

TIMOLEONE

Un gioco di Claudio Grassi
(seconda edizione corretta)

INTRODUZIONE.

Si tratta di un gioco-campagna ambientato in Sicilia dal dicembre 344 a.C. (Timoleone sta arrivando in Sicilia da Corinto) al giugno 341 (battaglia del Crimiso contro i Cartaginesi) che prevede la lotta tra quattro fazioni per il controllo della Sicilia e soprattutto di quella che, benchè in decadenza, era ancora la più importante metropoli del Mediterraneo Occidentale: Siracusa.

Le quattro fazioni, ciascuna controllata da uno o più giocatori sono:

- il partito Democratico che ha come leader indiscusso il vecchio e incorruttibile Timoleone
- il tiranno Dionysio il Giovane, figlio del grande omonimo, contestato governante di Siracusa
- il tiranno Iceta, che vuol scalzare il suddetto Dionysio, con l'aiuto di chiunque
- i Cartaginesi pronti ad approfittare delle divisioni dei Greci per pigliare una buona volta tutta l'isola

La lotta tra le quattro fazioni può essere inoltre complicata dall'intervento di una quinta forza, le popolazioni indigene dell'interno, guidate dal loro capo Ducezio, che caccerebbe volentieri sia i Greci che i Cartaginesi (nel gioco la fazione indigena seguirà un comportamento automatico, guidato da lanci di dado).

I.-MATERIALI.

La Mappa: è a zone, prevede tre tipi di terreno (piano, individuato dall'icona del villaggio greco, collinoso, individuato dall'icona della rocca, montuoso, corrispondente alla zona dell'Etna) oltre alle zone di mare; sono inoltre rappresentati i fiumi (linea continua azzurra), catene collinose (linea tratteggiata marrone chiaro), catene montuose (linea tratteggiata marrone scuro).

Numerosi elementi presenti sulla mappa hanno un ruolo nello svolgimento del gioco ma verranno citati più avanti nel corso del regolamento.

Siracusa è rappresentata con una scala diversa e si possono pertanto avere trasferimenti dalla mappa generale alla mappa metropolitana.

Le unità: il gioco campagna non esclude la possibilità di risolvere dei combattimenti importanti ad un livello tattico, con l'utilizzo di miniature; per fare ciò si farà riferimento ad una scheda di conversione che verrà allegata in appendice al presente regolamento.

Tipi e numerosità delle truppe

I tipi di truppe a disposizione sono:

- opliti: un punto numerico rappresenta circa 400 opliti
- fanti leggeri: un punto numerico rappresenta circa 400 guerrieri armati alla leggera (peltasti, schermagliatori, bande guerriere senza panoplia pesante)
- cavalleria: un punto numerico rappresenta circa 400 guerrieri montati, o 40 carri da guerra



Altre unità

Flotte: un punto numerico rappresenta 3 triremi

Trasporti: ciascuna fazione ha a disposizione un counter trasporto a capacità illimitata

Artiglieria: un punto numerico rappresenta 10 macchine d'assedio



Leaders: sulla scheda di fazione sono indicate le caratteristiche del leader.

T= capacità tattica, usata per la risoluzione dei combattimenti

E...= energia, usata per modificare il movimento

L= lealtà; è solo dei generali subordinati o leaders minori alleati.

II SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco rappresenta un mese di tempo reale oppure il trimestre invernale e si svolge così:

- 1) Eventuali operazioni automatiche degli Indigeni
- 2) Attribuzione dei Punti Operazionali (ciascun giocatore ha a disposizione un numero di Punti Operazionali (PO) pari al lancio di D6 (ma 1=2) e assegnazione dell'ordine di movimento mediante lancio di D10 (il risultato più alto dà la facoltà di scegliere il proprio turno di movimento)
- 3) Trattative tra i giocatori con la possibilità di accordi verbali o scritti
- 4) Mantenimento delle truppe: deve essere svolta nel primo turno di gioco di ogni anno (ma non nel primo turno di gioco, inverno 344), oppure se la somma dei PO dei giocatori per quel turno è superiore a 20, oppure per scelta di un giocatore che voglia rimuovere il marker che individua le truppe scontente (vedi cap.IV): in quest'ultimo caso il costo del mantenimento sarà raddoppiato.
- 5) Operazioni dei giocatori: le operazioni possibili sono:

tipo di operazione	costo dell'operazione
attivare un leader con il suo stack (*)	1 PO
muovere un singolo elemento	1 PO
svolgere un'operazione diplomatica	3 PO
svolgere un'operazione di spionaggio	2 PO
raccogliere le tasse dai propri territori (**)	2 PO
recuperare un livello di difesa di una propria città (**)	1 PO
reclutare in Sicilia	1 PO per territorio
reclutare fuori dalla Sicilia (occorrono 3 turni)	3 PO per territorio

(*): un leader attivato può muovere, muovere e combattere, combattere senza muovere, bombardare o assaltare una città

(**): eseguibile non più di una volta per trimestre

Note:

- nessun leader può attivarsi più di una volta per turno
- qualsiasi operazione effettuata durante un'operazione di movimento interrompe il movimento stesso; eccezione: truppe indigene indipendenti possono saccheggiare un territorio e nel medesimo turno assediare la città presente nel territorio stesso.

III.- DIPLOMAZIA

A parte l'ovvia possibilità dei giocatori di accordarsi informalmente durante il corso del gioco in merito a particolari comportamenti o donazioni di denaro o altro, nonché la possibilità di stendere trattati scritti per alleanze, tregue, etc, esiste la possibilità di svolgere azioni diplomatiche nei confronti di forze minori (che siano neutrali o alleati a qualcuna delle fazioni maggiori) o di generali nemici.

Si possono svolgere operazioni diplomatiche:

- 1) nei confronti di leaders di fazioni minori (sono i tiranni minori Leptine, Hippo, Mamerco e Andromaco, i capipopolo dei quartieri di Siracusa, il leader dei Siculi Agyris): questo tipo di operazione è sempre possibile ma può essere contrastata da un avversario che realizzi con successo un'operazione di spionaggio
- 2) nei confronti di città indipendenti: un proprio leader deve essere nella zona della città
- 3) nei confronti di un generale nemico: si deve essere nella stessa zona o nella zona adiacente

Il successo della operazione 2) richiede la realizzazione di 6 con un D6 e comporta l'acquisizione del controllo di quella città (ed eventualmente dell'ingaggio della sua guarnigione); per le operazioni 1) e 3) occorre fare riferimento al valore L del leader o del generale obiettivo dell'operazione

Se un D6 supera il valore L del leader obiettivo (operazione 1) questi si allea all'autore dell'operazione se neutrale, diventa neutrale se alleato a qualche altro giocatore

Se un D6 supera il valore L di un generale nemico (operazione 3) questi diserta e passa con il suo esercito alle dipendenze dell'autore dell'operazione, che deve immediatamente pagare il costo del reclutamento, aumentato di 20 talenti per ciascun punto di T del generale.

Il D6 subisce una serie di modifiche che sono indicate sulle schede di fazione; inoltre se l'obiettivo non è neutrale c'è un'altra modifica di -1

Ancora, il D6 può essere modificato spendendo talenti: si ottiene +1 ogni 30 talenti offerti.

Nelle operazioni di tipo 1) contrastate da un'operazione di spionaggio andata a buon fine il giocatore autore dello spionaggio può opporsi al tentativo diplomatico impegnando talenti come sopra indicato; inoltre può rivelare agli altri giocatori il contenuto dell'operazione coinvolgendoli nella vertenza diplomatica; ovviamente ciascun giocatore può contrastare ma anche appoggiare l'operazione diplomatica di cui si tratta.

NOTA: un D6=1 comporta il fallimento dell'operazione, qualunque sia la modifica ottenuta con la spesa di talenti

La procedura è quindi la seguente:

- il giocatore in fase scrive su un foglio il contenuto della sua operazione diplomatica (e spende quindi 3 PO)
- qualsiasi giocatore non in fase può tentare un'operazione di spionaggio (spende 2 PO); con D6>3 l'operazione di spionaggio è riuscita e il giocatore che l'ha effettuata può leggere il foglio del punto precedente;
- segue poi l'operazione diplomatica vera e propria con ciascun giocatore informato della stessa che indica segretamente su un foglio la propria offerta in talenti e il partito con cui si schiera
- l'autore dell'operazione diplomatica lancia il dado e si applica il risultato (i talenti spesi sono comunque persi qualsiasi sia il risultato dell'operazione diplomatica)

IV.- ECONOMIA

Nel gioco campagna molta importanza è data ai fattori economici.

Ciascun giocatore deve tenere conto delle sue finanze che devono essere usate per reclutare mercenari, mantenere le truppe quando richiesto, pagare le operazioni diplomatiche.

Le entrate di ciascun giocatore sono costituite da:

- il tesoro disponibile ad inizio campagna
- le tasse, che possono essere raccolte dalle proprie città, una volta per trimestre non invernale (usare l'apposito marcatore per indicare l'avvenuta tassazione): ciascuna città versa un tributo di 10 talenti, ad eccezione delle città con nome tutto maiuscolo che versano un tributo di 20 talenti; i quartieri di Siracusa (Eypolae, Tyche, Achradina e Neapolis) versano un tributo di 20 talenti ciascuno finché non si ha la messa in gioco dei capopopolo: da qui in avanti sono esentati dai tributi; il controllo del Market fornisce un tributo di 30 talenti; Ortygia non fornisce alcun tributo.
- il saccheggio di territori: forniscono 5 talenti per ciascun fattore di difesa del territorio (ogni fattore di difesa è indicato da una silhouette indicata sulla mappa)
- il saccheggio di città controllate (vedi apposita tabella per gli effetti del saccheggio)
- la cattura di tesori di avversari (quando si elimina in battaglia un capo-fazione)
- donazioni varie

Mantenimento delle truppe: nell'apposita fase, nei turni prestabiliti, ciascun giocatore deve mantenere le truppe secondo questa tabella

tipo di unità	costo
opliti mercenari	5 talenti per punto
fanteria leggera mercenaria	3 talenti per punto
opliti cittadini	3 talenti per punto
cavalleria mercenaria	10 talenti per punto
cavalleria cittadina	5 talenti per punto

recuperare un livello di difesa di una propria città	10 talenti
macchine d'assedio	3 talenti per punto
triremi	10 talenti per punto
trasporti	30 talenti per l'unità trasporto

Il costo del mantenimento può variare a seconda del terreno in cui si trova l'unità da mantenere:

- nei territori ricchi (indicati da una spiga indicata sulla mappa): costo dimezzato
- nei territori non piani, nei territori saccheggianti: costo raddoppiato

NOTA: le truppe neutrali (cioè non controllate da alcuna fazione) e gli indigeni non necessitano alcun mantenimento

Effetti del mancato mantenimento:

mercenari: si hanno tre possibilità:

- vengono massacrati: occorrono truppe cittadine disponibili a una risoluzione di combattimento terrestre (l'attaccante usa "attacco notturno", il difensore "stand")
- vengono messi all'asta (qualunque giocatore li può reclutare; se nessuno li acquista si ricade nei casi a) e c)
- rimangono a disposizione malcontenti (indicarlo con apposito marker)

cittadini scontenti: si sbandano e tornano a casa (eliminati dal gioco)

cittadini entusiasti: restano ma scontenti (indicarlo con apposito marker)

triremi, macchine, trasporti non mantenuti sono immediatamente rimossi dal gioco

Truppe scontente potrebbero non ubbidire: si deve fare un test modificato per il valore E del leader e da -1 se si tratta di mercenari: con 5-6 le truppe eseguono gli ordini, con 3-4 non si muovono, con 1-2 saccheggiano il territorio o la città più disponibile

Per rimuovere il marker di scontentezza deve essere pagato un costo di mantenimento doppio in qualunque segmento di mantenimento dei turni successivi.

Saccheggi

Esistono due modalità di saccheggio, ai danni di un territorio o ai danni di una città controllata:

- saccheggio di un territorio: viene effettuato dalle truppe presenti nel territorio e fornisce un'entrata pari a 5 talenti per ciascuna silhouette indicata sul territorio; tali silhouette rappresentano la popolazione del territorio e quindi sia la ricchezza che il fattore di difesa del territorio stesso; le truppe del saccheggiatore possono subire delle perdite, stabilite con la modalità seguente:
 - il saccheggiatore lancia un D6, modificato con +1 se ha un numero di punti almeno doppio al numero delle silhouette del territorio
 - se il risultato è superiore al numero delle silhouette il saccheggiatore non perde punti, altrimenti perde un numero di punti pari al numero delle silhouette nere
 Si colloca poi un marker di saccheggio che annulla la presenza delle silhouette nere e dimezza il valore del tributo versato dalla città di quel territorio; le silhouette rosse non vengono mai ridotte; territori con sole silhouette rosse saccheggianti (si noti che è già presente un marker di saccheggio) forniscono solo 1 talento per silhouette (si deve lanciare comunque per le perdite del saccheggiatore); si può rimuovere il marker di saccheggio (e quindi ripristinare le silhouette nere) rinunciando a raccogliere le tasse nella città di quel territorio e realizzando un D6 superiore al numero delle silhouette nere da ripristinare; il marker di saccheggio su un territorio controllato da indigeni viene rimosso automaticamente nel turno di aprile immediatamente successivo
- - saccheggio di una città: viene effettuato da truppe che controllano la città (in qualunque momento), mediante un lancio di D6 e l'applicazione dei seguenti risultati
 - città distrutta senza alcun profitto
 - si ricava un numero di talenti pari alla tassazione-base
 - 3-4: si ricava un numero di talenti doppio della tassazione base
 - 5-6: si ricava un numero di talenti pari al triplo della tassazione base

Una città saccheggiata viene indicata da apposito marker che resterà in vigore per tutta la campagna; una città saccheggiata impedisce il recupero di un eventuale marker di saccheggio sul territorio.

V.- RECLUTAMENTO

Il reclutamento di truppe è possibile con modalità diverse per le varie fazioni; le peculiarità delle fazioni sono indicate sulle rispettive schede di fazione.

Le truppe in campo possono essere divise in tre tipi:

- a) mercenari: tutti li possono reclutare, oppure si possono corrompere quelli alle dipendenze di nemici, oppure si possono acquisire i servigi delle truppe messe all'asta; in linea generale le truppe mercenarie disponibili sono quelle presenti nell'isola ad inizio campagna (al servizio delle fazioni, o dei tiranni minori, oppure controllori di città minori); si aggiungeranno nel corso della campagna le truppe degli eserciti mercenari di Cartagine e l'eventuale reclutamento straordinario di Dionysio nel Bruzio. Reclutamenti sono possibili anche in alcune aree esterne alla Sicilia: Spagna e Baleari, Gallia, Italia, Grecia e Creta; Africa (solo per Cartagine); in queste aree di reclutamento (ideali, fuori mappa) è ad inizio campagna un pool di truppe disponibili: per reclutare in queste aree occorre in un turno inviarsi un leader (con le flotte necessarie al trasporto), nel turno successivo pagare il costo del reclutamento, nel turno ancora successivo trasportare le truppe reclutate in un porto controllato.
- b) cittadini: la più parte delle città e dei quartieri di Siracusa possono fornire delle truppe cittadine (tipo e numero sono elencate nella lista delle città): la possibilità di reclutamento di queste truppe è consentita solo a due fazioni: quella di Timoleone che recluta cittadini entusiasti, quella di Iceta che recluta cittadini forzatamente; a ciò si aggiunge la possibilità per Dionysio di reclutare forzatamente nei quartieri di Siracusa e dei Cartaginesi di reclutare cittadini punici da alcune città dell'Epikrateia
- c) indigeni: sono le truppe delle città dei Sicani e dei Siculi; entrano in campo con una procedura automatica per eventi particolari o come mossa di reazione ad un invasore (la procedura è specificata sulla scheda di fazione).

Occorre tenere conto del reclutamento dei cittadini perchè una città o quartiere che ha messo in campo le proprie truppe non può più fornirne per tutta la campagna (per favorire la giocabilità ogni città o quartiere fornisce nello stesso momento tutte le truppe disponibili).

Il costo delle truppe mercenarie reclutate è pari al doppio del costo del loro mantenimento; le truppe cittadine sono reclutate gratuitamente ma devono essere mantenute.

Costruzione di flotte e macchine

Una flotta può essere costruita in un porto controllato. Nel turno di inizio costruzione si paga il costo (doppio del mantenimento) e si colloca il counter sul calendario, due mesi dopo quello dell'inizio costruzione: la flotta sarà disponibile in quel porto in quel turno. Fanno eccezioni le flotte che sono costruite nell'arsenale di Ortygia dal giocatore che la controlla ad inizio della campagna: queste flotte sono collocate sulla mappa immediatamente e a costo dimezzato, ma non più di un punto trireme per turno.

Una macchina d'assedio viene costruita immediatamente a costo triplo del mantenimento.

VI.- MOVIMENTO

Per muovere occorre impegnare Punti Operazionali (vedi cap.II)

Regola Generale: il movimento di un elemento o di un leader con il suo stack deve essere completato (anche con la risoluzione dei combattimenti o qualunque altra operazione desiderata) prima che possa iniziare il movimento di un altro elemento o stack; durante il movimento non è possibile raccogliere proprie unità da altri territori; movimento navale e terrestre si escludono mutualmente: come eccezione però un leader sbarcato può effettuare una operazione nel territorio di sbarco (come combattere, trincerarsi, impostare un assedio, saccheggiare)

<u>Tipo di Unità</u>	<u>punti movimento per turno</u>
fanterie- artiglierie	6
cavallerie	8
triremi-trasporti	10
leader (solo)	10

I costi dei terreni e di alcune operazioni militari sono:

terreno piano

1 PM

terreno collinoso	2 PM
terreno montuoso	proibito (*)
superare confine collinoso	+1 PM
superare confine montuoso	+3 PM
superare un fiume	+1 PM
una qualunque zona della mappa metropolitana	1 PM
attaccare	1 PM
trincerarsi	2 PM
impostare un assedio	2 PM
sbarcare o imbarcarsi (**)	2 PM
saccheggiare un territorio (***)	costo del terreno

(*) eccezione: le truppe indigene possono muovere su terreno montuoso (zona dell'Etna) al costo di 4 PM

(**) fa parte del movimento navale

(***) saccheggiare una città controllata non costa PM

Le unità navali hanno le seguenti capacità di trasporto.

-un punto trireme può trasportare un punto di fanteria

-l'unità trasporto può trasportare un numero illimitato di elementi di qualsiasi tipo

Mappa metropolitana di Siracusa: unità presenti nelle zone adiacenti alla zona di Siracusa (Abolla, Thapsos, mare di fronte a Siracusa) passano sulla mappa della città pagando 1PM e poi continuano a spendere i PM rimanenti in ragione di uno per zona; dal Porto Maggiore è possibile sbarcare a Olympium, dal Porto Minore è possibile sbarcare nel Market; Ortygia è attaccabile solo dal Market, mentre le flotte del controllore di Ortygia possono sbarcarvi e imbarcare da ciascuno dei due porti..

VII.- CONTROLLO DEL TERRITORIO ED INTERCETTAZIONI

Una fazione controlla un territorio se ha truppe ivi dislocate o se, dopo averlo conquistato, ha la capacità di reclutare truppe cittadine in quel territorio (la condizione è rispettata anche se le truppe sono già state reclutate).

Truppe in un territorio controllato esercitano il controllo anche sulla città che non abbia una guarnigione indipendente o di un'altra fazione.

Quando truppe di una fazione avversa entrano in un territorio controllato si hanno questi casi:

- c'è una truppa di presidio (in città o fuori): questa può scegliere se ritirarsi in città (in pratica concedendo il transito sul territorio) oppure schierarsi fuori città, bloccando così il movimento dell'avversario
- non c'è alcuna truppa di presidio: in questo caso si ha il reclutamento automatico delle truppe cittadine (se ancora disponibili; queste truppe sono in città e non bloccano il movimento del nemico)

Quando una flotta transita in un'area di mare presidiata da una flotta di una fazione avversa si può verificare un combattimento (vedi paragrafo del combattimento navale); una flotta in un porto intercetta automaticamente (se lo desidera) qualunque flotta di una fazione avversa che transita sull'area di mare adiacente al porto.

VIII.-COMBATTIMENTO

In questo capitolo verranno descritti le modalità per risolvere i combattimenti terrestri, navali e contro le città con un metodo "fast", senza cioè ricorrere all'utilizzo di una mappa tattica.

Viene fornita una scheda con le modalità e le tabelle necessarie per la risoluzione di ciascuno dei tre tipi di combattimento.

IX. CONDIZIONI DI VITTORIA

Ciascun giocatore ha le proprie condizioni di vittoria indicata sulla scheda di fazione.

COMBATTIMENTO TERRESTRE

Si svolge in una zona dove si trovano truppe di due fazioni avversarie e una delle due decide di attaccare l'altra.

1) Ciascun giocatore sceglie l'opzione tattica che desidera, limitato in questo dalla capacità tattica (T) del proprio comandante

Attacco-Difesa	Stand	Attacco Frontale	Recon in Forze	Attacco Fianco dx (*)	Attacco Fianco sn (*)	Doppio Fianco (**)	Attacco Notturno (**)	Finta Ritirata (**)
Stand	=	-2	-2	+1	+1	+ 2	+2 (+3)	NC
Attacco Frontale	+1	=	-3	=	=	+3 (+4)	+1	+3
Ritirata	NC	+2 (+3)	+3 (+4)	+2	+2	+2	+4	NC
Rifiuta Fianco dx	=	-1	=	-3	+1	-1	+1	+1
Rifiuta Fianco sn	=	-1	=	+1	-3	-1	+1	+1
Attacco Notturno (**)	-2 (-3)	-3 (-4)	=	-2 (-3)	-2 (-3)	-1 (-3)	-3 (-4)	+3
Ambush (*)	NC	-3 (-4)	+2	-2 (-3)	-2 (-3)	+2	-5	NC
Finta Ritirata (**)	NC	-3 (-4)	+2 (+4)	-1 (-2)	-1 (-2)	=	+3 (+5)	NC

- (*) opzioni possibili solo per Leaders con T>1

- (**) opzioni possibili solo per Leaders con T>2

- la modifica in parentesi si applica solo contro un esercito composto in maggioranza di truppe non mercenarie (cittadini o indigeni)

2) Incrociando le due opzioni sulla Tabella delle Matrici Tattiche si individua la modifica tattica da applicare alla battaglia

3) Si confrontano i valori tattici dei leaders per individuare la modifica dovuta ai leaders (si aggiunge il valore tattico del leader attaccante e si sottrae il valore tattico del leader in difesa)

4) Si valuta la forza degli eserciti tenendo conto che i valori numerici delle unità vengono così modificati da appositi moltiplicatori:

opliti	x4
unità speciali (*)	x5
fanteria leggera in piano	x2
fanteria leggera non in piano (**)	x3
cavalleria in piano	x5
cavalleria non in piano (**)	x2

(*) le unità speciali per ciascuna fazione sono indicati sulla scheda di fazione

(**) non in piano: comprende terreno collinoso e combattimento contro città o dentro città

morale: truppe scontente mercenarie non applicano moltiplicatori (quindi solo x1) truppe scontente cittadine dimezzano il moltiplicatore (arrotondare per difetto)

terreno: difensori dietro fiume :aggiungono il 25% del punteggio ottenuto (arrotondare per difetto)

difensori dietro confine collinoso o montuoso: come sopra

difensori trincerati: aggiungono il 50% del punteggio ottenuto (arrotondare per difetto)

attaccante sbarca: ridotto del 50% (arrotondare per difetto)

(nota: i benefici sopra descritti sono cumulabili)

Una volta calcolata la forza corretta di ogni esercito si applica un'ulteriore correzione data dal rapporto di forza: attaccare 3 a 2 dà una modifica di +1, 2 a 1 dà una modifica di +2, 3 a 1 dà una modifica di +3 e così via; attaccare 1 a 1 non dà alcuna modifica, attaccare 2 a 3 dà una modifica di -1, attaccare 1 a 2 dà una modifica di -2, attaccare 1 a 3 dà una modifica di -3 e così via.

5) Si combinano modifica Tattica, dei Leaders e della Forza per ottenere una Modifica Finale; ciascun giocatore lancia un D6, si considera positivo quello dell'attaccante, negativo quello del difensore, si varia il risultato con la Modifica Finale (si ricordi che il combattimento in città, cioè contro barricate, dà -2 all'attaccante; il combattimento nei quartieri i Siracusa sottrae ulteriormente all'attaccante il valore stampato: 1 per Epypolae, Neapolis, Achradina, Market, 2 per Tyche)

6) Il differenziale ottenuto indica il numero di punti persi da chi ottiene il risultato peggiore; le perdite del vincitore sono individuate da un lancio di dado:

1: il vincitore perde un punto in meno del perdente

2: il vincitore perde tre punti in meno del perdente

3: il vincitore perde la metà dei punti del perdente (arrotondare per eccesso)

4: il vincitore perde un terzo dei punti del perdente (arrotondare per eccesso)

5: il vincitore perde un quarto dei punti del perdente (arrotondare per eccesso)

6: il vincitore perde un punto

vincitore e perdente indicano alternativamente (iniziando dal vincitore) il tipo di punti persi (opliti, cavalleria o fanti leggeri, mercenari o cittadini)

I leaders che hanno influito sul combattimento sono eliminati con $2D6=12$; i leaders di una forza eliminata sono eliminati; i leaders sconfitti sono eliminati con $D6=1-2$, catturati con $D6=3$, fuggiti con gli altri risultati

7) Se uno dei due perde più elementi dell'altro deve ritirarsi nell'area da cui proviene se è l'attaccante, in città (se controllata) o in un'area adiacente controllata se è il difensore; può anche reimbarcarsi se ha a disposizione una flotta; se non c'è nessuna delle possibilità citate l'esercito sconfitto si arrende.

8) Inseguimento

Se un vincitore può inseguire e vuol farlo lancia un D10 così modificato:

ogni 2 punti di Cavalleria in pianura +1

ogni 2 punti di fanteria leggera in collina +1

Gli effetti dell'inseguimento sono:

10: esercito disperso: artiglieria catturata, truppe cittadine eliminate, i leaders sono catturati con $D6=1-2$; i mercenari disertano al nemico se realizzano un D10 inferiore a 7

8-9: eliminato 1/3 dei punti in fuga (arrotondare per eccesso); artiglieria catturata

7-6: eliminato 1/5 dei punti in fuga (arrotondare per eccesso); artiglieria distrutta

5-4: inseguimento inefficace

3: inseguimento disordinato: l'inseguitore perde 1 punto

2: inseguimento disordinato: l'inseguitore perde 3 punti

1: imboscata della retroguardia: l'inseguitore perde 5 punti

COMBATTIMENTO NAVALE

Quando una flotta entra in un'area che ne contiene una di un'altra fazione, ciascuna delle due flotte può decidere di combattere. Se una fazione vuole combattere e l'altra no gli ammiragli lanciano un D6 e aggiungono il loro valore tattico (T) al risultato ottenuto: chi ottiene il punteggio più alto decide se combattere o ritirarsi. La flotta si deve ritirare in un porto controllato della stessa area o in un'area adiacente che non contenga flotte nemiche. Se ciò non è possibile seguirà comunque il combattimento navale.

- 1) ciascun giocatore sceglie un'opzione tattica
- 2) le opzioni si incrociano sulla Tabella delle Matrici Tattiche Navali e si individua un modificatore tattico

Attacco - Difesa	Speronamento	Abbordaggio	Missile
Speronamento	=	+ 1	- 1
Abbordaggio	- 1	=	+ 2
Missile	+ 2	- 2	=

- 3) gli ammiragli confrontano la loro capacità tattica: l'attaccante aggiunge il suo valore tattico, il difensore lo sottrae

- 4) le flotte confrontano la loro forza secondo questi criteri.

- ogni punto trireme non cartaginese vale 2 punti
- ogni punto trireme cartaginese vale 3 punti
- il trasporto vale 0 punti
- truppe trasportate aumentano di 1 il valore del punto trireme che le trasporta (purchè la tattica non sia lo speronamento)
- truppe di Corinto aumentano di 2 il valore del punto trireme che le trasporta se la tattica è l'abbordaggio
- macchine collocate ad Ortygia aggiungono il loro valore ad una flotta amica che combatte in uno dei due porti di Siracusa se la tattica scelta è missile
- macchine collocate al Plemmyrium aggiungono il loro valore ad una flotta amica che combatte nel Porto Maggiore se la scelta tattica è missile

Una volta valutato il valore corretto si applica +1 per un rapporto 3:2, +2 per un rapporto 2:1, +3 per un rapporto 3:1 e così via, -1 per un rapporto 2:3, -2 per un rapporto 1:2. -3 per un rapporto 1:3 e così via

- 5) Si combinano modifica Tattica, del Leader e del rapporto di forza per ottenere una Modifica Finale Navale; entrambi i giocatori lanciano un D6, si considera positivo quello dell'attaccante, negativo quello del difensore, modificando il risultato con la Modifica Finale Navale

- 6) Il differenziale ottenuto indica i punti-trireme persi dal perdente; le perdite del vincitore sono individuate da un lancio di dado:

- 1: il vincitore perde un punto in meno del perdente
- 2: il vincitore perde due punti in meno del perdente
- 3: il vincitore perde tre punti in meno del perdente
- 4: il vincitore perde la metà dei punti del perdente (arrotondare per eccesso)
- 5: il vincitore perde un quarto dei punti del perdente (arrotondare per eccesso)
- 6: il vincitore perde un punto

Le truppe trasportate sulle flotte eliminate sono a loro volta eliminate

I leaders che hanno influito sul combattimento sono eliminati con 2D6=12; i leaders di una forza eliminata sono eliminati; i leaders sconfitti sono eliminati con D6=1-2, catturati con D6=3, fuggiti con gli altri risultati.

- 7) Se uno dei due perde più punti trireme dell'altro deve ritirarsi nel porto controllato più vicino; non si ha inseguimento navale

ASSEDIO

Per impostare un assedio un esercito deve arrivare in una provincia nemica con un numero di PM sufficienti per farlo, cioè almeno pari ai punti della guarnigione; il difensore si deve ritirare nella città; a questo punto l'assediate ha tre opzioni, l'assalto, il bombardamento, la presa per fame

Assalto: si procede così

1) si trova la modifica per la presenza dei leaders (l'attaccante aggiunge il valore tattico del leader, il difensore lo sottrae)

2) si confrontano le forze dell'attaccante e del difensore con i criteri già usati per il combattimento terrestre, aggiungendo questi:

tutti le cavallerie sono dimezzate

la forza del difensore è moltiplicata per il fattore di difesa della città (un fattore 1 sottrarrà 1 al lancio di dado dell'assalitore)

4) entrambi i giocatori scelgono un'opzione tattica e ricavano l'opportuna modifica

Attacco - Difesa	Mina	Assalto con macchine	Assalto alla Breccia	Assalto alle mura	Assalto alla porta
Contromina	-5	+2	+2	+2	+2
Sortita	=	-3	+2	+1	+3
Ripara la breccia	+1	+2	-4	+1	+2
Difendi il muro	+3	+1	+1	-4	+2
Difendi la porta	+2	+2	+2	+2	-4
Olio bollente	+2	=	=	-2	-3

4) entrambi i giocatori lanciano un D6, si considera positivo quello dell'attaccante, negativo quello del difensore, modificando il risultato con le modifiche precedentemente ottenute

5) gli effetti del risultato ottenuto sono:

- 10 : l'attaccante perde 3 elementi, i generali dell'attaccante muoiono per D6=1-3; l'assedio è tolto, tutte le macchine abbandonate
- 9/-5 : l'attaccante perde 2 elementi; i generali dell'attaccante muoiono con D6=1-2; l'assedio è tolto e l'attaccante si deve ritirare dall'area
- 4/0 : l'attaccante perde un elemento, toglie l'assedio e si ritira dall'area
- 1-3 : attaccante e difensore perdono un elemento; l'assedio continua
- 4-6 : attaccante e difensore perdono un elemento ciascuno; difesa della città ridotta di 1; l'assedio continua
- 7-8 : attaccante e difensore perdono un elemento ciascuno; difesa della città ridotta di 2; l'assedio continua
- 9 : difensori eliminati, attaccante perde due elementi; difesa della città ridotta di 3
- 10+ : difensori eliminati, attaccante perde due elementi; difesa della città azzerata; città saccheggiata (applicare la tabella del saccheggio)

Note:

- città che hanno il valore di difesa ridotto a 0 possono essere immediatamente riassaltate con un combattimento terrestre in città (-2 a favore del difensore)

- un assalto che elimini il difensore non può comportare la perdita di un numero di elementi superiore a quello della guarnigione eliminata

Bombardamento

La scelta di bombardare è possibile solo se l'attaccante ha a disposizione almeno tanti punti di artiglieria quanti sono i fattori di difesa della città; si lancia un D6 e si aggiunge +1 per ogni punto-macchina dell'attaccante oltre a quelli obbligatori, si sottrae -1 per ogni macchina del difensore; si hanno i seguenti risultati:

10 o + : breccia, livello di difesa ridotto di -3; può seguire un immediato assalto senza scelta dell'opzione tattica ma con una modifica di +3 a favore dell'attaccante

9 : danni alle mura; livello di difesa ridotto di -3

7-

8 : danni alle mura; livello di difesa ridotto di -2

5-6 : danni alle mura; livello di difesa ridotto di -1

1-4 : nessun effetto

Nel caso il bombardamento riduca a 0 il valore di difesa della città può essere immediatamente effettuato un attacco mediante combattimento terrestre in città (-2 a favore del difensore)

Presa per fame

L'assediate può limitarsi ad assediare una città nemica e attendere che questa ceda per fame.

Alla fine di ciascun turno di assedio si lancia un D10 e si applicano le seguenti modifiche:

per ogni turno di assedio: -1

città costiera non bloccata da flotta nemica: +1

per ogni livello di difesa perso (per assalto o bombardamento): -1

città fenicia assediata da greci: +4

città greca assediata da fenici: +2

città indigena assediata: +5

città democratica assediata da tiranni: +2

I risultati sono i seguenti:

10-8: nessun effetto

7-6: un punto dell'assediate eliminato

5-4: un punto della guarnigione eliminato

3: un punto della guarnigione e un punto dell'assediate eliminati; +1 ad ogni assalto successivo

2: la città offre la resa; se l'assediate accetta la guarnigione si ritira la città è presa ma non saccheggiata; se la resa è rifiutata la guarnigione perde 1 elemento

1: tradimento: vengono aperte le porte: seguirà un combattimento per le strade (-2 di modifica a sfavore dell'assaltatore, ma nessuna modifica per il livello di difesa della città)

0 o - : tradimento: vengono aperte le porte e non è possibile alcuna difesa: città conquistata

Una città conquistata dopo assedio è saccheggiata per lancio di 1D6 inferiore al numero dei turni d'assedio

SCHEMA DELLA FAZIONE CARTAGINESE

Sono Synalo, il governatore dell'Epikrateia Cartaginese in Sicilia; il mio obiettivo è quello di approfittare delle discordie intestine dei Greci dell'isola per estendere il controllo di Cartagine, o direttamente o mediante alleanze con i tiranni sicelioti (sempre affamati di denaro); attualmente sono alleato con uno di questi tiranni, Iceta, che brama il controllo di Siracusa; potremmo anche favorirlo purchè si comporti da nostro fantoccio. E comunque ho già informato della promettente situazione i suffeti di Cartagine che stanno organizzando un primo esercito d'invasione.

L'Epikrateia comprende:

le aree di Motya, Lylibaeum, Drepanum e Panormus, con città a prevalente popolazione punica
le aree di Thermae, Thermae Selinuntiae, Entella e Segesta, a popolazione greca assoggettata

Il Quartier Generale comprende

Synalo (T1), Hanno (T1-L5), Bostar (T3-L5); il tesoro è di 300 talenti.

Le truppe (schierare almeno un pezzo in ciascuna città dell'Epikrateia):

cavalleria mercenaria	4 punti
opliti mercenari	8 punti
fanti leggeri	8 punti

flotte: a Lylibaeum

8 punti trireme

Nell'Epikrateia è possibile reclutare le seguenti truppe cittadine:

Lylibaeum:

cavalleria cittadina 2 punti

Lylibaeum-Motya-Drepanum-Panormus

opliti cittadini 2 punti per ciascuna città

Diplomazia:

vs. greci o indigeni: -2 / vs. mercenari: nessuna modifica / non è possibile allearsi con Timoleone

SPEDIZIONI

Durante la campagna arriveranno da Cartagine due grosse spedizioni: si danno qui di seguito la forza delle spedizioni e le condizioni di arrivo; quando entrano in gioco le truppe delle spedizioni sono già mantenute.

PRIMA SPEDIZIONE

Generali: Mago (T1-E2), Giscone (T2-L6), Imilco (T2-L4);

Tesoro: 100 talenti

Truppe

cavalleria mercenaria	6 punti
opliti mercenari	10 punti
fanti leggeri	12 punti

12 punti trireme

unità trasporto

La prima spedizione arriva in Sicilia quando 2D6 realizzano un punteggio inferiore al mese che si sta per giocare (ex: aprile=4); non si lancia nel primo turno di gioco

SECONDA SPEDIZIONE

Generali: Asdrubale (T3-E2), Hamilcar (T3-E2-L6), Carthalo (T2-L4)

Tesoro: 150 talenti

Truppe

Banda Sacra (unità speciale)	6 punti (punti non aumentabili né rimpiazzabili né scambiabili)
Cavalleria mercenaria	25 punti
Opliti mercenari	25 punti
Fanti leggeri	15 punti

8 punti macchine

12 punti trireme

unità trasporto (se non è disponibile la spedizione è annullata)

La seconda spedizione arriverà se una delle seguenti condizioni è rispettata:

- a) la prima spedizione è stata sbaragliata
- b) Motya o Lilybaeum sono assediate
- c) i Cartaginesi controllano da tre mesi un porto di Siracusa e un quartiere o zona rurale ad esso adiacente

Una volta soddisfatta una delle precedenti condizioni la seconda spedizione entrerà in gioco un dopo un numero di turni pari a D6+3

Condizioni di vittoria:

ogni territorio aggiunto all'Epikrateia:	+3 punti
ogni territorio dell'Epikrateia originaria perso:	- 5 punti
Siracusa controllata da tiranni alleati:	+15 punti
Come sopra con controllo diretto di Ortygia	+ 25 punti

Nota: un punto in meno ogni marker di saccheggio sui propri territori (in un territorio ce ne possono essere due, uno sul territorio, uno sulla città)

Controllo totale di Siracusa e di almeno 15 territori: vittoria automatica

SCHEMA DELLA FAZIONE DEMOCRATICA

Sono Timoleone, vecchio e stimato campione del partito democratico di Corinto. Nonostante l'età avanzata ho accolto con entusiasmo l'invito a recarmi in Sicilia a dare una lezione a Dionysio, il tiranno di Siracusa, inviso da tutti. Peccato che chi mi invitò, Hiceta, è anch'esso un tiranno e dopo aver chiesto aiuto a Corinto l'ha chiesto anche a Cartagine. E' arrivato il momento di farla finita con tutti i tiranni e, già che ci siamo, ributtare a mare i Cartaginesi. Non ho un gran numero di truppe ma sono di ottima qualità; e altre truppe seguiranno tra qualche mese. Inoltre ho un alleato nell'isola, Andromaco, il tiranno "democratico" di Tauromenio. E sono certo che i cittadini greci mi accoglieranno a braccia aperte. Ah, mi sento forte come a vent'anni!

PRIMA SPEDIZIONE DA CORINTO (si schiera nell'area di mare davanti a Rhegium)

Quartier Generale: Timoleone (T4-E4), Cleandro (T2-E2-L6), Aristone (T1-L6)

Tesoro: 200 talenti

Truppe

Opliti Corinzi Veterani (unità speciale) 1 punto (*) (non aumentabile né rimpiazzabile)

Opliti mercenari 4 punti

5 punti trireme

(*) il punto dell'unità speciale non può essere indicato come perdita del vincitore dopo una battaglia

SECONDA SPEDIZIONE DA CORINTO

Quartier Generale: Dienarco (T3-E2-L6), Demarato (T3-E1-L6)

Tesoro: 100 talenti

Truppe

cavalleria mercenaria 1 punto

opliti mercenari 3 punti

fanti leggeri 3 punti

1 punto trireme

1 trasporto

La seconda spedizione arriva in Sicilia due turni dopo il verificarsi di uno di questi eventi:

- Timoleone è sconfitto in battaglia
- Timoleone batte un esercito o una flotta cartaginese
- Timoleone controlla i cinque quartieri di Siracusa
- Timoleone elimina un tiranno

TERZA SPEDIZIONE DA CORINTO

Quartier Generale: Gorga (T1-L5)

Truppe

Opliti cittadini 4 punti

Fanti leggeri 4 punti

1 trasporto (se non è disponibile la spedizione è annullata)

La terza spedizione arriva in Sicilia dopo che entrambi i seguenti eventi si sono verificati:

- Timoleone controlla tutta l'area di Siracusa
- Timoleone ha eliminato due tiranni

Una volta soddisfatte le condizioni la terza spedizione arriva in Sicilia dopo D6+3 turni di gioco.

Nota: le spedizioni entrano in gioco già mantenute

Diplomazia:

Timoleone non può mai allearsi con Cartagine, ma può corrompere i suoi generali.

Timoleone non può mai effettuare operazioni segrete

vs democratici: +2 se Timoleone è presente nel territorio, altrimenti +1

vs indigeni: -2 / vs. tiranni: -1 / vs. mercenari: nessuna modifica / vs. generali cartaginesi -2

ALLEATI NELL'ISOLA

-a Tauromenio:

Tiranno Andromaco (T2-L6)

Truppe

Cavalleria mercenaria 2 punti

Opliti mercenari 3 punti

3 punti trireme

possono essere inoltre reclutati

cavalleria cittadina 1 punto

opliti cittadini 2 punti

-a Siracusa, quartiere Achradina, con barricate:

Archonides (T1-L3)

Cavalleria cittadina 1 punto

Opliti cittadini 3 punti

Reclutamento cittadino:

Timoleone può reclutare le milizie cittadine delle città greche controllate; i cittadini sicelioti sono reclutati entusiasti

Condizioni di vittoria

Ogni territorio con governo democratico + 1 punto (0 se il territorio o la città sono saccheggiate)

Controllo totale di Siracusa + 20 punti

Ogni tiranno minore alleato o eliminato +5 punti

Iceta e Dyonisio alleati contro Cartagine +10 punti per ciascun tiranno

Iceta eliminato +10 punti

Dyonisio eliminato +10 punti

Controllo totale di Siracusa per 4 turni consecutivi: vittoria automatica, purchè Cartagine non controlli la maggioranza dei territori siciliani.

SCHEDA DEL TIRANNO ICETA

Sono Iceta, tiranno di Leontini, e sto dandomi da fare per estendere la mia influenza in Sicilia; il mio obiettivo è la più importante città dell'isola, Siracusa, attualmente ancora in gran parte controllata da quell'incapace di Dioniso; per togliermelo di torno mi sono appoggiato alla fazione popolare, che lo odia, e ho perfino richiesto aiuto a Corinto per ingraziarmi il popolo; incredibilmente i Corinzi hanno allestito una spedizione e non si sono fermati nemmeno quando ho detto loro che non era più necessario il loro aiuto. Così per non farmi schiacciare dai democratici mi sono alleato con Cartagine, che, in cambio di una politica amichevole mi lascerebbe il governo di Siracusa. Eh sì, la politica non è semplice! Occorre mettere a frutto le mie capacità diplomatiche.

Territori controllati sono: Leontini, Thapsos

Quartier Generale: Iceta (T3-E2), Eupolemo, figlio di Iceta (T1-L6), Euthymus (T3-E2-L4)

Tesoro: 250 talenti

Mercenari: ovunque nei territori controllati:

Guardia del Corpo (unità speciale) 3 punti (*)

Cavalleria mercenaria 3 punti

Opliti mercenari 5 punti

Fanti leggeri 5 punti

(*) non aumentabile, rimpiazzabile un solo punto alla volta da altri opliti

a Thapsos:

3 punti trireme

A Siracusa, quartiere Epypolae, con barricate:

Sosis (T1-L3)

Cavalleria cittadina (scontenti) 1 punto

Opliti cittadini (scontenti) 3 punti

Iceta può inoltre reclutare:

a Leontini:

cavalleria cittadina (scontenti) 1 punto

opliti cittadini (scontenti) 2 punti

a Thapsos:

opliti cittadini (scontenti) 2 punti

in ogni città greca sotto proprio controllo truppe cittadine non entusiaste

Diplomazia:

vs. tiranni:+1 / vs.democratici:-2 / vs indigeni:-1 / vs. cartaginesi:-1 / vs.mercenari: nessuna modifica

Condizioni di vittoria:

Controllare più territori di ogni altro tiranno +10 punti

Controllare Siracusa con alleati +15 punti

Controllare Siracusa da solo + 30 punti

Eliminare Timoleone e Dioniso: vittoria automatica

Controllo totale di Siracusa per 4 turni consecutivi: vittoria automatica

SCHEDA DEL TIRANNO DIONYSIO

Sono Dyonisio II, figlio di Dionysio il Grande, e voglio diventare grande anch'io; ho già passato molti anni in esilio e non sono disposto a farmi cacciare ancora via dalla MIA città, Siracusa. Per ora sono rinchiuso a Ortygia e controllo con le mie truppe le torri della città. Ma presto riuscirò a schiacciare la marmaglia che mi odia e tutti coloro che vogliono pigliare il mio posto, tiranni, popolari o stranieri che siano. Se non mi bastasse il controllo dei porti e dell'arsenale per raggiungere la vittoria posso sempre ricorrere all'aiuto degli storici alleati di papà: i Bruzii.

Territori controllati:

tutti i quartieri, le fortificazioni e il circondario di Siracusa, ad eccezione dei quartieri di Achradina e di Epypolae

Quartier Generale: Dionysio (T3), Agatocle (T3-E1-L5), Timonide (T2-L3), Theodato (T2-L4)

Tesoro: 300 talenti

Mercenari: ovunque nelle zone controllate:

Guardia del Corpo (unità speciale)	3 punti (*)scambiabile un solo punto per volta con altri opliti)
Cavalleria mercenaria	1 punto
Opliti mercenari	5 punti
Fanti leggeri	5 punti
macchine	6 punti
nel Porto Maggiore di Siracusa	
trireme	7 punti
unità trasporto	

(*) non aumentabile, rimpiazzabile un solo punto alla volta da altri opliti

Dyonisio può reclutare forzatamente milizie cittadine solo a Siracusa; può costruire fino a 13 punti trireme nell'arsenale di Ortygia, ad un costo dimezzato; inoltre una sola volta per partita può effettuare un reclutamento straordinario nel Bruzio, o personalmente o per mezzo di un proprio generale: tale reclutamento può arrivare a un massimo di:

cavalleria mercenaria	5 punti
oplit mercenari	8 punti
fanti leggeri	10 punti

Diplomazia:

vs tiranni:nessuna modifica / vs. democratici:-2 / vs. indigeni:-2 / vs cartaginesi: -2 /vs. mercenari: nessuna modifica

Condizioni di vittoria:

Controllare più territori di ogni altro tiranno	+10 punti
Controllare Siracusa con alleati	+15 punti
Controllare Siracusa da solo	+ 30 punti

Eliminare Timoleone e Iceta: vittoria automatica

Controllo totale di Siracusa per 4 turni consecutivi: vittoria automatica

SCHEDA DELLA FAZIONE INDIGENA

Il comportamento della fazione indigena è automatico.
Viene abolita tutta la parte economica.

SICANI

Zone controllate: Hyppana, Scirthaea, Macella, Caltanissetta: guarnigione arruolabile: 2 punti di fanti leggeri

Esercito di reazione: Ducezio (T2); si lanciano 2D6: il valore minore dà il numero dei punti cavalleria disponibili, la somma dei due valori il numero di punti di fanti leggeri disponibili

Esercito di aggressione: come sopra con aggiunta di 4 punti opliti (considerarli come cittadini) se si intraprende una guerra stagionale

I Sicani non possono essere oggetto di operazioni diplomatiche da parte delle altre fazioni; le città dei Sicani sono sottoposte a tassazione solo se conquistate da una fazione.

L'esercito Sicano non necessita mantenimento, rimpiazza gli elementi persi in ragione di un punto per territorio controllato per turno di gioco (il rimpiazzo si ha solo durante una guerra stagionale o se si è attaccati nei propri territori).

SICULI (alleati di Ducezio)

Zone controllate: Agyrum, Caltagirone: guarnigione arruolabile: 2 punti di opliti
Enna, Armerina, Monti Nebrodi: guarnigione arruolabile: 2 punti di fanti leggeri

Esercito di reazione e di aggressione : Agyris (T2-L6); seguire la stessa procedura indicata per i Sicani

Il leader Siculo Agyris, se in campo, può essere oggetto di operazione diplomatica con la procedura prevista per i leader di fazioni minori; se si allea con una fazione le città Sicule verranno tassate da quella fazione; la truppe indigene di Agyris vengono a questo punto reclutate e mantenute come se fossero dei mercenari reclutati nel territorio dei Siculi.

Le città dei Siculi possono essere tassate anche se conquistate.

L'esercito Siculo, se indipendente, si comporta come i Sicani per quanto riguarda mantenimento e rimpiazzi; se alleato di una fazione in gioco si comporta come le altre truppe mercenarie.

Attività militare automatica:

Il comportamento militare degli indigeni è regolato dalle seguenti note:

a) nel caso un territorio indigeno sia invaso da truppe di una fazione non indigena si ha la seguente procedura di reazione: la città del territorio invaso arruola immediatamente e gratuitamente la guarnigione disponibile (una sola volta per partita); l'esercito di reazione si schiera automaticamente in un territorio adiacente con l'obiettivo di liberare i propri territori (la gestione tattica delle truppe è affidata all'arbitro o ad un giocatore nemico di chi ha innescato la reazione)

b) gli indigeni devono innanzitutto sgombrare i propri territori dalle altre fazioni

c) se nessun territorio indigeno è invaso e non è già in corso una guerra stagionale si può intraprendere un'azione offensiva nei confronti delle altre fazioni seguendo questa procedura:

- si lancia 1D6: 1-2-3-4: nessuna attività; 5: attività di un solo popolo indigeno (ulteriore D6 pari: Sicani, altrimenti Siculi); 6: attività di entrambi i popoli indigeni
- nel caso di attività si lancia di nuovo 1 D6 per individuare il nemico:

1 raid contro i Cartaginesi

2 raid contro i Democratici

3 raid contro un tiranno

4 raid contro la fazione che controlla il maggior numero di territori

5 guerra stagionale distruttiva contro la fazione che controlla il maggior numero di territori

6 guerra stagionale di conquista contro la fazione che controlla il maggior numero di territori

Raid: l'esercito di aggressione indigeno entra nel territorio adiacente più debole e più ricco, saccheggia il territorio, assalta la città se ha almeno un rapporto di forza 2:1, altrimenti pone assedio per un turno e se riesce anche la città viene saccheggiata; a fine turno le unità indigene sono rimosse dalla mappa

Guerra stagionale distruttiva: l'attività offensiva dura per tre turni consecutivi, con le stesse modalità del raid

Guerra stagionale di conquista: l'attività offensiva dura per tre turni consecutivi, non si effettuano saccheggi ma si lascia una guarnigione di 1 punto-oplita nelle città eventualmente conquistate.

Nel caso la popolazione indigena attivata non abbia territori adiacenti controllati dalla fazione individuata come nemica verrà annullata l'attivazione (solo di quella popolazione)

La scelta tra diverse opzioni tutte soddisfacenti le condizioni poste e comunque la gestione tattica delle truppe indigene è affidata all'arbitro o ad un giocatore nemico della fazione attaccata dagli indigeni

Una popolazione indigena può essere messa fuori gioco se tutti i suoi territori e tutte le sue città sono contemporaneamente segnate da un marker di saccheggio; inoltre se il leader indigeno è eliminato sono annullate le azioni aggressive, permanendo la capacità di reazione nei propri territori.

SCHIERAMENTO DEI NEUTRALI

Ad inizio campagna alcune forze minori nell'isola sono neutrali; esse sono le seguenti:

Tiranno Mamarco

zone controllate : Catana

a Catana: Mamarco (T2-L6), Dinarco (T3-L3)

cavalleria mercenaria	1 punto
opliti mercenari	2 punti
fanti leggeri	2 punti
trireme	2 punti

Tiranno Leptine

zone controllate: Apollonya

ad Apollonya: Leptine (T2-L6), Lycus (T2-L4)

cavalleria mrcenaria	1 punto
opliti mercenari	2 punti
fanti leggeri	3 punti
trireme	2 punti

Tiranno Hippo

zone controllate: Messana, Mylae

a Messana: Hippo (T2-L6), Prisseno (T3-L5)

Cavalleria mercenaria	1 punto
Opliti mercenari	1 punto
Fanti leggeri	3 punti
Trireme	3 punti

a Mylae: Nestor (T1-L3)

Opliti mercenari	1 punto
------------------	---------

Mercenari Autonomi o guarnigioni di tiranni minori

a Inessa, Abolla, Centuripa, Halaesa, Noto, Phintias, Camarina, Ragusa, Pachynus, Calacte:

1 punto oplita per ciascuna città

Mercenari reclutabili fuori dalla Sicilia

Spagna – Baleari
Fanti leggeri 10 punti

Gallia
Cavalleria 4 punti
Fanti leggeri 10 punti

Italia
Cavalleria 4 punti
Opliti 6 punti
Fanti leggeri 8 punti

Bruzio (reclutamento esclusivo di Dyonisio)
Cavalleria 5 punti
Opliti 8 punti
Fanti leggeri 10 punti

Grecia-Creta-Iliria
Cavalleria 2 punti
Opliti 6 punti
Fanti leggeri 10 punti

Africa (reclutamento esclusivo di Cartagine)
Cavalleria 6 punti
Opliti 6 punti
Fanti leggeri 4 punti

ELENCO CITTA'

SIRACUSA				
<i>Quartieri e zone</i>	<i>tassazione</i>	<i>Controllo iniziale</i>	<i>Reclutamento possibile</i>	<i>Reclutamento effettuato</i>
Eppolae	(20) – esente	Iceta	Già effettuato	+
Tyche	20	Dyonisio	Teleside (T1-L2) Cav 1 punto Opliti 3 punti	
Achradina	(20) - esente	Timoleone	Già effettuato	+
Neapolis	20	Dyonisio	Ellanico (T1-L2) Cav 1 punto Opliti 3 punti	
Mercato	30	Dyonisio	nessuno	
Ortygia	0	Dyonisio	13 punti trireme (solo Dyonisio)	

Epikrateia				
<i>Città</i>	<i>tassazione</i>	<i>Controllo iniziale</i>	<i>Reclutamento possibile</i>	<i>Reclutamento effettuato</i>
Motya	20	Cartagine	Opliti 2 punti solo Cartaginesi	
Lylibaeum	20	Cartagine	Cav 1 punto Opliti 2 punti solo Cartaginesi	
Drepanum	20	Cartagine	Opliti 2 punti solo Cartaginesi	
Panormus	20	Cartagine	Opliti 2 punti solo Cartaginesi	
Thermae	10	Cartagine	Opliti 1 punto solo Greci	
Thermae Selinuntiae	10	Cartagine	Opliti 1 punto solo Greci	
Segesta	10	Cartagine	Opliti 1 punto solo Greci	
Entella	10	Cartagine	Opliti 1 punto solo Greci	

INDIGENI					
Sicani			Siculi		
<i>Città</i>	<i>Tassazione se conquistata</i>	<i>Guarnigione reclutata</i>	<i>Città</i>	<i>Tassazione se conquistata</i>	<i>Guarnigione reclutata</i>
Hippana	20		Agyrum	20	
Macella	10		Armerina	10	
Scirthaea	10		Caltagirone	10	
Caltanissetta	10		Mt. Nebrodi	10	
			Enna	10	

Città Democratiche				
<i>Città</i>	<i>tassazione</i>	<i>Controllo iniziale</i>	<i>Reclutamento possibile</i>	<i>Reclutamento effettuato</i>
Rhegium	20	Indipendente	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Agrigentum	20	Indipendente	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Cefalù	10	Indipendente	Opliti 1 punto	
Casmenae	20	Indipendente	Opliti 2 punti	

Città di tiranni minori o controllate da mercenari autonomi				
<i>Città</i>	<i>tassazione</i>	<i>Controllo iniziale</i>	<i>Reclutamento possibile</i>	<i>Reclutamento effettuato</i>
Inessa	20	Indipendente	Opliti 2 punti	
Abolla	20	Indipendente	Opliti 2 punti	
Centuripa	10	Indipendente	Opliti 1 punto	
Halaesa	10	Indipendente	Opliti 1 punto	
Noto	20	Indipendente	Opliti 2 punti	
Phintias	10	Indipendente	Opliti 1 punto	
Camarina	10	Indipendente	Opliti 1 punto	
Ragusa	20	Indipendente	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Pachynus	10	Indipendente	Opliti 1 punto	
Calacte	10	Indipendente	Opliti 1 punto	

Città controllate dai tiranni				
<i>Tiranni-Città</i>	<i>tassazione</i>	<i>Controllo iniziale</i>	<i>Reclutamento possibile</i>	<i>Reclutamento effettuato</i>
Iceta				
Leontini	20	Iceta	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Thapsos	20	Iceta	Opliti 2 punti	
Andromaco				
Tauromenio	20	Timoleone	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Mamarco				
Catana	20	Indipendente	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Leptine				
Apollonya	20	Indipendente	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Hippo				
Messana	20	Indipendente	Cavalleria 1 punto Opliti 2 punti	
Mylae	20	Indipendente	Opliti 2 punti	