

## ERRATA MANUALE BASE

### Transito volontario (pag 28)

**Cambiate il passaggio come segue ed eliminate la frase barrata in rosso:**

... Fanno eccezione le unità di Cavalleria Leggera (**non in formazione**), Fanteria leggera, Schermagliatori, che possono attraversare o essere attraversate liberamente dalle basi di unità amiche purché il movimento consenta alle basi di non rimanere sovrapposte ~~e che non siano in Gruppo Compatto~~. Le unità in *Gruppo Compatto* possono essere attraversate liberamente solo da Schermagliatori e Fanteria leggera con la caratteristica *Formazione aperta* purché il movimento consenta alle basi di non rimanere sovrapposte. In tutti i casi, comunque, se al termine del movimento le basi di Cavalleria Leggera, Fanteria leggera, Schermagliatori risultano sovrapposte a un'altra unità amica, saranno spinte indietro fino a liberare la loro base, e dopo lo spostamento saranno *disordinate*. Salvo le eccezioni...

### Visuale (pag. 34)

**Cambiate il passaggio come segue:**

La visuale di un'unità comprende l'arco di tiro frontale e laterale; unità che si trovano sul retro sono fuori vista. Normalmente, unità *a piedi* e *montate*, amiche o avversarie, bloccano la vista così come alcuni elementi scenici che limitano la vista a 5 cm (2") all'interno del perimetro che li delimita. Fanno eccezione gli Elefanti, che possono vedere sopra unità *a piedi* amiche. **Tutte le unità possono vedere, ma non tirare, attraverso gli Schermagliatori e le unità di Cavalleria Leggera e Fanteria Leggera ma solo se dispongono della caratteristica *formazione aperta* e non hanno adottato una formazione.**

### Interrompere o anticipare il movimento per tirare (pag. 37)

**Nell'esempio sostituite la *Carica Furiosa* con *Carica Feroce*:**

☞ Stefano dichiara di caricare con un'unità di Guerrieri Britanni, un'unità di Sagittarii (VT3) distante 30 cm (12"). Normalmente non potrebbe, dato che il movimento base è di soli 25 cm (10"), ma grazie al bonus di +5 cm (+2") della *Carica Feroce*, può farlo. Matteo decide di reagire e dichiara che i suoi Sagittarii interromperanno il movimento dei Guerrieri a 15 cm (6"), per tirargli.

### Inseguire (pag. 43)

**Eliminare la frase barrata in rosso e aggiungere la parola in rosso:**

Se l'unità sconfitta arretra, l'unità che l'ha sconfitta può inseguirla. Se decide di farlo, dopo una **eventuale** rotazione fino a 45° indirizzata verso l'unità che arretra, dovrà muoversi in avanti della distanza indicata dal lancio di 1d6: **1-2 = 10 cm (4"); 3-4 = 15 cm (6"); 5-6 = 20 cm (8")** applicando penalità e bonus derivanti da elementi scenici attraversati, tipologie di truppa, disordine, ecc. Le unità montate sommano sempre alla distanza +5 cm (+2"); ~~fanno eccezione gli Elefanti e i Carri Pesanti~~. Le unità di Cavalleria Leggera, Fanteria Leggera, Schermagliatori, possono Ritirare se non sono soddisfatti del risultato; anche se il secondo tiro dovesse essere peggiore del primo dovranno accettarlo.

### Travolgere (pag 44)

**Cambiate il passaggio come segue**

Se in un *corpo a corpo* l'unità avversaria è stata *eliminata*, l'unità superstita può *travolgere*; non è un obbligo, è un'opportunità. **Se decidete di coglierla, potete andare dritti oppure effettuare una rotazione fino a 45° per indirizzarla verso l'unità avversaria più vicina compresa nell'arco di carica...**

### Attraversamenti e sovrapposizioni volontarie (pag 45)

**Cambiate il passaggio come segue:**

... Per il transito, fanno eccezione le unità di Cavalleria Leggera (**non in formazione**), Fanteria leggera (**con la caratteristica *Formazione aperta***), Schermagliatori o unità con la formazione *Cedere il passo* (vedi Formazioni) **che possono attraversare, ed essere attraversate, liberamente**. Le unità in *Gruppo Compatto* possono attraversare ed essere attraversate liberamente solo da Schermagliatori e Fanteria leggera con la caratteristica *Formazione aperta* purché il movimento consenta alle basi di non rimanere sovrapposte. In tutti i casi, comunque, se al termine del movimento della carica le basi di Cavalleria Leggera, Fanteria leggera, Schermagliatori risultano sovrapposte a un'altra unità amica, saranno spinte indietro fino a liberare la loro base, e dopo lo spostamento saranno *disordinate*.

### **Attraversamenti involontari e sovrapposizioni (pag 45)**

#### **Cambiate il passaggio come segue:**

Unità di Cavalleria Leggera, Fanteria Leggera (con la caratteristica *Formazione aperta*), Schermagliatori, non spingono indietro le unità amiche quando arretrano: le attraversano senza *disordinarle*. Le unità in *Gruppo Compatto* possono essere attraversate liberamente solo da Schermagliatori e Fanteria leggera con la caratteristica *Formazione aperta* purché il movimento consenta alle basi di non rimanere sovrapposte.

Questa tipologia di unità non può comunque transitare attraverso le basi di unità *ingaggiate in corpo a corpo*; se dovesse accadere risulterebbero *eliminate*. Se per qualsiasi ragione, dopo l'arretramento, le basi di Cavalleria Leggera, Fanteria leggera o Schermagliatori dovessero risultare sovrapposte a un'altra unità amica, saranno spinte in avanti fino a liberare la loro base, e dopo lo spostamento saranno *disordinate*. Potrà anche accadere...

### **Schermagliatori in corpo a corpo (pag 49)**

**Precisazione:** se l'unità che carica/insegue o travolge è dotata di arma ad asta, lancia lunga o picca, quest'ultima esegue gli attacchi relativi all'arma prima del *corpo a corpo*; può pertanto accadere che l'unità di schermagliatori venga eliminata prima di poter eseguire il proprio attacco.

### **Caratteristiche (pag. 52)**

#### **Aggiungere la seguente caratteristica:**

• **Assuefatti:** un'unità con questa caratteristica non esegue il *Test Nervi Saldi* quando contatta o viene contattata da un'unità con la caratteristica *Elefante / Cammello / Dromedario*.

### **Caratteristica Cavalleria leggera (pag. 53)**

#### **Modificare la seguente caratteristica come segue:**

• **Cavalleria leggera:** questa tipologia di unità *montata*, sebbene sia rallentata da alcuni elementi scenici, normalmente NON si *disordina* se vi transita attraverso; per maggiori informazioni vedi *Tabella dei Terreni*. Nel *Test Priorità* somma sempre +1. Non spinge indietro le unità amiche quando *arretra*: le attraversa senza *disordinarle* (fanno eccezione le unità in *Gruppo compatto*). Può essere attraversata liberamente e viceversa (non quando è in formazione). Se *insegue, travolge* o *arretra* può Ritirare se non è soddisfatta del risultato. Se l'unità dispone della caratteristica *formazione aperta*, e non ha adottato una formazione, tutte le unità possono vedervi attraverso. Può utilizzare gli Ordini *Avanzare* o *Avanzare e Tirare* per cambiare fronte (solo se non è *disordinata*). Se *insegue, arretra* o *travolge* somma sempre +5 cm (+2"). Non può caricare unità con la formazione *muro di picche* alzato.

### **Caratteristica Fanteria leggera (pag. 55)**

#### **Modificare la seguente caratteristica come segue:**

• **Fanteria Leggera:** questa tipologia, sebbene sia rallentata da alcuni elementi scenici, normalmente NON si *disordina* se vi transita attraverso; per maggiori informazioni vedi *Tabella dei Terreni*. Se viene contattata da Elefanti non esegue il *Test Nervi Saldi*. Non spinge indietro le unità amiche quando *arretra*: le attraversa senza *disordinarle*. Possono essere attraversate liberamente e viceversa. Se *insegue, travolge* o *arretra* può Ritirare se non è soddisfatta del risultato. Se l'unità dispone della caratteristica *formazione aperta*, e non ha adottato una formazione (a parte *cedere il passo*), tutte le unità possono vedervi attraverso.

### **Caratteristica Tiro ravvicinato multiplo (pag. 57)**

#### **Modificare la seguente caratteristica come segue:**

• **Tiro ravvicinato multiplo (x):** un'unità con questa caratteristica può effettuare il Tiro per Colpire al momento del contatto con un'unità avversaria anticipando eventuali *Test Nervi Saldi* e dadi *Mischia* che derivano da *armi ad asta, lancia lunga o picca*. Il numero tra parentesi è la *cadenza* (il numero di dadi da lanciare). Può essere usato due volte per partita (vedi paragrafo specifico).

### **Condizioni di Vittoria scenario BATTAGLIA CAMPALE (pag 60) - Modificare come segue:**

#### **Punti Vittoria al termine dei 10 turni**

(validi solo se non c'è stata la fuga di un Esercito o di entrambi; in questi casi vedi paragrafo sotto)

+50 punti per aver eliminato il *Comandante* dell'avversario e non aver perso il proprio.

+25 punti per ogni Generale eliminato all'avversario.

Se l'Esercito avversario ha un solo Generale il giocatore guadagnerà +50 punti se lo elimina.

Se l'Esercito avversario non ha Generali, eliminando il *Comandante* guadagnerà in automatico +50 punti.

+30 punti per l'eliminazione reciproca del *Comandante*.

+ 100 punti se l'esercito avversario ha subito il 50% (o più) di perdite relative al PR iniziale e il proprio esercito non ha subito il 50% di perdite relative al PR iniziale (obiettivo primario).

+ 50 punti se entrambi gli eserciti hanno subito il 50% (o più) di perdite relative al PR iniziale (obiettivo secondario)

Per ogni unità nemica eliminata il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando per eccesso (es. 33 + 45 + 67 = 145 ovvero 15 punti). Le unità *allo stremo*, anche se non sono state eliminate, sommano al totale la metà del loro valore in punti. In caso di fuga dell'Esercito considerare sempre 100 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 1000 punti. Sommate tutti i punteggi: il giocatore che totalizza il risultato maggiore è il vincitore.

### **Punti Vittoria in caso di fuga di un Esercito**

Nel caso uno dei due Eserciti fugga perché ha raggiunto il Punto di Rottura, il vincitore, oltre ai 100 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ( $1000:10 = 100$ ), i punti relativi all'eliminazione del *Comandante* e dei Generali, **sommerà +200 punti relativi all'obiettivo principale solo se il proprio esercito non ha subito il 50% (o più) di perdite relative al PR iniziale. Se ha subito il 50% o più di perdite relative al PR iniziale sommerà +150 punti.** Il giocatore a cui è fuggito l'Esercito riceverà, per ogni unità nemica eliminata il valore in punti diviso 10 e arrotondato per eccesso (ricordatevi di sommare la metà dei punti. arrotondate per eccesso, anche delle unità *allo stremo*). **A questi sommerà +50 punti se ha inflitto all'avversario il 50% o più di perdite relative al PR iniziale oltre i punti relativi all'eventuale eliminazione del Comandante e dei Generali.**

### **FAQ AGGIORNATE AL 20/03/2018**

**La Cavalleria Leggera Unna, con la caratteristica *evasione*, è soggetta al tiro sul fianco da parte di un'unità di Frombolieri. Può reagire utilizzando la caratteristica *evasione* 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 Evadere*?**

Si, è possibile utilizzare la caratteristica *evasione* se si è soggetti al tiro o alla carica a prescindere dalla posizione dell'avversario. Questa caratteristica permette di tirare 3d6 nel *Test Priorità* nei casi descritti.

Nella descrizione dell'*Ordine Evadere* viene specificato che dovrà sacrificare -5 cm (2") e potrà tirare (non è un obbligo). Notate che la caratteristica *evasione* 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*. Le unità *montate* sommano un +1 nella priorità se si confrontano con unità *a piedi*.

**Nel movimento è prevista una rotazione gratuita. posso utilizzarla anche quando *evado* o mi *allontano* (vedi pag. 29)?**

*Evadere* o *allontanarsi* non prevede rotazioni infatti è specificato che l'unità "mantiene il fronte inalterato" nell'*evasione* e ruota di 180° nella regola dell'allontanarsi.

**Se un'unità posizionata sul retro tira o carica è possibile utilizzare la caratteristica *evasione* e, nel caso, quale 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 posizionata dietro. Non possiamo però contattarla perché possiamo farlo

solo *caricando*, *inseguendo* o *travolgendo*. Nel caso l'unità sul retro abbia dichiarato una carica possiamo indietreggiare arrestandoci 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 allo stremo (un punto 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 perché 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 riceverà il +1 dado *Mischia* addizionale?**

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 otterrebbe il dado *Mischia* addizionale.

**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 1d6, verifica il risultato e poi somma 5 cm (2") per il fatto di essere un'unità *montata*. Il risultato modificato la porta ad arretrare di 20 cm (8"). L'unità di Guerrieri Galli potrebbe raggiungerla solo se ottenesse 5 o 6 sul tiro per inseguire. In questo caso è costretta a inseguire la cavalleria o può, come indicato nel manuale a pag. 44, ruotare di 45° e dirigersi verso un'unità più vicina per contattarla?**

Può dirigersi anche verso un'altra unità più vicina. Si tratta di una scelta. Se la insegue sfonderà in profondità nelle linee nemiche ma si troverà isolata. La caratteristica *carica feroce* 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 otterrà il dado *Mischia* addizionale.

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 (15 cm/6") che quindi rappresenterebbe il *bersaglio prioritario*, mentre i Guerrieri sono posizionati a 20 cm (8"). I Funditores possono decidere di tirare contro i Guerrieri o sono obbligati al tiro contro gli Schermagliatori?

La regola del *bersaglio prioritario* (pag. 36 del manuale) stabilisce che il bersaglio principale può essere sempre l'unità più facile da colpire. I Funditores, tirando agli Schermagliatori Britanni applicherebbero un -2 al Tiro per Colpire, mentre contro i Guerrieri non avrebbero alcun malus. 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 dei Legionari (25 cm/10"), che quindi rappresenterebbe il *bersaglio prioritario*, mentre gli Ausiliari sono posizionati a 30 cm (12"). Gli Arcieri possono decidere di tirare contro gli Ausiliari, che hanno un VA minore, o sono obbligati a tirare contro i Legionari?

La regola del *bersaglio prioritario* (pag.36) stabilisce che il bersaglio principale deve essere la più vicina al fronte o, in alternativa, la più facile da colpire. In questo caso non c'è differenza nel Tiro per Colpire pertanto dovrà tirare ai Legionari.

Massimo dichiara di *caricare un'unità di Pitti a 20 cm (8") con un'unità di Legionari. I Pitti dichiarano di controcaricare. I Legionari perdonano la priorità. Le due unità si trovano a metà 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 a 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 (10") con un'unità di Guerrieri Goti dotata di asce da lancio (tiro ravvicinato 2).*

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 a 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 a 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.

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* del *disordine* e poi quello di *Doma*.

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 lo utilizza 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 anche nel corpo a corpo che segue il *tiro ravvicinato*.

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 i *Nervi Saldi*; chi tira per primo?

Come specificato nel manuale a pag. 39 il *tiro ravvicinato* avviene prima di ogni Test. Quindi l'unità di Legionari potrà effettuare prima il *tiro ravvicinato*.

**Massimo dichiara di caricare un'unità di Legionari distante 25 cm (10") con un'unità di Guerrieri Goti dotata di asce da lancio (tiro ravvicinato 2). 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 a 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 a 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 Equites Cataphractarii Romani dichiara di caricare un'unità di Guerrieri Britanni distante 25 cm (10"). I Guerrieri Britanni vorrebbero reagire *controcaricando* ma le regole impediscono a un'unità di fanteria di *controcaricare* un'unità *montata*. Cosa possono fare?**

La regola dice chiaramente che un'unità di fanteria non può *controcaricare* un'unità *montata* pertanto potrà dichiarare l'ordine *Tirare* (garantendosi il *tiro d'opportunità* - vedi pag. 38). 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), se perdono la *priorità* ne tireranno 2 ( $3:2 = 1,5$  arrotondato per eccesso a 2) per il *tiro d'opportunità*. In alternativa potrebbero dichiarare l'Ordine *Cambiare il fronte e arretrare* perché così facendo si porterebbero a 40 cm (16") di distanza (25 distanza iniziale + 15 arretrando) rendendo impossibile la carica (i Cataphractarii caricano di 30 cm/12" dato che sono una 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 *Tenere la posizione*. In questo caso, se vincono la *priorità*, avranno diritto al dado Mischia addizionale.

**Un'unità di Equites Cataphractarii Romani si trova a 30 cm (12") da un'unità di Guerrieri Britanni. I Guerrieri Britanni vincono l'iniziativa. Possono dichiarare la carica sull'unità di Equites Cataphractarii Romani? E, se possono, i Cataphractarii possono reagire con una *controcarica*?**

La regola dice chiaramente che un'unità di fanteria non può *controcaricare* ma nulla impedisce la carica, quindi la risposta è sì: possono *caricare*. Non esistono limitazioni per le cavallerie pertanto i Cataphractarii possono tranquillamente *controcaricare*. Questa sottile differenza tenta di simulare il fatto che storicamente le unità di fanteria 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 dalle caratteristiche *carica feroce, furiosa o impetuosa*.

**Un'unità di Guerrieri Pitti dotata di asce da lancio (tiro ravvicinato 2) dichiara di caricare un'unità di Legionari che ha il segnalino *Marcia Forzata*. 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 *Marcia Forzata* assegnato? Cosa succede se anche il Legionario decide di utilizzare il *tiro ravvicinato*?**

I Legionari, che hanno il segnalino *Marcia Forzata*, dovranno dichiarare se utilizzeranno il *tiro ravvicinato*. Se dichiareranno di non utilizzarlo i Guerrieri Pitti dovranno applicare il malus di -1 per la *Marcia Forzata* degli avversari (potranno anche scegliere di non utilizzare il *tiro ravvicinato*), in caso contrario non dovranno applicare il malus perché si considera che i Romani si siano fermati per tirare i pilum; in questo caso specifico, prima del *corpo a corpo* sostituite il segnalino *Marcia Forzata* con uno *Fatica*.

**Due unità a singola base ingaggiate contro un Gruppo compatto (2) ricevono il dado Mischia addizionale?**

No, ma solo se il Gruppo Compatto è ancora composto da 2 basi, ovvero se non ha perso la metà dei Punti Resistenza iniziali. Per ottenere il dado Mischia addizionale si deve combattere un'unità superiore a quelle avversarie. Quindi, neppure il Gruppo Compatto riceverà i 2 dadi Mischia addizionali finché è ingaggiato con due basi nemiche.

**Un'Unità di Arcieri Pitti, in risposta ad una carica di un'unità di Equites Alae dichiara l'Ordine Tirare per intercettarli sfruttando, se perde l'iniziativa il Tiro di Opportunità. Il giocatore Romano reagisce dichiarando la carica sulla stessa unità di una Scolae Palatinae. Nel confronto priorità, gli arcieri ottengono un risultato superiore agli Equites ma inferiore ai Palatinae. Possono effettuare il tiro d'opportunità sui Palatinae?**

Dipende. Se tra gli Equites e i Palatinae prima della carica c'erano meno di 10 cm potranno tirare applicando una penalità di -1 al Tiro per Colpire dato che hanno cambiato il bersaglio. Se la distanza era superiore, non potranno effettuare il tiro d'opportunità.

**Se un'unità che travolge non ha bersagli nell'arco di carica deve indirizzarsi verso l'unità più vicina?**

No, può ruotare liberamente fino a 45° e muovere in avanti della distanza indicata dal dado.

**Se un'unità che travolge non ha unità avversarie raggiungibili ma ha unità avversarie nell'arco di carica deve indirizzarsi verso l'unità più vicina?**

Può andare dritto o, in alternativa, può ruotare fino a 45° verso l'unità avversaria più vicina. In entrambi i casi dovrà muovere in avanti della distanza indicata dal dado.

**Un'unità che travolge o insegue è obbligata a ruotare verso l'unità più vicina?**

No, può andare dritto senza eseguire nessuna rotazione o, in alternativa, può ruotare fino a 45° verso l'unità avversaria più vicina. In entrambi i casi dovrà muovere in avanti della distanza indicata dal dado. Nel caso vada dritto, questo movimento simula lo sfondamento in profondità.

**Un'Unità in Gruppo compatto può essere selezionata per l'agguato?**

No, i Gruppi Compatti sono troppo numerosi per poter cogliere di sorpresa l'esercito avversario pertanto non è consentito selezionarli.