

CENTURIA

FAQ - PRECISAZIONI - ERRATA

ERRATA CORRIGE MANUALE BASE (25/05/2017)

Pag. 17: Gruppi compatti

Sostituire la frase

“Il costo riportato sulla Scheda Esercito è per la singola unità, e il Valore Resistenza si riferisce sempre alla singola *base*.”

con

“Il costo riportato sulla Scheda Esercito è per la singola *base*, e il Valore Resistenza si riferisce sempre alla singola *base*.”

Alla fine del paragrafo aggiungete la frase

“Se un *gruppo compatto* perde la base che era in contatto con un'unità avversaria, il contatto viene ristabilito in automatico spostando in avanti o **lateralmente** l'unità che prima della eliminazione era in contatto. **Se questo spostamento è impossibile, o non permette il contatto, spostate indietro l'unità frontale fino a ristabilire il contatto.**”

Pag. 21: Cuneus

Sostituire la frase finale

“Questo vantaggio è cumulativo con le caratteristiche *carica impetuosa* e *carica furiosa*.”

con

“Questo vantaggio è cumulativo con le caratteristiche *carica impetuosa* e *carica furiosa* e con alcune formazioni (*muro di lance, muro di picche, serrare i ranghi*); in questi casi verranno applicate le regole della formazione principale (*muro di lance, muro di picche, serrare i ranghi*) **ma l'unità considererà il proprio Valore Mischia aumentato di +1 (solo se carica). Il cuneus viene mantenuto nel turno finchè l'unità vince il combattimento, insegue o travolge**, non appena si ferma perde il segnalino.”

Pag. 22: Muro di scudi

Sostituire la frase

“Se l'unità *muove*, viene *caricata*, contattata in *corpo a corpo* sul fianco o sul retro, o si *disordina*, il *muro di scudi* si *abbassa automaticamente* e l'unità perde immediatamente il bonus al Valore Armatura e il *Ritira*.”

con

“Se l'unità *muove*, *carica*, viene *caricata*, contattata in *corpo a corpo* sul fianco o sul retro, o si *disordina*, il *muro di scudi* si *abbassa automaticamente* e l'unità perde immediatamente il bonus al Valore Armatura e il *Ritira*.”

Pag. 24: Tabella Terreni e Coperture

- Nel *Terreno accidentato* non è indicata correttamente la Tipologia Riparo: si tratta di un' *area di copertura*. Tutte le cavallerie applicano un modificatore al movimento di -2d6 se transitano su qualsiasi *area di copertura* od *ostacolo lineare* fatta eccezione per la palude su cui applicano -3d6.
- Nessuna unità, con esclusione delle *fanterie leggere* e degli *schermagliatori*, può utilizzare il bonus della *carica impetuosa* o *furiosa* se *carica, insegue o travolge* in terreni accidentati, boschi o se attraversa qualsiasi *ostacolo lineare*.
- Un'unità i cui bordi frontali toccano (o sono già fuori) da un terreno accidentato, bosco, palude, campo coltivato, collina e muove completamente fuori dall'*area di copertura* non sottrae la riduzione al movimento.

Unità interposte alla linea di tiro

Sostituite completamente il paragrafo

Se una delle linee di tiro passa attraverso una o più unità amiche, esiste la possibilità di colpirle. In questo caso prima di effettuare il *Tiro per Colpire* effettuate un *Test di Mira* tirando 2d6, sommando il Valore Tattico e applicando una penalità di -1 al VT: se otterrete 11 o più potrete tirare al bersaglio indicato, se ottenete 10 o meno avrete centrato l'unità amica interposta. Se una delle linee di tiro passa attraverso una o più unità nemiche il tiro non è consentito. Se entrambe le linee passano attraverso uno o più unità, sia nemiche che amiche, il tiro non è consentito.

Pag. 35: Inseguire

Sostituite la nota a fine paragrafo

“Unità con la caratteristica *carica furiosa* non possono scegliere; devono sempre *inseguire* le unità che arretrano.”
con

“unità con la caratteristica *carica furiosa* non possono scegliere; devono sempre *inseguire*. Se l'unità con caratteristica *carica furiosa* vince un *corpo a corpo* contro un'unità che l'ha contattata sul retro non può *inseguire*.”

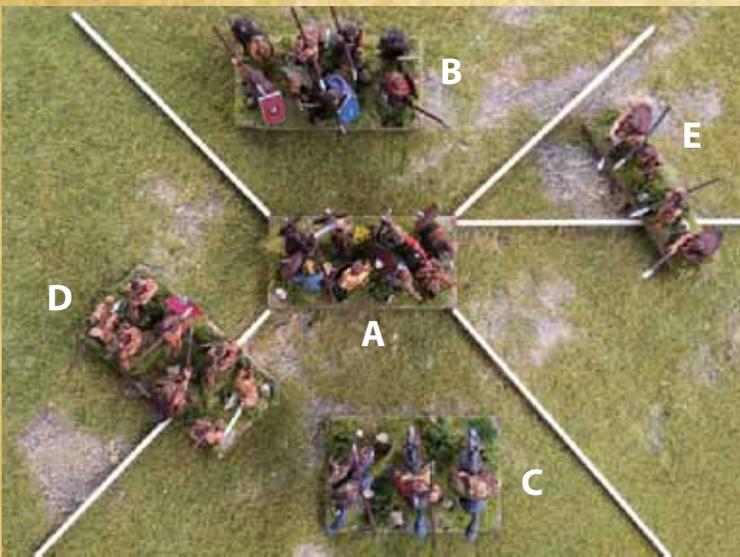
Pag. 37: Carica sul fianco o sul retro

Sostituite la frase

“Un'unità *caricata* sui fianchi o sul retro è automaticamente *disordinata* prima del combattimento; applicate questo risultato anche al *corpo a corpo* in corso.”

con:

“Un'unità *caricata* sul fianco è automaticamente *disordinata* prima del combattimento e tira 1 dado Mischia in meno (**non applicabile alle unità in formazione *testudo* o *quadratum***); un'unità *caricata* sul retro è automaticamente *disordinata* prima del combattimento e tira 2 dadi Mischia in meno (**non applicabile alle unità in formazione *quadratum***).”



Nell'immagine a fianco, rispetto all'unità di fanteria A:

- L'unità di fanteria B è posizionata sul fronte.
- L'unità di cavalleria C è posizionata sul retro.
- L'unità di fanatici D è posizionata sul lato.
- L'unità di schermagliatori E è posizionata sul fronte.

Sostituite la frase

“Se un'unità *caricata* o in combattimento sul retro deve arretrare si sposta in direzione del fronte”

con

“Se un'unità, *caricata* o in combattimento sul retro, deve arretrare **viene eliminata**”.

Pag. 39: Due contro uno, uno contro due (esempio)

La seconda e la terza foto sono errate in quanto i risultati dei dadi non tengono conto del fatto che le due unità erano *disordinate* dopo il primo *corpo a corpo*.

Pag 41 Carica e Controcarica

Aggiungete alla fine del paragrafo la seguente frase:

“Un’unità di fanteria non può *controcaricare* un’unità *in arcione* (di qualsiasi tipo) anche se il movimento glielo consentirebbe. Resta valida la possibilità di *caricare* (vedi precisazioni a pag 9 di questo volume).

Pag. 44: Tabella Punto di Rottura

Le ultime due righe della Tabella non sono corrette. Quella che segue è la Tabella corretta:

TABELLA PUNTO DI ROTTURA	
Valore Resistenza iniziale dell'Esercito	Punto di Rottura
29 o meno	11
30 - 35	13
36 - 40	15
41 - 45	17
46 - 50	19
51 - 55	21
56 - 60	23
61 o più	25

Pag. 47: Caratteristica Evasione a piedi

Sostituire il testo

un’unità con questa caratteristica tira 3d6 nel *Test Priorità* se decide di *reagire* a una *carica* o a un tiro con un Ordine *Correre indietreggiando*, *Muovere Cautamente indietreggiando*, *Muovere Tirando indietreggiando*. Se anche l’unità che *carica* ha questa caratteristica entrambe tirano 3d6.

con

un’unità con questa caratteristica tira 3d6 nel *Test Priorità* se è soggetta a una *carica* o a un tiro e utilizza un Ordine *Correre indietreggiando*, *Muovere Cautamente indietreggiando*, *Muovere Tirando indietreggiando*. Se anche l’unità che *carica* ha questa caratteristica entrambe tirano 3d6. Se l’unità che *carica* ha la caratteristica *evasione in arcione* tirerà 3d6 mentre quella con *evasione a piedi* 2d6 +1d3.

Pag. 47: Caratteristica Evasione in arcione

Sostituire il testo

un’unità con questa caratteristica tira 3d6 nel *Test Priorità* se decide di *reagire* a una *carica* o a un tiro con un Ordine *Correre indietreggiando*, *Muovere Cautamente indietreggiando*, *Muovere Tirando indietreggiando*. Se anche l’unità che *carica* ha questa caratteristica entrambe tirano 3d6. Se l’unità avversaria che *carica* ha *evasione a piedi*, quest’ultima tirerà solo 2d6. Un’unità *ingaggiata* con questa caratteristica può *allontanarsi* anziché *Combattere* (vedi paragrafo Manovre).

con

un’unità con questa caratteristica tira 3d6 nel *Test Priorità* se decide di *reagire* a una *carica* o a un tiro con un Ordine *Correre indietreggiando*, *Muovere Cautamente indietreggiando*, *Muovere Tirando indietreggiando*. Se anche l’unità che *carica* ha questa caratteristica entrambe tirano 3d6. Se l’unità avversaria che *carica* ha *evasione a piedi*, quest’ultima tirerà solo 2d6 +1d3 mentre l’unità con *evasione in arcione* tirerà 3d6. Un’unità *ingaggiata* con questa caratteristica può *allontanarsi* anziché *Combattere* (vedi paragrafo Manovre).

Pag. 47: Arma ad asta

Sostituire il testo

• **Arma ad asta:** un'unità con questa caratteristica può Ritirare 1d6 nel Test Priorità se utilizza l'Ordine Caricare o Tenere la posizione. Non applica il Ritira se l'avversario dispone di un'arma ad asta o una lancia lunga.

con

• **Arma ad asta:** se un'unità con questa caratteristica utilizza l'Ordine *Caricare* oppure *insegue* o *travolge*, effettua UNO dei suoi Tiri Mischia PRIMA del *corpo a corpo*. Questa regola si applica anche se utilizza l'ordine *Tenere la posizione*, ma solo se l'avversario è sul fronte. Se con questo Tiro Mischia elimina l'unità avversaria questa non avrà la possibilità di utilizzare i propri Tiri Mischia. Questa caratteristica non si applica se anche l'unità avversaria bersaglio dispone di un'arma ad asta o una lancia lunga e non si applica se l'unità con questa caratteristica è *disordinata*. Nota importante: un'unità *ingaggiata* può solo assegnare l'Ordine *Combattere*, pertanto questa caratteristica non è applicabile.

Pag 48 Lancia lunga

Sostituire il testo

• Lancia lunga (*picca*, *xiston*, *kontos*, *sarissa*): un'unità con questa caratteristica può Ritirare 1d6 nel Test Priorità se utilizza l'Ordine Adottare una formazione (muro di picche), Caricare o Tenere la posizione. Unità con questa tipologia di armi sottrae 1d6 cm ulteriori di movimento quando l'unità transita in aree di copertura. Non applica il Ritira nel Test Priorità se anche l'avversario dispone di lancia lunga. Contro le armi ad asta applica il Ritira.

con

• **Lancia lunga (picca, alabarda, ecc.):** se un'unità con questa caratteristica utilizza l'Ordine *Caricare* oppure *insegue* o *travolge*, effettua DUE dei suoi Tiri Mischia PRIMA del *corpo a corpo*. Questa regola si applica anche se utilizza l'ordine *Tenere la posizione* ma solo se l'avversario è sul fronte. Se con questi tiri elimina l'unità avversaria questa non avrà la possibilità di utilizzare i propri Tiri Mischia. Questa caratteristica non si applica se anche l'avversario dispone di una lancia lunga e non si applica se l'unità con questa caratteristica è *disordinata*. Se l'avversario ha un'arma ad asta, l'unità con lancia lunga effettuerà solo UN Tiro Mischia PRIMA del *corpo a corpo*. Nota importante: un'unità *ingaggiata* può solo assegnare l'Ordine *Combattere*, pertanto questa caratteristica non è applicabile.

Pag. 48: Caratteristica Tiro ravvicinato

Sostituire il testo

un'unità con questa caratteristica può effettuare il *Tiro per Colpire* dopo il contatto frontale ma prima del *corpo a corpo*. Il numero tra parentesi è il numero di d6 da utilizzare.

con

un'unità con questa caratteristica può effettuare il *Tiro per Colpire* poco prima del contatto frontale ma prima del *corpo a corpo*. Per ricordarvi che non sono ancora a contatto potete lasciare le due unità distanti 1mm. Il numero tra parentesi è il numero di d6 da utilizzare. Trattandosi di un tiro ricordatevi di applicare tutti i modificatori previsti dalla tabella del *Tiro per Colpire* (es. -1 se il bersaglio è un'unità di cavalleria leggera, -1 se il bersaglio ha il segnalino *Corsa*, ecc.).

Pag. 48: Caratteristica Infiltrata

Sostituire il testo

• **Infiltrata:** un'unità con questa caratteristica viene schierata nascosta dopo che sono state schierate tutte le altre unità in gioco. Può essere schierata ovunque ma a una distanza superiore a 40 cm da qualsiasi unità nemica.

con

• **Infiltrata:** un'unità con questa caratteristica viene schierata dopo che sono state schierate tutte le altre unità in gioco. Può essere schierata ovunque ma a una distanza superiore a 40 cm da qualsiasi unità nemica. Se è in copertura riceverà il segnalino *Nascosta*.

Pag. 49: Allestire il tavolo da gioco

Sostituire il testo

Dopo aver allestito il campo e selezionato l'Esercito dovrete posizionare le unità in campo. Ogni giocatore lancia 2d6 e somma il Valore Tattico dell'unità Comando dell'Esercito. Chi totalizza il risultato maggiore vince. In caso di risultati identici si ripete il tiro finché non si ottiene un vincitore. Chi vince può scegliere il lato di schieramento o imporre la scelta all'avversario. Il giocatore che ha scelto il lato di schieramento dovrà posizionare per primo un'unità nella propria Zona di Schieramento; l'avversario, a sua volta, dovrà posizionare nella propria Zona di Schieramento un'unità a sua scelta. Si prosegue nell'alternanza, fino a che tutte le unità non sono schierate in campo. Le unità infiltrate vengono dichiarate in questa fase (passando la mano) ma saranno posizionate nascoste, e per ultime, dopo che tutte le unità prive di queste caratteristica sono già state schierate. Se entrambi i giocatori dispongono di unità infiltrate, entrambi tirano 2d6 e sommano il Valore Tattico dell'unità Comando; chi ottiene il risultato maggiore schiera per primo una propria unità. Le unità non possono schierare con una formazione già adottata.

con

Dopo aver allestito il campo e selezionato l'Esercito dovrete posizionare le unità in campo. Ogni giocatore lancia 2d6 e somma il Valore Tattico dell'unità Comando dell'Esercito. Chi totalizza il risultato maggiore vince. In caso di risultati identici si ripete il tiro finché non si ottiene un vincitore. Chi vince può scegliere il lato di schieramento o imporre la scelta all'avversario. Il giocatore che ha scelto il lato di schieramento dovrà posizionare per primo un'unità nella propria Zona di Schieramento; l'avversario, a sua volta, dovrà posizionare nella propria Zona di Schieramento un'unità a sua scelta. Si prosegue nell'alternanza, fino a che tutte le unità non sono schierate in campo. Le unità infiltrate vengono dichiarate in questa fase (passando la mano) ma saranno **posizionate e per ultime**, dopo che tutte le unità prive di queste caratteristica sono già state schierate. Se entrambi i giocatori dispongono di unità infiltrate, entrambi tirano 2d6 e sommano il Valore Tattico dell'unità Comando; chi ottiene il risultato maggiore schiera per primo una propria unità. **Le unità infiltrate possono essere schierate in copertura (nel qual caso riceveranno il segnalino nascosta) oppure in campo aperto rispettando la distanza di 40 cm da qualsiasi unità nemica (in questo caso non riceveranno il segnalino Nascosta).** Le unità non possono schierare con una formazione già adottata.

ERRATA CORRIGE ESERCITI MANUALE BASE

Pag. 60: Romani (Media Repubblica)

Sostituire la composizione dell'Esercito come segue:

1 Comando Romano a piedi o a cavallo, 2-10 Hastati, 2-10 Principes, 1-5 Triarii, 1-10 Velites, 0-3 Fanterie Italiane, 0-3 Guerrieri Galli, 0-3 Thureophoroi, 0-3 Scutarii Iberici, 0-5 Caetrati Iberici, 0-3 Frombolieri, 0-3 Arcieri Cretesi, 0-3 Cavallerie Leggere, 1-2 Equites Alae, 0-3 Cavallerie Medie Alleate, 0-1 Elefante

Sostituire i valori delle unità di Cavalleria Media Alleata come segue:

Cavalleria Media Alleata (Italica, Gallica, Iberica): giavelotto, spada, scudo	3	3	1	4	2	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione, Tiro in movimento	32
---	---	---	---	---	---	----	----	---	----

Pag. 61: Varianti Roma (Media Repubblica)

Aggiungete la variante

✪ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *domatori* al costo di +2 punti per base.

Pag. 62: Caratteristiche Esercito Tardo Cartaginesi

Modificate le caratteristiche

✪ Gli Opliti Campani non possono eseguire il *cambiamento di fronte* a 90° ma gli è concesso il cambiamento a 180°. Non è ammesso *indietreggiare* volontariamente e spostarsi lateralmente.

✪ Nessuna unità, ad eccezione degli schermagliatori, può transitare sopra un'unità di Opliti Campani.

con

✪ Gli Opliti Campani e i *Lancieri Africani (in falange)* non possono eseguire il *cambiamento di fronte* a 90° ma gli è concesso il cambiamento a 180°. Non è ammesso *indietreggiare* volontariamente e spostarsi lateralmente.

✪ Nessuna unità, ad eccezione degli schermagliatori, può transitare sopra un'unità di Opliti Campani o di *Lancieri Africani (in falange)*.

Sostituire i valori delle unità di Lancieri Africani come segue:

Lancieri Africani (Gruppo compatto 2): lancia lunga, scudo, spada, armatura	3	5	1	5+5	ND	ND	ND	Falange, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di lance, Lancia lunga	34 cad.
--	---	---	---	-----	----	----	----	---	---------

Sostituire la denominazione e i valori delle unità di Cavalleria Media come segue:

Cavalleria Media <i>Alleata</i> (Italica, Gallica, Iberica): giavelotto, spada, scudo	3	3	1	4	2	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, In arcione, Tiratori in arcione, Tiro in movimento	33
--	---	---	---	---	---	----	----	--	----

Pag. 63: Varianti Tardo Cartaginesi

Aggiungete le varianti

✪ Ogni unità di Lancieri Africani può aumentare il Valore Tattico a 4, solo se non è più *falange*, al costo di +6 punti per base.

✪ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *domatori* al costo di +2 punti per base.

Sostituire la variante

✪ Ogni unità di Lancieri Africani può perdere la caratteristica *gruppo compatto (2)*, *falange*, *lancia lunga*, *muro di lance* e aumentare il Valore Armatura a 2 senza costi aggiuntivi.

con

✪ Ogni unità di Lancieri Africani può perdere la caratteristica *gruppo compatto (2)*, *falange*, *lancia lunga*, *muro di lance* e aumentare il Valore Armatura a 2 al costo di +1 punto per base.

Sostituire la variante

⊛ Ogni unità di Cavalleria Media può eliminare la caratteristica *arma ad asta* al costo di -1 punto per *base*.

con

⊛ Ogni unità di Cavalleria **Libico Fenicia** può eliminare la caratteristica *arma ad asta* al costo di -1 punto per *base*.

Sostituire la variante

⊛ Ogni unità di Cavalleria Media può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +5 punti per *base*.

con

⊛ Ogni unità di Cavalleria Media **Alleata** può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +5 punti per *base*.

Sostituire la variante

⊛ Ogni unità di Cavalleria Media può sostituire la caratteristica *carica impetuosa* con *carica furiosa* al costo di +1 punto per *base*.

con

⊛ Ogni unità di Cavalleria Media **Alleata** può sostituire la caratteristica *carica impetuosa* con *carica furiosa* al costo di +1 punto per *base*.

Pag. 64: Romani (Primo Impero)

Sostituire i valori delle unità di Cavalleria Catafratta (Alleato Armeno) come segue:

Cavalleria Catafratta (Alleato Armeno): lancia, spada, armatura, scudo, bardatura	4	4	4	3	ND	ND	ND	<i>Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Cuneus, In arcione, Lancia lunga</i>	78
---	---	---	---	---	----	----	----	---	----

Pag. 65: Varianti Roma (Primo Impero)

Aggiungete la variante

⊛ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *domatori* al costo di +2 punti per *base*.

Sostituire la variante

⊛ Fino a tre unità di Legionarii possono aggiungere le caratteristiche *combattenti temprati, determinata, veterana (Pretoriani)* al costo di +13 punti per *base*.

con

⊛ Fino a tre unità di Legionarii possono aggiungere le caratteristiche *combattenti temprati, determinata, veterana (Pretoriani)* al costo di **+10 punti per base**.

Sostituire la variante

⊛ Lo Scorpio può essere trasformata in Carro Ballista eliminando la caratteristica *unità lenta* al costo di +1 punto per *base*.

con

⊛ Lo Scorpio può essere trasformata in Carro Ballista e non applicherà la riduzione di -5 cm al movimento al costo di +1 punto per *base*.

Pag. 66: Caratteristiche Esercito Antichi Britanni

Modificate le caratteristiche

⊛ Un Carro Leggero Britanno quando attraversa terreni accidentati o boschi non viene eliminato automaticamente. Effettuate un Test Disciplina; se l'unità passa il Test il carro è illeso, se fallisce è *disordinato*.

con

⊛ Un Carro Leggero Britanno quando **contatta** terreni accidentati effettua un Test Disciplina; se l'unità passa il Test il carro può attraversarlo illeso, se fallisce si **disordina e si arresta sul perimetro**.

Pag. 67: Caratteristiche Esercito Goti

Aggiungete la caratteristica

⊛ Il Comando Goto a piedi non si *disordina* se transita nei boschi o nei terreni accidentati.

Pag. 67: Varianti Goti

Aggiungete la variante

⊛ Ogni unità di Cavalleria Gota può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +5 punti cad.

Pag. 69: Romani (Tardo Impero Occidentale)

Sostituite i valori delle unità di Auxilia e Auxilia Palatina come segue:

Auxilia: spada, giavellotto, lancia, scudo	3	4	1	4	2	NE	NE	Arma ad asta, Fanteria Media, Serrare i ranghi, <i>Tiro in movimento</i>	35
Auxilia Palatina: spada, giavellotto, armatura, scudo	4	5	1	4	2	NE	NE	Arma ad asta, Determinata, Fanteria media, Muro di lance, <i>Tiro in movimento</i>	47

Pag. 69: Varianti Romani (Tardo Impero Occidentale)

Sostituite la variante

⊛ Ogni unità di Equites può sostituire il giavellotto con una lancia e aggiungere la caratteristica *arma ad asta* al costo di -1 punto cad.

con

⊛ Ogni unità di Equites può sostituire il giavellotto con una lancia (C: ND, M: ND, L: ND) al costo di -2 punti cad.

Aggiungete la variante

⊛ Il Comando Romano a piedi e tutte le unità di Comitatus e Limitanei-Pseudocomitatenses possono acquisire la caratteristica *tiro ravvicinato multiplo* al costo di +2 punti cad. La caratteristica *tiro ravvicinato multiplo* consente l'utilizzo del *tiro ravvicinato* due volte (anziché uno solo).

Pag. II Tabelle riassuntive: Test Priorità

Sostituite il testo dell'ultimo modificatore

"L'unità sta eseguendo un Ordine *Adottare una formazione (muro di picche)*, *Caricare* o *Tenere la posizione* ed ha la caratteristica *lancia lunga* (non applicare se l'avversario ha la caratteristica *arma ad asta* o *lancia lunga*)."

con

"L'unità sta eseguendo un Ordine *Adottare una formazione (muro di picche)*, *Caricare* o *Tenere la posizione* ed ha la caratteristica *lancia lunga* (non applicare se l'avversario ha la caratteristica *lancia lunga*)."

Varianti Schede Esercito (precisazione)

Per maggior chiarezza, in tutte le liste sostituite il termine "cad." con *per base*.

Esempio:

⊛ Ogni unità di Ispasisti può acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo di +2 punti cad.

Diventa

⊛ Ogni unità di Ispasisti può acquisire la caratteristica *combattenti temprati* al costo di +2 punti *per base*.

REGOLE OPZIONALI

Deadly Shot

Non tutti gli storici concordano sull'effetto delle armi da tiro nei campi di battaglia.

Nel regolamento abbiamo limitato gli effetti applicando un malus negativo quando l'unità bersaglio utilizza o ha utilizzato l'Ordine *Correre*. Notate che questo modificatore negativo è SOLO legato al tipo di movimento (uno scatto in avanti) e non ai centimetri percorsi.

Se i giocatori o l'organizzatore di un Torneo ritengono che in questo modo la regola sia troppo restrittiva o iniqua possono decidere di non applicare nessun modificatore negativo al Tiro per Colpire se l'ultimo Ordine eseguito dal bersaglio è stato *Correre*.

PRECISAZIONI VARIE (25/05/2017)

Ritira

Se un'unità dispone di più *Ritira* può utilizzarli consecutivamente.

➤ Dopo aver raggiunto il *Punto di Rottura*, l'unità Comando esegue un *Test di Rotta* e lo fallisce; utilizza dapprima il *Ritira* del *comando esperto* ma fallisce nuovamente. A questo punto può utilizzare la caratteristica *determinato* per *Ritirare* nuovamente.

N.B: il *Comando Leggendaro* ritira INSIEME i 2d6, non uno alla volta. È comunque facoltà del giocatore ritirare soltanto 1d6, rinunciando di fatto al secondo *Ritira*.

I *Ritira* dei 6 naturali non sono veri e propri *Ritira*.

➤ un'unità di cavalleria che carica un'unità di fanteria e ha vinto la *priorità* potrà ripetere i 6 naturali e, se non è soddisfatta del risultato, potrà ripetere un tiro in quanto cavalleria contro fanteria.

Attenzione! Se ottiene 6 sul *ritira* questo non viene considerato un 6 naturale quindi non può essere *ritirato*.

Linea di vista e tiro

Considerate la *linea di vista* come due linee rette che congiungono il centro dell'unità che tira alle due estremità del lato dell'unità bersaglio più vicino all'unità che tira (non necessariamente il fronte). Se entrambe le linee sono ostacolate il tiro non è consentito.

Unità interposte alla linea di tiro

Se una delle linee di tiro passa attraverso una o più unità amiche, esiste la possibilità di colpirle. In questi casi prima di effettuare il *Tiro per Colpire* effettuate un *Test di Mira* tirando 2d6, sommando il Valore Tattico e applicando una penalità di -1 al VT: se otterrete 11 o più potrete tirare al bersaglio indicato, se ottenete 10 o meno avrete centrato l'unità amica interposta. Se una delle linee di tiro passa attraverso una o più unità nemiche il tiro non è consentito.

Se entrambe le linee passano attraverso uno o più unità, sia nemiche che amiche, il tiro non è consentito.

Ripari

Affinché un'area di copertura o un ostacolo lineare offrano il vantaggio del riparo l'unità deve avere una porzione di oltre la metà del lato bersaglio all'interno o dietro l'elemento che offre riparo.

Movimento attraverso aree di copertura o ostacoli lineari

Aree di copertura e/o ostacoli lineari applicano le riduzioni o le penalità relative, anche se una minima parte dell'unità transita all'interno o sopra l'elemento che offre riparo.

Carri da guerra e Elefanti in arcione

Ai fini del movimento, del tiro e del *corpo a corpo* le unità di Carri da Guerra (sia leggeri che pesanti) e le unità di Elefanti sono considerate *in arcione*.

Eliminare l'unità avversaria in corpo a corpo: travolgere

Ogni unità può *travolgere* solo una volta per turno.

Travolgere e inseguire: direzione e precisazioni varie

Unità che travolgono o inseguono possono solo andare diritte o ruotare fino a 45° verso l'unità avversaria più vicina, compresa nella visuale e in vista. Un'unità non può ruotare per contattare un'unità non in vista.

Travolgere e inseguire un'unità in contatto con il retro

Se un'unità, *caricata* o *ingaggiata* sul retro, sconfigge e fa *arretrare* l'unità avversaria, non può inseguirla. Potrà solo ruotare di 45°. Se l'unità in contatto con il retro sconfigge e fa *arretrare* l'unità *caricata* o *ingaggiata* la *elimina* automaticamente.

Contattare altre unità mentre si arretra

Se l'unità che *arretra* contatta un'unità di schermagliatori avversari non viene *eliminata*. L'unità di schermagliatori viene spinta (ma non si *disordina*) e, al termine del movimento, viene staccata di 1cm; dopo averla staccata, l'unità che *arretra* subisce una perdita automatica.

Se l'unità che *arretra* contatta un'unità avversaria con la caratteristica *arma d'assedio* quest'ultima viene *eliminata* ma infligge due *perdite* automatiche all'unità che *arretra*

Armi ad asta e lance Lunghe

Questa regola simula le difficoltà che le unità devono affrontare quando un avversario dispone di *armi ad asta* o *lance lunghe*: prima della mischia vera e propria gli avversari devono farsi strada tra le lance del nemico e, per questo motivo, le unità che dispongono di queste caratteristiche hanno la possibilità di eseguire uno o due Tiri Mischia prima del *corpo a corpo*. Se l'unità ottiene colpi a segno che si trasformano in *perdite* e che portano all'eliminazione dell'unità avversaria, quest'ultima non potrà reagire perché, sebbene il contatto sia avvenuto, l'unità avversaria prima si schianta sulle armi ad asta o sulle lance lunghe e poi comincia il vero *corpo a corpo*. Dopo aver verificato l'effetto dei Tiri Mischia anticipati, si passa normalmente al *corpo a corpo* contemporaneo. Notate che il Tiro Mischia dell'*arma ad asta/lancia lunga* avviene prima del *corpo a corpo* contemporaneo e non è influenzato dal risultato della priorità ma può influenzare (se *disordina* l'unità avversaria) il seguente *corpo a corpo*. Il tiro *ravvicinato*, il Test Nervi Saldi e il Test Controllo avvengono tutti prima dei Tiri Mischia derivanti da *armi ad asta* o *lance lunghe*. Notate anche che nel caso sia eseguito un Ordine *Tenere la posizione* la caratteristica si applica solo se l'attacco proviene dal fronte. Gli attacchi derivanti da *armi ad asta* o *lance lunghe* non sono aggiuntivi ma vengono sottratti dal totale disponibile.

➤ Massimo dichiara di *caricare* un'unità di Guerrieri Galli con un'unità di Auxilia Palatina dotati di *arma ad asta* e che hanno adottato la formazione *muro di lance*. L'unità di Auxilia vince la priorità e, prima che il *corpo a corpo* abbia inizio, effettua UN Tiro Mischia dei 6 che ha a disposizione (5 di base + 1 per il *muro di lance*). Se i Guerrieri Galli, dopo questo attacco, saranno ancora in campo, gli Ausiliari potranno effettuare i restanti 5 attacchi ma subiranno a loro volta, in contemporanea, gli attacchi dei Guerrieri Galli.

➤ Massimo dichiara di *caricare* un'unità di Auxilia Palatina con il *muro di lance* alzato, con un'unità di Lancieri Sarmati dotati di *lancia lunga* e che hanno adottato la formazione *cuneos*. L'unità di Sarmati vince la priorità e prima che il *corpo a corpo* abbia inizio effettua UN Tiro Mischia dei 6 che ha a disposizione (4 di base + 1 per il *cuneos* + 1 per la *carica impetuosa*). I Lancieri Sarmati effettuano UN solo Tiro Mischia anticipato perché gli Ausiliari hanno la caratteristica *arma ad asta*. Se gli Ausiliari, dopo questo attacco, saranno ancora in campo, i Sarmati potranno effettuare i restanti 5 attacchi ma subiranno a loro volta, in contemporanea, gli attacchi degli Ausiliari.

➤ Massimo dichiara di *caricare* un'unità di Guerrieri Galli con un'unità di Lancieri Sarmati dotati di *lancia lunga* e che hanno adottato la formazione *cuneos*. L'unità di Sarmati vince la priorità e, prima che il *corpo a corpo* abbia inizio, effettua DUE Tiri Mischia dei 6 che ha a disposizione (4 di base + 1 per il *cuneos* + 1 per la *carica impetuosa*). Un dado manca mentre l'altro ottiene uno *scosso*. I Guerrieri Galli provano ad annullarlo ma falliscono e si *disordinano*. I Sarmati ora possono effettuare i restanti 4 attacchi ma subiranno a loro volta, in contemporanea, gli attacchi dei Guerrieri Galli che però confronteranno i risultati con il proprio Valore Tattico già modificato a VT2 (VT3 -1 per il *disordine*).

➤ Massimo dichiara di *caricare* un'unità di Lancieri Sarmati *disordinati* con un'unità di Auxilia Palatina dotati di *arma ad asta* e che hanno adottato la formazione *muro di lance*. L'unità di Ausiliari vince la priorità e, prima che il *corpo a corpo* abbia inizio, effettua UN Tiro Mischia dei 6 che ha a disposizione (5 di base + 1 per il *muro di lance*). Se i Sarmati, dopo questo attacco, saranno ancora in campo, gli Ausiliari potranno effettuare i restanti 5 attacchi ma subiranno a loro volta, in contemporanea, gli attacchi dei Lancieri Sarmati. Notate che, sebbene dispongano di una *lancia lunga*, il fatto di essere *disordinati* annulla la loro caratteristica (in pratica non riescono ad opporre una valida difesa).

Unità avversaria oltre gittata massima, eliminata o non in linea di vista al momento dell'esecuzione dell'Ordine Tirare

Se l'*unità bersaglio* viene eliminata, non è più in *linea di vista* o è oltre la gittata massima al momento dell'*Esecuzione degli Ordini*, è consentito tirare a un'altra unità avversaria purché sia entro 10 cm dalla posizione originale dell'*unità bersaglio* ma applicando una riduzione di -1 al VT. Se non ci sono altre unità avversarie entro 10 cm il tiro è perso.

☛ Un'unità di Sagittari ha dichiarato il tiro su un'unità di Guerrieri Galli distante 40 cm. Quest'ultima però, vincendo il *Test Priorità*, si è immolata su un'unità di Legionarii che l'ha eliminata. I Sagittari, in questo caso, potranno tirare ad un'unità di Fanatici che si trova a 10 cm dalla posizione originale dell'*unità bersaglio* ma dovranno utilizzare il VT modificato a 3 ($4-1=3$).

Unità avversaria oltre gittata massima, eliminata o non in linea di vista al momento dell'esecuzione dell'Ordine Muovere Tirando

Se era stato dichiarato l'Ordine *Muovere Tirando* e l'*unità bersaglio* viene eliminata, non è più in *linea di vista* o è oltre la gittata massima al momento dell'*Esecuzione degli Ordini*, è consentito muovere verso il punto indicato, inoltre, è consentito tirare a un'altra unità avversaria purché sia entro 10 cm dalla posizione originale dell'*unità bersaglio* ma applicando una riduzione di -1 al VT. Se non ci sono altre unità avversarie entro 10 cm il tiro è perso.

Unità avversaria non raggiungibile, eliminata o non in linea di vista al momento dell'esecuzione dell'Ordine Caricare

Se l'*unità bersaglio* viene eliminata, esce dalla *linea di vista* o si sposta oltre la distanza di *carica* prima che l'unità che *carica* abbia agito, potete dirigere la vostra *carica* su un'altra unità avversaria compresa nella visuale e in vista e purché si trovi entro 10 cm dalla posizione originale dell'*unità bersaglio*. Se l'*unità bersaglio* è stata eliminata e NON sono presenti unità avversarie entro 10 cm dalla posizione originale dell'*unità bersaglio* o non sono in vista, l'unità che ha dichiarato di *Caricare* potrà muovere di *corsa* in avanti nella direzione della posizione originale dell'*unità bersaglio* eliminata, ma non potrà *caricare* altre unità avversarie.

Unità avversaria eliminata al momento dell'esecuzione dell'Ordine Combattere

Se, dopo aver dichiarato un Ordine *Combattere*, l'*unità bersaglio* viene eliminata prima che il *corpo a corpo* abbia inizio, l'unità che ha dichiarato di *Combattere* potrà *Muovere cautamente* in avanti nella direzione della posizione originale dell'*unità bersaglio* ma non potrà contattare altre unità avversarie.

Cariche e controcariche tra unità non in linea di vista

Qualora un'unità dichiari una carica nei confronti di un'unità non in *linea di vista* e l'unità bersaglio dichiari una controcarica, entrambe effettueranno il *Test Esplorazione*. Se entrambe lo passano si muoveranno per stabilire il contatto; se solo una lo passa, occorrerà verificare chi ha vinto la *priorità* per stabilire se al momento del contatto l'unità che ha fallito il test aveva già agito o meno.

Allineare le cariche con le controcariche

Quando si è in presenza di una carica e di una controcarica la prima unità a orientarsi e muovere sarà quella che ha vinto la *priorità*. L'estensione del suo percorso deve portarla a contattare l'unità avversaria. Dopo aver mosso l'unità che ha vinto la *priorità*, l'unità avversaria sarà orientata e mossa in modo da stabilire il contatto. Se, a causa delle limitazioni del movimento imposte dal terreno, il contatto non avviene, l'unità con la *priorità* più alta muoverà la distanza massima per stabilire il contatto; se non avviene, sarà l'unità avversaria a muovere la distanza massima. Se il contatto, dopo questi movimenti, non avviene non ha origine il *corpo a corpo*.

Caricare muovendo attraverso unità amiche (precisazioni varie)

A pag 18 del regolamento viene specificato che è consentito transitare sopra unità di schermagliatori, tiratori, fanteria leggera e cavalleria leggera purchè il movimento consenta alle truppe di non rimanere sovrapposte.

Possono però accadere casi particolari che vale la pena di commentare:

1) Un'unità di Legionari si trova schermata da un'unità di Frombolieri schermagliatori a 2 cm di distanza. Davanti all'unità di Frombolieri, a 6 cm di distanza, c'è un'unità di Guerrieri Britanni (Figura A).

Inizia un nuovo turno e il giocatore Britanno vince l'Iniziativa e può dichiarare il primo Ordine. A questo punto, dichiara la *carica* sui Frombolieri. Anzichè reagire con i Frombolieri il romano reagisce con i Legionari che dichiarano di *caricare*, attraverso i Frombolieri, i Guerrieri Britanni.

A) Se vincesse la *priorità*, il Britanno impatterebbe sui Frombolieri e, dopo la probabile eliminazione, *travolgerebbe* l'unità di Legionari (Figura B).

B) Se vincesse la *priorità*, il Legionario filtrerebbe i Frombolieri e contatterebbe l'unità di Britanni prima che questi ultimi possano muovere (vedi esempio a pag. 42 del Regolamento). Questo movimento è consentito perché i Legionari possono muovere fino a 20 cm e c'è spazio per piazzarsi davanti ai Velites senza sovrapporsi (Figura C). Per dovere di cronaca ricordiamo che, anche se non muovono, i Guerrieri Britanni potranno utilizzare il bonus di +2 dadi mischia derivanti dalla caratteristica *carica furiosa*.

Facciamo un altro esempio

2) Un'unità di Legionari si trova schermata da un'unità di Frombolieri schermagliatori a 2 cm di distanza. Davanti all'unità di Frombolieri, a 6 cm di distanza, c'è un'unità di Guerrieri Britanni (Figura D).

Inizia un nuovo turno e il giocatore Romano vince l'Iniziativa e può dichiarare il primo Ordine. A questo punto, dichiara con i Legionari la *carica* sui Britanni. I Guerrieri Britanni reagiscono con una *contro-carica*. A prescindere da chi vincerà la *priorità*, le unità dovranno contattarsi a

metà strada e, dato che la distanza tra le due unità è di 10 cm (6+2+2) l'unità di Legionari, muovendo 5 cm in avanti, si troverà sovrapposta ai Frombolieri. In questo caso, applicando la regola a pag. 18 del Regolamento, la *carica* è lecita perché c'è lo spazio per non sovrapporsi e, sebbene la *contro-carica* abbia precluso la possibilità di piazzarsi correttamente, la *carica* avverrà normalmente spingendo indietro l'unità di Frombolieri fino a liberare la base dei Legionari (in pratica si accoda). Dato che il transitare attraverso questo tipo di unità non causa *disordine* per entrambe le unità non ci sono conseguenze (Figura E).



Facciamo un ultimo esempio

3) Un'unità di Legionari si trova schermata da un'unità di Frombolieri schermagliatori a 2 cm di distanza. Davanti all'unità di Frombolieri, a 3 cm di distanza, c'è un'unità di Guerrieri Britanni (Figura F).

In questo caso, a prescindere da chi vincerà la *priorità*, i Legionari non potranno dichiarare una *carica* o una *contro-carica*, finché l'unità di Frombolieri è interposta, perché la distanza di 3 cm con l'unità avversaria le impedisce di applicare la regola a pag. 18; essendo la base larga 4 cm e non c'è lo spazio fisico necessario per non restare sovrapposti.

Notate che nell'esempio 2 lo spazio esisteva (6 cm sono superiori ai 4 cm della profondità della basetta) e solo a causa della *contro-carica* è venuto a mancare. Esasperando l'esempio 2 potremmo addirittura dire che la *carica* sarebbe stata lecita anche se ci fossero stati solamente 4 cm (ovviamente solo se le unità fossero state perfettamente perpendicolari).



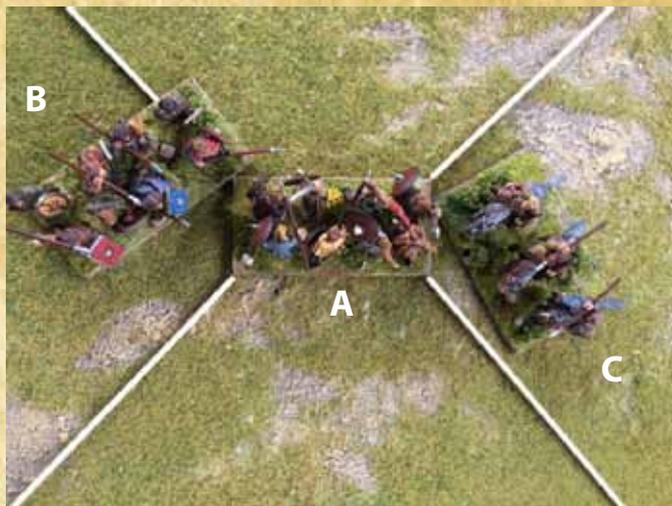
Tiro ravvicinato (precisioni varie)

Un'unità, quando utilizza il *tiro ravvicinato* deve utilizzare tutti i modificatori previsti dalla Tabella del *Tiro per Colpire* quindi, se il bersaglio ha il segnalino *Corsa*, deve applicare il -1 al proprio VT.

Esiste un'eccezione: se l'unità che ha *corso* subisce il *tiro ravvicinato* e dichiara di usarlo (perché a sua volta possiede questa caratteristica), non potrà imporre all'avversario la penalità perché si considera si sia fermata per scagliare le armi di getto (*pilum*, asce, ecc).

Il tiro ravvicinato viene considerato un *Tiro per Colpire* pertanto vanno rispettate le regole relative all'*arco di tiro* nel momento in cui si effettua il lancio.

Nell'immagine a lato, l'unità di Visigoti A dotati di asce (*tiro ravvicinato 2*) può tirare all'unità di Guerrieri B perché parte della basetta si trova nell'*arco di tiro*, mentre non può tirare all'unità di Cavalleria C perché, seppure sul fronte, è fuori dall'*arco di tiro*.



Nel *tiro ravvicinato* non occorre vedere i due estremi del lato visibile (*linea di vista*), la vicinanza estrema permette il tiro a prescindere, purché parte della basetta si trovi nell'*arco di tiro*.

Unità interposte sulla linea di carica

In alcuni casi, a causa della *priorità*, può accadere che un'unità avversaria si interponga sul percorso di carica lasciando la possibilità di completare la *carica* sull'*unità bersaglio* ma limitandone il posizionamento. In questi casi l'unità che carica ha due possibilità: impattare l'unità interposta seguendo un percorso dichiarato, oppure, *caricare* l'*unità bersaglio* dichiarata seguendo il percorso lasciato libero dall'unità interposta. Il giocatore può scegliere liberamente: nel primo caso non potrà *ritirare* i 6 naturali in quanto il bersaglio originario della *carica* è variato, nel secondo caso potrà *ritirare* normalmente i 6 naturali, se ha vinto la *priorità*.

Contattare e Combattere con due unità (precisazioni varie)

In tutto il regolamento viene esplicitato che il bersaglio di una *carica*, un *inseguimento* o un *travolgimento* è UNA singola unità, può però accadere che un'unità contatti più unità contemporaneamente. In questo caso le ingaggerà TUTTE ma inizierà il *corpo a corpo* solo con l'unità dichiarata *bersaglio*. Come abbiamo più volte sottolineato, trattandosi di un gioco ad azione e reazione, prima della fine del turno probabilmente combatterà con tutte (se non avevano già agito) ma, momentaneamente, il suo combattimento si concentrerà solo su quell'unica unità e solo a quella assegnerà eventuali perdite e disordini.

Esempio 1: L'unità di Comando Romano decide di *caricare* una unità di Guerrieri Britanni che si trova perfettamente allineata con una seconda unità di Guerrieri Britanni. L'unità *bersaglio* della *carica* (A) ha già agito e non può reagire; anche l'unità al suo fianco ha già agito e non può reagire. Il giocatore romano muove l'unità Comando e contatta entrambe le unità. Avendo dichiarato come *bersaglio* l'unità A eseguirà il *corpo a corpo* e assegnerà eventuali *perdite* e *disordini* solo su quest'ultima. A prescindere da cosa accadrà il grande vantaggio dell'unità Romana è quello che nel turno seguente entrambe le unità (se sono ancora in contatto) potranno solo dichiarare l'Ordine *Combattere* e perderanno l'opportunità di usare la *carica* e il conseguente bonus della caratteristica *Carica Furiosa*.

Esempio 2: Una unità di Comando Romano è ingaggiata con due unità di Guerrieri Britanni. Il giocatore romano vince l'Iniziativa e dichiara di *combattere* con l'unità di Guerrieri A. Il giocatore Britanno reagisce dichiarando che A combatterà con il Comando Romano (notate che potrebbe reagire anche con B dichiarando un *Combattimento*). In questo caso, dopo il *corpo a corpo*, gli eventuali *arretramenti*, *inseguimenti* e/o *travolgimenti*, solo l'unità del Comando Romano e l'unità A riceveranno il segnalino *Agito* mentre l'unità di Guerrieri Britanni B, sebbene abbia fatto guadagnare +1 al Valore Mischia dell'unità A, non si considera abbia agito. Ammettendo che dopo il *corpo a corpo* le due unità di Guerrieri Britanni risultino ancora *ingaggiate* con il Comando Romano, l'unità di Guerrieri Britanni B potrà dichiarare di *combattere* con l'unità Comando. In questo caso vincerà automaticamente la *priorità* (il Comando non può reagire perchè ha già agito) e potrà ritirare i 6 naturali. Inoltre, il contatto con l'unità A del Comando gli farà guadagnare +1 nel Valore Mischia.

Nota importante: l'unità di Comando Romano nel *corpo a corpo* con l'unità B potrà tirare solo 4 dadi (6 di base - 1 per avere già agito, -1 per avere già effettuato un combattimento).

Esempio 3: Una unità di Comando Romano è *ingaggiata* con due unità di Guerrieri Britanni. Il giocatore Britanno vince l'Iniziativa e dichiara di *combattere* con l'unità di Guerrieri A il Comando Romano. Il giocatore Romano reagisce dichiarando che *combatterà* con l'unità di guerrieri Britanni A (notate che il Comando Romano NON può reagire dichiarando un *Combattimento* con B perchè, come nel caso della *carica*, può solo dichiarare come *bersaglio* l'unità che ha dichiarato di combatterla). Anche in questo caso il Britanno guadagnerà +1 nel Valore Mischia.

Cavalleria Leggera e Schermagliatori: rotazione di 180° (precisazione)

Un'unità di schermagliatori o di cavalleria leggera, utilizzando un Ordine *Muovere Cautamente* o *Muovere Tirando* e sacrificando 2d6 cm di movimento, può cambiare il proprio fronte di 180° senza nessuna conseguenza (non sarà *disordinata*).

Unità in formazione che attraversano terreni accidentati (precisazione)

Unità di fanteria leggera o media (comprese le unità che non si *disordinano* automaticamente), se entrano in un terreno accidentato, un bosco o se scavalcano qualsiasi ostacolo lineare perdono automaticamente la formazione.

Unità di cavalleria leggera o media (comprese le unità che non si *disordinano* automaticamente), se entrano in un terreno accidentato, un bosco o se scavalcano qualsiasi ostacolo lineare perdono automaticamente la formazione.

FAQ AGGIORNATE AL 25/05/2017

Il Comando degli Unni, classificato *cavalleria media* e con la caratteristica *evasione in arcione*, è soggetto al tiro sul fianco a parte di un'unità di Frombolieri. Può reagire utilizzando la caratteristica *evasione in arcione* per tirare 3d6 nel Test Priorità o può farlo solo se il tiro proviene dall'arco frontale? Ammesso che possa farlo è possibile dichiarare un Ordine *Muovere Tirando indietro*?

In tutto il gioco azioni e reazioni non sono legate alla posizione dell'attaccante quindi è possibile utilizzare la caratteristica *evasione in arcione* se si è soggetti al tiro o alla *carica* a prescindere dalla posizione dell'avversario. Questa caratteristica permette di tirare 3d6 nel Test Priorità. Va però precisato che la descrizione della caratteristica è generica (le varianti sarebbero troppe) e deve essere tenuta in considerazione la tipologia che può limitarne l'utilizzo. Nella regola specifica *Indietreggiare volontariamente* viene specificato che solo le cavallerie leggere possono utilizzare l'Ordine *Muovere Tirando indietro* mentre tutte le altre unità possono solo *Muovere Cautamente* e dopo il movimento saranno *disordinate*. Il Comando degli Unni, con la caratteristica *evasione in arcione*, potrà quindi utilizzare 3d6 ma non potrà tirare e dopo il *movimento cauto* sarà *disordinato*. Notate che questa caratteristica ha anche una valenza offensiva perché se si *carica* un'unità con la medesima caratteristica entrambi tirano 3d6 annullando di fatto il vantaggio della possibile *evasione*. Risulta poi devastante contro le unità di *schermagliatori* a piedi perché li costringe a tirare $2d6 + 1d3$ anziché 3d6 quando tentano di evadere.

Il Comando degli Unni, classificato *cavalleria media* e con la caratteristica *evasione in arcione*, è ingaggiato in combattimento e decide di allontanarsi. In questo caso utilizzerà l'Ordine *Correre o Muovere Cautamente*?

L'allontanamento non è un indietreggiamento e infatti vengono utilizzati due termini differenti. Nella descrizione si parla chiaramente di galoppare via e, a prescindere dal tipo di unità (che infatti non viene specificata), si *disordina* dopo il movimento. In questo caso, qualunque sia la tipologia, l'allontanamento avviene *correndo* e tutte le unità, comprese le cavallerie leggere, dopo il movimento risultano *disordinate*.

Nel movimento è prevista una rotazione gratuita. posso utilizzarla anche quando indietreggio o mi allontano?

Indietreggiare o Allontanarsi non prevede rotazioni infatti è specificato che l'unità "mantiene il fronte inalterato".

Se un'unità posizionata sul retro tira o carica è possibile utilizzare la caratteristica *evasione in arcione* e, nel caso, qual'è la direzione di fuga?

Come già specificato l'unica via di fuga è sul retro pertanto si può utilizzare la caratteristica (e tirare 3d6) per muovere indietro anche se abbiamo un'unità posizionate dietro. Non possiamo però contattarla perché possiamo farlo solo *caricando*, *inseguendo* o *travolgendo*. Nel caso l'unità sul tergo abbia dichiarato una *carica* possiamo indietreggiare arrendoci prima del contatto ma, ovviamente gli avremo solo reso la vita più facile... Nel caso di una *carica* sul retro avrebbe più senso un movimento in avanti ma, in questo caso, ovviamente, l'unità non beneficerà dei 3d6 nel Test Priorità perché, anche se è molto mobile, è stata presa alle spalle.

Il giocatore A vince l'Iniziativa e dichiara che la sua unità di Cavalleria Media caricherà un'unità di Fanteria Leggera con un solo Punto di Resistenza residuo. Come reazione il giocatore B dichiara di muovere in avanti una unità di Cavalleria Pesante posizionandosi di fronte alla Fanteria Leggera (l'unità di Cavalleria Pesante non può caricare l'unità di Cavalleria Media perchè si trova oltre il suo movimento di carica). In questo caso, però, se dovesse vincere la priorità, la Cavalleria Pesante bloccherebbe di fatto la possibilità alla Cavalleria Media di raggiungere la Fanteria Leggera. In questo caso la Cavalleria Media può interrompere la carica o è costretta ad impattare sull'unità che si è interposta? e in questo caso può ritirare i 6 naturali?

Se la Cavalleria Pesante dovesse vincere la *priorità*, l'unità di Cavalleria Media si troverebbe obbligata ad impattare sull'unità di Cavalleria Pesante ma, trattandosi di un nuovo bersaglio, non potrebbe ritirare i 6.

Il giocatore A con la sua unità di Guerrieri Galli vince il *corpo a corpo* contro un'unità di Cavalleria Leggera Italica. Il giocatore B testa la Disciplina e fallisce. Dato che non è *disordinato* tira 4d6 a cui somma 5 cm per la sua tipologia (Cavalleria Leggera). Il risultato modificato la porta ad arretrare di 20 cm. Anche l'unità di Guerrieri Galli beneficia del bonus di +5 cm (per la tipologia Fanteria Leggera) ma tira solo 3d6 per inseguire. L'unità di Guerrieri Galli è costretta a inseguire la cavalleria o può, come indicato nel manuale a pag 35, ruotare di 45° e dirigersi verso un'unità più vicina per contattarla?

Può dirigersi anche verso un'altra unità più vicina (vedi precisazioni varie a pag. 8 di questo documento). Si tratta di una scelta. Se la *insegue* sfonderà in profondità nelle linee nemiche ma si troverà isolata. La *carica furiosa* le impone di "inseguire" ma la logica le consente un minimo di autonomia decisionale; per questo è consentita una rotazione di 45° e la possibilità di contattare altre unità più vicine. Come al solito, se sceglierà di contattare altre unità non potrà ritirare i 6.

Ho un Elefante in fuga *disordinato*; devo fare prima il Test Recupero del *disordine* e successivamente quello di Doma o viceversa?

Occorre effettuare prima il Test di Recupero Disordine e poi quello di Doma. Notate comunque che se anche passa il Test di Doma l'unità si *disordina* nuovamente... Ergo se era già *disordinata* subisce un colpo che può salvare con il Tiro Armatura. Considerate questo evento come una possibile *perdita* tra i domatori sbalzati dal pachiderma o lo schiantarsi violento tra i pachidermi (nella basette è alloggiato un solo elefante ma ne rappresenta alcuni).

Ho vinto la *priorità* con la mia unità di Guerrieri Pitti e ho caricato un'unità di Legionari Romani. Entrambi abbiamo il *tiro ravvicinato*; chi tira per primo?

Nessuno. Come specificato nel manuale il *tiro ravvicinato* non è influenzato dalla *priorità*, pertanto è contemporaneo ed avviene prima del *corpo a corpo*; ogni eventuale *disordine* verrà applicato immediatamente nel *corpo a corpo* successivo.

Ho vinto la *priorità* e con la mia unità di Legionari Romani ho caricato un Elefante. Io ho il *tiro ravvicinato* ma devo anche testare per il Controllo; chi tira per primo?

Come specificato nel manuale il Test di Controllo avviene prima del *tiro ravvicinato* (anche se entrambe avvengono prima del *corpo a corpo*). Quindi l'unità di Legionari dovrà prima testare il Controllo e poi l'Elefante dovrà subire il *tiro ravvicinato* dei pilum; è importante notare che se l'unità di Legionari fallisse il test e risultasse *disordinata*, sia il *tiro ravvicinato* che il seguente *corpo a corpo* applicherebbero il malus di -1 sul Valore Tattico.

Nello scenario *Avanguardie* l'Esercito Siracusano può utilizzare la caratteristica *Archimede* per cambiare la posizione dell'unità in *avanguardia*?

No. Può cambiare la posizione soltanto delle unità schierate normalmente.

In alcuni eserciti (es. i Romani Tardo Impero, Tardo Sarmati, ecc) ho notato che, unendo in gruppo compatto unità di tipologie diverse, il Valore Resistenza varia. Nel caso dei Romani ad esempio anziché 4+3 diventa 5+3; è corretto o è un refuso?

È corretto il Valore Resistenza 5+3. Alcuni eserciti infatti compensano il fatto che non guadagnano il soprannumero con l'aumento del valore VR.

Un'unità di cavalleria leggera britanna dichiara di caricare un'unità di Funditores distante 20 cm. I Funditores reagiscono dichiarando di tirare contro la cavalleria e indietreggiando. Il Test Priorità favorisce i Funditores che tirano disordinando la cavalleria e arretrano portandosi a 37 cm di distanza. Come può agire l'unità di cavalleria?

La cavalleria leggera ha diverse possibilità visto che l'unità bersaglio della carica si è spostata anticipandola (in questo caso non è neanche raggiungibile visto che la cavalleria è disordinata):

1. Potrebbe dirigersi verso la nuova posizione del bersaglio (vedi pag. 14 manuale).
2. Potrebbe dirigere la carica verso un'altra unità posizionata entro 10 cm dalla posizione del bersaglio originale (vedi pag. 14 manuale).
3. Potrebbe Correre verso la posizione originale del bersaglio (applicando la stessa possibilità prevista se l'unità bersaglio viene eliminata o è fuori dalla linea di vista).
4. Potrebbe rimanere ferma ruotando fino a 45° perchè la frase recita "può" quindi, nel momento in cui si verificano condizioni diverse da quelle ipotizzate nella dichiarazione, si può anche non fare nulla assegnando comunque il segnalino Agito. Immaginate questa situazione come l'attimo di perplessità e la necessaria riorganizzazione.

Un'unità di Funditores è posizionata sul lato di due unità britanne, una di Guerrieri e una di Schermagliatori. I Funditores dichiarano l'Ordine Tirare: hanno la linea di vista libera verso entrambe le unità nemiche, ma l'unità più vicina è quella di Schermagliatori (16 cm) che quindi rappresenterebbe il bersaglio prioritario, mentre i Guerrieri sono posizionati a 18 cm. I Funditores possono decidere di tirare contro i Guerrieri o sono obbligati al tiro contro gli Schermagliatori?

La regola del bersaglio prioritario (pag. 30 del manuale) stabilisce che il bersaglio principale può essere sempre l'unità più facile da colpire. I Funditores, tirando agli Schermagliatori britanni (VA 0), applicherebbero un -2 al Tiro per Colpire, mentre contro i Guerrieri (VA 1) non avrebbero alcun malus al Tiro per Colpire. In questo caso i Funditores possono scegliere di tirare contro i Guerrieri perché rappresentano un bersaglio più facile da colpire.

Un'unità di Arcieri germani è posizionata di fronte a due unità romane, una di Legionari in formazione testudo e una di Ausiliari. Gli Arcieri dichiarano l'Ordine Tirare: hanno la linea di vista libera verso entrambe le unità nemiche, ma l'unità più vicina è quella di Legionari (25 cm), che quindi rappresenterebbe il bersaglio prioritario, mentre gli Ausiliari sono posizionati a 28 cm. Gli Arcieri possono decidere di tirare contro gli Ausiliari, che hanno un VA minore, o sono obbligati al tiro contro i Legionari?

La regola del bersaglio prioritario (pag. 30 del manuale) stabilisce che il bersaglio principale può essere sempre l'unità più facile da colpire. Per stabilire la difficoltà occorre fare riferimento al Tiro per Colpire e, a parità di quest'ultimo, all'eventuale protezione offerta da elementi scenici. In questo caso gli Arcieri non hanno modificatori al Tiro per Colpire per cui sono obbligati a tirare all'unità più vicina (i Legionari). Il fatto che i Legionari abbiano un VA maggiore (addirittura 5 grazie alla testudo) rispetto agli Ausiliari non influenza la scelta.

Due unità a singola base ingaggiate contro un gruppo compatto a base doppia ricevono il dado Mischia aggiuntivo?

No. Per estensione della regola relativa al soprannumero di pag. 37, se un *gruppo compatto* composto da 2 basi si trova ingaggiato o combatte con 2 unità nemiche composte da basi singole queste non riceveranno un dado Mischia aggiuntivo; per ricevere il dado aggiuntivo occorre superare almeno di 1 il numero di basi dell'avversario, quindi, ad esempio, se un *gruppo compatto* di Mario carica o combatte contro il *gruppo compatto* di Andrea e ha un'altra unità amica già ingaggiata con l'unità bersaglio, entrambe le unità di Mario riceveranno un dado Mischia aggiuntivo.

Massimo dichiara di caricare un'unità di Pitti a 20 cm con un'unità di Legionari. I Pitti controcaricano. I legionari perdonano la priorità. Le due unità si trovano a meta strada. Dato che i Pitti hanno solo 2 punti di Valore Resistenza i Legionari decidono di utilizzare il tiro ravvicinato. Entrambi i colpi vanno a segno e non vengono parati; l'unità di Pitti viene eliminata. Può l'unità di Legionari travolgere?

No. Il tiro ravvicinato avviene poco prima del *corpo corpo* e pertanto, non essendo avvenuto il *corpo a corpo*, l'unità di Legionari non potrà *travolgere*.

Massimo dichiara di caricare un'unità di Legionari distante 25 cm con un'unità di Guerrieri Goti. I Legionari dichiarano di mettersi in *testudo* perché non possono controcaricare (sono oltre la distanza di carica). I Legionari vincono la priorità e si mettono in *testudo*. Massimo muove la sua unità fino a 1 mm di distanza ed effettua il tiro ravvicinato (i Legionari non possono effettuare il tiro ravvicinato perché sono in *testudo*). I Goti ottengono 2 colpi segno ma l'armatura dei Legionari, grazie alla *testudo*, passa a 5 (3+2) e il romano para entrambi i colpi. I Goti ora contattano l'unità di romani che trasformano la *testudo* in *serrare i ranghi*. I Goti dispongono di 6 attacchi (5 di base + 1 della *carica impetuosa*) e dato che hanno *arma ad asta* tirano UN dado Mischia prima che inizi il *corpo corpo* contemporaneo. Riescono a colpire ma i Legionari, grazie alla formazione, possono imporre un *Ritira*. Il goto ripete il lancio ma non colpisce. Ora inizia il combattimento contemporaneo. Il goto lancia i 5 dadi restanti e ottiene 2 colpi a segno. Il romano può imporre di ritirare uno dei due colpi a segno essendo ancora in formazione *serrare i ranghi*?

No. Perché ha a disposizione un solo *Ritira* per *corpo a corpo*.

Massimo dichiara di caricare un'unità di Legionari distante 25 cm con un'unità di Guerrieri Goti. I Legionari dichiarano di mettersi in *testudo* perché non possono controcaricare (sono oltre la distanza di carica). I Legionari vincono la priorità e si mettono in *testudo*. Massimo muove la sua unità fino a 1 mm di distanza ed effettua il tiro ravvicinato (i Legionari non possono effettuare il tiro ravvicinato perché sono in *testudo*). I Goti ottengono 2 colpi segno ma l'armatura dei legionari, grazie alla *testudo*, passa a 5 (3+2); il romano riesce a parare un solo colpo e quindi subisce una *perdita*. I Goti ora contattano l'unità di romani che trasformano la *testudo* in *serrare i ranghi*. I Goti dispongono di 6 attacchi (5 di base + 1 della *carica impetuosa*) e dato che hanno *arma ad asta* tirano UN dado Mischia prima che inizi il *corpo corpo* contemporaneo. Riescono a colpire ma i Legionari, grazie alla formazione, possono imporre un *Ritira*. Il goto ripete il lancio e ottiene nuovamente un colpo a segno. Il romano prova a pararlo con il suo Valore Armatura 3 ma ottiene 4 e subisce un'altra *perdita*. Purtroppo questa unità disponeva di 2 soli punti di Resistenza residui e viene eliminata. Il giocatore romano potrà ora partecipare al *corpo a corpo*?

No. È stato eliminato prima in quanto sia il *tiro ravvicinato* che il dado mischia che deriva dall'*arma ad asta* avvengono prima del *corpo a corpo* contemporaneo.

Un'unità di Chatapharcti Romani dichiara di *caricare* un'unità di Guerrieri Britanni distante 20 cm. I Guerrieri Britanni vorrebbero reagire controcaricando ma le regole impediscono a un'unità di fanteria di controcaricare un'unità con la caratteristica *in arcione*. Cosa possono fare?

La regola dice chiaramente che un'unità di fanteria non può controcaricare un'unità *in arcione* pertanto potrà dichiarare l'ordine *Tenere la posizione* oppure *Muovere Cautamente* arretrando perchè così facendo si porterebbero a 40 cm di distanza (20 + 15+5 perchè fanteria leggera) rendendo impossibile la carica (i Chataphracti caricano di 30 cm dato che sono cavalleria pesante); ovviamente questa fuga *disordinerebbe* i Guerrieri ma è meglio essere *disordinati* che morti! Un'altra alternativa interessante è quella di assegnare l'Ordine Tirare. In questo caso, se vincono la *priorità*, potranno lanciare 3 giavellotti prima del *corpo a corpo* nel quale tireranno 3 Tiri Mischia (4 di base -1 per aver già agito).

Un'unità di Chatapharcti Romani si trova a 30 cm da un'unità di Guerrieri Britanni. I Guerrieri Britanni vincono l'iniziativa. Possono dichiarare la carica sull'unità di Chatapharcti Romani? E, se possono, i Chatapharcti Romani possono reagire con una controcarica?

La regola dice chiaramente che un'unità di fanteria non può *controcaricare* ma non impedisce la carica, quindi la risposta è sì, possono *caricare*. Non esistono limitazioni per le cavallerie pertanto i Chataphracti romani possono tranquillamente *controcaricare*. Questa sottile differenza tenta di simulare il fatto che storicamente le unità di fanterie caricate dalla cavalleria non avevano il sangue freddo di lanciarsi a loro volta contro la cavalleria. Il risultato, in termini di gioco, consiste nel fatto che, prendendo l'iniziativa le cavallerie possono privare le unità di fanteria dei Tiri Mischia che derivano da *carica furiosa* o *impetuosa*.

Un'unità di Guerrieri Pitti dotata di asce (*tiro ravvicinato 2*) dichiara di *caricare* un'unità di Legionari che ha già agito *correndo* in questo turno. Il giocatore pitto vorrebbe utilizzare il *tiro ravvicinato*: in questo caso dovrà applicare il malus di -1 al VT in quanto l'avversario ha il segnalino *Corsa* assegnato? Cosa succede se anche il Legionario decide di utilizzare il *tiro ravvicinato*?

I Legionari, che hanno il segnalino *Corsa*, dovranno dichiarare se utilizzeranno il *tiro ravvicinato*. Se dichiareranno di non utilizzarlo i Guerrieri Pitti dovranno applicare il malus di -1 per la *Corsa* degli avversari (potranno anche scegliere di non utilizzare il *tiro ravvicinato*), in caso contrario non dovranno applicare il malus.