

CENTURIA AMPSICORA PIANA DEL CAMPIDANO (215 A.C.)

**di
Massimo Torriani**

con la collaborazione di
Valentino Del Castello, Thomas Franzoni e Stefano Magliocchi

Copyright 2014

Tutti i diritti riservati.

Per il playtest si ringrazia: Claudio Bartolucci, Giuseppe Bellissimo, Livio Bosotti, Massimo De Luca, Davide Garbillo, Thomas Franzoni, Adriano Losi, Massimo Pinna, Giovanni Taverna, Andrea Vitroni... e i giocatori del Mediolanum Wargames Center.

Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless

Impaginazione a cura di: Valentino del Castello

Impaginazione grafica e design: Andrea Carzaniga

Per gli elementi scenici si ringrazia: Victor Towers, Maxim Savarè

Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

Per aggiornamenti:

www.torrianimassimo.it

torrianiames.forumfree.it

INTRODUZIONE

Sono molti gli eventi dell'antichità che meriterebbero di essere approfonditi. La cronaca della prima grande insurrezione sarda è sicuramente uno di questi. Non tanto per l'esito (la sconfitta della coalizione sardo-punica, cartaginese e iliese a favore dei romani capeggiati da Tito Manlio Torquato) quanto per il fatto che questa rappresenta, in minima parte, il primo atto di riscossa dopo la culminante vittoria di Annibale a Canne. Il possesso dell'isola, infatti, permetteva ai romani di controllare meglio il Mediterraneo occidentale e di approvvigionarsi del grano sardo per nutrire i crescenti eserciti. Esistono altre analogie tra Annibale e Ampsicora, entrambi sconfitti, e con la città d'origine rasa al suolo: Cartagine e Cornus. Questi brevi cenni spero stimolino la vostra curiosità e vi spingano a documentarvi sui fatti che portarono alla battaglia che ci accingiamo a ricreare.

ESERCITI

Contrariamente alle partite a punti questo scenario prevede un esercito fisso con uno schieramento prestabilito. Per dare a entrambi gli eserciti un ragionevole margine di vittoria, le armate sono state equilibrate. La figura di Osto (Hostus, Iosto), Annone, Asdrubale il Calvo, Magone, Ennio e Tito Manlio Torquato sono state inserite per rafforzare la similitudine tra lo scontro reale e quello simulato ma, ovviamente, sono pure astrazioni frutto di fantasia (pur se ispirate a fatti reali documentati).

BATTAGLIA CAMPALE

Elementi scenici specifici: due boschi nel quadrante esterno Nord Ovest, uno nel quadrante esterno Sud Est

Preparazione

Preparate il campo di gioco. Schierate gli eserciti come indicato.

Descrizione

Tito Manlio Torquato è stato informato dello sbarco dei cartaginesi sull'isola. Dopo aver sbaragliato Osto, Manlio non esita e dirige le proprie forze verso gli insorti che vogliono vendicare i compagni caduti nel precedente scontro.

Obiettivo principale: far ritirare l'esercito avversario.

Dimensione Tavolo: 120 x 180 cm

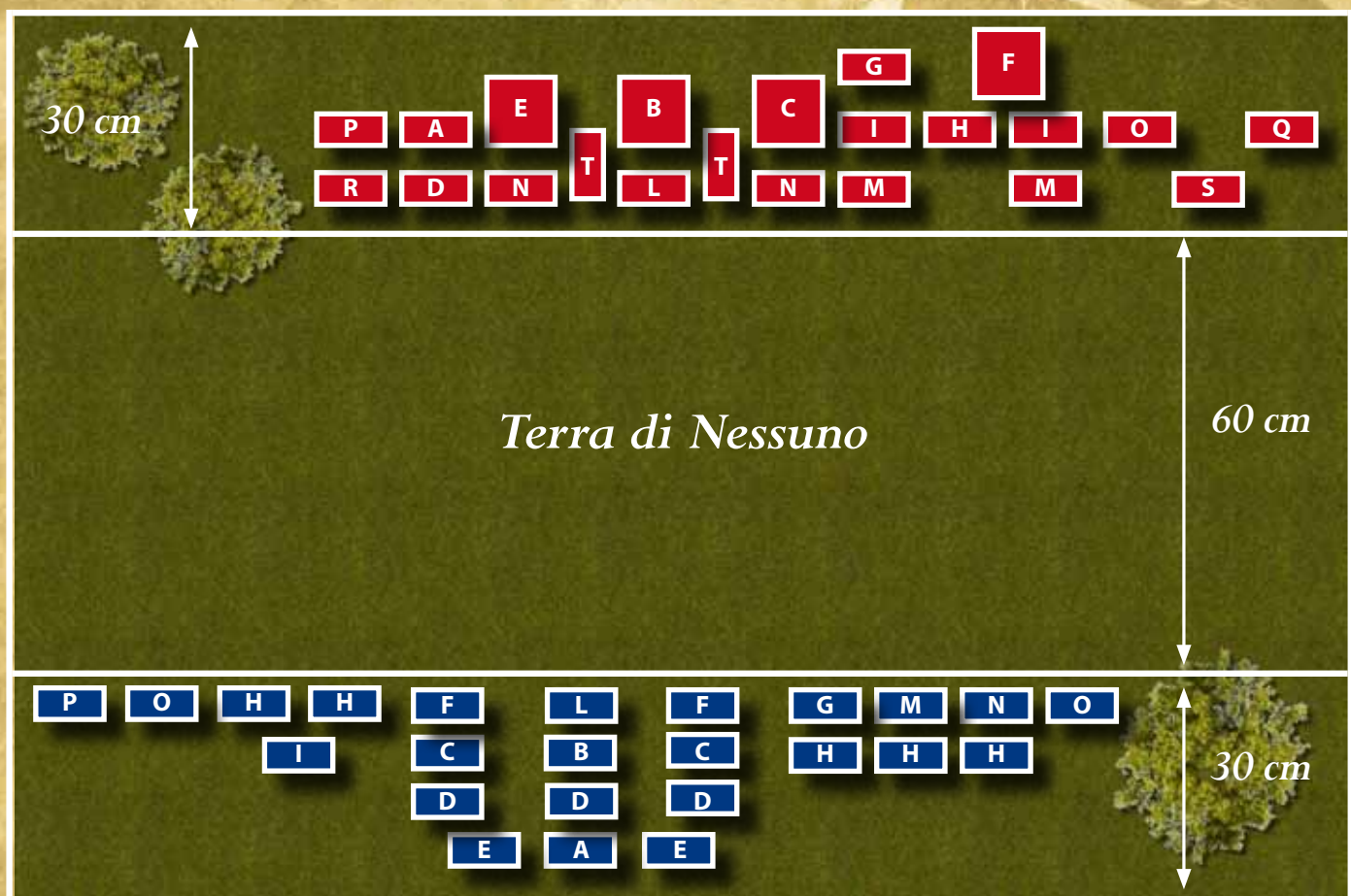
Durata: 10 turni

Schieramento

Le unità devono essere schierate come indicato dalla mappa.

Regole Speciali

Nessuna.



COALIZIONE SARDO-PUNICA-ILIESE

- A Asdrubale il Calvo
- B Annone
- C Lancieri Libico-Fenici
- D Guerrieri Adirmachidi
- E Fanteria Iberica
- F Fanteria Sardo-Punica-Iliese
- G Ampsicora
- H Osto
- I Guerrieri Pelliti
- L Arcieri Fenici
- M Arcieri Sardi
- N Frombolieri Balearici
- O Magone
- P Cavalleria Edetana
- Q Cavalleria Sardo Punica
- R Cavalleria Leggera Numida
- S Cavalleria Leggera dei Getuli
- T Elefante

ROMANI

- A Tito Manlio Torquato
- B Hastati di Ennio
- C Hastati
- D Principes
- E Triarii
- F Velites
- G Fanteria di Marina
- H Socii Latini
- I Socii Latini Extraordinarii
- L Frombolieri
- M Arcieri di Marina
- N Cavalleria Leggera Alleata
- O Equites Alae
- P Cavalleria Media Alleata

Punti Vittoria al termine dei 10 turni

- 10 punti** se l'Esercito avversario raggiunge il *Punto di Rottura* ma il proprio non lo raggiunge.
- 5 punti** se entrambi gli Eserciti raggiungono il *Punto di Rottura*.
- 10 punti** per aver eliminato l'*unità Comando* dell'avversario e non aver perso la propria.
- 5 punti** per l'eliminazione reciproca dell'*unità Comando*.

Giocatore Romano

- 25 punti** per avere eliminato tutti i personaggi della coalizione (**obiettivo primario**).
- 5 punti** per avere eliminato Annone (**obiettivo secondario**).
- 5 punti** per avere eliminato Osto (**obiettivo secondario**).
- 5 punti** per avere eliminato Magone (**obiettivo secondario**).

Giocatore Sardo-Punico

- 25 punti** per avere eliminato Ennio (**obiettivo primario**).

Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore. In caso di parità assoluta, si sommano i Valori Resistenza delle unità avversarie effettivamente eliminate (non quelle *fuggite* a causa del *Test di Rotta* o che sono state eliminate a causa del *Test di Sbandamento*) e il Valore Resistenza delle proprie unità sopravvissute, per determinare il vincitore.

In caso di *Ritirata* dell'Esercito Romano (l'Esercito ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*), il Sardo-Punico riceverà i 25 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se Ennio è stato effettivamente eliminato (la *Rotta*, lo *Sbandamento* o la *Ritirata* non contano); in alternativa, se ha subito almeno tre perdite ma è ancora in campo, riceverà 15 punti; se ha subito una o due perdite, riceverà 10 punti (**obiettivo secondario**). Se è illeso non riceverà punti.

In caso di *Ritirata* dell'Esercito Sardo-Punico (l'Esercito ha perso l'*unità Comando* e ha raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il Romano riceverà i 25 punti relativi all'**obiettivo principale** solo se ha effettivamente eliminato TUTTI i personaggi (la *Rotta*, lo *Sbandamento* o la *Ritirata* non contano). Se solo alcuni sono stati eliminati, il giocatore romano riceverà i punti relativi (**obiettivo secondario**, non cumulabile con l'obiettivo primario).

In caso di *Ritirata* reciproca (entrambi gli Eserciti hanno perso l'*unità Comando* e hanno raggiunto il *Punto di Rottura*, oppure hanno raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) entrambi otterranno 20 punti forfettari (ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi).

TITO MANLIO TORQUATO CA. 215 A.C.

Composto da:

Tito Manlio Torquato, Hastati di Ennio, 2 Hastati, 3 Principes, 2 Triarii, 2 Velites, 1 Fanteria di Marina, 5 Socii Latini, 1 Socii Latini Extraordinarii, 1 Frombolieri, 1 Arcieri di Marina, 1 Cavalleria Leggera Alleata, 2 Equites Alae, 1 Cavalleria Media Alleata

Caratteristiche Esercito:

- ⊕ Le unità di Hastati, se *indietreggiando* contattano un'unità di Principes o di Tito, non la spingono e non la *disordinano* ma la attraversano (e viceversa).
- ⊕ Le unità di Hastati o Principes, se *indietreggiando* contattano un'unità di Triarii o di Tito, non la spingono e non la *disordinano* ma la attraversano (e viceversa).
- ⊕ Le unità di Hastati, Principes o Triarii possono decidere volontariamente di fallire il Test Disciplina e *arretrare*.
- ⊕ Le unità di Fanteria di Marina se *indietreggiando* contattano un'unità di Hastati, Principes, Triarii o di Tito non la spingono e non la *disordinano* ma la attraversano (e viceversa).
- ⊕ Se l'unità di Hastati di **Ennio** viene eliminata in *corpo a corpo* o con il tiro, l'intero Esercito applica un -1 a tutti i Test Priorità.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro			Caratteristiche
					C	M	L	
Tito Manlio Torquato: spada, pilum, armatura (lorica hamata), scudo	5	5	2	5	ND	ND	ND	Addestrata, Comando Esperto, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)
Hastati di Ennio: spada, pilum, armatura (lorica hamata), scudo	5	5	2	5	ND	ND	ND	Addestrata, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)
Hastati: spada, pilum, armatura (muscolare), scudo	4	5	2	5	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)
Principes: spada, pilum, armatura (muscolare), scudo	4	5	2	5	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)
Triarii: lancia, spada, armatura (lorica hamata), scudo	4	6	2	4	ND	ND	ND	Arma ad asta, Determinata, Fanteria pesante, Muro di lance
Velites: giavelotto, arma da mischia	4	2	-	2	2	NE	NE	Evasione a piedi, Schermagliatori, Tiro in movimento
Fanteria di Marina (Socii Navales): spada, giavelotto, armatura, scudo	4	4	2	4	3	NE	NE	Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento
Socii Latini: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	1	6	3	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Tiro in movimento
Socii Latini Extraordinarii: lancia, spada, scudo, armatura	4	5	2	4	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Serrare i ranghi
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	Evasione a piedi, Schermagliatori, Tiro in movimento
Arcieri di Marina: arco corto, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	Evasione a piedi, Schermagliatori
Cavalleria Leggera Alleata: giavelotto, scudo	3	2	1	2	2	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione in arcione, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento
Equites Alae: lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	3	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione
Cavalleria Media Alleata: giavelotto, spada, scudo	3	3	1	3	2	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione, Tiro in movimento
Punto di Rottura Esercito	30							

COALIZIONE SARDO-PUNICA-ILIESE - ASDRUBALE IL CALVO 215 A.C.

Composto da:

Asdrubale il Calvo con il Battaglione Sacro a cavallo, Annone e il Battaglione Sacro a piedi in Gruppo compatto, 2 Lancieri Libico-Fenici in Gruppo compatto, 1 Guerrieri Adirmachidi, 2 Fanterie Iberiche in Gruppo compatto, 2 Fanterie Sardo Puniche e Iliesi in Gruppo compatto, Ampsicora con i Guerrieri Pelliti, Osto con i Guerrieri Sardi, 2 Guerrieri Pelliti, 1 Arcieri Fenici, 2 Arcieri Sardi, 2 Frombolieri Balearici, Magone e la Cavalleria Libico-Fenicia, 1 Cavalleria Edetana, 1 Cavalleria Sardo Puniche, 1 Cavalleria Leggera Numida, 1 Cavalleria Leggera dei Getuli, 2 Elefanti

Caratteristiche Esercito:

- ⊕ Il Battaglione Sacro a piedi e i Lancieri Libico-Fenici non possono eseguire il *cambiamento di fronte a 90°* ma gli è concesso il *cambiamento a 180°*. Ad entrambe non è ammesso *indietreggiare volontariamente e spostarsi lateralmente*.
- ⊕ Nessuna unità, ad eccezione degli *schermagliatori*, può transitare sopra al Battaglione Sacro a piedi o ai Lancieri Libico-Fenici.
- ⊕ La Fanteria Iberica, anche se è classificata *fanteria media*, non si *disordina* se transita nei boschi o nei terreni accidentati.
- ⊕ Se l'unità di Osto viene eliminata in *corpo a corpo* o con il tiro, l'unità di Ampsicora si allontana dal campo di battaglia (viene tolta). Questo allontanamento non genera lo *Sbandamento* e non viene calcolato nei Valori di Resistenza persi ma può portare alle condizioni di una *Ritirata* dell'Esercito se si raggiunge il *Punto di Rottura*.
- ⊕ **Mazzuolo:** se un Elefante fallisce il Test di Doma e l'unità ha la caratteristica *mazzuolo* può abatterlo sul posto prima di effettuare il movimento di fuga (eliminate l'unità). Elefanti eliminati in questo modo CONTANO per il Test di Rotta.
- ⊕ **Doppio comando:** un'unità posizionata entro il raggio di controllo di entrambi i Comandi può godere dei rispettivi bonus (es. ottenere un *Ritira* dal primo Comando e un secondo *Ritira* dal secondo Comando); si somma solo il VT maggiore. L'Esercito testa lo *Sbandamento* solo quando perde anche il secondo Comando ma è sufficiente la perdita di un Comando (e il *Punto di Rottura*) per la *Ritirata*. Quando il secondo Comando viene eliminato è necessario effettuare un doppio test di *Sbandamento*.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro			Caratteristiche
					C	M	L	
Asdrubale il Calvo con il Battaglione Sacro a cavallo: spada, armatura, scudo	4	5	2	4	ND	ND	ND	<i>Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Comando, Cuneo, In arcione, Veterana</i>
Annone e il Battaglione Sacro a piedi (Gruppo Compatto 2): spada, armatura, scudo, lancia lunga	4	5	2	5+5	ND	ND	ND	<i>Falange, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance</i>
Lancieri Libico-fenici (Gruppo Compatto 2): lancia lunga, scudo, spada (kopis)	3	5	2	5+5	ND	ND	ND	<i>Falange, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance</i>
Guerrieri Adirmachidi: scudo, spada (falcata)	3	4	1	4	ND	ND	ND	<i>Carica furiosa, Evasione a piedi, Fanteria leggera</i>
Fanteria Iberica (Gruppo Compatto 2): spada (falcata), scudo, soliferrum	3	4	2	5+5	ND	ND	ND	<i>Carica impetuosa, Fanteria media, Tiro ravvicinato (2)</i>
Fanteria Sardo-Punica e Iliese (Gruppo Compatto 2): spada, scudo, lancia	3	4	2	5+5	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Fanteria media, Serrare i ranghi</i>
Ampsicora con i Guerrieri Pelliti: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, fionda	4	4	1	6	2	1	NE	<i>Carica furiosa, Comando, Fanteria leggera, Tiro in movimento</i>
Osto con i Guerrieri Sardi: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, giavelotto	3	4	1	4	3	NE	NE	<i>Arma ad asta, Carica furiosa, Evasione a piedi, Fanteria leggera, Tiratori scelti, Tiro in movimento,</i>
Guerrieri Pelliti: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, giavelotto	3	3	1	4	3	NE	NE	<i>Arma ad asta, Evasione a piedi, Fanteria leggera, Tiro in movimento</i>
Arcieri Fenici: armatura, spada, arco	3	2	1	3	3	2	1	<i>Tiratori</i>
Arcieri Sardi: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, arco	3	1	1	2	2	1	1	<i>Evasione a piedi, Schermagliatori</i>

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro			Caratteristiche
					C	M	L	
Frombolieri Balearici: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	<i>Evasione a piedi, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento,</i>
Magone con la Cavalleria Libico-Fenicia: armatura, scudo, lancia, spada	4	3	2	3	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Cuneo, In arcione</i>
Cavalleria Edetana: spada (falcata), scudo	3	3	2	4	ND	ND	ND	<i>Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione</i>
Cavalleria Sardo Punica: armatura, scudo, lancia, spada	3	3	1	3	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione</i>
Cavalleria Leggera Numida: giavelotto, scudo	4	2	0	2	2	NE	NE	<i>Cavalleria leggera, Evasione in arcione, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento</i>
Cavalleria Leggera dei Getuli: giavelotto, scudo, spada	3	2	1	2	2	NE	NE	<i>Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione in arcione, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento</i>
Elefante: lancia, giavelotto, spada, armatura	3	5	3	3	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica furiosa, Determinata, Domatori, Elefante, Mazzuolo</i>
Punto di Rottura Esercito	30							



La morte di Ampsicora.

ESERCITI A PUNTI

Se questa simulazione vi ha divertito e volete utilizzare questi Eserciti anche nelle vostre normali partite a punti potete utilizzare le schede seguenti strutturate in modo classico. Permangono minimi e massimi prestabiliti ma con una selezione di varianti molto ridotta; le peculiarità uniche dovrebbero comunque permettervi di essere competitivi anche negli scenari standard.

ROMA (MEDIA REPUBBLICA) TITO MANLIO TORQUATO CA. 215 A.C.

Composto da:

1 Tito Manlio Torquato, 1 Hastati di Ennio, 1-10 Hastati, 2-10 Principes, 1-5 Triarii, 0-3 Velites, 0-2 Fanterie di Marina, 0-5 Socii Latini, 0-1 Socii Latini Extraordinarii; 0-3 Frombolieri, 0- 2 Arcieri di Marina, 0-3 Cavallerie Leggere Alleate, 1-3 Equites Alae, 0-3 Cavallerie Medie Alleate

Caratteristiche Esercito:

- ⊕ È possibile acquistare un'unità di Velites per ogni unità di Hastati o Principes presente nell'Esercito.
- ⊕ È possibile acquistare un'unità Triarii per ogni 2 unità di Hastati o Principes presenti nell'Esercito.
- ⊕ Le unità di Hastati, se *indietreggiando* contattano un'unità di Principes o di Tito, non la spingono e non la *disordinano* ma la attraversano (e viceversa).
- ⊕ Le unità di Hastati o Principes, se *indietreggiando* contattano un'unità di Triarii o di Tito, non la spingono e non la *disordinano* ma la attraversano (e viceversa).
- ⊕ Le unità di Hastati, Principes o Triarii possono decidere volontariamente di fallire il Test Disciplina e *arretrare*.
- ⊕ Le unità di Fanteria di Marina, se *indietreggiando* contattano un'unità di Hastati, Principes, Triarii o di Tito, non la spingono e non la *disordinano* ma la attraversano (e viceversa).
- ⊕ Se l'unità di Hastati di Ennio viene eliminata in *corpo a corpo* o con il tiro, l'intero Esercito applica un -1 a tutti i Test Priorità.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro			Caratteristiche	Costo
					C	M	L		
Tito Manlio Torquato: spada, pilum, armatura (lorica hamata), scudo	5	5	2	5	ND	ND	ND	Addestrata, Comando Esperto, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	64
Hastati di Ennio: spada, pilum, armatura, scudo	5	5	2	5	ND	ND	ND	Addestrata, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	56
Hastati: spada, pilum, armatura, scudo	4	5	2	5	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	45
Principes: spada, pilum, armatura, scudo	4	5	2	5	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	45
Triarii: lancia, spada, armatura, scudo	4	6	2	4	ND	ND	ND	Arma ad asta, Determinata, Fanteria pesante, Muro di lance	54
Velites: giavelotto, arma da mischia	4	2	-	2	2	NE	NE	Evasione a piedi, Schermagliatori, Tiro in movimento	26
Fanteria di Marina (Socii Navales): spada, giavelotto, armatura, scudo	4	4	2	4	3	NE	NE	Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento	43
Socii Latini: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	1	6	3	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Tiro in movimento	36
Socii Latini Extraordinarii: lancia, spada, scudo, armatura	4	5	2	4	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Serrare i ranghi	44
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	Evasione a piedi, Schermagliatori, Tiro in movimento	19
Arcieri di Marina: arco corto, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	Evasione a piedi, Schermagliatori	20
Cavalleria Leggera Alleata: giavelotto, scudo	3	2	1	2	2	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione in arcione, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento	30
Equites Alae: lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	3	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione	33
Cavalleria Media Alleata: giavelotto, spada, scudo	3	3	1	3	2	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione, Tiro in movimento	32

Varianti Esercito:

- ❖ Il Fino a quattro unità di Hastati e Principes possono diminuire il Valore Armatura a 1 (pectorale) al costo di -5 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Hastati e Principes può rinunciare alla caratteristica *tiro ravvicinato (2)* al costo di -2 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Principes può rinunciare *tiro ravvicinato (2)* sostituire il pilum per una lancia e guadagnare le caratteristiche *arma ad asta e muro di lance* al costo di +10 punti per *base*.
- ❖ I Triarii possono riunirsi in *gruppi compatti (2)*. Il Valore Resistenza diventa 4+4. La trasformazione costa -5 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Velites può incrementare il Valore Resistenza a 4, il modificatore del giavelotto a (C: 3, M: NE, L: NE), il Valore Mischia a 4 e diventare *fanteria leggera* al costo di +8 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Velites può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +5 punti per *base*.
- ❖ Fino a tre unità di Socii Latini possono incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +5 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Arcieri di Marina può acquisire la caratteristica *tiro in movimento* al costo di +2 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Frombolieri può acquisire la caratteristica *tiratori scelti* al costo di +4 punti per *base*.
- ❖ Fino a 2 unità di Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *infiltrata* al costo di +3 punti per *base (Exploratores)*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Tattico a 4 al costo di +6 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Leggera può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -5 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Leggera può aggiungere la caratteristica *carica impetuosa* al costo di +1 punto per *base*.
- ❖ Ogni unità di Equites Alae può aggiungere il giavelotto (C: 2, M: NE, L: NE) e la caratteristica *tiro in movimento* al costo di +2 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Equites Alae può eliminare la lancia e la caratteristica *arma ad asta* al costo di -1 punto per *base*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata può incrementare il Valore Mischia a 4 e aggiungere la caratteristica *veterana* al costo di +6 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +5 punti per *base*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata può sostituire la caratteristica *carica impetuosa* con *carica furiosa* al costo di +1 punto per *base*.
- ❖ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata può incrementare il Valore Tattico a 4 e aggiungere la caratteristica *addestrata* al costo di +11 punti per *base*.
- ❖ Tutte le unità dell'Esercito possono acquisire la caratteristica *determinata* al costo di +4 punti per *base*.
- ❖ Tutte le unità dell'Esercito possono acquisire la caratteristica *veterana* al costo di +4 punti per *base*.



Pilum romano

COALIZIONE SARDO-PUNICA-ILIESE - ASDRUBALE IL CALVO 215 A.C.

Composto da:

1 Asdrubale il Calvo con il Battaglione Sacro a cavallo, 1 Annone e il Battaglione Sacro a piedi in Gruppo compatto, 0-6 Lancieri Libico-Fenici in Gruppo compatto, 0-2 Guerrieri Adirmachidi, 0-6 Fanterie Iberiche in Gruppo compatto, 0-6 Fanterie Sardo Puniche e Iliesi in Gruppo compatto, 1 Ampsicora con i Guerrieri Pelliti, 1 Osto con i Guerrieri Sardi, 1-4 Guerrieri Pelliti, 0-2 Arcieri Fenici, 0-3 Arcieri Sardi, 0-3 Frombolieri Balearici, 1 Magone e la Cavalleria Libico-Fenicia, 0-2 Cavalleria Edetana, 1-2 Cavalleria Sarda Punica, 0-2 Cavalleria Leggera Numida, 0-2 Cavalleria Leggera dei Getuli, 0-2 Elefanti

Caratteristiche Esercito:

- ⊕ Il Battaglione Sacro a piedi e i Lancieri Libico-Fenici non possono eseguire il *cambiamento di fronte a 90°* ma gli è concesso il *cambiamento a 180°*. Ad entrambe non è ammesso *indietreggiare volontariamente e spostarsi lateralmente*.
- ⊕ Nessuna unità, ad eccezione degli *schermagliatori*, può transitare sopra al Battaglione Sacro a piedi o ai Lancieri Libico-Fenici.
- ⊕ La Fanteria Iberica, anche se è classificata *fanteria media*, non si *disordina* se transita nei boschi o nei terreni accidentati.
- ⊕ Se l'unità di Osto viene eliminata in *corpo a corpo* o con il tiro, l'unità di Ampsicora si allontana dal campo di battaglia (viene tolta). Questo allontanamento non genera lo *Sbandamento* e non viene calcolato nei Valori di Resistenza persi ma può portare alle condizioni di una *Ritirata* dell'Esercito se si raggiunge il *Punto di Rottura*.
- ⊕ **Mazzuolo:** se un Elefante fallisce il Test di Doma e l'unità ha la caratteristica *mazzuolo* può abatterlo sul posto prima di effettuare il movimento di fuga (eliminate l'unità). Elefanti eliminati in questo modo CONTANO per il Test di Rotta.
- ⊕ **Doppio comando:** un'unità posizionata entro il raggio di controllo di entrambi i Comandi può godere dei rispettivi bonus (es. ottenere un *Ritira* dal primo Comando e un secondo *Ritira* dal secondo Comando); si somma solo il VT maggiore. L'Esercito testa lo *Sbandamento* solo quando perde anche il secondo Comando ma è sufficiente la perdita di un Comando (e il *Punto di Rottura*) per la *Ritirata*. Quando il secondo Comando viene eliminato è necessario effettuare un doppio test di *Sbandamento*.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro			Caratteristiche	Costo
					C	M	L		
Asdrubale il Calvo con il Battaglione Sacro a cavallo: spada, armatura, scudo	4	5	2	4	ND	ND	ND	Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Comando, Cuneo, In arcione, Veterana	60
Annone e il Battaglione Sacro a piedi (Gruppo Compatto 2): spada, armatura, scudo, lancia lunga	4	5	2	5+5	ND	ND	ND	Falange, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	49 cad.
Lancieri Libico-fenici (Gruppo Compatto 2): lancia lunga, scudo, spada (kopis)	3	5	2	5+5	ND	ND	ND	Falange, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	44 cad.
Guerrieri Adirmachidi: scudo, spada (falcata)	3	4	1	4	ND	ND	ND	Carica furiosa, Evasione a piedi, Fanteria leggera	32
Fanteria Iberica (Gruppo Compatto 2): spada (falcata), scudo, soliferrum	3	4	2	5+5	ND	ND	ND	Fanteria media, Carica impetuosa, Tiro ravvicinato (2)	32 cad.
Fanteria Sardo-Punica e iliese (Gruppo Compatto 2): spada, scudo, lancia	3	4	2	5+5	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media, Serrare i ranghi	32 cad.
Ampsicora con i Guerrieri Pelliti: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, fionda	4	4	1	6	2	1	NE	Carica furiosa, Comando, Fanteria leggera, Tiro in movimento	48
Osto con i Guerrieri Sardi: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, giavellotto	3	4	1	4	3	NE	NE	Arma ad asta, Carica furiosa, Evasione a piedi, Fanteria leggera, Tiratori scelti, Tiro in movimento	40
Guerrieri Pelliti: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, giavellotto	3	3	1	4	3	NE	NE	Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento, Evasione a piedi	32
Arcieri Fenici: armatura, spada, arco	3	2	1	3	3	2	1	Tiratori	28
Arcieri Sardi: armatura naturale (mastruca, pelli di muflone), spada, arco	3	1	1	2	2	1	1	Evasione a piedi, Schermagliatori	25
Frombolieri Balearici: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	Evasione a piedi, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	23

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro			Caratteristiche	Costo
					C	M	L		
Magone con la Cavalleria Libico-Fenicia: armatura, scudo, lancia, spada	4	3	2	3	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Cuneo, In arcione	41
Cavalleria Edetana: spada (falcata), scudo	3	3	2	4	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione	33
Cavalleria Sardo punica: armatura, scudo, lancia, spada	3	3	1	3	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione	28
Cavalleria Leggera Numida: giavelotto, scudo	4	2	0	2	2	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione in arcione, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento	31
Cavalleria Leggera dei Getuli: giavelotto, scudo, spada	3	2	1	2	2	NE	NE	Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione in arcione, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento	31
Elefante: lancia, giavelotto, spada, armatura	3	5	3	3	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica furiosa, Determinata, Domatori, Elefante, Mazzuolo	59

Varianti Esercito:

- ⊛ Il Ogni unità di Lancieri Libico-Fenici può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -9 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Fanteria Sardo-Punica può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -5 punti per base.
- ⊛ Osto e fino a due unità di Guerrieri Pelliti possono acquisire la caratteristica *infiltrata* al costo di +3 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Cavalleria Media può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Un'unità di Cavalleria Leggera Numida può acquistare la caratteristica *infiltrata* al costo di +3 punti.
- ⊛ Tutte le unità possono acquistare la caratteristica *determinata* al costo di +4 punti per base.
- ⊛ Tutte le unità possono acquistare la caratteristica *veterana* al costo di +4 punti per base.



Falcata