

MILITES

battaglie in scala per neofiti

Premessa

Questo regolamento, ispirato ai più comuni set di regole internazionali, permette di giocare una battaglia dell'antichità in poco tempo, su un tavolino da caffè e con circa 30-40 soldatini per giocatore, divertendosi e senza perdere il gusto della simulazione storica. Provare per credere !

Tipi di truppe

I tipi di truppe base sono rappresentativi dei diversi modi di combattere dell'antichità; appositi supplementi descrivono più nel dettaglio le caratteristiche dei soldati di ciascun esercito (legionari romani, guerrieri gallici, cavalleria unna o ostrogota, ecc.) ed introducono regole speciali quando ce n'è bisogno.

Cavalleria pesante (CvP) - 3 soldatini su una basetta 4x3 cm - muove di 10cm e non può entrare in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è 3;

Cavalleria leggera (CvL) - 2 soldatini su una basetta 4x3 cm - muove di 12,5cm e non può entrare in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è 2 – *può essere distrutta solo da altra CvL, negli altri casi fugge di 15cm spalle al nemico;*

Fanteria pesante (FtP) - 4 soldatini su una basetta 4x2 cm - muove di 5cm e non può entrare in terreno difficile; il suo fattore di combattimento è 4;

Fanteria media (FtM) - 3 soldatini su una basetta 4x2 cm - muove di 7,5cm; il suo fattore di combattimento è 3;

Fanteria leggera (FtL) - 2 soldatini su una basetta 4x2 cm - muove di 7,5cm; il suo fattore di combattimento è 2 – *può essere distrutta solo da Cv o altra FtL, negli altri casi fugge di 10cm spalle al nemico.*

Il terreno di gioco

Il campo di battaglia è un quadrato di 60 cm di lato; immaginandolo diviso in quattro quadrati, almeno due di questi devono contenere un elemento di terreno, che può essere "facile" (come una collina non ripida) o "difficile" (come un bosco o una zona rocciosa).

La sequenza di gioco

Il gioco è suddiviso in turni, con i giocatori che si alternano (1ª fase e 2ª fase) .

Ogni turno:

1. il giocatore in fase tira 2 dadi per determinare il numero di "Punti Iniziativa" a sua disposizione (indicativo del numero massimo di elementi che potrà muovere);
2. il giocatore in fase muove gli elementi che possono farlo;
3. entrambi i giocatori risolvono il combattimento tra gli elementi avversari a contatto.

Il movimento

Un elemento può muovere in qualunque direzione, anche all'indietro o obliquamente, purché non superi la distanza massima consentita al suo tipo di truppa. Le distanze si misurano dallo spigolo che percorre più strada, nella sua posizione iniziale e in quella finale (fate un po' di esercizio, prima di bisticciare con il vostro avversario...).

Un elemento o una colonna di elementi che attraversa un fiume o che si trova a più di 1.200 passi dal Comandante (tranne CvL) spende 2 Punti Iniziativa per muovere).

E' proibito muovere all'interno della zona di 4 cm (la larghezza di un elemento) immediatamente davanti ad un elemento nemico, a meno che non ci sia un altro elemento interposto, se non per contattare un elemento nemico o per ritirarsi direttamente verso le proprie spalle.

È possibile "rompere il contatto", muovendo direttamente all'indietro, solo se l'avversario è più lento e se non si hanno altri elementi nemici in contatto sul fianco o alle spalle.

Il combattimento

Si ha un combattimento quando due elementi sono in contatto frontale ed allineati. Se un elemento è contattato solo sul fianco o alle spalle, si volta al termine del combattimento e combatte con dei modificatori negativi.

Tirare un dado per risolvere il combattimento; il risultato ottenuto è modificato aggiungendo il fattore di combattimento, che dipende dal tipo di truppa, ed applicando i modificatori "tattici" elencati più avanti.

In generale, chi fa di più fa ritirare l'avversario di 2,5 cm, lo distrugge se ottiene almeno il doppio o se la ritirata non è possibile, perché si esce dal tavolo o si finisce in contatto con il nemico. Alcuni tipi di truppe (vedi sopra) si comportano in modo diverso, perciò ricordatevi di studiare per bene la composizione del vostro esercito e di quello dell'avversario !

Fattori tattici

elemento che contiene il Comandante	+1
nemico in contatto con il proprio fianco non protetto, anche se solo in <i>overlap</i>	-1
nemico in contatto con il proprio retro	-2
più in alto del nemico	+1

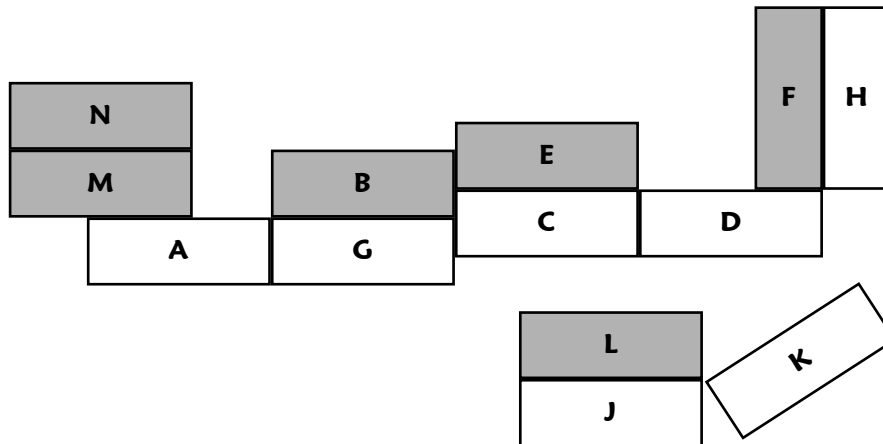
MILITES

battaglie in scala per neofiti

Vittoria & Sconfitta

Il primo giocatore che, alla fine di un qualunque turno, ha perso $\frac{1}{3}$ degli elementi con cui ha iniziato la

battaglia e che inoltre ha perso più elementi del suo avversario, ha perso la battaglia.



Esempi di overlap e contatti parziali

L'elemento A deborda (= è in "overlap") B. B e C si debordano l'un l'altro. D deborda E, ed ha contattato F sul fianco. K **non** deborda L. A-G ha mosso come un gruppo, G inizia il combattimento allineandosi lato-lato e spigolo-spigolo con B. Sebbene A sia in contatto frontale con M, non c'è contatto spigolo-spigolo, quindi non c'è combattimento sino ad un turno in cui uno dei due si conformi all'altro.

Riassumiamo qui, per comodità, le caratteristiche dei vari tipi di truppe.

TIPO	MOVIMENTO	COMBATTIMENTO	NOTE
CvP	400 passi = 10 cm	4	<i>Niente terreno difficile</i>
CvL	500 passi = 12,5 cm	2	<i>Niente terreno difficile; distrutta solo da altra CvL, negli altri casi fugge di 600 passi.</i>
FtP	200 passi = 5 cm	4	<i>Niente terreno difficile</i>
FtM	300 passi = 7,5 cm	3	-
FtL	300 passi = 7,5 cm	2	<i>Può essere distrutta solo da Cv o da altra FtL, negli altri casi fugge di 400 passi.</i>