



## Prima dei Greci....

Benchè esista una versione ufficiale di Classical Hack per il periodo Biblico (Holy Hack), ho pensato di elaborare alcune semplici varianti per utilizzare i miei Egiziani, da opporre ai loro storici ed accaniti nemici, gli Ittiti.

Tuttavia, è possibile utilizzare la tabella e le regole correlate anche per tutti gli altri eserciti dell'Era del Bronzo e dintorni (Assiri e loro nemici, nubiani, libici, popoli del mare, israeliti, cananei, etc.).

Le variazioni non sono grandissime e vertono essenzialmente sull'impiego dei carri e sulla loro suddivisione in Leggeri, Medi e Pesanti.

Egiziani del Nuovo Regno								
Unità	Figure	N. unità	Tipo	Punti Comando	Morale	Arma	Costo/Morale	MV
<b>*Generale</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>LCh</b>	<b>60</b>	<b>A</b>	<b>Bow/Jav/shd</b>	<b>78</b>	<b>9</b>
<b>Carri Leggeri (Guardia)</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>LCh</b>	<b>60</b>	<b>A</b>	<b>Bow/Jav/shd</b>	<b>96</b>	<b>9</b>
<b>*Carri Leggeri</b>	<b>2</b>	<b>3(2)</b>	<b>LCh</b>	<b>60</b>	<b>B</b>	<b>Bow/Jav/shd</b>	<b>90</b>	<b>8</b>
<b>*Fanteria (Falange)</b>	<b>16</b>	<b>3(2)</b>	<b>MI</b>	<b>40</b>	<b>C</b>	<b>Jav/shd</b>	<b>138</b>	<b>8</b>
<b>*Fanteria (Archeri)</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>MI</b>	<b>40</b>	<b>C</b>	<b>Bow</b>	<b>138</b>	<b>8</b>
<b>*Archeri Alleati</b>	<b>10</b>	<b>2(1)</b>	<b>LI</b>	<b>20</b>	<b>L</b>	<b>Bow</b>	<b>40</b>	<b>3</b>
<b>Giavellotti alleati</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>LI</b>	<b>20</b>	<b>C</b>	<b>Jav/sh</b>	<b>50</b>	<b>4</b>
<b>Guardia Shardana</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>MI</b>	<b>40</b>	<b>B</b>	<b>Sw/Sh</b>	<b>100</b>	<b>10</b>
<b>*Fanteria d'appoggio ai carri</b>	<b>9</b>	<b>3(2)</b>	<b>LMI</b>	<b>30</b>	<b>C</b>	<b>Arma a due mani/scudo</b>	<b>57</b>	<b>6</b>



Ittiti								
Unità	Figure	N. unità	Tipo	Punti Comando	Morale	Arma	Costo/Morale	MV
<b>*Generale</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>MCh</b>	<b>60</b>	<b>A</b>	<b>Jav/shd</b>	<b>78</b>	<b>11</b>
<b>*Carri Medi</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>MCh</b>	<b>60</b>	<b>B</b>	<b>Jav/shd</b>	<b>90</b>	<b>10</b>
<b>Carri Medi (alleati)</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>MCh</b>	<b>60</b>	<b>C</b>	<b>Jav/shd</b>	<b>78</b>	<b>8</b>
<b>*Carri Leggeri (Alleati)</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>LCh</b>	<b>60</b>	<b>C</b>	<b>Bow/shd</b>	<b>72</b>	<b>6</b>
<b>*Fanteria alleata</b>	<b>16</b>	<b>4(2)</b>	<b>MI</b>	<b>20</b>	<b>L</b>	<b>Jav/shd</b>	<b>52</b>	<b>7</b>
<b>*Fanteria Anatolica</b>	<b>12</b>	<b>3(2)</b>	<b>LMI</b>	<b>30</b>	<b>C</b>	<b>Jav/Shd</b>	<b>66</b>	<b>6</b>
<b>Fanteria Ittita</b>	<b>16</b>	<b>1</b>	<b>MI</b>	<b>40</b>	<b>C</b>	<b>Jav/Shd</b>	<b>88</b>	<b>8</b>
<b>Arceri Alleati</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>LI</b>	<b>20</b>	<b>L</b>	<b>Bow</b>	<b>40</b>	<b>3</b>
<b>*Giavellotti alleati</b>	<b>10</b>	<b>2(1)</b>	<b>LI</b>	<b>20</b>	<b>C</b>	<b>Jav/sh</b>	<b>50</b>	<b>4</b>

## Guerra del Peloponneso

A cura di Stefano Lumini e Sandro Matteoni (AFBIS -Firenze)

Opliti								
Tipologia	Armatura	Arma	Morale	Valore Morale				Note
				8 figure	16 figure	24 figure	32 figure	
<b>opliti spartati</b>	<b>MI</b>	<b>Lspr, Sh</b>	<b>A</b>	<b>116</b>	<b>172</b>			<b>+1 in mischia sempre; non inseguono mai</b>
<b>altri lacedemoni</b>	<b>MI</b>	<b>Lspr, Sh</b>	<b>B</b>	<b>100</b>	<b>140</b>			<b>non inseguono mai</b>
<b>mercenari</b>	<b>MI</b>	<b>Lspr, Sh</b>	<b>C</b>	<b>92</b>	<b>124</b>	<b>156</b>		<b>2 manovre; inseguono come B</b>



mercenari elite	MI	Lspr, Sh	B	100	140			
cittadini elite	MI o HI	Lspr, Sh	B	92	124	156		solo 1 manovra, devono controcaricare fanteria anche se disordinati, inseguono nemici come classe L
cittadini	MI o HI	Lspr, Sh	C	84	108	132		
cittadini coscritti	MI o HI	Lspr, Sh	L	76	92	108		
marines ateniesi	MI	Lspr, Sh	B	100	140			
banda sacra tebana	HI	Lspr, Sh	A	116				invece di andare in rotta si disordina
tebani linea	HI	Lspr, Sh	C				156	Vs.fanteria combatte anche metà delle figure del 3° rango; e metà del 4° rango;
tebani linea + banda sacra	HI	Lspr, Sh	C				188	come sopra, inoltre se ordinata combatte come A fino a che non è spinta indietro o rotta da opliti

#### **ARMATURA**

Solo opliti disordinati o in mischia o sotto tiro sul fianco/retro contano la loro reale corazzatura, altrimenti sono sempre considerati HI, anche come costo e morale dell'unità.

#### **MANOVRABILITA'**

Solo opliti spartati, lacedemoni e mercenari possono girarsi di 180 gradi come cambio di formazione (costa 1 manovra), gli altri possono solo manovrare con rotazioni. Nessun oplita può muovere all'indietro fronte al nemico.



### FORMAZIONI

Se la differenza in basette tra il primo rango rispetto ai successivi è maggiore di 1, l'unità è disordinata (questo anche durante contrazioni ed espansioni).

### MISCHIA

Quando si combattono solo opliti sul fronte, chi ha perso la mischia ed ha fallito il morale invece di andare in rotta cede terreno indietreggiando 2 inch, l'avversario ha le normali opzioni di seguire o meno, se segue, nel successivo round di mischia conta come se stesse caricando.

## Opliti spartati e lacedemoni

I più giovani tra gli opliti erano addestrati ad uscire dai ranghi per scacciare schermagliatori nemici. Se l'unità non è già in mischia e non ci sono cavalleria che la possono caricare, fino a 1/4; delle figure possono uscire dai ranghi per caricare fanti in OO a distanza di carica. non possono subire il tiro ( lo può invece subire normalmente l'unità madre), combattono come classe A, LI, Lspr, Sh.

Rientrano direttamente nei ranghi se i nemici evadono, si sganciano o rompono, se loro perdono la mischia rientrano nei ranghi e non possono essere più usati per l'intera partita. Le eventuali perdite che hanno accumulato nella(e) mischie) si sommano a quelle dell'unità madre una volta che si sono ricongiunti.

Peltasti						
				Valore Morale		
Tipo	Armatura	Arma	Morale	12 figure	18 figure	24 figure
peltasti cittadini	LMI	Jls, Sh	C	78	84	102
peltasti mercenari (*)	LMI	Jls, Sh	C	40	102	126
peltasti mercenari	LMI	Jls, Sh	B	90	120	150
peltasti traci o illiri	LMI	Jls, Sh	T	78	102	126
peltasti traci o illiri	LMI	Jls, Sw, Sh	T	90	120	150

(\*) effettuano 2 manovre



### NOTE SULLE FORMAZIONI DI PELTASTI

I peltasti sono acquistati come LMI ma possono schierarsi ad inizio battaglia come OO o LO, in ogni caso mantengono il morale che hanno da LMI.

I peltasti mercenari e quelli traci possono cambiare da LO a OO, ma non viceversa, durante la battaglia; lo possono fare se rimangono stazionari e nessun nemico è a distanza di carica o di tiro da loro.

Truppe leggere				Valore Morale		
Tipo	Armatura	Arma	Morale	10 figure	12 figure	16 figure
leve	LI	St	L	40	44	52
giavellottisti	LI	Jls, Sh	L	40	44	52
giavellottisti	LI	Jls, Sh	C	50	56	68
arcieri locali	LI	B	L	40	44	52
frombolieri locali	LI	Sl, Sh	L	40	44	52
arcieri cretesi	LI	B, Sh, ad.	B	80	92	116
frombolieri mercenari	LI	Sl, Sh	B	70	80	100

Cavalleria				Valore Morale				
Tipo	Armatura	Arma	Morale	6 figure	8 figure	9 figure	10 figure	12 figure
cittadini	HC OO	Jls	L	52	56		60	64
tebani	HC OO	Jls	C	58	64		70	76
tessali o illiri	LC OO	Jls	C	48	54		60	66
nobili tessali	HC LO	Jls	T	64		76		
macedoni	HC LO	Jls	T	64		76		88

### Hamippos

Unità di cavalleria cittadina o tebana da 6 o 8 figure possono avere un pari numero di fanti leggeri aggregati; l'unità muove come LO a cavallo (8 inch + d6).

I fanti possono combattere dal secondo rango come se fossero altri cavalieri. Il costo (ed il morale) da aggiungere a queste unità è pari a:

\* cittadini: 12 (6 figure) - 16 (8 figure)

\* tebani: 18 (6 figure) - 24 (8 figure)



## Gli Etruschi

Unit	Figure	Type	Command	Morale	Weapon	Cost	MV
Lucumone (Gen.)	1	Ch	60	A	Spr/shd	110	+10
I Class Hoplites	16	HI	60	B	Lspr/shd	140	+13
II Class Infantry	16	MI	40	C	Lspr/shd	88	+8
III Class Infantry	12	LMI	30	C	Lspr/shd	66	+6
IV Class	10	LI	20	L	Jav/shd	40	+3
IV Class	10	LI	20	L	Bow	40	+3
IV Class	10	LI	20	L	Sling/shd	40	+3
Nobles	9	HC	40	B	Jav/shd	85	+9
Mercenaries units							
Gauls	12	LMI	30	T	Jav/swd/shd	78	+7
Samnites	16	HI	60	C	Jav/shd	108	+11
Campanian Cavalry	12	HC	40	C	Jav/shd	76	+8
Italic cavalry	10	LC	30	C	Jav	60	+5

## I Sanniti

Unit	Figures 1:25	Type	Command	Morale	Weapon	Cost	MV
General	1	HC	40	A	Jav/shd	90	+10
Legio Linteata	16	HI	60	B	Lspr/shd	140	+13
Cohorts	16	HI	60	C	Jav/shd	108	+11
Equites	12	HC	40	C	Jav/shd	76	+7
Skirmishers	10	LI	20	L	Jav/shd	40	+3
Campanian Allies	10	LC	30	C	Jav/shd	60	+6



## I Siracusani

Unità	Figure s	Type	Command	Morale	Weapon	Cost s	MV
General	1	HC	40	A	Jav/shd	90	+10
Siracusan Hoplites	16	HI	50	B	Lspr/shd	130	+13
Mercenariess Hoplites	16	MI	40	C	Lspr/shd	88	+8
Spaniard	12	LMI	30	C	Lspr/shd	66	+6
Celtic	12	LMI	20	T	Jav/swd/shd	78	+7
Peltasts	10	LI	20	L	Jav/shd	40	+3
Psiloi	10	LI	20	C	Sling/shd	50	+4
Psiloi	10	LI	20	C	Bow	50	+4
Sikels Psiloi (not greek Sicilian)	10	LI	20	L	Jav/shd	40	+3
Italic Mercenariess Cavalry	12	HC	40	C	Jav/shd	76	+7
Mercenariess Cavalry	10	LC	30	C	Jav	60	+6