

## LE GUERRE PERSIANE

### Scenario 2: Termopili

Nel 480 a.C. il re persiano Serse era ormai pronto a vendicare il padre Dario, sconfitto dai Greci a Maratona dieci anni prima. Ammassato un imponente esercito, attraversò l'Ellesponto per invadere via terra la Grecia, mentre la sua flotta salpava con l'intento di distruggere le forze navali elleniche. Nel frattempo Atene e Sparta non erano state a guardare: già nel 481 a.C., superate le storiche inimicizie, avevano formato insieme ad altre città-stato un'alleanza difensiva, preparandosi a fronteggiare la nuova invasione.

La soverchiante superiorità numerica dei Persiani non lasciava molto margine di manovra ai Greci, e nemmeno le invocazioni agli dèi sembravano dare molte speranze. La preparazione doveva essere accurata. Il piano prescelto fu quello del generale ateniese Temistocle, che propose di fermare l'avanzata persiana all'angusto passo delle Termopili, stretto tra il mare e le alture della Focide. Una forza congiunta di 7.000 opliti si mise in marcia verso le Termopili, mentre la flotta greca avrebbe cercato di arrestare i Persiani presso il Capo Artemisio. Nel frattempo, le donne e i bambini ateniesi venivano evacuati, rifugiandosi nella città di Trezene.

Per cinque giorni i Greci, al comando del re spartano Leonida, fronteggiarono 150.000 guerrieri persiani. Infine Serse si risolse a un attacco frontale, respinto però dalle forze greche. Solo al terzo giorno di battaglia, aggirato il fronte grazie al tradimento di Efialte, i Persiani riuscirono ad avere ragione dei Greci. Il grosso del contingente alleato, visti accerchiati, abbandonò il campo di battaglia: a presidiare il passo rimasero solo 1.500 guerrieri, tra cui 300 Spartani. Pur battendosi fino allo stremo, e infliggendo gravi perdite al nemico, il loro sacrificio non fu sufficiente a fermare l'avanzata persiana. Sarebbe toccato ad altri porre fine all'invasione di Serse.

#### Preparazione

Una volta preparato il gioco secondo le normali regole, disporre al centro del tavolo 2 gettoni blu 2PV, 1 gettone verde 1PV e 1 gettone viola 3PV.

Quando durante il gioco si verifica una delle condizioni elencate nella tabella, il gettone corrispondente verrà spostato su un determinato esagono.

Il gettone rimarrà su quell'esagono per tutta la partita, cambiando possessore se l'esagono viene conquistato o venendo scartato se l'esagono su cui è posto viene scartato.

Al termine della partita ciascun giocatore aggiunge il punteggio dei gettoni PV che possiede al proprio punteggio.

#### Scenario per 2-4 giocatori

Gettone	Condizione
	<b>Alleanza:</b> il giocatore che per primo gioca due esagoni <i>Polis</i> disporrà nell'ultimo giocato il gettone blu.
	<b>Prescelto:</b> il giocatore che per primo gioca l'esagono <i>Efesto</i> disporrà su di esso il gettone viola.
	<b>Sviluppo:</b> il giocatore che per primo gioca l'esagono <i>Palestra</i> disporrà su di esso il gettone blu.
	<b>Difesa:</b> il giocatore che per primo gioca tre esagoni <i>Fortificazione</i> disporrà nell'ultimo giocato il gettone verde.



**Alleanza:** il giocatore che per primo gioca due esagoni *Polis* disporrà nell'ultimo giocato il gettone blu.



**Prescelto:** il giocatore che per primo gioca l'esagono *Efesto* disporrà su di esso il gettone viola.



**Sviluppo:** il giocatore che per primo gioca l'esagono *Palestra* disporrà su di esso il gettone blu.



**Difesa:** il giocatore che per primo gioca tre esagoni *Fortificazione* disporrà nell'ultimo giocato il gettone verde.

#### Credits

Hexemonia è un gioco di Fabio Attoli pubblicato da Fast Press srl sotto il marchio Pendragon Game Studio. All rights reserved. © & TM 2014. Questo scenario è stato realizzato da Fabio Attoli, Paolo Robino e Andrea Vigiak. È permessa la riproduzione e la copia di questo scenario per utilizzo personale.  
www.pendragongamestudio.com - info@pendragongamestudio@gmail.com