

# Popoli del Grande Verde



**campionato italiano DBA "Dionigi Ioghà"**  
**Roma 2014**

<b>I/7b. Libu</b>	Ag. 0
1xLCh (Gen), 3x3Wb, 3x3Bw, 5x2Ps.	
<b>I/20b. Siro-Cananei</b>	Ag. 1
1xLCh (Gen), 3xLCh, 1x4Bw o 3Bd, 4x3Ax, 3x2Ps.	
<b>I/22b. XIX e XX Dinastia Faraonica</b>	Ag. 1
1xLCh (Gen), 3xLCh, 3x3Bd, 3x4Bw, 1x3Wb, 1x2Ps.	
<b>I/24b. Hittiti</b>	Ag. 2
1xHCh (Gen), 2xHCh, 1xLCh, 6x3Sp, 1x2Ps, 1x7Hd o 2Ps.	
<b>I/28. Popoli del Grande Verde</b>	Ag. 3
1xLCh o 4Bd (Gen), 2x4Bd, 6x3Bd, 3x3Ax o 2Ps.	

Il torneo è ambientato circa 400 anni prima alla prima Olimpiade, ossia verso il 1200 a.C., nella crisi che portò dall'Età del Bronzo all'Età del Ferro. Nuovi popoli si affacciarono alla Storia distruggendo gli assetti precedenti, popoli che venivano da quello che gli Egizi chiamavano il Grande Verde.

Lo scenario propone delle variazioni rispetto al normale regolamento, per quanto riguarda le liste, le truppe, il terreno.

## Le liste

Le liste sono state scelte tra quelle standard del regolamento e rappresentano i vari popoli in lotta all'epoca. I nomi delle liste e le aggressività sono stati cambiati per lo scenario.

Alla lista I22b è stata tolta l'opzione 3/4Bd rendendole obbligatoriamente 3Bd. Se non si hanno Bd egizie imbasettate come 3Bd, si possono usare basette 4Bd e muoverle come 4Bd, ma ai fini delle loro caratteristiche vengono considerate 3Bd.

## Le truppe

HCh e LCh hanno in questo scenario particolarità differenti rispetto a quelle del regolamento. Tra queste hanno quella di essere distrutti se vengono superati nel turno in cui alcuni tipi di fanterie veloci o organizzate entrano a contatto con loro. Ciò simula il fatto che l'ingombro e la manovrabilità dei carri li rende vulnerabili a fanterie che li sorprendono in un momento di riorganizzazione. Tale vulnerabilità si ha soltanto nel momento in cui sono le fanterie a contattare i carri. Questa regola non si applica se la lotta prosegue nella medesima posizione o se il contatto avviene a seguito di una carica di carri verso la fanteria.

**HCh** si muove a 300 passi, +3 contro fanteria, +4 contro montati, *impetuoso*.  
-se *superato* viene Distrutto se contattato da 4Bd, Ax, Ps proprio nel turno in cui si combatte, che non può essere quello in cui si sbarca, oppure viene Distrutto se contatta di fronte Bw proprio nel turno in cui si combatte, altrimenti recoila.  
-se *doppiato* viene Distrutto.

**LCh** si muove a 400 passi, +3 contro fanteria, +3 contro montati  
-se *superato* viene Distrutto se contattato da Ax, Ps proprio nel turno in cui si combatte, che non può essere quello in cui si sbarca, altrimenti recoila.  
-se *doppiato* viene Distrutto.

**Bw** ha +3 nel tiro contro fanterie.

**LCh** e **HCh** non possono effettuare sbarco.

**Hd** muove con 1 pip e non viene Distrutto *se superato* da Bw con tiro.

## Il terreno

I terreni vengono posti dal difensore: obbligatorio *costa*  
+ 2 da scegliersi così: o 2 *colline gentili* o 1 *collina gentile* e 1 *terreno rotto*.

La *costa* è quella standard del regolamento, che qui si ricorda per vostra comodità. È intransitabile, viene posta da 200 a 600 passi dal bordo ma metà di essa non può essere a più di 400 passi dal bordo.

Un esercito nel proprio primo turno può schierare da 1 a 4 basette sulla *costa*, anche toccando basette nemiche, al costo di 1 pip. Le basette devono essere almeno 2 a contatto con la *costa*, le altre possono essere in colonna o gruppo con queste. Le basette del difensore non si possono scambiare con le altre già schierate.

Se la *costa* è sul fianco è possibile schierare verso quel fianco da dove è possibile, mentre se la *costa* è alle proprie spalle si può schierare per 600 passi oltre la linea di riva della *costa*.

Il *terreno rotto* e le *colline gentili* devono essere poste ognuna entro uno dei quarti in cui è diviso il tavolo da gioco, senza toccare altri quarti.

regole per il torneo valevole per il campionato  
maggiori informazioni su

**[www.legiopalatina.it/grandeverde](http://www.legiopalatina.it/grandeverde)**