



# Il Wargame Tridimensionale

## ANCIENT EMPIRES

by Corky the Beaver

Prenderò in esame quello che considero uno dei migliori regolamenti per il periodo antico: "ANCIENT EMPIRES" e le sue espansioni "Annibal", "Cæsar", "Successor", "Alexander" ed "S.P.Q.R."

Per l'aspetto qualitativo è necessario dire che "Ancient Empires" è eccellente. Viene fornito in una scatola contenente un foglio di segnalini per il terreno e gli ordini, un raccoglitore stile "A.S.L." e tabelle varie, persino la carta che è stata utilizzata per le pagine è di ottima qualità. Insomma lusso ovunque, l'Emperor's Press non ha certo lesinato sui componenti.

Il Regolamento non presenta difficoltà trascendentali, anzi, le fasi complicate si riducono a quelle che riguardano la "Grande Tattica" ed i "Combattimenti"; ovviamente data la mole delle regole particolari, in pratica ogni tipo di unità ha le sue caratteristiche specifiche (i Peleasti sono diversi dagli Agriani e la "close order infantry" non è tutta uguale come in altri regolamenti), si deve passare un certo periodo di rodaggio per assimilare i concetti base del gioco.

In dettaglio, la sequenza del turno di gioco è la seguente: Esaminiamo ora le varie fasi.

### Chart 4.0 Hourly Round Flow Chart

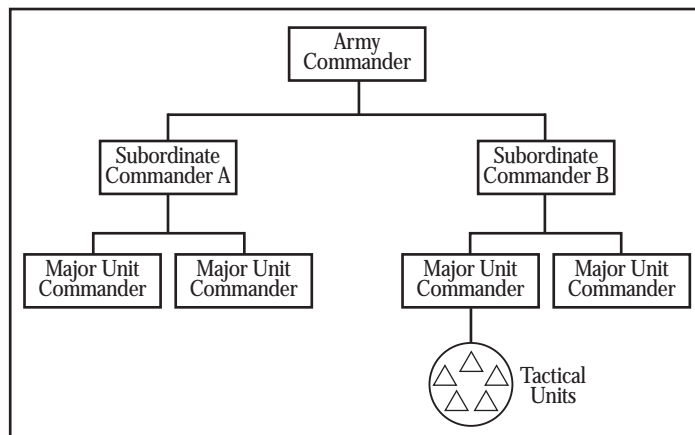
- I. Attach Leaders
- II. Issue New Orders
- III. Activation of New Order
- IV. Grand Tactical Movement
- V. Tactical Combat
- VI. Maneuver Movement
- VII. Non Tactical Missile Firing
- VIII. Engineering
- IX. Rally Troops
- X. Recover CAP
- XI. Leader Casualties.

1. **Attach Leader - (Attaccare un Leader)**  
Esistono due tipi di comandanti: Leader e Major Leader. Questi ultimi comandano un insieme di Unità Tattiche detto "Major Unit" (MU).

Esempio: due ipparchie, unità di cavalleria, ciascuna composta da 500 uomini, formano una "Major Unit". I Leader sono invece i Comandanti Superiori, ed in questa fase possono essere attaccati, messi in contatto, con una Major Unit in modo da migliorarne le caratteristiche di comando ed il morale.

II. **Issue New Order - (Emanare ordini operativi)**  
Ogni MU opera in base ad ordini emanati in questa fase. La lista degli ordini è la seguente e non necessita di ulteriori spiegazioni, sono ovvi:

- Attack - Attaccare
- Defend - Difendere
- Maneuver - Dispiegare
- Fortify - Fortificare
- Garrison - Guarnigione
- Withdraw - Ritirarsi
- Pursuit - Inseguire



III. **Activation of New Order - (Attivazione dei nuovi ordini)**  
In questa fase si controlla se gli ordini emanati nella fase precedente vengono accettati ed eseguiti dai vari comandanti. Leaders e MU Leaders, in base ad una percentuale data dal valore del comandante.

Esempio: le due ipparchie formano un MU di cavalleria con un MU Leader "Good", 70% di possibilità di eseguire il nuovo ordine. Esse hanno un "defend", ma il giocatore decide di mandarle allo sbaraglio contro dei Peleasti Traci ordinando un "Attack". A questo punto se il risultato dei dadi percentuale è di 70 o meno l'ordine verrà accettato e la cavalleria caricherà, altrimenti continuerà a difendere la sua zona.

N.B.: Vi sono molti modificatori da applicare a questa percentuale.

IV. **Grand Tactical Movement - (Movimento Grande Tattico)**  
In questa fase, le MU con un ordine che permette il movimento grande tattico e distanti almeno 8" (12" per i 25 mm.) dalla più vicina unità nemica, possono muovere delle distanze indicate nella Tabella 9.3.

Table 9.3 Tactical Movement Distances

	Field Formation	Road Column
Infantry		
Light Infantry & others base-mounted as light infantry	10" (15")	12" (18")
Close Order Infantry	8" (12")	10" (15")
Phalangites	6" (9")	8" (12")
Manhandled Engines	4" (6")	N/A
Engines that are prepared to move	8" (12")	10" (15")
Cavalry	Field Formation	Road Column
Light Cavalry	20" (30")	24" (36")
Unarmored cavalry other than light cav	16" (24")	20" (30")
Cavalry with partial or fully armored horses, Elephants and Chariots	12" (18")	15" (22")

E' in questa fase che possono entrare in gioco anche le unità tenute in riserva fuori dal tavolo di gioco, ed è anche possibile cambiare formazione utilizzando il 33% delle capacità di movimento, ruotare per un massimo di 45° gratuitamente oppure da 45° a 180° spendendo sempre il 33% del proprio movimento.

V. **Tactical Combat - (Combattimento Tattico)**  
E' ovviamente la fase centrale del turno, dove "ce se mena!".



# Il Wargame Tridimensionale

## ANCIENT EMPIRES

by Corky the Beaver

Le condizioni per poterlo fare sono semplici: l'unità attaccante deve avere nel suo arco frontale di 30° l'unità che vuole attaccare, affinché possa andarvi a contatto ed iniziare la fase di mischia. Oppure occorre che l'unità attaccante sia così vicina al difensore che muovendo semplicemente per linea retta contatti l'avversario. Attenzione: non è possibile attaccare un'unità usando semplicemente una rotazione. Prima di picchiarsi bisogna definire chi ha l'iniziativa tirando 2d20 ed utilizzando la Tabella 9.1.

**Table 9.1 Initiative Die Roll Modifiers**

- Leadership. Army or Sub Commanders attached to a Major Unit, or attached to a Tactical Unit of a Major Unit that is "engaged". Superior and excellent Commanders add five. All other army or Sub Commanders add four.
- Orders. For each engaged Major Unit that was issued a "garrison" order at the beginning of this hourly round, subtract four.
- For each engaged Major Unit issued a "deploy" or "fortify" order at the beginning of this hourly round, subtract one.
- For each engaged Major Unit that was issued a "maneuver" order at the beginning of this hourly round, subtract one.
- Leadership modifiers are applied to the die roll for each army or Sub Commander attached to engaged major or Tactical Units. Order modifiers apply for each Major Unit that, at the conclusion of Grand Tactical Movement, is engaged in tactical combat and was issued one of the noted orders at the beginning of the hourly round.
- Hidden Units. If a side has revealed any hidden units this hourly round and these units are engaged in tactical combat, add four.

Chi otterrà il risultato maggiore avrà l'iniziativa. La fase V è divisa in 3 Stages Tattici in cui non tutte le unità possono muovere e combattere in tutti e tre. Occorre, quindi, tirare 2d20 per ogni MU e consultare la Tabella 9.2.

**Table 9.2 Major Unit Activity Table**

9 or less MU has activity level of one  
 10 to 19 MU has activity level of two  
 20 and up MU has activity level of three

The following modifiers modify the activity table die roll:

**Orders**

MU's order at beginning of this hourly round was:

Garrison -6  
 Fortify or deploy -4  
 Attack +3

**Leadership**

If an army or Sub Commander is attached to the Major or a Tactical Unit within the Major Unit then:

Superior +5  
 Excellent +4  
 Good +3  
 Mediocre +2  
 Poor +1

**Nationality and Type Modifiers**

MU consists entirely of cavalry +3  
 MU consists of at least 50% cavalry and has infantry in the MU +1

All other specific nationality and type modifiers are found in Ancient Empires modules for each respective period.

Di conseguenza, le unità con Activity Level 3 agiscono sempre in tutti gli stages, quelle con Activity Level 2 agiscono nel 2° e 3° stage ed infine le unità con Activity Level 3 agiscono solo nel 3° stage.

La sequenza è perciò la seguente:

**STAGE 1:**

- muovono e combattono le MU con Activity Level 3 del giocatore che ha vinto l'iniziativa;
- muovono e combattono le MU con Activity Level 3 del giocatore che ha perso l'iniziativa.

**STAGE 2:**

- muovono e combattono le MU con Activity Level 3 e 2 del giocatore che ha vinto l'iniziativa;
- muovono e combattono le MU con Activity Level 3 e 2 del giocatore che ha perso l'iniziativa.

**STAGE 3:**

- muovono e combattono le MU con Activity Level 3, 2 e 1 del giocatore che ha vinto l'iniziativa;
- muovono e combattono le MU con Activity Level 3, 2 e 1 del giocatore che ha perso l'iniziativa.

In ogni Stage le unità tattiche di fanteria hanno 2 punti azione, quelle di cavalleria 3 e quelle di artiglieria svolgono le attività elencate nelle Tabelle 9.10 e 9.11.

**Table 9.10 Engine Actions During Tactical Combat**

- Shoot
- Prepare to move
- Prepare to shoot
- Move
- Change facing up to 30°
- Manhandle and Shoot
- Re-man engines

**Table 9.11 Capabilities of Engines without Tactical Initiative**

- Evade
- Hold and Shoot if Charged

Fanteria e cavalleria, compresi gli elefanti ed i carri, entrambi con 3 punti azione, agiscono invece in base alle Tabelle 9.4, 9.5, 9.6, 9.7, 9.8, 9.9, 9.12 e 9.13 (non tutte riportate).

**Table 9.4 Terrain Level Modifiers**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	Up Each	Light	Heavy	Stream	Low Fence	High	Buildings	Swamp	Ditch	Palisade
	Terrain	Contour	Wood	Wood	or Wall	Wall				
Base mounted as										
Light Infantry	1	2	3	2	1	2	3	3	2	2
C.O. Inf	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3
Phalangite	2	3	4	4	3	4	5	4	3	4
Light Cav	1	2	3	2	1	5	5	3	2	5
Other Cav	2	3	4	3	3	5	5	4	3	5
Elephants	2	4	5	3	3	5	5	4	3	5
Chariots	2	4	5	4	5	5	5	5	5	5
Lt Dart										
Throwing Engines	2	5	5	4	4	5	4	5	4	5
Stone										
Throwing Engines	2	5	5	4	4	5	5	5	4	5

A - J = terrain counters. The letters A through J listed above each terrain type corresponds to the enclosed die-cut terrain counters. These counters are placed face up on the battle area in or next to each type of terrain. They provide a quick reference guide for players to the different types of terrain.



# II Wargame Tridimensionale

## ANCIENT EMPIRES

by Corky the Beaver

Table 9.5 Infantry Actions

I.	Move	One Action
II.	Shoot	One Action
III.	Change Facing up to 45°	One Action
IV.	Charge	Two Actions
V.	Change Formation	Two Actions
VI.	Change Facing 46 to 90°	Two Actions
VII.	Break Formation & Move	Two Actions
VIII.	Reorganize	Two Actions
IX.	Fortify	Two Actions

Table 9.6 Capabilities of Infantry Without Tactical Initiative

I.	Counter charge
II.	Opportunity charge
III.	Evade, if charged
IV.	Hold

Table 9.7 Cavalry, Chariots and Elephants with initiative

I.	Move	One Action
II.	Shoot	One Action
III.	Change Facing up to 45°	One Action
IV.	Change Formation	Two Actions
V.	Charge	Three Actions
VI.	Change Facing 46 to 90°	Three Actions
VII.	Break Formation & Move	Three Actions
VIII.	Disengaged from melee & Move	Three Actions
IX.	Reorganize	Three Actions

Table 9.8 Disengage from Melee and Move

MU	Leader Rating	Basic % to Activate
	Excellent	90%
	Good	80%
	Mediocre	65%
	Poor	50%
Modifiers to Basic %		
	Unit Testing is Elite	+10%
	Unit Testing is Disordered	-20%

Table 9.9 Capabilities of Cavalry Without Tactical Initiative

I.	Counter charge
II.	Opportunity charge
III.	Evade, if charged
IV.	Retire
V.	Hold

Anche se non si ha l'iniziativa per una unità è possibile reagire.

### TACTICAL SHOOTING

E' l'azione svolta da un'unità armata con archi, giavellotti, fionde e dalle artiglierie. E' estremamente semplice, basta controllare le distanze massime di tiro con la Tabella 10.0 (che elenca le distanze sia per il gioco con i 15 mm. che per i 25 mm.), controllare quante miniature lanciano ed incrociare il risultato sulla Tabella 10.1 nella colonna "0". A questo punto si applicano tutti i modificatori di colonna ricavati dalle Tabelle 10.2, 10.3 e 10.4 variando così la colonna da un minimo di -4 ad un massimo di +3. Il numero corrispondente rappresenta la percentuale da ottenere con dei dadi d100 per eliminare le unità avversarie.

Esempio: 20 arcieri Cretesi con arco composito (raggio 6"/9"), bersagliano degli opliti sul fianco sinistro. I modificatori sono: +1 per "Close Order Infantry" (tab. 10.3) + 1 "Shooting on Enemy Flank or Rear" (tab. 10.4), totale +2. Si incrocia 20 con +2 e si ottiene 280, ossia, per ogni 100% si perde una miniatura e si ha 80% di possibilità di perderne un'altra.

### MELEE (Mischia)

Ogni tipo di unità ha una weapon class e una defense class. Il comparare la weapon class dell'unità attaccante alla defense class del difensore indica le perdite subite dall'unità in difesa, perdite espresse in CAP (Casualty Attrition Points). Ogni unità è distinta da un numero di CAP pari al numero delle miniature che la compongono. Quando il livello del CAP diventa zero vengono conteggiate le perdite togliendo miniature all'unità.

Esempio: una unità di opliti composta da 8 miniature, (CAP = 8), attacca un'ipparchia di cavalleria leggera composta anch'essa da 8 miniature, CAP = 8. Gli opliti sono weapon class III, mentre la cavalleria è defense class LC. Controllando la tabella 11.0 si ha un risultato di un danno base di 4 CAP, modificabile dalle tabelle delle varie condizioni speciali (11.3, 11.4, 11.5, 11.6, 11.7, 11.8). Dato che la cavalleria si disordina se attaccata dagli opliti, i CAP persi diventano quindi 6. Rimane ora il modificatore casuale ottenuto lanciando i dadi percentuali. Supponendo che il risultato sia 70, vi è un ulteriore +1, per un totale di 7 CAP persi dalla cavalleria che si ritira con un solo CAP residuo.

Nel secondo Stage, anche ammettendo un modificatore casuale di -1, si avrebbe un totale di +5 che annullerebbe l'ultimo CAP rimasto e che eliminerebbe 4 miniature:

$$+1 - 5 = -4.$$

Table 11.0 Melee Attrition Table

Weapon Classes	Armored Cav	CO Inf/UC	Defense Aux.	Classifications Warrior	Lt Inf LC	Very Lt.	Levy
	I	2	3	3	4	5	6
II	1	2	3	4	5	6	7
III	1	2	2	3	4	5	6
IV	1	1	1	2	3	4	5
V	1	1	1	1	2	3	4
VI	0	1	1	1	1	2	2
VII	2	3	2	2	1	1	4

Notate che per ogni CAP perduto aumenta del 5% la possibilità di perdere una miniatura dall'unità negli Stages successivi. Attenzione: le perdite dovute allo shooting intaccano direttamente le miniature non il livello di CAP.

Per concludere l'esempio è necessario dire cosa può fare la cavalleria: se decide di non evadere e di reagire, perde i 7 CAP ed è poi il suo turno di attacco. Si calcola la sua weapon class che è IV, la defense class



## Il Wargame Tridimensionale

# ANCIENT EMPIRES

by Corky the Beaver

degli opliti è close order infantry. Il danno base è quindi di 1, ma la cavalleria è disordinata, quindi i modificatori positivi sono annullati. A questo punto si lanciano i dadi percentuali per il modificatore casuale che supponiamo sia 40, per un risultato finale di No Damage. I CAP perduti dagli opliti sono quindi solo 1, con 5% di possibilità in più di perdere una miniatura nello stage successivo. Nel secondo stage, se viene superata la prova del morale a causa della perdita subita, alla cavalleria conviene utilizzare l'azione Disengage from melee and move. Inoltre la dimensione dell'unità aumenta o diminuisce il livello dei danni.

Eccovi ora un elenco delle weapon classes:

- 1) Falangiti;
- 2) Legionari e Scutarii;
- 3) Opliti, Immortali e Falangiti Libici;
- 4) Guerrieri Gallici;
- 5) Arcieri Cretesi e Frombolieri;
- 6) Leve Persiane;
- 7) Elefanti e Carri.

Elenco delle defense classes:

- a) Cavalleria Corazzata;
- b) Fanteria Pesante, Cavalleria non Corazzata;
- c) Ausiliari;
- d) Guerrieri;
- e) Fanteria Leggera, Cavalleria Leggera;
- f) Fanteria Leggera, armata solo di archi, fionde o pugnali e leve.

Morale:

Ogni unità ha il suo livello di morale modificabile in base alle perdite subite in combattimento, sia subite dalla stessa unità o da altre appartenenti alla stessa MU. Attenzione che nella tabella del morale step non indica semplicemente il passaggio tra numeri contigui, ma di 4 in 4. Ricordate che gli elefanti hanno sempre 72 di morale non modificabile.

I gradi di morale in ordine decrescente sono i seguenti:

Good Order  
Shaken  
Disorder  
Broken  
Routed.

- VI. Maneuver Movement - (Movimento di manovre)  
E' un'ulteriore possibilità di movimento che può essere utilizzato dalle MU alle seguenti condizioni:
- a) nessuna parte della MU può essere entro 20" (30") da una unità nemica alla fine della fase di combattimento.
  - b) la MU non deve aver contattato od essere stata attaccata nella fase V.
  - c) la MU deve avere un maneuver order.
- Se tutte queste clausole sono rispettate, l'unità potrà muovere della metà del suo movimento grande tattico.

- VII. Non Tactical Missile Firing - (Fase di fuoco non tattico)  
In questa fase tutte le unità da lancio (arcieri, frombolieri, ecc.) che non hanno combattuto nè sono stati attaccati nella fase V, possono eseguire i loro tiri con il doppio delle possibilità di colpire le unità nemiche.

- VIII. Engineering - (Fortificazioni campali)  
E', secondo me, la fase Romana per eccellenza!  
Ci si può divertire con fossati, palizzate, corna di cervo, chiodi a quattro punte, fascine, et similia.

- IX. Rally Troups - (Recuperare il morale)  
In questa fase si cerca di risollevarne il morale delle unità Broken. Se vi si riesce tornano in Good Order, altrimenti diventano Routed e vengono eliminate. Per eseguire questa fase si lancia un d100 e per recuperare occorre che il risultato sia uguale o inferiore al livello di morale attuale.

- X. Recover CAP - (Recupero CAP)  
Se una unità non ha combattuto e non è stata attaccata nella fase V, allora potrà cercare di recuperare il proprio CAP lanciando un d100 e verificandone il risultato nell'apposita tabella.

- XI. Leader Casualties - (Verifica degli eventi sui comandanti)  
Leaders e MU Leaders in contatto di proprie unità che hanno subito perdite, devono verificare se sono stati uccisi in combattimento.

### CONSIDERAZIONI FINALI

Anche se non è un regolamento semplice, in parte per la quantità di tabelle da consultare, Ancient Empires è un gioco alla portata di tutti. La scala di gioco è di 1/60 per le miniature e di 1" per 33 yards reali circa, per cui occorrono ampie superfici di gioco. I carri sono in scala 1/4 e 1/6 e gli elefanti 1/4.

Per iniziare a giocare questo regolamento, consiglio di formare eserciti ellenistici poiché il regolamento funziona benissimo per questo periodo e le miniature sono altamente intercambiabili, evitando di dipingerne così un numero abnorme.

### PER IMPARARE

Consiglio di utilizzare una superficie di 1 x 1,5 m. con le forze riportate nelle tabelle successive. Ogni parte ha ovviamente un army commander (Rank Good), mentre per gli altri Leaders utilizzate le tabelle apposite di creazione. Provate più volte questo scenario in modo da usare diversi terreni e diversi gradi di morale dei falangiti e delle cavallerie.

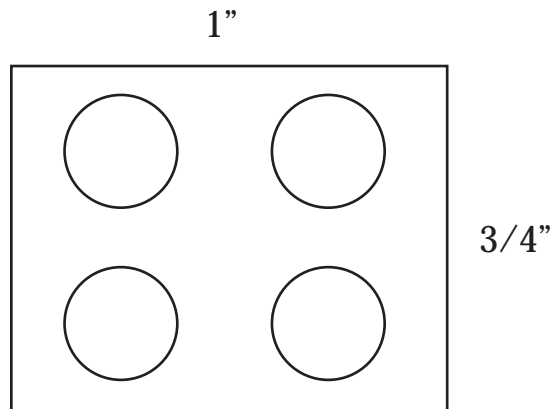
Un ultimo consiglio: è conveniente montare i Falangiti sul tipo di basette "a quattro", dato che è molto più flessibile degli altri inbasettamenti usati per questo tipo di truppe.



## II Wargame Tridimensionale

# ANCIENT EMPIRES

by Corky the Beaver



### Giocatore A

- MU#1, 3 tactical units of phalangites, 16 castings each, MU Leader,
- MU#2, 2 tactical units of peltasts, 8 castings each, MU Leader,
- MU#3, 2 tactical units of hoplites, 8 castings each, MU Leader,
- MU#4, 2 tactical units of light cavalry, 8 castings each, MU Leader,
- MU#5, 2 tactical units of unarmored cavalry, 8 castings each, MU Leader,
- MU#6, 2 elephants.

### Giocatore B

- MU#1, 3 tactical units of phalangites, 16 castings each, MU Leader,
- MU#2, 2 tactical units of archers, 8 castings each, MU Leader,
- MU#3, 2 tactical units of javelinmen, 8 castings each, MU Leader,
- MU#4, 1 tactical units of schythed chariots, 4 models,
- MU#5, 2 tactical units of light cavalry, 8 castings each, MU Leader,
- MU#6, 2 tactical units of unarmored cavalry, 8 castings each, MU Leader.