Umbria 2 Samnium
<i>NOTA: Arimnum (2708), Fanum Fortunae (2908), Sena Gallica (3008) non esistono.</i>
Picenum 2 Roma

<i>NOTA: Ancona (3107) non esiste</i>
Sabinum 1 Roma
Campania 4** Roma
Apulia 2 Samnium
<i>NOTA: Venusia (4707) non esiste</i>
Lucania 3 Roma
<i>NOTA: Paestum (4911) è una città di dimensione Media</i>
Tarentum 0 Neutrale
Bruttium 0 Neutrale
<i>*Include sia l'Etruria Settentrionale che Meridionale</i>
<i>**La Campania è Alleata al romano e controllata Diplomaticamente da Roma</i>
<i>Tutte le altre province non originarie sono Indipendenti</i>

Tutte le città Medie hanno IDS di 3

LA PRIMA INVASIONE DI ALESSANDRO ALESSANDRO, RE DELL'EPIRO, 327 A.C.

LIVELLO DI COMPLESSITA' DELLO SCENARIO: 3

E' un breve scenario a 3 giocatori – Roma, i Sanniti e Alessandro dell'Epiro – riguardante un evento storico alquanto oscuro. E' meno complesso degli altri scenario, in quanto semplifica o fa ameno di alcuni meccanismi di gioco.

DURATA E BILANCIAMENTO

Scenario breve, solo 4 turni. Inizia nel 327 a.C. e termina alla fine del 324 a.C.

MAPPA

Nessuna unità può muovere nell'Italia non Romana. Questo era il territorio dei Galli all'epoca, ed erano troppo potenti per i romani.

SCHIERAMENTO

Tutte le locazioni sono sulla mappa dell'Italia. Le unità schierate in una città sono poste dentro la stessa a meno che non sia indicato diversamente.

Romani *(Usate le regole sulle Legioni romane delle Guerre Sannite)*

Esagono/Città

Roma [3714]

Capua [4412]

Unità

Q. Publius Philo (112) [Console di Roma], I RL Legione (Veterana), II RL Legione, Legione Urbana RL (Guarnigione di Roma)

L. Cornelius Lentulus (113) [Console sul Campo], III RL Legione, IV RL Legione

Disponibilità dei Consoli: Tutti i magistrati romani da 101-107, più i due sopra indicati.

Controllo: Roma controlla il Latium e la Campania.

Sanniti

Il sannita inizia con:

- 30 SP di fanteria
- 4 SP di cavalleria
- 2 comandanti, pescati a caso

Si piazzano ovunque entro il Samnium

Controllo: Il Sannita controlla solo il Samnium.

Epirota

Esagono/Città

5209

Paestum [4911]

Unità

Alessandro dell'Epiro; 25 SP fanteria Epirota, 4 SP Cav Epirota

4 SP fanteria Epirota

Controllo: Alessandro controlla le seguenti città: Paestum [4911], Buxentum [5110], Heraclea [5407], Consentia [5611], Terina [5711]. Non controlla alcuna provincia

Non si usano le seguenti regole in questo scenario:

- Tutte le regole navali. Non vi è movimento per mare né attraverso gli stretti
- Attrezzatura da Assedio, nessun giocatore la possiede o la può usare
- Reclutamento nelle province (RRR 10.1)
- Non vi sono perdite per i comandanti (8.6), nessun comandante muore
- Non vi è controllo Diplomatico, Alleanze o uso di Ambasciatori (12.0)
- Non vi sono gli Auspici, non usate il segnalino.

INIZIO DEL GIOCO

Sono disponibili i LAM di tutti i comandanti sopra indicati ed i segnalini di Attrito per Assedio. Il gioco inizia con la Fase di Iniziativa (C), non vi è Fase di Reclutamento per il primo turno. Vi sono già state le incursioni epirote nella Lucania e Bruttium e l'epirota ha sconfitto entrambe queste tribù. Non è possibile quindi la mobilitazione di queste tribù a causa del piazzamento iniziale.

LE TRIBU' ITALIANIE

Eccetto per i Sanniti, nessun'altra tribù inizia il gioco con unità sulla mappa. Le armate tribali appaiono per le incursioni romane, sannite o epirote.

Variazioni alla sequenza di gioco

Non vi è Fase di Superiorità navale / Riassegnazione (C/2). Vi è però una Fase di Reclutamento che la rimpiazza.

Incursioni e Mobilitazione tribale

Quando uno dei giocatori entra in una provincia che non controlla militarmente, e non è già presente un'armata tribale per quella provincia, quell'entrata o incursione provoca la mobilitazione della tribù della provincia....usando la Tabella della Rivolta Tribale (scenario precedente). La mobilitazione avviene nel momento – primo esagono – dell'incursione, ma la temporanea interruzione del movimento non è Fermarsi. L'armata che muove continua dopo la mobilitazione.

Eccezione: i campani non si mobilita mai quale risultato di un'incursione.

Un giocatore che controlla una provincia controlla l'armata tribale di quella provincia. Se nessun giocatore controlla la provincia, gli altri due giocatori avversari (non quello che entra nella provincia) tirano prima per vedere chi controlla la tribù. Ogni giocatore può aggiungere Punti Diplomatici disponibili al suo tiro di dado. Chi ottiene di più controlla la tribù. In caso di parità ritirate.

Il controllante determina ora la forza disponibile per la tribù, allo stesso modo dello scenario precedente. Quella tribù viene ora piazzata come indicato sulla tabella, e sopra.

Durata dell'attivazione tribale

Una tribù rimane attiva, e controllata dal giocatore, fino a quando non accade una delle cose seguenti:

- A. Subisce una sconfitta di qualsiasi livello in battaglia, nel qual caso viene rimossa dalla mappa.
- B. Un altro giocatore controlla militarmente quella provincia, nel qual caso se l'armata tribale è ancora sulla mappa è il controllante ad assumerne il controllo, e questa rimane in gioco fintanto che il giocatore controlla la provincia.

Pedine tribali. Ogni tribù viene rappresentata da una singola pedina, che indica i valori del comandante, e sotto la quale sono poste le unità combattenti della relativa nazionalità ad indicarne la forza. I Galli e Tarentum hanno le loro proprie unità combattenti. Per le altre tribù usate le pedine Italiane. Ogni tribù è considerata un Contingente indipendentemente delle unità combattenti usate. Vi può essere un solo tale gruppo in gioco per una data tribù (a parte i Sanniti) in un dato momento. I "comandanti" tribali non possono essere uccisi, non hanno Diplomazia e non la possono svolgere. Una sola – gli Etruschi – ha valori per comandanti subordinati in battaglia. A parte questa, operano come gli altri comandanti.

Movimento delle Tribù. Le tribù muovono quando viene pescato il loro LAM, come qualsiasi altra forza. Nessuna tribù – tranne i Sanniti – può mai muovere fuori della sua provincia. Le tribù, tranne i Sanniti, non possono raggrupparsi con altre unità a meno che la provincia non sia controllata, nel qual caso la tribù può raggrupparsi con una forza guidata da comandante del giocatore controllante. Le tribù non possono distaccare unità per alcun fine.

RECLUTAMENTO

Il Reclutamento non è più un'Operazione, come per 5.3 (#7). Tutti i reclutamenti dei giocatori (non le altre tribù) sono effettuati in questa uova fase, che si salta nel primo turno.

Sannita

Il sannita tira due dadi e somma il risultato. Il totale è il numero di SP che recluta, il 15% dei quali è di cavalleria. I nuovi SP possono apparire in qualsiasi città nel Samnium...anche sotto assedio.

Legioni

Tutte le legioni sono RL e singole. Il romano ottiene una nuova legione RL per Fase di reclutamento.

Epirota

L'epirota ottiene un numero di SP dalle seguenti città, indicato fra parentesi – usate le pedine greche:

Paestum (1), Rhegium (2), Locri (1), Croton (2), Thurii (2), Metapontum (1), Heraclea (1), Tarentum (3), Brundisium (2).

Li riceve (15% dei quali di cavalleria) Se nessun altro giocatore occupa quella città o controlla la provincia dove la città si trova. Riceve tutti questi SP nello stesso momento e si piazzano ancora con Alessandro.

COMANDANTI**Consoli**

I consoli romani non debbono essere assegnati ad una provincia, ed il romano può ignorare le regole di richiesta del permesso di lasciare la provincia dove si trova il Console. Ma il console deve chiedere comunque il permesso per rientrare a Roma (RRR 5.42).

Papirius Cursor (104) e Rullianus (107) si odiavano l'un l'altro. Ciononostante Papirius, come Dittatore, riconoscendone le capacità scelse Rullianus come suo Magister Equitum quando iniziò la Seconda Guerra Punica. Servirono entrambi come consoli cinque volte, mai nello stesso anno. Se entrambi sono in carica nello stesso anno accadono le seguenti cose:

- C. Non possono occupare lo stesso esagono, quindi non possono combinare le loro armate. Possono passare attraverso l'esagono dell'altro.
- D. Se uno ottiene un Trionfo e l'altro non viene coinvolto nella battaglia, quest'ultimo accusa il vincitore di disobbedienza. Tirate un dado, se è zero o 1 il Senato condanna il vincitore per disobbedienza e lo giustizia.

Nessun magistrato romano può lasciare l'Italia Romana. Questo significa che questo significa che i romani non possono andare in Scilia, Sardegna, ecc. Non possono inseguire i Galli oltre confine.

Dittatori

I romani usarono moltissimi Dittatori (e Magister Equitum) nelle Guerre Sannite, certamente molti di più di quanti ne usarono nelle Guerre Puniche, o nell'invasione di Pirro. Pertanto si applicano le variazioni seguenti al concetto di "Emergenza":

- Qualsiasi tribù, che non sia i Sanniti, mette in campo un'armata di 20 SP o più
- Un'armata romana guidata da un console subisce una sconfitta di qualsiasi livello
- Il raggio di 3 esagoni si applica lo stesso; inoltre l'occupazione di Capua da parte del non romano causa una emergenza.

Comandanti sanniti

Il sannita può avere massimo due comandanti in gioco in un dato momento. Nella Fase di Elezione dei Magistrati (B/3), mentre il romano pesca i Consoli, il sannita deve pescare casualmente due comandanti tra quelli disponibili, che comprendono tutti i comandanti ancora vivi e quelli usati nel turno precedente.

Eccezione. Il sannita può scegliere di tenere qualsiasi comandante in gioco nel turno precedente tirando un dado. Se il risultato è pari o inferiore al Valore di Campagna del comandante, rimane. Altrimenti torna tra quelli disponibili (può ancora essere pescato nel turno).

Per il primo turno Pontius è già in gioco. Scegliete un secondo comandante (a caso). Ponete i comandanti scelti con qualsiasi forza sannita e ponete i suoi LAM nel Contenitore.

Comandanti Epiroti

Vi è solo Alessandro.

ATTRITO PER MOVIMENTO

Quando usa la Tabella del Movimento per Attrito, i romani ottengono i loro benefici solo quando muovono in province che controllano all'inizio del turno. Anche i Sanniti hanno gli stessi benefici nel Samnium. L'epirota non ha questi benefici.

STRADE

All'inizio del gioco, l'unica strada utilizzabile (che non sia la via Salaria, vedere l'eccezione in 6.33) è la via Appia, e solo da Roma a 3914.

INFORMAZIONI SULLE PROVINCE

Usate la tabella per le Guerre Sannite, ignorando i livelli di alleanza.

VITTORIA

I giocatori ottengono punti vittoria per il controllo di province, pari al Valore di Attrito delle stesse. Alla fine del quarto turno, vince chi ha ottenuto più punti vittoria.

**L'AQUILA SI E' POSATA
L'INVASIONE DI PIRRO, RE DELL'EPIRO; 280 A.C.**

LIVELLO DI COMPLESSITA' DELLO SCENARIO: 6

MAPPE

Nessuna unità può muovere a nord del confine settentrionale dell'Etruria / Umbria, eccetto per evento di Auspici. Questo era il territorio dei Galli all'epoca, e non gradivano queste incursioni.

DURATA

Il gioco inizia con il turno del 280 a.C. e dura, al massimo, fino al termine del turno del 271 a.C., ovvero 10 turni. Ogni anno comporta circa 45 minuti di gioco.

BILANCIAMENTO

Con un romano metodico ed attento è difficile che Pirro prenda Roma. Ma se gioca bene le sue carte, può ottenere punti sufficienti nell'Italia meridionale e Sicilia per obbligare, storicamente, i romani a concessioni e, nel gioco, a vincere.

SCHIERAMENTO INIZIALE

Tutte le locazioni sono sulla mappa dell'Italia. Le unità schierate in una locazione con città sono poste dentro la città a meno che non sia altrimenti indicato.

Mercenari epiroti**Esagono/Città**

Tarentum [5405]

In qualsiasi esagono sulla costa orientale della Calabria, ma non a Brundisium

Unità

Milon, 6 SP fant. epirota

Pirro, Megacles; 40 SP fant. Epirota, 10 SP Cav Élite epirota 2 SP Elefanti

Comandanti di rimpiazzo disponibili: Helenus

LAM del primo turno: Pirro ha due soli LAM nel primo turno. La perdita di un LAM rappresenta il fatto che la flotta di invasione fu dispersa da una forte tempesta e l'armata impiegò molti giorni a riorganizzarsi.

Rinforzi epiroti. Non ve ne sono.

Tarentini [Alleati epiroti/Attivi]**Esagono/Città**

Tarentum [5405]

Unità

20 SP fant., 5 SP Cav

Romani**Esagono/Città**

Roma [3714]

Unità

P. Valerius Laevinus [201] [Console di Roma] I e V Legione Doppia, Legioni Urbane RL ed AL (Guarnigione di Roma)

Arretium [2613]

T. Coruncanus [202] [Console sul Campo, assegnato all'Etruria], II e III Legione Doppia

Rhegium [6015]

**Legione Campana, 8 SP fant.

Bovianum [4109]

L. Aemilius Barbula [203] [Proconsole per il Samnium], IV Legione Doppia

Locri [6013]

1 SP di fanteria Legione Romana

Venusia [4707]

1 SP di fanteria Legione Romana

** = *Vedere le regole speciali sulla Legione Campana, sotto.*

Consoli Disponibili. Tutti i consoli con numero di identificazione 2xx (oltre ai tre sopra).

Tutte le legioni sono Reclute e a piena forza.

Sicilia Occidentale (Cartagine) [Indipendente/Inattiva] ****Esagono/Città**

Lilybaeum [5526]

Unità

15 SP fant. Ligure; 2 SP Cav Gallica

Panormus [5423]

3 SP fant. Gallica

Agrigentum [5923]

8 SP fant. Iberii, 2 SP Cav. Élite Numida

Caralis [4332]

2 SP fant. Africana

Sicilia Orientale/Siracusa [Indipendente/Inattiva] ** [a]**Esagono/Città**

Syracuse [6419]

Unità

Sosistratus; 18 SP fant. Siracusana, 2 SP Cav. Siracusana

Leotini [6119]

4 SP fant. Greca, 1 SP Cav Greca

Catana [6118] 1 SP fant. Greca
 TauRomanium [6017] 3 SP fant. Greca

Mamertini [Inattivi] **

Esagono/Città Unità

Messina [5915] 10 SP fant. Mamertina, 1 SP Cav Mamertina

** = Non è necessario piazzare queste unità fino a quando Pirro non mette piede in Sicilia.

[a] = Vedere le regole per Siracusa, sotto.

Ambasciatori. Pirro può usare Cineas come ambasciatore. I romani usano i consoli.

TABELLA DI INFORMAZIONE SULLE PROVINCE

Scenario "L'Aquila si è Posata"

Leve annuali

Provincia	Livello	a favore di	Contingente di fanteria / cavalleria
Latium	originaria	Roma	0 / 0
Campania	4*	Roma	9 / 2 Italiani
Etruria**	4*	Roma	12 / 1 Italiani
Umbria	4*	Roma	5 / 1 Italiani
<i>Arimnum [2708], Fanum Fortunae [2908], Sena Gallica [3008] non esistono</i>			
Picenum	4*	Roma	2 / 0 Italiani
<i>Ancona [3107] non esiste</i>			
Sabinus	4*	Roma	10 / 0 Italiani
Messina	3	Roma	3 / 0 Greci
Samnium	2	Pirro	14 / 2 Sanniti
Apulia	3	Pirro	7 / 2 Italianii
Lucania	3	Pirro	6 / 1 Italianii
Bruttium	3	Pirro	3 / 1 Italianii
Calabria	4*	Pirro	15 / 1 Tarentini
Sicilia Orient.	2	Pirro	
Siracusa			6 / 1 Siracusani
Leotini			1 / 0 Greci
TauRomanium			1 / 0 Greci
Enna			2 / 0 Greci
Sicilia Occid. §	0	None	0 / 0 n/a

* *La Campania, Etruria, Umbria, Picenum, Sabinus sono Alleati Romani e Controllati Politicamente da Roma. La Calabria è un Alleato non romano (Pirro) e controllata Politicamente da Pirro. Tutte le altre province sono indipendenti.*

** *Include sia l'Etruria settentrionale che meridionale.*

§ *La Sardinia, Corsica e Melita fanno parte della Sicilia Occidentale. Sono controllate da Cartagine.*

INIZIO DEL GIOCO

Sono disponibili i LAM di tutti i comandanti epiroti sopra indicati, più i LAM dei magistrati come per i Livelli di Iniziativa per Barbula, Laevinus e Coruncanus. E ovviamente i LAM di Auspici e di Attrito per Assedio.

Per il primo turno (280 a.C.), ponete i LAM disponibili nel Contenitore. Si saltano le prime tre fasi della Sequenza di Gioco. Il gioco inizia con una Fase di Campagna di Pirro (uno dei suoi due LAM viene rimosso)

DIPLOMAZIA

Vedere la Tabella delle Informazioni Provinciali per i Livelli di Alleanza. Pirro non ha una provincia di origine. Latium è la provincia di origine romana. Il controllo delle province viene indicato in detta tabella.

Sicilia Orientale/Siracusa

Nel momento in cui Siracusa diviene controllata da Pirro – diplomaticamente o con Evento di Auspici – Pirro può entrare la Sicilia Orientale senza causare problemi nei rapporti con Siracusa. Se Pirro sceglie di “invadere” la Sicilia Orientale prima di tale alleanza, sia Siracusa che Cartagine variano la loro alleanza di tre caselle a favore di Roma.

Nel momento in cui Siracusa viene controllata da Pirro, controlla tutte le unità combattenti nella città di Siracusa (solamente). Poi, ad iniziare dall'anno seguente – ed in ogni anno seguente nel quale Pirro rimane in Sicilia – riceve, reclutati con operazione, gli SP greci indicati per tutte le altre città della Sicilia Orientale, sempre che ne mantenga il controllo. Non vi sono comandanti, se non l'inefficiente Sosistratus, Tiranno di Siracusa.

Le unità della Sicilia Orientale non possono mai lasciare la Sicilia, ma possono entrare nella Sicilia Occidentale.

Roma e la Sicilia

Le unità romane non possono mai entrare in Sicilia, indipendentemente dalla situazione di controllo.

Sicilia Occidentale e Cartagine

Nel momento in cui Pirro mette piede in Sicilia, il Livello di Alleanza cartaginese viene variato di 3 caselle a favore di Roma. Avviene anche se Cartagine è controllata diplomaticamente da Pirro. Inoltre, se Pirro ha truppe in Sicilia – o la Sicilia Orientale diviene controllata da Pirro – ci vogliono 2 Punti Diplomatici di Pirro per variare di una casella i cartaginesi a suo favore.

Se / quando la Sicilia Occidentale (Cartagine) viene controllata diplomaticamente da uno dei giocatori, le unità sotto indicate sono immediatamente disponibili per il controllante, e rimangono tali fintanto che il giocatore ne mantiene il controllo. All'inizio di qualsiasi turno nel quale non vi è più questo controllo, le unità devono immediatamente essere poste in qualsiasi città della Sicilia Occidentale – a meno che non sia sotto assedio. Queste unità sono poste in qualsiasi porto della Sicilia Occidentale quando viene pescato il primo LAM di Mago. Questo piazzamento è considerato una operazione, si applicano poi le normali regole sulla continuazione. Comunque, anche se controllati dai romani, non possono entrare in Italia. Possono essere portati però in Sardegna o Corsica.

Attivazione iniziale: Mago; 20 SP fanteria Iberica, 20 SP fanteria Gallica, 8 SP Cavalleria Élite Numida.

Variate il Livello NS per i mari Tirreno, Sardoum ed Africum di 2 a favore del giocatore che controlla Cartagine nel momento in cui diviene attiva.

Disponibile * Ogni Anno

Pirro è in Sicilia: 10 SP fanteria Gallica, 1 SP Cavalleria Iberica

* = Piazzati – come sopra — la prima volta che viene pescato il primo LAM di Mago nel turno, tale piazzamento è un'operazione.

Cartagine non può reclutare da alcuna città siciliana. Le uniche città che possono dare truppe aggiunte per Pirro mentre è in Sicilia sono quella della Sicilia Orientale.

Cartagine & Siracusa?

E' possibile che Pirro (o anche Roma) ottenga il controllo sia di Cartagine che di Siracusa. Questo non sarebbe totalmente a-storico, lo sarebbe invece se agissero assieme. Cartagine ed i greci (Siracuse e Tarentum, tra le altre, erano città greche) non avevano buoni rapporti in quest'epoca, e qualsiasi livello di collaborazione tra di esse sarebbe molto lontano dalla realtà. Pertanto, si applicano le regole seguenti se un giocatore le controlla entrambe.

- A. Cartagine non concede mai volontariamente l'occupazione di Lilybaeum, indipendentemente dalla situazione politica. Cartagine deve mantenere sempre una guarnigione minima di 10 SP di fanteria (eccetto, ovviamente, se ridotta per assedio). Per controllare Lilybaeum Roma o Pirro devono assediare.
- B. Per determinare se Pirro controlla la Sicilia Occidentale (solo ai fini della vittoria), se Pirro controlla Cartagine diplomaticamente, si considera che Pirro controlli Lilybaeum. I punti per il controllo di Lilybaeum si danno però solo per il controllo fisico della città.
- C. Le truppe cartaginesi non possono mai raggrupparsi assieme con unità delle città greche della Sicilia Orientale, né possono raggrupparsi con i Tarentini. Non possono nemmeno coordinarsi.

Alleati minori e Tribù Italianie. Per questo scenario il porto di Messina è considerato una "provincia" separata. I Mamertini, che occupano la città, hanno solo le unità schierate inizialmente. Non ottengono altri rinforzi né rimpiazzi. Non possono lasciare la Sicilia.

Le Province Italianie. I romani non possono reclutare truppe direttamente da queste province. Solo Pirro può farlo. In un'Operazione di Reclutamento – una sola per turno – Pirro può reclutare le truppe indicate per ogni provincia che controlla. Le truppe così reclutate sono poste in qualsiasi città amica della provincia.

I riluttanti Tarentini. Nonostante avessero promesso a Pirro un massiccio supporto al suo arrivo, i Tarentini decisero che parteggiare era meglio che combattere. Trattennero il loro esercito mettendo alla prova Pirro. Pertanto il giocatore che tiene Pirro non può muovere l'armata Tarentina fino a quando non ottiene una vittoria terrestre sui romani – di qualsiasi tipo e dimensione – o cattura in qualsiasi modo qualsiasi città Grande o Media. Inoltre, tutti i rinforzi calabresi sono considerati tarentini. Possono però essere reclutati dentro Tarentum anche se sotto assedio.

RECLUTAMENTO

Il reclutamento annuale è indicato nella Tabella di Informazione sulle Province.

SUPERIORITA' NAVALE

I livelli sotto indicati riflettono il fatto che la flotta di galee da guerra romane era praticamente inesistente. I mari erano controllati dai tarentini e siracusani al sud, e dai cartaginesi negli altri mari.

Livelli NS

All'inizio del gioco i Livelli NS sono:

Mare Adriaticum: Roma -3 / Pirro +3.

Mare Ionium: Roma -3/ Pirro +3

Fretum Siculi: Roma -2/Pirro +2

Mare Tyrrhenum: Roma -3/ Pirro -2**

Mare Sardoum: Roma -4/ Pirro -3**

Mare Africum: Both -4**

** = Sebbene i cartaginesi non siano "attivi" all'inizio del gioco, la loro presenza in questi mari era molto pronunciata. Se i cartaginesi sono controllati da un giocatore, questi ottiene +4 nelle zone precedentemente controllate dai cartaginesi (**), il livello degli altri giocatori non cambia.

IDS delle Città

Tutte le città Medie hanno IDS di '3'

REGOLE AGGIUNTIVE

Saccheggio e Distruzione. Thurii [5509] è stata Saccheggiata, ponete un segnalino ad indicarlo.

La Legione Campana. La guarnigione Legione Campana, a Rhegium [6015], sotto il comando del proconsole Decius Javelus (non in gioco) non può ovviamente muovere fino a che / a meno che un comandante romano non si faccia vivo. Comunque, nel momento in cui Pirro vince una battaglia di terra (di qualsiasi livello) o cattura una città Media o Grande in Italia, la Legione Campana si rivolta. Questo non vuol dire molto nel gioco, eccetto che la Legione Campana non appartiene ora ad alcuno, e se si vuole occupare Rhegium si deve cacciare la Legione Campana da lì. Ponete un segnalino di Rivolta sulla Legione

Elefanti. I romani non avevano mai visto gli elefanti prima di allora.

La loro apparizione ad Heraclea – la prima battaglia di Pirro contro le legioni – causò panico tra molti legionari. Nel primo turno nel quale l'epirota impiega i suoi elefanti in battaglia (8.36), invece di usare la loro tabella, aggiunge automaticamente +5 al suo tiro di dado in battaglia (-5 se in difesa). Vale solo per la prima volta.

Attrezzatura da Assedio. Solo i romani e i siracusani possono costruire una sola pedina di attrezzatura da assedio – ed una sola – per partita.

Capacità difensive di Siracusa. La città di Siracusa era particolarmente difficile da prendere per assedio. In qualsiasi Assalto a Siracusa – una città Grande con IDS di 7 – l'attaccante sottrae -1 dal tiro di dado.

Pirro, il galantuomo. L'epirota non può Saccheggiare alcuna città.

VITTORIA

Il gioco continua sino a che accade una delle cose seguenti, con la vittoria di Pirro.

- Alla fine di qualsiasi turno, Pirro occupa Roma
- Alla fine di qualsiasi turno, Pirro occupa Capua, Messina, Rhegium, Syracuse e Lilybaeum, tutte nello stesso momento.
- Alla fine di qualsiasi turno, Pirro ha 50 o più punti vittoria (vedere sotto)
- Alla fine del 280, 279 e 278, solamente, se Pirro controlla 6 qualsiasi province Italiane, una delle quali la Campania.

Se Pirro viene ucciso, i romani vincono.

Dopo 10 anni (turni), se non è accaduto nulla di cui sopra, si sommano i punti vittoria. Chi ne ha di più vince. I giocatori ricevono punti vittoria per il controllo di:

- Ogni provincia [a] 3
- Tarentum 3
- Syracuse 5
- Rhegium e Messina 3
- Capua 3
- Lilybaeum 3

a = Include le province in Corsica, Sradegna e Sicilia ... ma non Melita.

I VP per l'occupazione delle città sono in aggiunta a quelli per il controllo delle province.

Non vi sono VP per Roma o per qualsiasi città Sacchegiata.

FOLGORE

L'INVASIONE DELL'ITALIA DA PARTE DI ANNIBALE, 218-216 a.C.

LIVELLO DI COMPLESSITA' DELLO SCENARIO: 3

DURATA

Solo 3 turni, dal 218 a.C. al 216 a.C. Scenario giocabile in meno di tre ore.

MAPPE

Solo l'Italia nella parte della terraferma. La Sicilia, Sardegna e Corsica non sono in gioco.

BILANCIAMENTO

Non molto bilanciato, si basa sul confronto della prestazione storica di Annibale.

SCHIERAMENTO INIZIALE

Tutte le locazioni sono sulla mappa dell'Italia. Le unità schierate in una locazione con città sono poste dentro la città a meno che non sia altrimenti indicato.

Romano

Esagono/Città

Roma [3714]

Placentia [1514]

Ariminum [2708]

Arretium [2613]

Pisae [2315]

Unità

Legioni Urbane (Guarnigione di Roma)

P. Cornelius Scipio [401] (Console), **T. Sempronius Longus [402]** (Console), Legioni I, II, III, IV (RL ed AL; a piena forza, Reclute), Galli Ausiliari, 2 SP fanteria Ausiliari Italiani, 4 SP fanteria Ausiliari Siciliani, 8 SP fanteria. Le unità sono fuori della città.

2 SP fanteria legioni Romane SP

2 SP fanteria legioni Romane SP

1 SP fanteria legioni Romane SP

Cartaginesi

Esagono/Città

Taurinorum [1221]

Unità

Annibale, Hasdrubal Gisgo, Mago, Hanno Bomilcar, Maharbal
21 SP fanteria Africana, 15 SP fanteria Iberica, 19 SP fanteria Gallica, 13 SP cavalleria Élite Numida, 16 SP cavalleria Iberica, 4 SP elefanti Africani.

Queste unità iniziano fuori della città.

INIZIO DEL GIOCO

Dal momento che il primo turno è nella tarda estate 218 a.C., dopo che Annibale ha attraversato le Alpi, vi sono alcune limitazioni per i LAM. Per questo turno solamente:

- Annibale ha solo 2 LAM, uno dei quali si usa per iniziare la partita. Gli altri comandanti cartaginesi iniziano con i loro LAM normali.
- I romani ricevono un solo LAM di Console che deve essere usato per attivare Longus.

Ponete questi LAM con i tre di Attrito per Assedio nel Contenitore all'inizio del gioco. Per il primo turno di gioco si saltano le prime tre fasi della sequenza. Il gioco inizia con la Fase di Campagna di Annibale.

I romani non possono reclutare nuove legioni, né rinforzarne di esistenti, nel primo turno di gioco.

REGOLE SPECIALI

Le seguenti regole non si usano per questo scenario

Auspici: Non si usano.

Elezione dei Consoli: Il romano usa l'apparizione storica dei consoli, indicata in fondo alle regole. Può comunque rimpiazzare i consoli eliminati e feriti.

Consoli: Non vi è differenziazione tra il Console di Roma ed il Console sul Campo. I Consoli non assegnati a province possono operare liberamente nell'Italia Romana, nelle due province liguri, nelle due della Gallia e a Venezia. Devono comunque chiedere il permesso del Senato per entrare a Roma. Devono essere piazzati a Roma o con un'armata quando entrano in gioco.

Regole Navali: Non si usano, non vi è trasporto navale.

Diplomazia: Non si usano la Diplomazia e gli Ambasciatori (12.3). I Livelli di Alleanza variano solo per Vittorie Maggiori e Devastazione. Si può entrare liberamente in città di una provincia se il livello di alleanza nella stessa è in proprio favore.

CONSOLI ROMANI

217 a.C.

CONSOLE Cn. Servilius Geminus [404], C. Flaminius [405]

216 a.C.

CONSOLE: C. Terentius Varro [408], L. Aemilius Paullus [409]

PROCONSOLE: L. Postumius Albinus [411]

Sia Servilius che Flaminius possono essere usati come proconsoli se necessario.

Dittatore: Se si può nominare un Dittatore, sarà Quintus Fabius Maximus Verrucosus [406]. Serve solo nel suo anno. Se nominato, M. Minucius Rufus [407] può essere aggiunto come proconsole.

Altri consoli: Se capita che il romano necessita di altri consoli come proconsoli – o rimpiazzo di quelli persi – usate M. Iunius Pera [410], o, per il gioco, qualsiasi altro console con lettera di battaglia D o peggiore.

RECLUTAMENTO

Il romano recluta le legioni come per le regole standard.

Il cartaginese riceve 10 SP di fanteria Gallica per ogni vittoria che ottiene in qualsiasi provincia a nord dell'Etruria e dell'Umbria. Riceve 25 SP di fanteria Gallica se è Vittoria Maggiore. Non si deve fare alcuna operazione di reclutamento per ricevere questi SP. Può anche reclutare da qualsiasi provincia Italiana che controlla, come per le regole normali e la Tabella delle Province, sotto. Le truppe alleate che arrivano sono poste con qualsiasi forza cartaginese in o adiacente alla provincia di reclutamento.

Controllo provinciale

Vedere la Tabella delle Province. Tutto il controllo è considerato militare, ma le voci con asterisco (*) il controllo non torna automaticamente al possessore originario quando non si soddisfano le condizioni in 11.13/14. Invece, il possessore originario deve soddisfare le condizioni di 11.13/14 per riottenere il controllo.

Tutte le città medie hanno IDS di 4, Roma di 10.

VITTORIA

Il cartaginese vince se controlla sette qualsiasi province Italiane contigue, o qualsiasi cinque contigue più Capua. Ma per ogni Vittoria Maggiore che Annibale ottiene, il totale diminuisce di uno. Per ogni vittoria romana, il totale aumenta di uno. Vince anche se controlla in qualsiasi momento Roma.

Se il cartaginese non riesce a soddisfare queste condizioni, vince il romano.

TABELLA DI INFORMAZIONE SULLE PROVINCE

Scenario "Folgore"

Leve annuali

Provincia	Livello	a favore di	Contingente di fanteria / cavalleria
Latium	originaria	Roma	0 / 0 nn
Campania	2	Roma	4 / 0 Italiani
Etruria**	3	Roma	2 / 0 Italiani
Umbria	4*	Roma	1 / 0 Italiani
Picenum	4*	Roma	1 / 0 Italiani
Sabinus	3	Roma	2 / 0 Italiani
Samnium	2	Roma	4 / 1 Italiani
Apulia	3	Roma	2 / 0 Italiani
Lucania	2	Roma	1 / 0 Italiani
Bruttium	0	Neutrale	15 / 1 Italiani
Calabria	3	Roma	2 / 0 Italiani
Gallia Cispadana	1	Roma	0 / 0 n/n
Venetia	3	Roma	0 / 0 n/n
Gallia Transpadana	2	Cartagine	0 / 0 n/n
Liguria***	2	Cartagine	4/0[b] 3/0[c] Liguri

* Umbria e Picenum sono Alleati romani e controllati diplomaticamente da Roma. Tutte le altre province sono indipendenti

** Include sia l'Etruria Settentrionale che Meridionale

*** Include sia la Liguria Taurini che la Liguria Friniates
 a = Solo se Capua è controllata dal Cartaginese, altrimenti 0
 b = Se la Liguria Taurini è controllata dal giocatore
 c = Se la Liguria Friniates è controllata dal giocatore

ELENCO DELLE PROVINCE

Gallia Massilia [3]

Arelate 1329
 Aquae Sextiae 1528
 Massilia (M) *** 1629

Liguria Taurini [2]

Cemenelum * 1723
 Taurinorum 1221
 Vercellae 1219
 Hasti 1319
 Albingaunum 1719

Liguria Friniates [2]

Genua ** 1717
 Dertona 1516
 Ticinum 1416

Gallia Transpadana [2]

Novaria 1217
 Bergomum 1113
 Mediolanium 1215
 Brixia 1412
 Verona 1709
 Mantua 1811
 Cremona (M) 1513

Venetia [2]

Patavium 1807
 Atria 2007
 Oppida Taurinorum 1705
 Bellunium 1504
 Aquilaea ** 1901
 Altinum * 1904

Gallia Cispadana [2]

(M) Placentia 1514
 Parma 1813
 Mutina 2012
 Bononia 2011
 Favenua 2410
 Ravenna * 2409

Northern Etruria [2]

Pisae (M) * 2315
 Florentia 2414
 Volaterrae 2514
 Arretium (M) 2613
 Populonium 2717
 Ilva * (No Città) 2718

Southern Etruria [3]

Cortona 2813

Perusia 2911
 Clusium 3012
 Saturnia 3115
 Cosa 3116
 Tarquini 3315

Umbria [3]

Sentinum 2909
 Ariminum (M)* 2708
 Fanum Fortunae 2908
 Sena Gallica 3008
 Camerinum 3109
 Spolegium 3311

Picenum [2]

Ancona 3107
 Firmum 3208
 Truentum 3307
 Asculum 3308
 Castra Novum 3407
 Hadria 3508

Sabinus [4]

Reate 3512
 Amiternum 3510
 Alba Fucens (M) 3711
 Corfinum 3810

Latium [2]

Roma (L) 3714
 Tibur 3614
 Ostia *** 3715
 Praeneste 3713
 Antium * 3915
 Fregellae 4013
 Tarracina * 4114
 Casinum 4212

Samnium [3]

Aesernia 4010
 Bovianum (M) 4109
 Larinum 4208
 Saepinum 4210
 Beneventum 4510
 Aquilania 4708
 Ortona * 3808

Campania [2]

Capua (L) 4412
 Cumae (M)** 4413
 Neapolis (M)*** 4512
 Salernum 4612

Apulia [2]

Teanum 4307
 Luceria 4508
 Arpi 4506
 Sipuntum 4505
 Ausculum 4608
 Venusia 4707
 Canusium 4706
 Barium * 5004
 Gnathia 5203

Lucania [3]

Paestum * 4911
 Potentia 4908
 Vena 5011
 Bruxentum * 5110
 Grumentum 5109
 Heraclea 5407
 Metapontum ** 5306

Calabria [2]

Tarentum (L)*** 5405
 Brundisium ** 5402
 Hydruntum * 5701
 Uzentum 5803

Bruttium [3]

Thurii * 5509
 Consentia 5611
 Terina * 5711
 Hipponium 5812
 Croton * 5908
 Locri * 6013
 Rhegium (M)** 6015

Liparae [2]

Lipara * 5616

Sicilia Orientale [3]

Messina (M)** 5915
 Mylae 5816
 TauRomanium 6017
 Tyndaris 5818
 Catana * 6118
 Leontini 6119
 Enna 6021
 Megara 6219
 Syracusae (L)*** 6419
 Netum 6420
 Helorus 6520
 Camerina 6222

Sicilia Occidentale [3]

Agrigentum (M) 5923
 Heraclea Minoa 5825
 Cephaladium 5720
 Thermae 5522
 Panormus (M)** 5423
 Segesta 5425

Drepanum (M)** 5326
 Lilybaeum (M)*** 5526

Melita [1]

Melita * 6725

Sardegna Meridionale [3]

Caralis ** 4322
 Sulci * 4128
 Neapolis* 4033
 Csellis 3930

Sardegna Settentrionale[3]

Olbia * 3326
 Tubula * 3227
 Nura 3231

Corsica [3]

Marianum * 3126
 Aleria ** 2823
 Urcinium * 2826
 Mariana * 2622

Legenda

Provincia [Valore di Attrito]

Città

Città Media: (M)
 Città Grande: (L)
Tutte le altre città sono Piccole

Porto

Porto Minore *
 Porto Secondario **
 Porto Maggiore ***

TABELLA STORICA INFORMATIVA DEI CONSOLI

Numero ID	Nome	Carica rivestita ed Anni
101	Caius Poetelius Libo	C326
102	L. Furius Camillus	C325
103	D. Junius Brutus Scaeva	C325
104	L. Papirius Cursor	C326, D325, D324, C320, C319, C315, C313, D310, D309
105	C. Sulpicius Longus	C323, C314, D312
106	Q. Aulius Cerretanus	C323, C319
107	Q. Fabius Maximus Rullianus	ME325, ME324, C322, D315, D313, C310, C308
108	L. Fulvius Curvus	C322, ME316
109	A. Cornelius Cossus Arvina	D322
110	T. Veturius Calvinus	C321
111	Sp. Postumius Albinus	C321
112	Q. Publilius Philo	C327, PC326, C320, C315
113	L. Cornelius Lentulus	C327, D320
114	M. Folius Flaccinator	ME320, C318, ME314
115	L. Plautius Venno	PC322, C318
116	C. Junius Bubulcus Brutus	C317, C313, ME312, C311, ME310, ME309
117	Q. Aemilius Barbula	C317, C311
118	L. Aemilius Mamercinus Privernas	D316
119	M. Poetelius Libo	C314, ME313
120	M. Valerius Maximus	C312
121	P. Decius Mus	C312, C308
122	C. Marcus Rutilus	C310
201	P. Valerius Laevinus	C280
202	Ti. Coruncanius	C280
203	L. Aemilius Barbula	PC280
204	M. Curius Dentatus	C275, C274
205	P. Decius Mus	C279
206	P. Sulpicius Saverrio	C279
207	C. Fabricius Luscinus	C278
208	Q. Aemilius Papus	C278
209	P. Cornelius Dolabella	C283
210	P. Cornelius Rufinus	C277
211	C. Iunius Bubulcus Brutus	C277
212	Q. Fabius Maximus Gurgus	C276
213	L. Cornelius Lentulus Caudinus	C275
214	Ser. Cornelius Merenda	C274
215	C. Fabius Licinus	C273
216	C. Claudius Canina	C273
217	L. Papius Cursor	C272
218	Sp. Carvilius Maximus	C272
219	K. Quinctius Claudus	C271
220	C. Genucius Clespina	C276, C271

401	P. Cornelius Scipio	C218, PC217-11
402	T. Sempronius Longus	C218
403	Cn. Cornelius Scipio	
404	Cn. Servilius Germinus	C217
405	C. Flaminius	C217
406	Q. Fabius Maximus Verracosus	D217, C214,209
407	M. Minucius Rufus	D217
408	C. Terentius Varro	C216, PC218,214,213,207
409	L. Aemilius Paullus	C216
410	M. Iunius Pera	D216
411	L. Postumius Albinus	PC216, C215

Abbreviazione delle Cariche:

D = Dittatore

C = Console

PC = Proconsole

PU = Pretore Urbano

PP = Pretore Peregrino

TABELLA DEGLI AUSPICI – GUERRE SANNITE

Tiro di dado	Evento
01 – 43	RIVOLTA TRIBALE. Il sannita tira sulla Tabella della Rivolta tribale per determinare chi si ribella e le forze in campo.
44 – 45	SICCITA' IN ITALIA. Spostate di una colonna in giù quando si tira per l'Attrito di Movimento ed Inerzia (6.43) per il resto del corrente turno.
46	FORTE SICCITA' IN ITALIA. Come sopra, eccetto che lo spostamento è di due colonne, e si aggiunge uno al tiro di dado per l'Attrito da Assedio. Inoltre, non si può usare la IDS delle città per ridurre i punti di attrito per l'Attrito di Movimento.
47 – 50	BEL TEMPO, BUON RACCOLTO IN ITALIA. Spostate di una colonna in su quando tirate per l'Attrito di Movimento ed Inerzia, sottrarre uno dal tiro di dado per l'Attrito da Assedio per le unità assediati (solamente) per il resto del turno.
51 – 53	MORTE DI UN CONSOLE. Il Console di Campo cade da cavallo e muore. Questo ha altri possibili effetti, oltre alla sua sostituzione, in quanto le tribù locali considerano l'incidente un segno che gli dei sono dalla loro parte: <ul style="list-style-type: none"> • Se la Provincia era già in Rivolta, aggiungere +2 a qualsiasi tiro di dado in combattimento con quella tribù attaccante. • Se la Provincia non era in Rivolta, tirate un dado: se il risultato è pari, la tribù si rivolta, altrimenti non accade nulla. • Se non si applica nessuno dei due casi, non accade nulla.
54 – 59	ELEZIONE DICHIARATA NON VALIDA. Se è stato scelto un Dittatore in questo turno, rimuovetelo. Il Senato ha trovato irregolarità nel processo di elezione. Rimuovete sia il Dittatore che il Magister Equitum. Scegliete immediatamente un nuovo Dittatore ed un nuovo (se possibile) Magister Equitum.
60 – 71	APPIUS CLAUDIUS CAECUS, STRAORDINARIO COSTRUTTORE DI STRADE. La prima volta che si ottiene questo evento, se il romano controlla Fregellae, Cassinum e Capua, la Via Appia si estende da Tarracina a Capua. La seconda volta che si ottiene questo evento, se il romano controlla sia Capua che Beneventum, la Via Appia si estende a Beneventum. Se si ottiene in seguito trattatelo come nessun evento.
72 – 74	TRADIMENTO NEL SENATO? I plebei accusano il Console di Roma di tradimento. Tirate un dado: 1 – 6 non accade nulla 7 – 9 viene condannato ma le sue influenti amicizie fanno sì che debba solo abbandonare il posto. Rimpiazzatelo con un nuovo console, ma riponetelo tra quelli eleggibili. 0 – viene condannato e giustiziato. Ovviamente non può più tornare in gioco.
75	SCIOPERO DEI MUSICISTI. I musicisti, indignati per un torto subito, si rifiutano di suonare alle funzioni governative, bloccando tutti i sacrifici. Il senato di Roma è occupato a dirimere la questione e si ha quindi un -2 al tiro di dado per il reclutamento di nuove legioni per tutto il turno corrente.
76 – 84	INVASIONE DI CLEONYMUS. Cleonymus di Sparta sbarca (storicamente nel 302 a.C.) con 10 SP di fanteria spartana – usate pedine greche. Ponetelo con la sua armata in qualsiasi esagono costiero in Calabria, eccetto Tarentum. Non ha LAM. Quando qualsiasi giocatore tira uno "0" nel tentativo di continuare (5.23), l'avversario può immediatamente effettuare con Cleonymus, che ora opera come qualsiasi comandante con armata. Gli spartani non possono raggrupparsi con, né essere usati da, qualsiasi giocatore o armata. Se Cleonymus attacca una qualsiasi città in qualsiasi modo, causerà la rivolta della tribù locale (contro i romani, per questo i romani dovrebbero sbarazzarsene al più presto). Se è già in rivolta non accade nulla. Cleonymus continua ad operare in questo modo sino a quando muore o quando subisce un risultato in battaglia (in %) nel quale perde di più dell'avversario, a quel punto viene rimosso con le forze superstiti. Se viene ottenuto ancora questo risultato, trattatelo come RIVOLTA TRIBALE.
85 – 99	GALLI! I Galli si dirigono verso sud. Vedere le regole sull'uso dei galli.
00	ULTIMI GIORNI DI POMPEI. Il Vesuvio erutta. Tirate un dado e moltiplicate il risultato per 10. Questa è la percentuale di SP (arrotondate per eccesso) in qualsiasi esagono adiacente al lato d'esagono 4512/4511 (che è intransitabile) – ed include Capua – che vengono rimossi. Quindi un 4 dà un 40%, uno zero non dà alcun effetto.

TABELLA DEGLI AUSPICI – L'AQUILA SI E' POSATA

Tiro di dado	Evento
01 – 08	MAMERTINI. I Mamertini causano seri grattacapi ai siracusani, pertanto questi ultimi invitano Pirro a cercare fortuna in Sicilia. Siracusa è automaticamente alleato attivo e controllato da Pirro (Pirro / 4), Pirro può ora entrare in Sicilia Orientale in qualsiasi momento. I Mamertini sono ora controllati da Roma (Roma / 4). Se si ottiene ancora questo evento, consideratelo nessun evento.
09 – 20	I CARTAGINESI SI PREOCCUPANO. I cartaginesi ricevono informazioni sull'interesse di Pirro per la Sicilia. Con lo scopo di difendere i propri interessi nell'isola, raggiungono un accordo con Roma e si mobilitano. I cartaginesi sono ora attivi e controllati (alleati) dal romano. Inoltre accade anche l'evento 01 – 08.
21 – 24	SICCITA' IN ITALIA. Spostate di una colonna in giù quando si tira per l'Attrito di Movimento ed Inerzia (6.43) per il resto del corrente turno.
25 – 26	FORTE SICCITA' IN ITALIA. Come sopra, eccetto che lo spostamento è di due colonne, e si aggiunge uno al tiro di dado per l'Attrito da Assedio. Inoltre, non si può usare la IDS delle città per ridurre i punti di attrito per l'Attrito di Movimento.
27 – 28	SICCITA' IN SICILIA. Spostate di una colonna in giù quando si tira per l'Attrito di Movimento ed Inerzia (6.43) per il resto del corrente turno in Sicilia.
29 – 30	FORTE SICCITA' IN SICILIA. Come sopra, eccetto che lo spostamento è di due colonne, e si aggiunge uno al tiro di dado per l'Attrito da Assedio. Inoltre, non si può usare la IDS delle città per ridurre i punti di attrito per l'Attrito di Movimento in Sicilia.
31 – 35	BEL TEMPO, BUON RACCOLTO IN ITALIA. Spostate di una colonna in su quando tirate per l'Attrito di Movimento ed Inerzia, sottrarre uno dal tiro di dado per l'Attrito da Assedio per le unità assedianti (solamente) per il resto del turno in Italia.
36 – 41	BEL TEMPO, BUON RACCOLTO IN SICILIA. Spostate di una colonna in su quando tirate per l'Attrito di Movimento ed Inerzia, sottrarre uno dal tiro di dado per l'Attrito da Assedio per le unità assedianti (solamente) per il resto del turno in Sicilia.
42 – 45	ELEZIONE DICHIARATA NON VALIDA. Se è stato scelto un Dittatore in questo turno, rimuovetelo. Il Senato ha trovato irregolarità nel processo di elezione. Rimuovete sia il Dittatore che il Magister Equitum. Scegliete immediatamente un nuovo Dittatore ed un nuovo (se possibile) Magister Equitum.
46 – 48	CONSOLE AMMALATO. Tirate un dado. Con 0 – 3, è il Console di Roma, con 4 – 9 il Console di Campo. Tirate ancora per il console in questione. Con un risultato dispari muore, rimpiazzatelo come per 8.6 e non torna più disponibile (ovviamente). Se il risultato è pari viene rimpiazzato ma può tornare disponibile.
49	VESTALI. Il Console di Roma viene colto in flagrante mentre abusa i una delle vergini vestali. Viene rimosso dalla carica e torna disponibile dall'anno seguente (incidente storicamente accaduto!). Se si ottiene ancora, consideratelo come nessun evento.
50	ARRESTATE QUELL'UOMO! Il Console di Roma viene espulso dal Senato, rimpiazzatelo immediatamente con un altro console e rimuovetelo permanentemente dal gioco.
51 – 57	TEMPO CATTIVO NEL MEDITERRANEO. Per il resto del turno sottraete -2 dal tutti i tiri di dado per il Trasporto Navale.
58 – 63	POSSIBILE RIVOLTA ITALIANA. Tirate un dado per ogni città occupata da truppe romane nella provincia nella quale Pirro si trova correntemente. Se il tiro di dado è superiore alla IDS della città più il numero di SP dentro la stessa, si rivolta. Ponete un segnalino di rivolta nella città. Ora essa appartiene solo alle unità dentro la stessa, sebbene possa essere ripresa con assedio o diplomazia. Inoltre, fate lo stesso per tutte le città occupate dal romano nelle province adiacenti a dove si trova Pirro, ma con un -2 al tiro di dado. Se Pirro non è in Italia, consideratelo come nessun evento.
64 – 67	I GALLI MINACCIANO L'ETRURIA. Non appena si pesca un LAM di Console o Proconsole, il romano deve inviare quell'Armata Consolare – due doppie legioni ed il magistrato pescato – ad Arretium. Se il magistrato non ha tale armata, se ne deve reclutare una immediatamente. Quell'armata deve rimanere in Etruria per il resto del turno più il seguente. Alla fine dell'anno il romano tira un dado; il risultato è il numero di SP di fanteria che deve rimuovere da queste legioni. Se il risultato è 4 o più, rimuove anche un SP di cavalleria. Se si ottiene questo risultato mentre è già in corso, consideratelo come nessun evento. Altrimenti può accadere più volte, senza limiti.
68 – 77	CINEAS. Il consigliere di Pirro, Cineas, era un fantastico oratore e diplomatico. Per riprodurre le sue capacità, Pirro sottrae -2 per qualsiasi tiro di dado Diplomatico (ma non sulla Tabella dei Disastri) per il resto del turno. La seconda volta che si ottiene questo risultato, Cineas muore, viene rimpiazzato dall'ambasciatore nel retro della pedina.
78	PROBLEMI IN PATRIA. Vi sono problemi in Epiro, Pirro deve inviarvi delle truppe. Rimuovete un numero di SP di fanteria epirota pari ad un tiro di dado. Se accade ancora, consideratelo come nessun evento.
79 – 85	FORZA ROMANA. Aggiungete uno a tutti i tiri di dado per il reclutamento di legioni nel turno.

86 – 90	IL SENATO TAGLIA I FONDI. La prossima volta – anche in un turno seguente – che il romano tira per il reclutamento o il rinforzo di legioni, sottrarre –2 dal tiro di dado. Non si applica se vi è una qualsiasi forza nemica di almeno 20 SP entro 5 esagoni da Roma.
91 – 92	TRATTATO CARTAGINE / ROMA. Cartagine ritiene la presenza di Pirro in Sicilia una seria minaccia ai suoi commerci. Per bilanciarla consente l'invio di truppe romane in Sicilia. Il romano può inviare una legione (doppia), guidata da un Pretore, in Sicilia. I trasporti hanno una scorta cartaginese, quindi questo movimento navale (solamente) usa una modifica di +4 per supremazia. Il viaggio deve essere completato nel turno. Se Pirro non è in Sicilia, consideratelo come nessun evento.
93 – 96	RIVOLTA IN SARDEGNA. I sardi si rivoltano. Il cartaginese rimuove 10 SP di fanteria ed 1 SP di cavalleria dalle forze cartaginesi in gioco (ma non sotto Assedio) e le pone a Caralis, dove rimangono fino a quando non si ottiene ancora questo evento. Se non sono disponibili queste forze, devono essere reclutate ed inviate con il primo LAM possibile. Se Cartagine non è attiva, consideratelo come nessun evento.
97 – 99	ASSASSINO! Se Pirro è in Sicilia, tirate i dadi per la perdita di Pirro (8.6). Se non è in Sicilia, consideratelo come nessun evento.
00	ERUZIONE. Tirate un dado; se il risultato è pari, l'Etna (6018) erutta, se è dispari, il Vesuvio (4512) erutta. Tirate un dado e moltiplicate il risultato per 10. Questa è la percentuale di SP nell'esagono (Vesuvio) o in e adiacente (Etna) che vengono rimossi.