

▪ CENTURIA II ▪

▪ ESERCITI MEDIOEVALI ▪

di
Massimo Torriani

Con la collaborazione di Stefano Bellissimo, Valentino del Castello

Copyright 2018 - Novembre

Versione 1.2

Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless
Impaginazione a cura di: Massimo Torriani

Per il playtest si ringrazia: Fabrizio Baratto, Giuseppe Bellissimo, Federico Bottazzi, Matteo Culosi, Massimo De Luca, Giampaolo del Lago, Salvatore Intravaia, Adriano Losi, Magliocchi Stefano, Marin Stefano, Fredi Marcarini, Federico Moresi, Massimo Pinna, Emilio Pezzini, Andrea Vitroni, Alessio Vignola e i giocatori del Mediolanum Wargames Center.

Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

PRIMI CROCIATI - 1096 - 1128 D.C.

Composto da:

1 Guardia d'Onore a Piedi o a Cavallo, 2-6 Cavalieri Crociati a Piedi e/o a Cavallo, 0-3 Sergenti a Piedi e/o a Cavallo, 0-8 Lancieri, 0-4 Arcieri o Arcieri Leggeri, 0-4 Balestrieri, 0-2 Pellegrini Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri o Esploratori, 1-3 Pellegrini in Gruppo compatto, 0-1 Fanatici Religiosi, 0-2 Turcopoli Bizantini a Cavallo e/o Turcopoli Bizantini Leggeri a Cavallo, 0-4 Arcieri Turcopoli Bizantini a Cavallo, 0-2 Arcieri Maroniti, 0-2 Schermagliatori Maroniti, 0-2 Cavalleria Armena, 0-2 Lancieri Armeni, 0-2 Arcieri Armeni, 0-2 Schermagliatori Armeni, 0-2 Ballista e/o Trabucco.

Caratteristiche Esercito:

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 40% dei punti resistenza totali.

❖ Se l'Esercito opponente è una Dinastia Araba tirate 1d6: 1-4 la battaglia si svolge in Terra Santa e si devono applicare le regole relative; 5-6 la battaglia non è in Terra Santa e non si applicano le regole specifiche.

❖ **Terra Santa:** Dopo aver effettuato un movimento (di qualsiasi tipo), ogni unità con un Valore Armatura superiore a 0 deve tirare 1d6 e confrontarlo con la sua armatura: se ottiene un risultato uguale o inferiore è spossata dal calore e riceve un segnalino Fatica; se il risultato è superiore, non subisce nessuna penalità. Es. Un'unità con Valore Armatura 2 sarà spossata se ottiene 1 o 2; un'unità con Valore Armatura 1 sarà spossata solo se ottiene 1. Se l'unità ha la caratteristica *bardatura* sottraete -1 al tiro del dado. Il test si effettua una sola volta per turno a prescindere dal numero di movimenti effettuati.

❖ **Deus Vult:** l'unità è convinta di agire in nome di Cristo e pertanto si demoralizza difficilmente. Se fallisce un Test Disciplina in una *mischia* con un'unità appartenente a un Esercito della Dinastia Araba può ripetere il Test.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia d'Onore a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura	4	5	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica Furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Lancia lunga, Staffe, Veterana	132
Guardia d'Onore a Piedi: spada, scudo, armatura	4	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica Furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Veterana	117
Cavalieri Crociati a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Fanatica, Lancia lunga, Staffe	101
Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Fanatica, Lancia lunga, Staffe, Veterana	129
Cavalieri Crociati a Piedi: spada, scudo, armatura	3	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi	90
Cavalieri Crociati Veterani a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Veterana	103
Sergenti a Cavallo: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Fanatica, Staffe	82
Sergenti Veterani a Cavallo: lancia, spada, scudo, armatura	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Fanatica, Staffe, Veterana	107
Sergenti a Piedi: spada, armatura, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Serrare i ranghi	72
Sergenti Veterani a Piedi: spada, armatura, scudo	4	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Serrare i ranghi, Veterana	90
Lancieri: spada, lancia, armatura di cuoio, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Muro di Lance	77
Arcieri: spada o ascia, arco	3	3	-	4	3	2	1	NE	Cedere il passo, Deus Vult, Esperti del territorio, Fanteria media	47
Arcieri Leggeri: spada o ascia, arco	3	2	-	3	2	2	1	NE	Deus Vult, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta	41
Balestrieri: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Deus Vult, Esperti del territorio, Cedere il passo, Fanteria media, Tiro devastante corto (Balestra)	47

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Lancieri + Balestrieri in Gruppo Compatto: Lancia, arco, scudo	3	4	2	10	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Muro di Lance Gruppo compatto (2), Tiro devastante corto (Balestra)	151
Lancieri + Arcieri in Gruppo Compatto: Lancia, arco, scudo	3	4	2	10	3	2	1	NE	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Muro di Lance Gruppo compatto (2)	150
Pellegrini Schermagliatori: frambola, arma da mischia	2	1	-	2	2	1	NE	NE	Deus Vult, Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento, Tiratori scelti	27
Giavellottieri: giavellotto, arma da mischia, scudo	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Deus Vult, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	58
Esploratori: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Deus Vult, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Pellegrini in Gruppo Compatto: armi varie	2	3	-	8	ND	ND	ND	ND	Carica feroce, Deus Vult, Orda, Gruppo compatto (2)	45
Fanatici Religiosi in Gruppo Compatto armi varie	2	3	-	6	ND	ND	ND	ND	Carica feroce, Deus Vult, Fanatica, Fanteria leggera, Gruppo compatto (2)	51
Turcopoli Bizantini a Cavallo: spada, lancia, scudo piccolo	3	3	1	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria media, Carica impetuosa, Ritirata strategica, Tiro in movimento	60
Turcopoli Bizantini Leggeri a Cavallo: spada, giavellotto, scudo piccolo	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Staffe, Tiro in movimento, Tiro laterale	60
Arcieri Turcopoli Bizantini a Cavallo: arco composito, spada	3	2	-	3	3	2	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in arcione, Tiro in movimento, Tiro laterale	59
Arcieri Maroniti: arco composito, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	Alleato (Maronita), Fanteria leggera	37
Schermagliatori Maroniti: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Alleato (Maronita), Evasione, Schermagliatori	30
Cavalleria Armena (Azat): spada, giavellotto, lancia, corazza	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Armeno) Carica furiosa, Cavalleria media, Lancia lunga	69
Nobili Armeni (Naxarar): spada, giavellotto, lancia, corazza	4	3	2	4	ND	ND	ND	ND	(Alleato Armeno) Carica furiosa, Cavalleria media, Lancia lunga, Staffe	85
Lancieri Armeni: spada, lancia, armatura di cuoio, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (Armeno), Arma ad asta, Cedere il passo, Fanteria media, Muro di lance, Cuneus	65
Arcieri Armeni: spada o ascia, arco composito	3	3	-	4	2	2	1	NE	Alleato (Armeno), Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media	44
Schermagliatori Armeni: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	(Alleato Armeno), Evasione, Schermagliatori	30
Ballista: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)	55
Trabucco: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Trabucco), Tiro indiretto	85

VARIANTI :

- ⊛ Un'unità di Guardia d'Onore a Piedi o a Cavallo deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ⊛ Fino a due unità a scelta tra Cavalieri Crociati a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Sergenti Veterani a Piedi o a Cavallo, Turcopoli Bizantini a Cavallo, Turcopoli Bizantini Leggeri a Cavallo, Arcieri Turcopoli Bizantini a Cavallo, Arcieri Maroniti, Cavalleria Armena, Nobili Armeni possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile (max 2 Generali per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ⊛ Un'unità a scelta tra Guardia d'Onore (a piedi o a cavallo) o Fanatici Religiosi in Gruppo Compatto, può equipaggiarsi con la Sacra Reliquia (un frammento della Vera Croce, i resti di un santo, ecc.) al costo di +30 punti. In questo caso tutte le unità che ne sono sprovviste, acquisiscono la caratteristica *Fanatica*. Se l'unità con la Reliquia viene eliminata, tutte le unità dell'Esercito devono immediatamente effettuare un Test di Fede, penalizzato con -1, tirando 1d6: se ottengono un risultato uguale o inferiore al VT resistono stoicamente; se il risultato è superiore sono automaticamente *Disordinate*.
- ⊛ Un'unità di Cavalieri Crociati a Piedi o a Cavallo ogni tre può essere sostituita con un'unità di Cavalieri Crociati Veterani a Piedi o a Cavallo al relativo costo per base.
- ⊛ Fino a due unità coprese tra Guardia d'Onore a Cavallo, Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo, a VA3, possono aggiungere la caratteristica *Bardatura (I)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +16 punti se Guardia d'Onore a Cavallo o +14 punti per base se Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo.
- ⊛ Ogni unità di Cavalieri Crociati a Cavallo (compresi i Veterani) possono sostituire la Corazza con un Corpetto Imbottito portando il Valore Armatura a 2 e trasformandosi in Cavalleria Media al costo di -7 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Cavalieri Crociati a Piedi (compresi i Veterani) può sostituire la Corazza con un Corpetto Imbottito portando il Valore Armatura a 2 e trasformandosi in Fanteria Media al costo di -10 punti per base.
- ⊛ Una unità di Cavalieri Crociati a Cavallo (compresi i Veterani) ogni due può eliminare le caratteristiche Lancia lunga e Staffe al costo di -7 punti per base se VT3 o -10 punti per base se VT4.
- ⊛ Una unità di Cavalieri Crociati a Cavallo (compresi i Veterani) ogni tre può aggiungere una mazza acquisendo la caratteristica *Forte impatto* (mazza) al costo di +8 punti per base se VT3 o +12 punti per base se VT4. Se ha ancora la lancia Lunga deve specificare quale arma utilizzerà prima di effettuare il Tiro Mischia.
- ⊛ Ogni unità di Cavalieri Crociati a Piedi (compresi i Veterani), Sergenti a Piedi (compresi i Veterani) può aggiungere la caratteristica *Arma ad asta* e sostituire la caratteristica *Serrare i ranghi con muro di lance* al costo di +5 punti per base se VT3 o +8 punti per base se VT4.
- ⊛ Una unità di Cavalieri Crociati a Piedi (compresi i Veterani), Sergenti a Piedi (compresi i Veterani) ogni due può aggiungere un'arma a due mani, una mazza, un martello da guerra, un mazzafrusto, ecc. e guadagnare la caratteristica *Forte impatto* (arma a due mani) al costo di +8 punti per base se Cavalieri Crociati a VT3 (+11 punti per base se VT4) o +6 punti per base se Sergenti a VT3 (+8 punti per base se VT4)
- ⊛ Un'unità di Sergenti a Piedi o a Cavallo ogni tre può essere sostituita con un'unità di Sergenti Veterani a Piedi o a Cavallo al relativo costo per base.
- ⊛ Ogni unità di Lancieri può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ⊛ Una unità di Lancieri ogni due può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +4 punti per base.
- ⊛ Un'unità di Balestrieri ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +x per base.
- ⊛ Ogni unità di Arcieri può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ⊛ In alternativa a una unità di Lancieri e una di Arcieri è possibile acquistare un'unità di Lancieri + Arcieri in *Gruppo Compatto* al relativo costo; in questo caso non è possibile acquistare per l'unità altre varianti.
- ⊛ In alternativa a una unità di Lancieri e una di Balestrieri è possibile acquistare un'unità di Lancieri + Balestrieri in *Gruppo Compatto* al relativo costo; in questo caso non è possibile acquistare per l'unità altre varianti.
- ⊛ Ogni unità di Arcieri o Arcieri Leggeri, Arcieri Maroniti, Schermagliatori Maroniti, Arcieri Armeni, Schermagliatori Armeni può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ⊛ Fino a due unità di Arcieri Maroniti, o Schermagliatori Maroniti possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Pellegrini in Gruppo compatto può equipaggiarsi con la fionda (C: 2, M: 1, L: NE, E: NE) e acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +8 punti per unità.
- ⊛ Fino a due unità di Turcopoli Bizantini Leggeri a Cavallo o Turcopoli Bizantini a Cavallo: possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Una unità di Turcopoli Bizantini a Cavallo può aggiungere una mazza acquisendo la caratteristica *Forte impatto* (mazza) al costo di +6 punti per base. Nel corpo a corpo deve specificare quale arma utilizzerà prima di effettuare il Tiro Mischia.
- ⊛ Una unità di Cavalleria Armena ogni due può essere sostituita con una di Nobili Armeni al relativo costo.
- ⊛ Un'unità di Nobili Armeni può incrementare il Valore Armatura a 3 al costo di +12 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Guardia d'Onore a Piedi o a Cavallo, Cavalieri Crociati a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Sergenti Veterani a Piedi o a Cavallo, Turcopoli Bizantini a Cavallo (Leggeri inclusi), Nobili Armeni possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ⊛ Ogni unità di Turcopoli Bizantini a Cavallo (Leggeri inclusi) Nobili Armeni possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ⊛ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti

TARDO CROCIATI - 1100 - 1291 D.C.

Composto da:

0-1 Guardia d'Onore a Piedi o a Cavallo, 1-4 Cavalieri Crociati a Piedi e/o a Cavallo, 1-3 Ordini Militari a Piedi o a Cavallo (Ospitalieri a partire dal 1113, Templari a partire dal 1133, ecc.), 0-4 Sergenti a Piedi e/o a Cavallo (compresi quelli degli Ordini Militari), 0-8 Lancieri, 0-4 Arcieri, 0-4 Balestrieri e/o Balestrieri Ordini Militari, 0-2 Pellegrini Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri o Arcieri Esploratori, 1-2 Pellegrini in Gruppo compatto, 1-3 Fanatici Religiosi, 0-3 Turcopoli a Cavallo o Turcopoli Leggeri a Cavallo, 0-2 Arcieri Maroniti, 0-2 Schermagliatori Maroniti, 0-2 Cavalleria Armena, 0-2 Arcieri Armeni, 0-2 Schermagliatori Armeni, 0-2 Ballista e/o Trabucco.

Caratteristiche Esercito:

☛ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 40% dei punti resistenza totali.

☛ Se l'Esercito opponente è una Dinastia Araba tirate 1d6: 1-4 la battaglia si svolge in Terra Santa e si devono applicare le regole relative; 5-6 la battaglia non è in Terra Santa e non si applicano le regole specifiche.

☛ **Terra Santa:** Dopo aver effettuato un movimento (di qualsiasi tipo), ogni unità con un Valore Armatura superiore a 0 deve tirare 1d6 e confrontarlo con la sua armatura: se ottiene un risultato uguale o inferiore è spossata dal calore e riceve un segnalino Fatica; se il risultato è superiore, non subisce nessuna penalità. Es. Un'unità con Valore Armatura 2 sarà spossata se ottiene 1 o 2; un'unità con Valore Armatura 1 sarà spossata solo se ottiene 1. Se l'unità ha la caratteristica *bardatura* sottraete -1 al tiro del dado. Il test si effettua una sola volta per turno a prescindere dal numero di movimenti effettuati.

☛ **Deus Vult:** l'unità è convinta di agire in nome di Cristo e pertanto si demoralizza difficilmente. Se fallisce un Test Disciplina in una *mischia* con un'unità appartenente a un Esercito della Dinastia Araba può ripetere il Test.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia d'Onore a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura	4	5	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Combattenti temprati, Deus Vult, Lancia lunga, Staffe, Veterana	146
Guardia d'Onore a Piedi: spada, scudo, armatura	4	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica furiosa, Cedere il passo, Combattenti temprati, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Veterana	131
Cavalieri Crociati a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Lancia lunga, Staffe	90
Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Lancia lunga, Staffe, Veterana	115
Cavalieri Crociati a Piedi: spada, scudo, armatura	3	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi	90
Cavalieri Crociati Veterani a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica Furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Veterana	112
Ordini Militari a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Combattenti temprati, Deus Vult, Determinata, Fanatica, Lancia lunga, Staffe	141
Ordini Militari a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Combattenti temprati, Determinata, Deus Vult, Fanteria pesante, Fanatica, Serrare i ranghi	138
Sergenti a Cavallo: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Staffe	71
Sergenti a Piedi: spada, armatura, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Serrare i ranghi	76
Sergenti dell'Ordine a Cavallo: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Determinati, Fanatici, Staffe	89

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Sergenti dell'Ordine a Piedi: spada, armatura, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Determinata, Fanteria media, Fanatica, Serrare i ranghi	94
Lancieri: spada, lancia, armatura di cuoio, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Muro di Lance	77
Arcieri: spada o ascia, arco	3	3	-	4	3	2	1	NE	Cedere il passo, Deus Vult, Esperti del territorio, Fanteria media	47
Balestrieri: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Deus Vult, Esperti del territorio, Cedere il passo, Fanteria media, Tiro devastante corto (Balestra)	47
Lancieri + Arcieri in Gruppo Compatto: Lancia, arco, scudo	3	4	2	10	3	2	1	NE	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Muro di lance Gruppo compatto (2)	150
Lancieri + Balestrieri in Gruppo Compatto: Lancia, arco, scudo	3	4	2	10	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria media, Muro di lance Gruppo compatto (2), Tiro devastante corto (Balestra)	151
Balestrieri Ordini Militari: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Esperti del territorio, Cedere il passo, Determinata, Fanteria media, Tiro devastante corto (Balestra)	50
Pellegrini Schermagliatori: frombola, arma da mischia	2	1	-	2	2	1	NE	NE	Deus Vult, Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento, Tiratori scelti	27
Giavellottieri: giavellotto, arma da mischia, scudo	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Deus Vult, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	58
Arcieri Esploratori: arco, spada, scudo	3	2	1	3	2	2	1	NE	Deus Vult, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	49
Pellegrini in Gruppo compatto: armi varie, fionda	2	3	-	8	2	2	1	ND	Carica feroce, Deus Vult, Orda, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento	53
Fanatici Religiosi: armi varie	2	3	-	6	ND	ND	ND	ND	Carica feroce, Deus Vult, Fanatica, Fanteria leggera, Gruppo compatto (2)	51
Turcopoli a Cavallo: spada, lancia, scudo piccolo, arco composito	3	3	1	4	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cavalleria media, Carica impetuosa, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Staffe	65
Turcopoli Leggeri a Cavallo: spada, giavellotto, scudo piccolo, arco composito	3	2	-	3	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	55
Arcieri Maroniti: arco composito, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	Alleato (Maronita), Fanteria leggera	37
Schermagliatori Maroniti: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Alleato (Maronita), Evasione, Schermagliatori	30
Cavalleria Armena (Azat): spada, giavellotto, lancia, corazza	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Armeno) Carica furiosa, Cavalleria media, Lancia lunga	69
Nobili Armeni (Naxarar): spada, giavellotto, lancia, corazza	4	3	2	4	ND	ND	ND	ND	(Alleato Armeno) Carica furiosa, Cavalleria media, Lancia lunga, Staffe	85
Arcieri Armeni: spada o ascia, arco composito	3	3	-	4	2	2	1	NE	Alleato (Armeno), Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media	44
Schermagliatori Armeni: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	(Alleato Armeno), Evasione, Schermagliatori	30
Ballista: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)	55
Trabucco: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Trabucco), Tiro indiretto	85

VARIANTI :

- ✪ Un'unità di Guardia d'Onore a Piedi o a Cavallo o un'unità dell'Ordine Militare a Cavallo deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Cavalieri Crociati a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Ordini Militari a Piedi o a Cavallo, Turcopoli a Cavallo, Turcopoli Leggeri a Cavallo, Cavalleria Armena, Nobili Armeni possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto (max 2 Generali per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Un'unità a scelta tra Guardia d'Onore (a piedi o a cavallo), Ordini Militari (a piedi o a cavallo) o Fanatici Religiosi può equipaggiarsi con la Sacra Reliquia (un frammento della Vera Croce, i resti di un santo, ecc.). In questo caso tutte le unità che ne sono sprovviste, acquisiscono la caratteristica *Fanatica* al costo di +30 punti. Se l'unità con la Reliquia viene eliminata, tutte le unità dell'Esercito devono immediatamente effettuare un Test di Fede, penalizzato con -1, tirando 1d6: se ottengono un risultato uguale o inferiore al VT resistono stoicamente; se il risultato è superiore sono automaticamente *Disordinate*.
- ✪ Un'unità di Cavalieri Crociati a Piedi o a Cavallo ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalieri Crociati Veterani a Piedi o a Cavallo al relativo costo per base.
- ✪ Fino a due unità coprese tra Guardia d'Onore a Cavallo, Ordini Militari a Cavallo, Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo, a VA3, possono aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +16 punti se Guardia d'Onore a Cavallo o +14 punti per base se Ordini Militari a Cavallo o Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo.
- ✪ Ogni unità di Cavalieri Crociati a Cavallo (compresi i Veterani) possono sostituire la Corazza con un Corpetto Imbottito portando il Valore Armatura a 2 e trasformandosi in Cavalleria Media al costo di -7 punti per base.
- ✪ Una unità di Cavalieri Crociati a Cavallo (compresi i Veterani) ogni tre può aggiungere una mazza acquisendo la caratteristica *Forte impatto* (mazza) al costo di +8 punti per base se VT3 o +12 punti per base se VT4. Se ha ancora la lancia Lunga deve specificare quale arma utilizzerà prima di effettuare il Tiro Mischia.
- ✪ Una unità di Cavalieri Crociati a Cavallo (compresi i Veterani) ogni due può eliminare le caratteristiche Lancia lunga e Staffe al costo di -7 punti per base se VT3 o -10 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Cavalieri Crociati a Piedi (compresi i Veterani), Ordini Militari a Piedi, Sergenti a Piedi (compresi quelli degli Ordini Militari) può aggiungere la caratteristica Arma ad asta e sostituire la caratteristica *Serrare i ranghi* con *Muro di lance* al costo di +5 punti per base se VT3 o +8 punti per base se VT4.
- ✪ Una unità di Cavalieri Crociati a Piedi (compresi i Veterani), Ordine Militare a Piedi, Sergenti a Piedi (compresi quelli degli Ordini Militari) ogni due può aggiungere un'arma a due mani, una mazza, un martello da guerra, un mazzafrusto e guadagnare la caratteristica Forte impatto al costo +8 punti per base se Cavalieri Crociati a VT3 (+11 punti per base se VT4) o +7 punti per base se Sergenti (+8 punti se appartenenti agli Ordini Militari).
- ✪ Ogni unità di Lancieri può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ✪ Una unità di Lancieri ogni due può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Un'unità di Balestrieri (compresi quelli degli Ordini Militari) ogni due può aggiungere la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✪ In alternativa a una unità di Lancieri e una di Arcieri è possibile acquistare un'unità di Lancieri + Arcieri in *Gruppo Compatto* al relativo costo; in questo caso non è possibile acquistare per l'unità altre varianti.
- ✪ In alternativa a una unità di Lancieri e una di Balestrieri è possibile acquistare un'unità di Lancieri + Balestrieri in *Gruppo Compatto* al relativo costo; in questo caso non è possibile acquistare per l'unità altre varianti.
- ✪ Ogni unità di Arcieri, Arcieri Maroniti, Schermagliatori Maroniti, può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Pellegrini in Gruppo compatto può equipaggiarsi con sassi e acquisire la caratteristica Tiro ravvicinato (2) al costo di +4 punti per base.
- ✪ Fino a tre unità di Turcopoli a Cavallo o Turcopoli Leggeri a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Turcopoli a Cavallo (compresi i Leggeri) e Cavalleria Armena (Nobili compresi) può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Una unità di Cavalleria Armena ogni due può essere sostituita con una di Nobili Armeni al relativo costo.
- ✪ Ogni unità di Guardia d'Onore a Piedi o a Cavallo, Cavalieri Crociati a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Sergenti a Piedi o a Cavallo, Turcopoli a Cavallo, Turcopoli Leggeri a Cavallo, possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Turcopoli a Cavallo, Turcopoli Leggeri a Cavallo, Sergenti a Piedi o a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✪ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

FATIMIDI 1078 - 1171 D.C. (DINASTIE ARABE)

Composto da:

0-1 Guardia Mamelucca a Cavallo, 2-4 Mamelucchi a Cavallo e/o a piedi, 0-3 Ascari a Cavallo, 0-3 Cavalleria Turcomanna, 0-4 Cavalleria Beduina o Berbera, 0-2 Cammellieri, 0-1 Guardia Abid al-Shira, 1-4 Lancieri + Arcieri o Giavellottieri Abid al-Shira, 1-4 Lancieri Berberi, 1-4 Arcieri Berberi, 0-2 Daylami Leggeri, 0-4 Arcieri Schermagliatori e/o Frombolieri, 0-2 Balestrieri Schermagliatori, 0-2 Schermagliatori Naffatun, 0-4 Arcieri Mercenari Armeni, 0-2 Fanatici Religiosi, 0-2 Onagro e/o Trabucco

Caratteristiche Esercito:

☛ Il numero di unità a Cavallo non deve mai essere inferiore a quelle a piedi e la percentuale di truppe a piedi non deve superare il 50% dei punti resistenza totali.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia Mamelucca a Cavallo: armatura, lancia, arco composito	4	4	2	4	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Combattenti temprati, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Staffe, Tiro in Movimento, Veterana	138
Mamelucchi a Cavallo: armatura, lancia, arco composito	3	4	2	4	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Staffe, Tiro in Movimento, Tiratori scelti	99
Mamelucchi Veterani a Cavallo: armatura, lancia, arco composito	4	4	2	4	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Staffe, Tiro in Movimento, Veterana	124
Mamelucchi a Piedi: armatura, lancia, arco composito	3	4	2	5	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiratori scelti, Tiro in Movimento	98
Mamelucchi Veterani a Piedi: armatura, lancia, arco composito	4	4	2	5	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro in Movimento, Veterana	122
Ascari a Cavallo: armatura, lancia, arco composito	3	4	2	4	2	2	1	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in Movimento, Staffe, Ritirata strategica,	86
Cavalleria Turcomanna: spada, lancia, cotta di maglia, arco composito	3	2	1	3	2	2	1	NE	Alleato (Turco) Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	65
Cavalleria Turcomanna Veterana: spada, lancia, cotta di maglia, arco composito	4	2	1	3	2	2	1	NE	(Alleato Turco) Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana	84
Cavalleria Beduina o Berbera: spada, lancia, scudo piccolo, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale	50
Cammellieri: arco, arma da mischia	3	3	-	3	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cammelli, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	63
Guardia Abid al-Shira: lancia, arco, scudo, cotta di maglia	4	4	2	10	2	2	1	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Tiro in Movimento	160

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Lancieri Berberi lancia, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria media	56
Arcieri Berberi: spada o ascia, arco	3	3	-	4	3	2	1	NE	Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento	49
Lancieri + Arcieri Abid al-Shira in Gruppo Compatto: Lancia, arco, scudo	3	4	1	10	2	2	1	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento	103
Lancieri + Giavellottieri Abid al-Shira in Gruppo Compatto: lancia, giavellotto, scudo	3	4	1	10	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento	101
Daylami Leggeri: cotta di maglia, giavellotto, lancia, scudo, spada	3	4	1	4	3	NE	NE	NE	Alleato (Daylami), Arma ad asta, Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro in movimento	63
Arcieri Schermagliatori arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	32
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Balestrieri Schermagliatori balestra, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (Balestra)	34
Schermagliatori Naffatun arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (naphta), Tiro ravvicinato (2) (naphta), Tiro in movimento	40
Arcieri Mercenari Armeni: spada o ascia, arco	3	2	-	3	2	2	1	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta	41
Fanatici Religiosi: armi varie, pietre	2	4	-	10	ND	ND	ND	ND	Carica feroce, Fanatica, Fanteria media, Gruppo Compatto (2), Tiro ravvicinato (2)	63
Onagro: arma da mischia	3	1	1	3	ND	ND	3	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Onagro), Tiro indiretto	73
Trabucco: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Trabucco), Tiro indiretto	85

VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Guardia Mamelucca a Cavallo deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Mamelucchi a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Ascari a Cavallo, Cavalleria Turcomanna (compresi i Veterani), Cavalleria Beduina o Berbera, Daylami Leggeri, Guardia Abid al-Shira, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile (max 2 Generali per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Un'unità di Mamelucchi a Piedi o a Cavallo ogni due può essere sostituita con un'unità di Mamelucchi Veterani a Piedi o a Cavallo al relativo costo per base.
- ✳ Fino a due unità comprese tra Guardia Mamelucca a Cavallo, Mamelucchi a Cavallo compresi i Veterani, possono aggiungere la corazza e passare a VA3 sostituendo la caratteristica *Cavalleria Media* con *Cavalleria Pesante* e perdendo la caratteristica Tiro in movimento al costo di +4 punti per base.
- ✳ Fino a due unità coprese tra Guardia Mamelucca a Cavallo, Mamelucchi a Cavallo compresi i Veterani, a VA3, possono aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +10 punti se VT3 o +14 punti se VT4.
- ✳ Fino a un massimo di quattro unità comprese tra Guardia Mamelucca a Cavallo, Mamelucchi a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Cavalleria Turcomanna (compresi i Veterani) Ascari a Cavallo, può aggiungere una mazza acquisendo la caratteristica *Forte impatto* (mazza) al costo di +7 punti se VT3 (+5 punti se Cavalleria Turcomanna VT3) o + 10 punti se VT4 (+8 punti se Cavalleria Turcomanna Veterana). Nel corpo a corpo deve specificare quale arma utilizzerà prima di effettuare il Tiro Mischia.
- ✳ Un'unità di Cavalleria Turcomanna ogni tre può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Turcomanna Veterana al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Lancieri Berberi può abbassare il Valore Tattico a 2 al costo di -15 punti per base.
- ✳ Una unità di Lancieri + Arcieri Abid al-Shira in Gruppo Compatto ogni due può aggiungere la caratteristica Forte impatto (Lutat) alla caratteristica *Arma ad asta* al costo di +8 punti per base.
- ✳ Una unità di Lancieri Abid al-Shira ogni due può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base (Sariraya).
- ✳ Un'unità di Arcieri Mercenari Armeni ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +2 punti per base, +3 punti per base se ha anche la caratteristica Tiro in movimento.
- ✳ Ogni unità di Balestrieri Schermagliatori può acquisire la caratteristica tiro in Movimento al costo di +2 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri Mercenari Armeni o Berberi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti se Berberi o +6 punti se Armeni.
- ✳ Fino a quattro unità di Cavalleria Beduina o Berbera, e/o Cavalleria Turcomanna (compresi i Veterani) possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Daylami Leggeri può aggiungere le Bombe al Naphtha e acquisire le caratteristiche Tiro ravvicinato devastante (2) (Naphtha) e Tiro devastante corto (Naphtha) al costo di +12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Lancieri Berberi può aggiungere le Bombe al Naphtha (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e le caratteristiche Tiro in movimenti, Tiro ravvicinato devastante (2) (Naphtha), Tiro devastante corto (Naphtha) al costo di +21 punti per base se VT3 o +14 punti per base se VT2.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria può acquisire la caratteristica Assuefatta al costo di +1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Turcomanna (compresi i Veterani) può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✳ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

TURCHI SELGIUCHIDI - 1037 - 1194 D.C. (DINASTIE ARABE)

Composto da:

1 Nobili Selgiuchidi, 1-3 Gulami Turchi, 0-3 Cavalleria Mercenaria Khurasaniana, 1-4 Cavalleria Pesante Araba e/o Cavalleria Araba, 0-2 Cavalleria Leggera Araba, 0-2 Turcomanni, 0-3 Cavalleria Siriana e/o Curda, 0-3 Cavalleria Leggera Curda, 0-2 Lancieri Curdi, 0-5 Fanteria Ahdath, 0-4 Arcieri Ahdath, 0-2 Milizie Popolane, 0-2 Muttawi'ai, 0-2 Gaziz a Piedi o a Cavallo, 0-2 Cavalleria Beduina, 0-2 Fanteria Beduina, 0-2 Mercenari Daylami, 0-3 Arcieri Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 0-2 Frombolieri Beduini, 0-1 Schermagliatori Naffatun, 0-1 Elefante, 0-2 Onagro e/o Trabucco

Caratteristiche Esercito:

☛ Se viene selezionato l'Elefante si presuppone che l'esercito sia riferito al Sultanato di Merv pertanto non potranno essere selezionate unità denominate Beduine e Cavallerie Curde e Siriane (compresa ciascuna delle loro varianti).

☛ Il numero di unità a Cavallo non deve mai essere inferiore a quelle a piedi e la percentuale di truppe a piedi non deve superare il 50% dei punti resistenza totali.

☛ **Assassino:** al costo di +25 punti, un Esercito di Turchi Selgiuchidi può assoldare un assassino. Dopo la fase Iniziativa di qualsiasi turno un assassino può provare ad eliminare il Comandante avversario. Tirate 1d6: 1 il Comandante è morto e la sua unità è automaticamente Disordinata. Un subalterno prende il comando ma il grado scende definitivamente di un livello (Es. Un Comandante Esperto diventa Affidabile); 2-3 L'assassino viene intercettato e ucciso ma l'unità del Comandante è Disordinata; 4-6 L'assassino viene intercettato e ucciso prima che crei qualsiasi danno. Dopo aver tirato il dado, a prescindere dal risultato, la caratteristica Assassino è persa.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Nobili Selgiuchidi: cotta di maglia, lancia, arco composito	4	4	2	4	3	2	1	ND	Arma ad asta, Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Combattenti temprati, Determinata, Ritirata strategica, Staffe, Tiro in movimento Veterana	138
Gulami Turchi: cotta di maglia, lancia, arco composito	4	4	2	4	3	2	1	ND	Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Ritirata strategica, Staffe, Tiro in movimento, Tiratori in arcione	115
Nobili Mercenari Khurasaniani: cotta di maglia, lancia, arco composito	4	4	2	4	2	2	1	ND	Alleato (Khurasaniani), Arma ad asta, Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Combattenti temprati, Staffe, Tiro in movimento, Veterana	129
Cavalleria Mercenaria Khurasaniana: giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Alleato (Khurasaniani), Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro in arcione, Staffe	54
Cavalleria Pesante Araba: mazza, lancia, cotta di maglia	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cavalleria media, Carica furiosa, Fanatica, Forte impatto (mazza), Ritirata strategica	81
Cavalleria Araba: giavellotto, scudo, mazza	3	3	1	4	2	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cavalleria media, Carica Furiosa, Fanatica, Forte impatto (mazza), Ritirata strategica, Tiro in movimento, Staffe	83
Cavalleria Leggera Araba: lancia, giavellotto, mazza	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica Furiosa, Evasione, Fanatica, Formazione aperta, Forte impatto (mazza), Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	76
Turcomanni: lancia, arco composito	3	2	-	3	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	59
Cavalleria Curda o Siriana: lancia, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Curdo o Siriano), Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Staffe	70

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Cavalleria Leggera Curda: lancia, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Alleato (Curdo), Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica furiosa, Determinata, Evasione, Fanatica, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale	72
Lancieri Curdi lancia, scudo, giavellotto	3	4	1	5	2	NE	NE	NE	Alleato (Curdo), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro in movimento	66
Fanteria Ahdath: Lancia, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cedere il passo, Fanteria media, Serrare i ranghi	59
Arcieri Ahdath: spada o ascia, arco	3	3	-	4	2	2	1	NE	Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento	46
Milizia popolare armi varie, sassi	2	3	-	8	ND	ND	ND	ND	Fanteria media, Gruppo compatto (2), Tiro ravvicinato (2)	40
Muttawi'ai: armi varie, pietre	2	4	-	10	ND	ND	ND	ND	Carica feroce, Fanatica, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Tiro ravvicinato (2)	63
Gaziz a Piedi: giavellotto, spada, scudo	3	4	1	6	2	NE	NE	NE	Carica feroce, Determinata, Fanatica, Orda, Tiro in movimento	88
Gaziz a Cavallo: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica feroce, Determinata, Fanatica, Cavalleria leggera, Tiro in movimento, Tiro Laterale, Staffe	69
Cavalleria Beduina: spada, lancia, scudo piccolo, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria leggera, Evasione, Fanatica, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	69
Fanteria Beduina: giavellotto, spada, scudo	3	3	1	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica furiosa, Fanteria leggera, Fanatica, Tiro in movimento, Tiro ravvicinato (2)	75
Mercenari Daylami: cotta di maglia, giavellotto, lancia, scudo, spada	3	4	1	4	2	NE	NE	NE	Alleato (Daylami), Arma ad asta, Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro in movimento	60
Arcieri Schermagliatori arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	32
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Frombolieri Beduini: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Schermagliatori Naffatun arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (naphta), Tiro ravvicinato (2) (naphta), Tiro in movimento	40
Elefanti: Arco, lancia, spada, portantina	3	6	3	4	2	2	1	NE	Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)	122
Onagro: arma da mischia	3	1	1	3	ND	ND	3	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Onagro), Tiro indiretto	73
Trabucco: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Trabucco), Tiro indiretto	85

VARIANTI :

- ✪ Un'unità di Nobili Selgiuchidi deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Gulami Turchi, Cavalleria Pesante Araba, Cavalleria Araba, Cavalleria Leggera Araba, Turcomanni, Cavalleria Curda o Siriana, Cavalleria Leggera Curda, Cavalleria Beduina, Mercenari Daylami, Nobili Mercenari Khurasaniani, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile (max 2 Generali per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ L'unità di Nobili Selgiuchidi può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Un'unità di Gulami Turchi ogni tre può aggiungere la corazza e passare a VA3 sostituendo la caratteristica *Cavalleria Media* con *Cavalleria Pesante* e perdere la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +4 punti per base.
- ✪ L'unità di Gulami Turchi a VA3 può aggiungere la caratteristica *Bardatura (l)* e sostituire la caratteristica *Carica Furiosa* con *Carica Travolgente* al costo di +14 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Gulami Turchi può aggiungere una Mazza acquisendo la caratteristica *Forte impatto* (mazza) al costo di +11 punti per base. Nel corpo a corpo deve specificare quale arma utilizzerà prima di effettuare il Tiro Mischia.
- ✪ Un'unità di Cavalleria Mercenaria Khurasaniana ogni tre può essere sostituita con un'unità di Nobili Khurasaniani, al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Ahdath può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -10 punti per base.
- ✪ Una unità di Fanteria Ahdath ogni due può aggiungere la caratteristica *Forte impatto* (mazza) alla caratteristica *Arma ad asta* al costo di +6 punti se VT3 o +4 punti se VT2 per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Ahdath può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Ahdath può abbassare il Valore Tattico a 2 e perdere la caratteristica *Serrare i ranghi* al costo di -20 punti per base.
- ✪ Un'unità di Arcieri Ahdath ogni tre può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +8 per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Ahdath può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✪ Fino a tre unità di Cavalleria Leggera Araba e/o Cavalleria Beduina e/o Turcomanni possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Fino a due unità di Mercenari Daylami può aggiungere le Bombe al Naphtha e acquisire le caratteristiche *Tiro ravvicinato devastante (2)* (Naphtha) e *Tiro devastante corto* (Naphtha) al costo di +12 punti per base.
- ✪ Un'unità di Fanteria Ahdath può aggiungere le Bombe al Naphtha (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) acquisire le caratteristiche *Tiro in movimento*, *Tiro ravvicinato devastante (2)* (Naphtha) e *Tiro devastante corto* (Naphtha) al costo di +21 punti per base se VT3 o +14 punti per base se VT2.
- ✪ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Araba (compresa Pesante e Leggera), Gulami Turchi, Cavalleria Beduina, Elefanti o Turcomanni può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✪ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

AYYUBIDI 1171 - 1250 D.C. (DINASTIE ARABE).

Composto da:

0-2 Tawashi, 1-6 Mamelucchi a Piedi e/o a Cavallo, 1-6 Cavalleria Berbera e/o Cavalleria Curda o Siriana, 1- 6 Cavalleria Turcomanna, 1-5 Cavalleria Beduina o Berbera, 0-3 Milizia Cittadina, 0-5 Fantera Ahdath (Araba, Curda), 0-4 Arcieri Ahdath o Al-Ashir (Arabi, Curdi), 0-2 Gaziz, 0-2 Fanteria Leggera Curda, 0-3 Arcieri Sudanesi, 0-2 Muttawi'ai, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 0-2 Schermagliatori Sudanesi, 0-1 Schermagliatori Naffatun, 0-2 Cammellieri, 0-2 Onagro e/o Trabucco

Caratteristiche Esercito:

❖ Il numero di unità a Cavallo non deve mai essere inferiore a quelle a piedi e la percentuale di truppe a piedi non deve superare il 50% dei punti resistenza totali.

❖ **Assassino:** al costo di +25 punti, un Esercito di Ayyubidi può assoldare un assassino. Dopo la fase Iniziativa di qualsiasi turno un assassino può provare ad eliminare il Comandante avversario. Tirate 1d6: 1 il Comandante è morto e la sua unità è automaticamente Disordinata. Un subalterno prende il comando ma il grado scende definitivamente di un livello (Es. Un Comandante Esperto diventa Affidabile); 2-3 L'assassino viene intercettato e ucciso ma l'unità del Comandante è Disordinata; 4-6 L'assassino viene intercettato e ucciso prima che crei qualsiasi danno. Dopo aver tirato il dado, a prescindere dal risultato, la caratteristica Assassino è persa.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Tawashi: armatura, lancia, arco composito	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Combattenti temprati, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Staffe, Veterana	129
Mamelucchi a Cavallo: armatura, lancia, arco composito	3	4	2	4	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Tiratori scelti, Tiro in movimento, Staffe	99
Mamelucchi Veterani a Cavallo: armatura, lancia, arco composito	4	4	2	4	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Staffe Veterana	124
Mamelucchi a Piedi: armatura, lancia, arco composito	3	4	2	5	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiratori scelti, Tiro in Movimento	98
Mamelucchi Veterani a Piedi: armatura, lancia, arco composito	4	4	2	5	3	2	1	NE	Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro in Movimento, Veterana	122
Cavalleria Berbera: spada, lancia, scudo piccolo, giavellotto	3	3	2	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria media, Carica impetuosa, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	72
Cavalleria Curda o Siriana: lancia, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Curdo o Siriano), Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Staffe	70
Cavalleria Turcomanna: lancia, arco composito, mazza	3	2	-	3	2	2	1	NE	Alleato (Turco), Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Evasione, Formazione aperta, Forte impatto (mazza), Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	64
Cavalleria Turcomanna Veterana: spada, lancia, cotta di maglia, arco composito, mazza	4	2	1	3	2	2	1	NE	Alleato (Turco), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Forte impatto (mazza), Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe, Veterana	92
Cavalleria Beduina o Berbera: spada, lancia, scudo piccolo, giavellotto	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Staffe	56
Milizia Cittadina armi varie	2	3	1	8	2	NE	NE	NE	Carica furiosa, Cedere il passo, Fanteria media, Gruppo compatto (2)	62

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Fanteria Ahdath: lancia, scudo	2	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cedere il passo, Fanteria media	39
Arcieri Al-Ashir: spada o ascia, arco	3	3	-	4	3	2	1	NE	Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento	49
Arcieri Ahdath: spada o ascia, arco	2	2	-	4	2	2	1	NE	Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento	34
Gaziz: giavelotto, spada, scudo	3	4	1	6	2	NE	NE	NE	Carica feroce, Determinata, Fanatica, Orda, Tiro in movimento	88
Fanteria Leggera Curda: scudo, giavelotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Arcieri Sudanesi: spada o ascia, arco	3	2	-	3	2	2	1	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta	41
Muttawi'ai: armi varie, pietre	2	4	-	10	ND	ND	ND	ND	Carica feroce, Fanatica, Fanteria media, Gruppo Compatto (2), Tiro ravvicinato (2)	63
Giavelottieri Schermagliatori: giavelotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Schermagliatori Sudanesi arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	32
Schermagliatori Naffatun arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (naphtha), Tiro in movimento, Tiro ravvicinato (2) (naphtha)	40
Cammellieri: arco, arma da mischia	3	3	-	3	2	2	1	NE	Arma ad asta, Cammelli, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in Movimento, Tiro Laterale,	63
Onagro: arma da mischia	3	1	1	3	ND	ND	3	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Onagro), Tiro indiretto	73
Trabucco: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Trabucco), Tiro indiretto	85

VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Tawashi o Mamelucchi Veterani a Cavallo deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 se Esperto. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Tawashi, Mamelucchi a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Cavalleria Berbera, Cavalleria Curda o Siriana, Cavallera Turcomanna (compresa Veterana), Cavalleria Beduina o Berbera, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 se Esperto (max 2 Generali per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Un'unità di Mamelucchi a Piedi o a Cavallo ogni due può essere sostituita con un'unità di Mamelucchi Veterani a Piedi o a Cavallo al relativo costo per base.
- ✳ Fino a due unità di Mamelucchi a Cavallo compresi i Veterani a Cavallo, possono aggiungere la corazza e passare a VA3 sostituendo la caratteristica *Cavalleria Media* con *Cavalleria Pesante* e perdere la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +4 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Mamelucchi a Cavallo compresi i Veterani a Cavallo, a VA3, possono aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +10 punti se VT3 o +14 punti se VT4 per base.
- ✳ Fino a un massimo di due unità comprese tra Mamelucchi a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani) può aggiungere una Mazza acquisendo la caratteristica *Forte impatto* (mazza) al costo di +7 punti se a VT 3 o +10 punti se VT4. Nel corpo a corpo deve specificare quale arma utilizzerà prima di effettuare il Tiro Mischia.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Turcomanna può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Un'unità di Cavalleria Turcomanna ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Turcomanna Veterana al relativo costo per base
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Curda Siriana può aumentare il Valore Armatura a 3 sostituendo la caratteristica *Cavalleria Media* con *Cavalleria Pesante* al costo di +7 punti per base.
- ✳ Una unità di Fanteria Ahdath ogni due può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Fanteria Ahdath può incrementare il Valore Tattico a 3 e acquisire la caratteristica *Serrare i ranghi* al costo di +20 punti per base.
- ✳ Fino a quattro unità di Cavalleria Beduina e/o Berbera, e/o Cavalleria Turcomanna possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Fino a due unità di Fanteria Ahdath possono aggiungere le Bombe al Naphtha (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e acquisire le caratteristiche *Tiro in movimento*, *Tiro ravvicinato devastante (2)* (Naphtha) e *Tiro devastante corto* (Naphtha) al costo di +21 punti se VT3 o +14 punti se VT2.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Turcomanna (compresa Veterana) può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✳ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.