

# ▪ CENTURIA II ▪

## ▪ ESERCITI ▪

di  
**Massimo Torriani**

Con la collaborazione di Stefano Bellissimo, Valentino del Castello

Copyright 2018 - Agosto

Versione 1.6

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](http://www.torrianimassimo.it)



# SPARTANI 700 A.C. - 280 A.C.

## Composto da:

1 Guardia Reale (Singola o in Gruppo Compatto), 1-6 Opliti Spartiati in Falange, 1-3 Opliti Periokoi/Neodamodeis in Falange, **0-2 Opliti Mercenari o Alleati in Falange**, 2-4 Peltasti Mercenari o Alleati, 0-4 Ekdromoi Hoplitai, 0-1 Skiritai, 1-4 Frombolieri Iloti, 0-3 Arcieri Mercenari, 0-3 Psiloi Mercenari e/o Iloti, 0-1 Cavalleria Leggera Spartana (dopo il 424 A.C.), 0-2 Cavallerie Leggere Mercenarie o Alleate, 0-2 Hippeis Mercenari o Alleati

## Caratteristiche Esercito:

- ❖ Ogni due Opliti Spartiati in Falange deve essere acquistata un'unità di Opliti Periokoi/Neodamodeis in Falange.
- ❖ Un'unità di Ekdromoi adiacente al retro di una falange vede attraverso e può caricare misurando la distanza dal fronte dell'unità di Opliti in Falange (Mercenari o Alleati inclusi) o di Guardia Reale in *Gruppo Compatto* (si considera siano filtrati all'interno). Gli Ekdromoi non possono attraversare la falange se sono in formazione.
- ❖ Agli Opliti in Falange (Spartiati, Periokoi/Neodamodeis, Mercenari o Alleati compresi), Guardia Reale in *Gruppo Compatto* non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.
- ❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali (arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27)).

| Unità                                                                     | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                             | Costo |
|---------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                           |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                             |       |
| Guardia Reale:<br>lancia, scudo, spada, armatura                          | 4  | 6  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Combattenti temprati, Determinata, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                      | 125   |
| Guardia Reale in Gruppo Compatto:<br>lancia, scudo, spada, armatura       | 4  | 6  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Combattenti temprati, Determinata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana | 174   |
| Opliti Spartiati in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura            | 4  | 6  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Determinata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                       | 160   |
| Opliti Periokoi/Neodamodeis in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                          | 109   |
| Opliti Mercenari o Alleati in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura  | 3  | 5  | 1  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                          | 99    |
| Peltasti Mercenari:<br>pelta, giavellotto                                 | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                            | 47    |
| Ekdromoi Hoplitai:<br>lancia, scudo, spada                                | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Muro di lance                                                                     | 63    |
| Skiritai:<br>giavellotto, lancia, scudo o armatura                        | 4  | 4  | 1  | 4  | 2    | ND | ND | ND | Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                                      | 80    |
| Frombolieri Iloti:<br>fionda, spada                                       | 2  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                                | 24    |
| Arcieri Mercenari:<br>arco composito, arma da mischia                     | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Schermagliatori, Evasione                                                                                                   | 30    |
| Arcieri Cretesi:<br>arco composito, arma da mischia                       | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                               | 36    |
| Psiloi Mercenari:<br>giavellotto, spada                                   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento                                                                                | 28    |
| Psiloi Iloti:<br>giavellotto                                              | 2  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento                                                                                | 22    |
| Frombolieri di Rodi:<br>fionda, spada                                     | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Alleato (Rodi), Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                               | 35    |
| Cavalleria Leggera Spartana:<br>giavellotto, scudo                        | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                           | 45    |



| Unità                                                          | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                  | Costo |
|----------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                  |       |
| Cavalleria Leggera Mercenaria o Alleata:<br>giavellotto, scudo | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | <i>Cavalleria leggera, Evasione,<br/>Formazione aperta, Tiro in movimento,<br/>Tiro laterale</i> | 51    |
| Hippeis Alleati o Mercenari:<br>lancia, spada, scudo           | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | <i>Arma ad asta, Cavalleria media</i>                                                            | 44    |
| Hippeis Tessali:<br>lancia, spada, scudo                       | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | <i>Arma ad asta, Carica impetuosa,<br/>Cavalleria media</i>                                      | 60    |

#### VARIANTI :

- ✱ L'unità di Guardia Reale (Singola o in Gruppo Compatto) deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Fino a due unità a scelta tra Opliti Spartiati in Falange, Opliti Mercenari o Alleati in Falange, Thureophoroi Mercenari, Skiritai, Cavalleria Leggera Spartana, Cavalleria Leggera Mercenaria o Alleata, Hippeis Mercenari o Alleati, Hippeis Tessali 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ La Guardia Reale può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per unità.
- ✱ Ogni unità di Guardia Reale in Gruppo Compatto, Opliti in Falange (Spartiati o Periokoi/Neodamodeis) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✱ Ogni unità di Opliti Mercenari o Alleati in Falange può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +24 punti per unità.
- ✱ L'unità di Skiritai può acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri Mercenari può acquisire la caratteristica *Tiro in Movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✱ Una unità di Arcieri Mercenari ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base (dal 450 A.C.).
- ✱ Ogni unità di Arcieri Mercenari o Cretesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ✱ Una unità di Frombolieri Iloti ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri di Rodi al relativo costo per base.
- ✱ L'unità di Cavalleria Leggera Spartana può acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera Mercenaria o Alleata può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✱ Una unità di Hippeis Alleati o Mercenari ogni due può essere sostituita con un'unità di Hippeis Tessali al relativo costo per base.
- ✱ Le unità di Hippeis Alleati o Mercenari (non i Tessali) possono aggiungere gli Hamippoi, acquisendo la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base (a partire dal 418 A.C.).
- ✱ Ogni unità di Opliti Periokoi/Neodamodeis in Falange, Ekdromoi Hoplitai, Skiritai, Hippeis Tessali può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ✱ Ogni unità di Ekdromoi Hoplitai, Skiritai e Hippeis Tessali può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità** se VT3 o +6 punti **per unità** 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.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# PERSIANI ACHEMENIDI 521 A.C. - 330 A.C.

## Composto da:

0-1 Huvaka (Cavalleria dei Congiunti), 0-3 Amrtaka (Immortali), 0-1 Ircani, 1-3 Cavalleria Nazionale (Medi e Persiani), 0-2 Cavallerie Corazzate (Persiani, Saci, Cappadoci, Battriani, **Armeni**, ecc.) (dopo il 465 A.C.), 1-3 Cavallerie Medie (Cadusi, Sogdiani, Tapuri, Indiani ecc.), 1-4 Cavallerie Leggere (Paflagoni, Aracosii, Traci, Saci, Parti, Dahai, Battriani), 0-2 Cavallerie Sciite, 0-1 Arabi su Dromedari, 2-10 Sparabara (fino al 465 a.C.) oppure 2-8 Takabara (dopo il 465 A.C.), 0-1 Fanti Lici, 0-2 Fanti Frigi, 1-10 Arcieri o Arcieri Leggeri (Sciiti, Medi, Indiani, Nubiani, ecc.), 0-2 Frombolieri Asiatici, 0-2 Peltasti (Frigi, Paflagoni, Armeni, Nubiani, ecc.), 0-2 Peltasti Traci e/o Guerrieri Traci, 0-2 Tribù Montanare (Curdi, Misi, Pisidi, ecc.), 0-3 Opliti Mercenari Greci in Falange, 0-6 Karkades (dal 372 A.C.), 0-1 Carri Falcati, 0-2 Carri da Guerra Pesanti Indiani o Persiani (fino al 465 A.C.), 0-2 Carri da Guerra Leggeri **Indiani o Persiani**, 0-1 Elefanti Indiani, 0-2 Arcieri Schermagliatori o Arcieri Indiani, 0-1 Leve delle Satrapie Indiani o Persiani

## Caratteristiche Esercito:

❖ A partire dal 372 A.C. sostituite le 2 unità obbligatorie di Takabara con 1 unità di Opliti Mercenari Greci in Falange o 1 unità di Karkades. I Takabara rimangono acquistabili in numero 0-8.

❖ Agli Opliti Mercenari in Falange non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180° disordinandosi.

❖ I Carri Falcati possono caricare, inseguire, travolgere unità che hanno adottato la formazione *Muro di picche*.

❖ Il numero di Frombolieri Asiatici deve essere inferiore o uguale al numero di Arcieri o Arcieri Leggeri.

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 50% dei punti resistenza totali **arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27)**.

❖ Il palta era una sorta di giavellotto. Lo spara era un grosso scudo rettangolare di vimini rinforzato con cuoio.

| Unità                                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                     | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                     |       |
| Huvaka (Cavalleria dei Congiunti):<br>spada o ascia, lancia, armatura         | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana                                          | 90    |
| Armtaka (Immortali):<br>spada, lancia, arco composito, armatura               | 4  | 4  | 1  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro indiretto                                | 84    |
| Arstibara (Guardia Reale):<br>spada, lancia, arco composito, armatura         | 4  | 4  | 1  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Addestrata, Arma ad asta, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro indiretto, Veterana          | 95    |
| Ircani:<br>giavellotto, lancia, scudo o armatura                              | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Serrare i ranghi, Tiro in movimento              | 61    |
| Cavalleria Nazionale:<br>spada o ascia, arco, palta, armatura                 | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                 | 60    |
| Cavalleria Nazionale Veterana:<br>spada o ascia, arco, palta, armatura        | 4  | 3  | 1  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                       | 83    |
| Cavalleria Corazzata:<br>spada o ascia, arco, palta, scudo, armatura          | 3  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante                                                  | 79    |
| Cavalleria Corazzata Veterana:<br>spada o ascia, arco, palta, scudo, armatura | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Veterana                                        | 99    |
| Cavalleria Media:<br>spada o ascia, lancia, palta, scudo                      | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                 | 57    |
| Cavalleria Leggera:<br>lancia, giavellotto, arma da mischia                   | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale     | 47    |
| Cavalleria Sciita:<br>arco composito, spada, armatura                         | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Alleato (Sciita), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale | 50    |
| Arabi su Dromedari:<br>arco, arma da mischia                                  | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Dromedari, Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale                                       | 60    |
| Sparabara:<br>spada o ascia, lancia, spara, arco composito                    | 3  | 3  | 1  | 8  | 4    | 3  | 2  | NE | Arma ad asta, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Serrare i ranghi                                 | 102   |
| Takabara:<br>spada o ascia, palta, lancia, scudo                              | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento                                                   | 50    |



| Unità                                                                | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                                           | Costo |
|----------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                      |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                                           |       |
| Fanti Lici:<br>lancia, falce, scudo, armatura                        | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Forte impatto (Falce)                                                                                                     | 62    |
| Fanti Frigi:<br>armatura, ascia bipenne                              | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Fanteria leggera, Forte impatto (Ascia Bipenne)                                                                                                         | 59    |
| Arcieri:<br>lancia, arco composito                                   | 3  | 2  | 1  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera                                                                                                                                            | 47    |
| Arcieri Leggeri:<br>spada o ascia, arco composito                    | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta                                                                                                                             | 44    |
| Frombolieri Asiatici:<br>fionda, arma da mischia                     | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                                              | 30    |
| Peltasti:<br>spada, scudo, giavellotti                               | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Greco), Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                                         | 47    |
| Peltasti Traci:<br>pelta, giavellotti                                | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Greco), Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                            | 59    |
| Guerrieri Traci:<br>rhomphaia, pelta, giavellotto, lancia            | 3  | 4  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Greco), Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Rhomphaia), Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro in movimento | 76    |
| Tribù Montanare:<br>giavellotto, arma da mischia                     | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                                                          | 41    |
| Opliti Greci Mercenari in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Greco), Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                                       | 109   |
| Epilektoi Hoplitai:<br>lancia, scudo, spada, armatura                | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Greco), Addestrata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                                                 | 144   |
| Karkades:<br>lancia, spada, armatura, scudo                          | 3  | 4  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                                                        | 100   |
| Carri Falcati:<br>arma da mischia                                    | 3  | 3  | 2  | 2  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica travolgente, Carro pesante, Formazione aperta, Ruote falcate                                                                                         | 63    |
| Carri da Guerra Pesanti <b>Persiani</b> :<br>giavellotto, spada      | 3  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro Ravvicinato (2)                                                  | 91    |
| Carri da Guerra Leggeri <b>Persiani</b> :<br>giavellotto, spada      | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                                  | 78    |
| Carri da Guerra Pesanti <b>Indiani</b> :<br>giavellotto, spada       | 3  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | (Alleato Indiano), Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro Ravvicinato (2)                               | 91    |
| Carri da Guerra Leggeri <b>Indiani</b> :<br>giavellotto, spada       | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Indiano), Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                               | 78    |
| Elefanti Indiani:<br>giavellotto, portantina, scorta, grande spada   | 3  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Indiano), Arma ad asta, Carica devastante Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                                       | 117   |
| Arcieri Indiani:<br>arco lungo                                       | 3  | 4  | -  | 4  | 4    | 3  | 2  | 1  | Alleato (Indiano), Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                                       | 64    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco lungo, arma da mischia              | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | 1  | Alleato (Indiano), Evasione, Schermagliatori                                                                                                                              | 33    |
| Leve delle Satrapie:<br>spada o ascia, scudo                         | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                                                                            | 15    |



#### VARIANTI :

- ✱ Un'unità di Huvaka o Arstibara deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +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 Huvaka, Arstibara, Amrtaka, Ircani, Cavalleria Nazionale (Veterana inclusa), Cavalleria Corazzata (Veterana inclusa), Cavalleria Media, Cavalleria Leggera, Cavalleria Sciita, Fanti Lici, Guerrieri Traci, Fanteria Pesante Frigia, Opliti Greci Mercenari in Falange, Epilektoi Hoplitai, Carro da Guerra Pesante, Carro da Guerra Leggero, Elefante Indiano 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Un'unità di Amrtaka può essere sostituita con un'unità di Arstibara al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Amrtaka o Arstibara può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per base.
- ✱ L'unità di Ircani può acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Una unità di Cavalleria Nazionale ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Nazionale Veterana al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Nazionale (Veterana inclusa) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✱ Un'unità di Cavalleria Corazzata ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Corazzata Veterana al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità Cavalleria Corazzata (Veterana inclusa) può aggiungere la caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +13 punti per base se VT3 o +18 punti per base se VT4 (a partire dal 372 A.C.).
- ✱ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera e Cavalleria Sciita può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✱ Una unità di Cavalleria Leggera può rinunciare alle caratteristiche *Evasione* e *Formazione aperta* e aggiungere la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di -4 punti per base (Thraikoi Podromoi).
- ✱ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono sostituire la Lancia e il Giavellotto con un Arco Composito (C: 3, M: 2, L: 1, E: NE) e sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Tiro partico* al costo di +11 punti per base (Parti, Dahai, Saci).
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere le caratteristiche *Carica impetuosa* e *Ritirata strategica* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Arabi su Dromedari può sostituire l'Arco con un Giavellotto (C: 3, M: NE, L: NE, E: NE) al costo di -2 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Fanti Lici può aumentare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per base.
- ✱ Un'unità di Opliti Greci Mercenari in Falange ogni due può essere sostituita con un'unità di Epilektoi Hoplitai al relativo costo per unità.
- ✱ Ogni unità di Opliti Mercenari in Falange, Epilektoi Hoplitai, Karkades può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✱ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Pesanti può sostituire la Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e perdere la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +3 punti per base (Indiani o Persiani).
- ✱ Ogni unità di Carri da Guerra Pesanti o Leggeri Indiani può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✱ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Pesanti possono acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base.
- ✱ Ogni unità di Elefanti Indiani può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Elefanti Indiani può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Elefanti Indiani può acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri, Arcieri Leggeri, Arcieri Indiani, **Arcieri Schermagliatori** può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri Indiani può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri Indiani può equipaggiarsi con le Grandi Spade e acquisire la caratteristica *Forte impatto (Grande Spada)* al costo di +6 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Huvaka, Amrtaka, Arstibara, Cavalleria Nazionale Veterana, Cavalleria Corazzata Veterana, Cavalleria Sciita, Guerrieri Traci, Opliti Mercenari in Falange, Epilektoi Hoplitai, Elefanti Indiani possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ✱ Ogni unità di Amrtaka e Cavalleria Sciita può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità** se VT3 o +6 punti **per unità** 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.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# LEGA ETRUSCA 500 A.C. - 280 A.C.

## Composto da:

0-2 Fanterie Etrusche Montate, 1-2 Opliti di Prima Classe, 1-6 Guerrieri di Seconda, 1-6 Guerrieri di Terza Classe, 2-10 Guerrieri di Quarta Classe, 0-3 Cavallerie Leggere Etrusche, 0-1 Devoti, 0-1 Sacerdoti Guerrieri, 0-2 Portatori d'Ascia, 1-2 Arcieri Schermagliatori e/o Frombolieri, 1-6 Giavellottieri Schermagliatori (Etruschi o Alleati), 0-2 Opliti Greci Mercenari in Falange (Alleato Greco), 0-2 Cavallerie Sannite (Alleato Sannita), 0-4 Guerrieri Italici (Alleato Equo, Sannita, Umbro, Veneto, Volsco), 0-3 Guerrieri Celti (Alleato Celta), 0-2 Cavallerie Leggere Celtiche (Alleato Celta)

## Caratteristiche Esercito:

❖ Gli Etruschi abbandonavano le cavalcature quando entravano in combattimento. La Fanteria Etrusca Montata può caricare solo unità di Schermagliatori, Cavalleria Leggera o Fanteria Leggera. Se contatta o viene contattata da altre unità o se adotta la formazione *Muro di lance* si trasforma definitivamente in Fanteria Pesante e può caricare qualsiasi unità. La base di questa unità deve essere 8 x 5 cm (oppure 8 x 4 cm) e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti; in alternativa sostituite la basetta di cavalleria con quella di fanti. La Fanteria Etrusca montata non conta ai fini del 30% di truppe montate arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

❖ Agli Opliti in Falange non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

❖ Per ogni unità di Opliti di Prima Classe deve essere presente anche una di Guerrieri di Seconda, Terza e Quarta Classe.

❖ I Portatori d'ascia possono essere usati solo prima del 400 A.C. Il loro numero non può essere superiore al numero di Opliti di Prima Classe. Se vincono un *corpo a corpo* con un'unità con le *picche* le trasformano in *lancia lunga*; se vincono con un'unità con *lancia lunga* la trasformano in *arma ad asta*, se avevano *arma ad asta* perdono la caratteristica. Di pari passo il *muro di picche* si trasforma in *muro di lance* e il *muro di lance* si trasforma in *serrare i ranghi*. La caratteristica *serrare i ranghi* non viene mai eliminata. I portatori d'ascia adiacenti al retro di una falange vedono attraverso e possono caricare misurando la distanza dal fronte dell'unità di Opliti in Falange (si considera siano filtrati all'interno).

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali.

❖ Si può selezionare solo un tipo di alleato (Greco, Celta, Equo, Sannita, Umbro, Veneto, Volsco).

❖ **Inquietanti:** i Sacerdoti erano noti per le loro profezie e andavano in battaglia armati di torce e agghindati di serpenti. Se i Sacerdoti sconfiggono un'unità in *corpo a corpo* possono imporre un Ritira nel *Test Disciplina* dell'avversario.

| Unità                                                                          | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                 | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                 |       |
| Fanteria Etrusca Montata:<br>spada, lancia, armatura, scudo                    | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Cavalleria media, Veterana                                                                   | 96*   |
| Appiedata:                                                                     | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Fanteria pesante, Muro<br>di lance, Veterana                                                                      | *     |
| Opliti di Prima Classe in Falange:<br>spada, lancia, armatura, scudo           | 4  | 5  | 2  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2),<br>Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                                 | 153   |
| Guerrieri di Seconda Classe:<br>giavellotto, spada, lancia, armatura,<br>scudo | 3  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Fanteria Pesante, Serrare i ranghi                                                           | 79    |
| Guerrieri di Terza Classe:<br>giavellotto, spada, lancia, scudo                | 3  | 4  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Fanteria Media, Serrare i ranghi                                                             | 69    |
| Guerrieri di Quarta Classe:<br>arma da mischia, giavellotto                    | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione<br>aperta, Tiro in movimento                                                             | 41    |
| Cavalleria Leggera Etrusca:<br>spada, giavellotto                              | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione,<br>Formazione aperta, Tiro in movimento,<br>Tiro laterale                                         | 45    |
| Portatori d'Ascia:<br>armatura, ascia bipenne                                  | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Fanteria leggera,<br>Formazione aperta, Forte impatto<br>(Ascia Bipenne), Spaccalegna, Ritirata<br>strategica | 56    |
| Devoti:<br>spada, lancia, armatura, scudo                                      | 4  | 4  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Combattenti temprati,<br>Fanteria pesante, Implacabile, Lancia<br>lunga, Muro di lance, Veterana                    | 120   |
| Sacerdoti Guerrieri:<br>arma da mischia                                        | 3  | 3  | -  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Esperti del territorio, Fanatica,<br>Fanteria media, Inquietanti                                                                | 44    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco, spada                                        | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                       | 30    |
| Frombolieri:<br>frombola, spada                                                | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in<br>movimento                                                                                 | 30    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia                | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Greco, Celta), Evasione,<br>Schermagliatori, Tiro in movimento                                                         | 28    |



| Unità                                                                                     | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                           | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                           |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                           |       |
| Giavellottieri Schermagliatori Etruschi:<br>giavellotto, arma da mischia                  | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                              | 28    |
| Opliti Mercenari in Falange (Greci):<br>spada, lancia, armatura, scudo                    | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Greco), Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                       | 109   |
| Guerrieri Italici<br>(Equi, Sanniti, Umbri, Veneti, Volsci):<br>spada, giavellotto, scudo | 3  | 5  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Equo, Sannita, Umbro, Veneto, Volsci), Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento | 75    |
| Cavalleria Sannita:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                     | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Sannita), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                       | 60    |
| Guerrieri Celti:<br>spada, giavellotto, scudo                                             | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                                              | 78    |
| Guerrieri Celti in Gruppo Compatto:<br>spada, giavellotto, scudo                          | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Carica feroce, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                              | 113   |
| Cavalleria Leggera Celta:<br>spada, giavellotto                                           | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Carica impetuosa, Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                      | 49    |

#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Fanteria Etrusca Montata 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 Fanteria Etrusca Montata, Opliti di Prima Classe in Falange, Cavalleria Leggera Etrusca, Devoti, Opliti Mercenari in falange, Cavalleria Sannita, Fanteria Italica, Guerrieri Celti (non in Gruppo Compatto), Cavalleria Leggera Celtica 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Ogni unità di Fanteria Etrusca Montata può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di - 12 punti per base.
- ✳ I Guerrieri di Seconda e Terza Classe possono rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato* (2) al costo di -1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera Etrusca può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera Etrusca possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Una unità di Guerrieri di Quarta Classe ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri di Quarta Classe può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri, Frombolieri, Giavellottieri Schermagliatori **Etruschi** può incrementare il Valore Armatura a 1, al costo di +4 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Opliti Mercenari in Falange può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Italici può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e sostituire la caratteristica *Tiro in movimento* con *Tiro ravvicinato* (2) al costo di -3 punti per base (Sanniti).
- ✳ In alternativa a due unità di Guerrieri Celti è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Celti in Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Celti (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +22 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Fanteria Etrusca Montata, Opliti di Prima Classe in Falange, Devoti, Cavalleria Sannita, Fanteria Italica, Guerrieri Celti (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ✳ Ogni unità di Opliti Mercenari in Falange, Cavalleria Sannita, Fanteria Italica, Guerrieri Celti (non in Gruppo Compatto), Cavalleria Leggera Celtica può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità** se VT3 o +6 punti **per unità** 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# INDIANI CLASSICI 500 A.C. - 100 A.C.

## Composto da:

0-6 Carri Leggeri e/o Carri Pesanti, 0-2 Guardie Reali, 2-4 Elefanti, 0-1 Cavalleria della Guardia, 3-8 Arcieri, 0-2 Tribù delle Foreste o delle Montagne, 1-6 Fanterie Leggere, 0-4 Fanterie Leggere delle Foreste, 0-2 Arcieri Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 1-4 Cavallerie Leggere e/o Cavallerie Medie

## Caratteristiche Esercito:

☛ La caratteristica *Tiro ravvicinato* degli Elefanti rappresenta la scorta armata di giavellotti che li accompagna e va rappresentata adeguatamente.

☛ Le basi degli Elefanti in Gruppo Compatto vengono unite sul fianco e non posizionate una davanti all'altra. La base quindi misurerà 80 x 80 mm (in alternativa 100 x 80mm).

☛ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                           | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                  | Costo |
|-----------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                 |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                  |       |
| Carri da Guerra Leggeri:<br>giavellotto, spada                  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 78    |
| Nobili su Carro da Guerra Leggero:<br>giavellotto, spada        | 4  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 95    |
| Carri da Guerra Pesanti:<br>giavellotto, spada                  | 3  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 91    |
| Nobili su Carro da Guerra Pesante:<br>giavellotto, spada        | 4  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 111   |
| Guardia Reale:<br>grande spada, armatura, scudo                 | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Determinata, Fanteria media, Forte impatto (Grande Spada), Serrare i ranghi, Veterana                                | 118   |
| Elefanti:<br>giavellotto, lancia, scorta                        | 3  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                | 117   |
| Elefanti in Gruppo Compatto:<br>giavellotto, lancia, scorta     | 3  | 6  | 3  | 8  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Gruppo Compatto (2), Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (3)           | 177   |
| Nobili su Elefante:<br>giavellotto, lancia, scorta              | 4  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                | 149   |
| Cavalleria della Guardia:<br>lancia, spada, armatura            | 4  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Veterana                                                          | 82    |
| Arcieri:<br>arco lungo                                          | 3  | 4  | -  | 4  | 4    | 3  | 2  | 1  | Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                 | 64    |
| Tribù delle Foreste o delle Montagne:<br>arco, grande spada     | 3  | 3  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                 | 48    |
| Fanteria Leggera:<br>lancia, giavellotto, scudo                 | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento                                                                                | 62    |
| Arcieri Schermagliatori: arco lungo,<br>arma da mischia         | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | 1  | Evasione, Schermagliatori                                                                                                        | 33    |
| Fanteria Leggera delle Foreste:<br>lancia, giavellotto, scudo   | 3  | 4  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento                                           | 61    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                     | 28    |



| Unità                                        | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                       | Costo |
|----------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                              |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                       |       |
| Cavalleria Leggera:<br>lancia, giavellotto   | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera,<br>Evasione, Formazione aperta, Tiro in<br>movimento, Tiro laterale | 47    |
| Cavalleria Media:<br>lancia, spada, armatura | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media                                                                        | 44    |

#### VARIANTI :

✳ Un'unità di Nobili su Elefante, Nobili su Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carri da Guerra Pesanti, Guardia Reale, Cavalleria della Guardia 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 Elefanti, Nobili su Elefante, Nobili su Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carri da Guerra Pesanti, Carri da Guerra Leggeri, Carri da Guerra Pesanti, Guardia Reale, Cavalleria Media, Cavalleria Leggera o Cavalleria della Guardia 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.

✳ In alternativa a due unità di Elefanti è possibile acquistare un'unità di Elefanti in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2 Gruppi compatti).

✳ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Carri da Guerra Pesanti può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L:1, E:NE) e perdere la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +3 punti per base.

✳ Una unità di Carri da Guerra Leggeri ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili su Carro da Guerra Leggero al relativo costo per base.

✳ Una unità di Carri da Guerra Pesanti ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili su Carro da Guerra Pesante al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Leggero o Pesante può acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base se VT3 o +8 per base se VT4.

✳ Ogni unità di Guardia Reale può aggiungere la Lancia e acquisire la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +3 punti per base. Nel turno in cui utilizza l'*Arma ad asta* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (Grande Spada)*.

✳ Ogni unità di Elefanti, Elefanti in Gruppo Compatto, Nobili su Elefante può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.

✳ Una unità di Elefanti ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili su Elefante al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Elefanti e Nobili su Elefante può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +5 punti per base.

✳ Ogni unità di Elefanti in Gruppo Compatto può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 3, M: 3, L: 2, E: NE) al costo di +7 punti per unità.

✳ Fino a due unità di Fanteria Leggera possono incrementare il Valore Armatura a 2, diventare Fanteria media e acquisire la caratteristica *Esperti del territorio* al costo di +12 punti per base.

✳ Ogni unità di Arcieri e Arcieri Schermagliatori, Tribù delle Foreste o delle Montagne può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.

✳ Ogni unità di Arcieri può equipaggiarsi con le Grandi Spade e acquisire la caratteristica *Forte impatto (Grande Spada)* al costo di +6 punti per base.

✳ Una unità di Arcieri ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base o +5 punti per base se possiede la caratteristica *Tiro in movimento*.

✳ Ogni unità di Arcieri può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.

✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.

✳ Fino a tre unità di Cavalleria Leggera possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.

✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera, Cavalleria Media, Carri da Guerra Leggeri o Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Leggero, Nobili su Carro da Guerra Pesante, Cavalleria della Guardia può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.

✳ Una unità di Cavalleria Media o Leggera ogni due può acquisire la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base.

✳ Gli Elefanti possono rinunciare alla caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di -6 punti per base.

✳ Ogni unità di Elefanti, Nobili su Elefanti, può acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base se VT3, +8 punti per base se VT4.

✳ Ogni unità di Elefanti, Nobili su Elefante, Nobili su Carri da Guerra Leggeri, Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carri da Guerra Pesanti, Carri da Guerra Pesanti o Cavalleria Media, può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità se VT3 o +6 punti per unità se VT4.

✳ Ogni unità di Elefanti, *Elefanti in Gruppo Compatto*, Nobili su Elefante, Nobili su Carri da Guerra Leggeri, Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carri da Guerra Pesanti, Carri da Guerra Pesanti o Cavalleria Media, può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità 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.

✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# TRACI 500 A.C. - 100 A.C.

## Composto da:

1-3 Nobili Traci a Cavallo, 0-2 Opliti Mercenari Greci in Falange, 4-10 Peltasti e/o Guerrieri Traci, 0-2 Frombolieri, 0-2 Arcieri Traci, 1-6 Giavellottieri Schermagliatori e/o Giavellottieri, 1-4 Cavallerie Leggere Traci e/o Thraikoi Prodromoi, 0-2 Cavallerie Miste a Fanteria, 0-2 Cavallerie Medie Traci (a partire dal IV secolo A.C.)

## Caratteristiche Esercito:

❖ Agli Opliti Mercenari Greci in Falange (Veterani inclusi) non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

❖ **Cavalleria Mista a Fanteria:** parte degli effettivi di queste unità erano a cavallo per cui muovevano velocemente sul campo di battaglia. Ai fini del gioco si considerano Cavalleria pesante e in Mischia mantengono il Ritiro delle unità montate ma non beneficiano del +1 al tiro per la Priorità. Le Cavallerie Miste a Fanteria sono considerate truppe montate a tutti gli effetti.

| Unità                                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                          | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                          |       |
| Nobili Traci a Cavallo:<br>lancia, spada, armatura                            | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Veterana                                                                                  | 82    |
| Opliti Mercenari Greci in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura          | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                                       | 109   |
| Opliti Mercenari Greci Veterani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                                                             | 139   |
| Guerrieri Traci:<br>pelta, giavellotto, lancia, rhomphaia                     | 3  | 4  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Rhomphaia), Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro in movimento | 76    |
| Peltasti Traci:<br>pelta, giavellotto,                                        | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                            | 59    |
| Frombolieri:<br>fionda, spada                                                 | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                                                             | 30    |
| Arcieri Traci:<br>arco composito, arma da mischia                             | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                                | 30    |
| Arcieri Cretesi:<br>arco composito, arma da mischia                           | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                            | 36    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, spada                         | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                             | 28    |
| Giavellottieri:<br>giavellotto, spada                                         | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                                         | 41    |
| Agriani:<br>giavellotto, arma da mischia                                      | 3  | 3  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                          | 56    |
| Cavalleria Leggera Tracia:<br>giavellotto                                     | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                        | 45    |
| Thraikoi Prodromoi (Cavalleria Tracia):<br>spada, giavellotto, lancia         | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                     | 49    |
| Cavalleria Mista a Fanteria:<br>lancia, giavellotto, arma da mischia, scudo   | 3  | 3  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Tiro in movimento                                                                                    | 55    |
| Cavalleria Media Tracia:<br>lancia, scudo, armatura                           | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                                      | 57    |



#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Nobili Traci 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 Nobili Traci a Cavallo, Opliti Mercenari Greci Veterani, Peltasti Traci, Guerrieri Traci, Cavalleria Leggera Tracia, Thraikoi Podromoi, Cavalleria Media Tracia 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ A partire dal II secolo A.C. i Nobili Traci a Cavallo possono aggiungere la caratteristica *Tiro ravvicinato* (2) al costo di +8 punti per base.
- ✳ Una unità di Opliti Mercenari Greci in Falange ogni due può essere acquistata come Opliti Mercenari Greci Veterani in Falange al relativo costo per unità.
- ✳ Ogni unità di Opliti Mercenari Greci in Falange (compresi i Veterani) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✳ Ogni unità di Peltasti Traci può aggiungere la caratteristica *Forte impatto* (*Rhomphaia*) al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri Traci può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Un'unità di Arcieri Traci ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri Cretesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ✳ Un'unità di Giavellottieri ogni due può essere sostituita con un'unità di Agriani al relativo costo per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera Tracia/Thraikoi Podromoi possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a tre unità di Peltasti Traci possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Un'unità di Cavalleria Leggera Tracia ogni due può sostituire il Giavellotto con l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera Tracia può aumentare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Media Tracia può aumentare il Valore Armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✳ L'esercito Trace può acquistare un Terreno Accidentato al costo di +25 punti. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Trace può aggiungerlo; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.) ma è consentito piazzarlo in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico.
- ✳ Dal IV secolo A.C. le unità di Cavalleria Leggera Tracia e Thraikoi Podromoi possono aggiungere la caratteristica *Tiro ravvicinato* (2) al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Traci, Cavalleria Leggera Tracia, Thraikoi Podromoi e Cavalleria Media Tracia può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità**.
- ✳ Ogni unità di Peltasti Traci, Guerrieri Traci e Thraikoi Podromoi può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità**.
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# SIRACUSANI 410 A.C. - 211 A.C.

## Composto da:

1 Guardie del Tiranno o Guardie del Tiranno in Gruppo Compatto, 0-5 Paesani Siracusani in Falange 2-5 Opliti Siracusani in Falange, **0-3** Cavallerie Greche, 0-2 Cavallerie Campane, **1-4** Cavallerie Leggere Tarantine, 0-3 Arcieri, 1-4 Frombolieri, 0-3 Guerrieri Galli Mercenari, 0-2 Esploratori Galli Mercenari, 1-4 Peltasti Mercenari (dopo il 275 A.C. anziché i Petasti Mercenario dovrete utilizzare i Thureophoroi Mercenari), 0-2 Opliti Mercenari Greci, 0-3 Scutarii Iberici Mercenari, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 0-1 Ballista (solo dopo il 399 A.C.), 0-1 Popolani

## Caratteristiche Esercito:

❖ Agli Opliti Siracusani in Falange, agli Opliti Mercenari Greci (compresi i veterani) e ai Paesani Siracusani in Falange non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                                | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                 | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                      |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                 |       |
| Guardie del Tiranno:<br>lancia, scudo, spada, armatura                               | 4  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Determinata, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                            | 94    |
| Guardie del Tiranno in Gruppo Compatto:<br>lancia, scudo, spada, armatura            | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Determinata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia Lunga, Muro di lance, Veterana       | 143   |
| Paesani Siracusani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura                     | 2  | 4  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                              | 79    |
| Opliti Siracusani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura                      | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                              | 109   |
| Opliti Mercenari Greci Veterani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura        | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Greco) Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana    | 139   |
| Cavalleria Greca:<br>giavellotto, spada                                              | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Greco), Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale                             | 53    |
| Cavalleria Campana:<br>lancia, giavellotto, spada, scudo                             | 3  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                             | 69    |
| Cavalleria Campana Veterana:<br>lancia, giavellotto, spada, scudo                    | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                   | 90    |
| Cavalleria Leggera Tarantina:<br>giavellotto, scudo                                  | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro partico | 53    |
| Arcieri:<br>arco, arma da mischia                                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                       | 30    |
| Arcieri Cretesi:<br>arco composito, arma da mischia                                  | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                   | 36    |
| Frombolieri:<br>fionda, spada                                                        | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                    | 30    |
| Guerrieri Galli Mercenari Veterani:<br>spada, scudo, giavellotto                     | 4  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Veterani          | 104   |
| Guerrieri Galli Mercenari:<br>spada, scudo, giavellotto                              | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                    | 78    |
| Guerrieri Galli Mercenari in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo), Carica feroce, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento                    | 113   |
| Esploratori Galli Mercenari:<br>giavellotto, spada, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                | 47    |
| Peltasti Mercenari:<br>pelta, giavellotto                                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Greco) Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                | 47    |
| Opliti Mercenari Greci:<br>lancia, scudo, spada, armatura                            | 3  | 5  | 1  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Greco), Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance             | 99    |



| Unità                                                                  | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                     | Costo |
|------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                        |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                     |       |
| Thureophoroi Mercenari:<br>giavellotto, lancia, spada, scudo           | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Greco), Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                             | 67    |
| Scutarii Iberici (Alleato Iberico): spada o falcata, scudo, soliferrum | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Iberico), Carica impetuosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2) | 65    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, spada                  | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Iberico, Greco, Gallo), Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                       | 28    |
| Ballista:<br>arma da mischia                                           | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)                                                                              | 55    |
| Popolani:<br>arma da mischia                                           | 2  | 2  | -  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                                      | 15    |

#### VARIANTI :

- ⊛ La Guardia del Tiranno (compreso il Gruppo Compatto) deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +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 Opliti Siracusani in Falange, Opliti Mercenari Greci Veterani in Falange, Guardia del Tiranno, Cavalleria Greca, Cavalleria Campana (Veterana inclusa), Cavalleria Leggera Tarantina, **Guerrieri Galli Mercenari (compresi i Veterani)**, Opliti Mercenari Greci in Falange, Thureophoroi Mercenari, Scutarii Iberici Mercenari 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ⊛ Un'unità di Opliti Siracusani in Falange ogni due può essere sostituita con un'unità di Opliti Mercenari Veterani in Falange al relativo costo per unità.
- ⊛ L'unità di Guardie del Tiranno può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Opliti Siracusani in Falange, Opliti Mercenari Greci Veterani in Falange e Guardie del Tiranno in *Gruppo Compatto* può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ⊛ Ogni unità di Cavalleria Greca può aggiungere gli Hamippoi, acquisendo la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base.
- ⊛ Un'unità di Cavalleria Campana ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Campana Veterana al relativo costo per base.
- ⊛ Ogni unità di Cavalleria Campana Veterana può acquisire la caratteristica *Addestrata* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Fino a due unità di Cavalleria Leggera Tarantina possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Un'unità unità di Cavalleria Leggera Tarantina ogni due può acquisire la caratteristica *tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Arcieri può acquisire la caratteristica *Tiro in Movimento* al costo di +2 punti per base.
- ⊛ Un'unità di Arcieri ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base.
- ⊛ Ogni unità di Arcieri Cretesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ⊛ In alternativa a due unità di Guerrieri Galli Mercenari è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Galli in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 1 *Gruppo Compatto*).
- ⊛ Ogni unità di Guerrieri Galli Mercenari (non in *Gruppo Compatto*) può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: NE) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e aggiungere la Lancia e la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -10 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Guerrieri Galli Mercenari Veterani può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: NE) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e aggiungere la Lancia e la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -13 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Guerrieri Galli Mercenari (veterani compresi ma non in *Gruppo Compatto*) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +22 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Guerrieri Galli Mercenari (veterani e *Gruppi Compatti* compresi) può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ⊛ Un'unità di Guerrieri Galli Mercenari ogni due può essere sostituita con un'unità di Guerrieri Galli Mercenari Veterani al relativo costo per base.
- ⊛ Fino a due unità di Guerrieri Galli (non in *Gruppo Compatto*) possono incrementare il proprio Valore Armatura a 2 trasformandosi da Orda in Fanteria media, sostituendo la *Carica feroce* con *Carica furiosa* e acquisendo la caratteristica *Esperti del territorio* al costo +15 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Opliti Siracusani in Falange, Opliti Mercenari Veterani in Falange, Cavalleria Campana (Veterana inclusa), Cavalleria Leggera Tarantina può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +4 punti **per unità** se VT3 o +6 punti **per unità** 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.
- ⊛ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# ATENIESI 490 A.C. - 270 A.C.

## Composto da:

1 Somatophylakes Strategou (Singola o in Gruppo Compatto), 2-8 Opliti in Falange, 0-4 Ekdromoi Hoplitai, 0-1 Epilektoi, 0-4 Opliti Mercenari o Alleati (dopo il 275 A.C. al posto degli Opliti Mercenari o Alleati utilizzate i Thureophoroi Mercenari), 1- 4 Psiloi, 0-2 Guerrieri Traci, 1-6 Peltasti e/o Peltasti Traci, 0-4 Arcieri Mercenari, 0-2 Sphendonetai, 0-2 Hippokontistai, 0-3 Cavallerie Leggere e/o Prodrumoi, 0-3 Hippeis, 0-1 Hippeis Xystophoroi (dopo il 275 A.C.), 0-2 Cavallerie Sciite

## Caratteristiche Esercito:

❖ Agli Opliti in Falange (Veterani, Mercenari o Alleati inclusi), Somatophylakes Strategou in Gruppo Compatto non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

❖ Un'unità di Ekdromoi adiacente al retro di una falange vede attraverso e può caricare misurando la distanza dal fronte dell'unità di Opliti in Falange (Veterani, Mercenari o Alleati inclusi) o di Somatophylakes Strategou in Gruppo Compatto (si considera siano filtrati all'interno). Gli Ekdromoi non possono attraversare la falange se sono in formazione.

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

❖ La Rhomphaia è una sorte di falce estremamente devastante utilizzata nei combattimenti corpo a corpo.

❖ Il Kamax è una sorte di lancia lunga utilizzata nei combattimenti corpo a corpo per tenere a distanza la fanteria.

| Unità                                                                          | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                          | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                          |       |
| Somatophylakes Strategou:<br>lancia, scudo, spada, armatura                    | 4  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Determinata, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance, Veterano                                                                                     | 94    |
| Somatophylakes Strategou in Gruppo Compatto:<br>lancia, scudo, spada, armatura | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Determinata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                                                | 143   |
| Opliti in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura                           | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                                       | 109   |
| Opliti Veterani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura                  | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                                                             | 139   |
| Ekdromoi Hoplitai:<br>lancia, scudo, spada                                     | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Muro di lance                                                                                                  | 63    |
| Epilektoi:<br>lancia, scudo, spada                                             | 4  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Determinata, Fanteria leggera, Muro di lance, Veterana                                                                                     | 88    |
| Opliti Mercenari o Alleati in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura       | 3  | 5  | 1  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                                       | 99    |
| Thureophoroi Mercenari:<br>giavellotto, lancia, spada, scudo                   | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                                                                   | 67    |
| Guerrieri Traci:<br>pelta, giavellotto, lancia, rhomphaia                      | 3  | 4  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Rhomphaia), Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro in movimento | 76    |
| Peltasti Traci:<br>pelta, giavellotto                                          | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                            | 59    |
| Peltasti:<br>pelta, giavellotto                                                | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                                         | 47    |
| Arcieri Mercenari:<br>arco composito, arma da mischia                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                                | 30    |
| Arcieri Cretesi:<br>arco composito, arma da mischia                            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                            | 36    |
| Psiloi:<br>giavellotto, spada                                                  | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                             | 28    |
| Sphendonetai:<br>fionda, spada                                                 | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                             | 30    |
| Frombolieri di Rodi:<br>fionda, spada                                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Schermagliatori, Evasione, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                            | 35    |



| Unità                                                 | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                           | Costo |
|-------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                       |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                           |       |
| Hippokontistai:<br>giavellotto, scudo                 | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione,<br>Formazione aperta, Tiro in movimento,<br>Tiro laterale                   | 45    |
| Prodromoi Ateniesi:<br>lancia, spada                  | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Cavalleria leggera                                                     | 47    |
| Prodromoi Ateniesi Veterani:<br>lancia, spada         | 4  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Cavalleria leggera, Veterana                                           | 65    |
| Hippeis:<br>lancia, spada, scudo                      | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media                                                                            | 44    |
| Hippeis Tessali:<br>lancia, spada, scudo              | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Cavalleria media                                                       | 60    |
| Hippeis Xystophoroi:<br>xyston, spada                 | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria media,<br>Determinata, Lancia lunga, Veterana                                | 71    |
| Cavalleria Sciita:<br>arco composito, arma da mischia | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Alleato (Sciita), Cavalleria leggera,<br>Evasione, Formazione aperta, Tiro in<br>movimento, Tiro laterale | 50    |

#### VARIANTI :

- ⊛ Un'unità di Somatophylakes Strategou (Singola o in Gruppo Compatto) o di Hippeis Xystophoroi deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. **Il Comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.**
- ⊛ Fino a due unità a scelta tra Somatophylakes Strategou (Singola o in Gruppo Compatto), Hippeis Xystophoroi, Opliti Veterani in Falange, Epilektoi, Opliti Mercenari o Alleati in Falange, Thureophoroi Mercenari, Hippokontistai, Prodromoi Ateniesi (Veterani inclusi), Hippeis (Tessali inclusi), Cavalleria Sciita 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ⊛ Ogni unità di Somatophylakes Strategou e può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per unità.
- ⊛ Ogni unità di Opliti in Falange (compresi i Veterani) e di Somatophylakes Strategou in Gruppo Compatto può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ⊛ Una unità di Opliti in Falange ogni due può essere acquistata come Opliti Veterani in Falange al relativo costo.
- ⊛ Ogni unità di Opliti Mercenari o Alleati in Falange può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +24 punti per unità.
- ⊛ Ogni unità di Peltasti Traci può aggiungere la caratteristica *Forte impatto (Rhomphaia)* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Arcieri Mercenari può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ⊛ Una unità di Arcieri Mercenari ogni due può essere acquistata come Arcieri Cretesi al relativo costo per base.
- ⊛ Ogni unità di Arcieri Mercenari o Cretesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ⊛ Una unità di Sphendonetai ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri di Rodi al relativo costo per base.
- ⊛ Ogni unità di Hippokontistai può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ⊛ Una unità di Prodromoi Ateniesi ogni due può essere acquistata come Prodromoi Ateniesi Veterani al relativo costo per base.
- ⊛ Fino a tre unità di Hippokontistai e/o Podromoi Ateniesi (Veterani inclusi), possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Una unità di Hippeis ogni due può essere sostituita con un'unità di Hippeis Tessali al relativo costo per base.
- ⊛ Ogni unità di Prodromoi Ateniesi (Veterani inclusi) e Hippeis Tessali può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con una *Lancia lunga (Kamax)* al costo di +1 punto per base.
- ⊛ Ogni unità di Prodromoi Ateniesi (Veterani inclusi) può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base se VT3 o +12 punti per base se VT4. Opzione disponibile solo se senza Kamax.
- ⊛ Ogni unità di Hippeis (Tessali esclusi) può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e le caratteristiche *Tiro in movimento* e *Tiro laterale* al costo di +11 punti per base se VT3.
- ⊛ Le unità di Hippeis (Tessali esclusi) possono aggiungere gli Hamippoi acquisendo la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Cavalleria Sciita può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere le caratteristiche *Carica impetuosa* e *Ritirata strategica* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere la caratteristica *Tiro in Arcione* al costo di +5 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Opliti in Falange (Veterani inclusi), Ekdromoi Hoplitai, Podromoi Ateniesi Veterani, Hippeis Tessali, Cavalleria Sciita può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ⊛ Ogni unità di Ekdromoi Hoplitai, Hippeis Tessali, Cavalleria Sciita può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità** se VT3 o +6 punti **per unità** 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.
- ⊛ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# TEBANI 490 A.C. - 280 A.C.

## Composto da:

1 Somatophylakes Thivaikós Strategou (Singola o in Gruppo Compatto), 1 Battaglione Sacro, 2-9 Opliti Tebani o Beoti, 0-4 Ekdromoi Hoplitai, 1-6 Psiloi, 1-6 Thivaikós Peltastai, 0-2 Thivaikós Toxotai, 0-6 Frombolieri, 0-2 Cavallerie Leggere o Thivaikós Prodromoi (solo dopo il 300 AC), 0-2 Hippeis, 0-1 Thivaikós Strategou Hippeis (solo dopo il 300 AC)

## Caratteristiche Esercito:

❖ Agli Opliti Tebani o Beoti in Falange, Somatophylakes Thivaikós Strategou in Gruppo Compatti e Thivaikós Epilektoi Hoplitai non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

❖ Un'unità di Ekdromoi adiacente al retro di una falange vede attraverso e può caricare misurando la distanza dal fronte dell'unità di Opliti in Falange o di Somatophylakes Thivaikós Strategou in Gruppo Compatto o di Thivaikós Epilektoi Hoplitai (si considera siano filtrati all'interno). Gli Ekdromoi non possono attraversare la falange se sono in formazione.

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                                    | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                              | Costo |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                          |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                              |       |
| Somatophylakes Thivaikós Strategou:<br>lancia, scudo, spada, armatura                    | 4  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Determinata, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                         | 94    |
| Somatophylakes Thivaikós Strategou in Gruppo Compatto:<br>lancia, scudo, spada, armatura | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Determinata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia Lunga, Muro di lance, Veterana    | 143   |
| Battaglione Sacro:<br>lancia, scudo, spada, armatura                                     | 4  | 6  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Combattenti temprati, Fanteria pesante, Implacabile, Lancia lunga, Muro di lance | 123   |
| Opliti Tebani o Beoti in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura                      | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                           | 109   |
| Thivaikós Epilektoi Hoplitai:<br>lancia, scudo, spada, armatura                          | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Lancia lunga, Gruppo compatto (2), Muro di lance, Veterana                 | 139   |
| Thivaikós Epilektoi Hoplitai:<br>lancia, scudo, spada, armatura                          | 4  | 5  | 1  | 15 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (3), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                 | 164   |
| Ekdromoi Hoplitai:<br>lancia, scudo, spada                                               | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Muro di lance                                      | 63    |
| Thivaikós Peltastai:<br>pelta, giavellotto                                               | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                             | 47    |
| Thivaikós Toxotai:<br>arco composito, arma da mischia                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                    | 30    |
| Arcieri Cretesi:<br>arco composito, arma da mischia                                      | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                | 36    |
| Psiloi:<br>giavellotto, spada                                                            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                 | 28    |
| Frombolieri:<br>fionda, spada                                                            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                 | 30    |
| Frombolieri di Rodi:<br>fionda, spada                                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Alleato (Rodi), Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                | 35    |
| Cavalleria Leggera:<br>scudo, giavellotto                                                | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | ND | ND | ND | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale            | 51    |
| Thivaikós Prodromoi:<br>lancia, spada                                                    | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera                                           | 47    |



| Unità                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                            | Costo |
|---------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------|-------|
|                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                            |       |
| Hippeis:<br>lancia, spada                                     | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media                             | 44    |
| Hippeis Tessali:<br>lancia, spada, scudo                      | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media           | 60    |
| Thivaikós Strategou Hippeis:<br>hippeis, lancia, spada, scudo | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana | 66    |

#### VARIANTI :

✪ Un'unità di Somatophylakes Thivaikós Strategou (Singola o in Gruppo Compatto) deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaria. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.

✪ Fino a due unità a scelta tra Thivaikós Epilektoi Hoplitai, Thivaikós Strategou Hippeis, Thureophoroi Mercenari, Cavalleria Leggera, Thivaikós Prodromoi, Hippeis (Tessali inclusi) 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). Se acquistati, i Thivaikós Strategou Hippeis devono essere Generali. Il Generale, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.

✪ Una unità di Opliti Tebani o Beoti in Falange ogni due può essere sostituita con un'unità di Thivaikós Epilektoi Hoplitai in Gruppo Compatto (2) oppure (3) a partire dal 371 A.C al relativo costo per unità.

✪ Ogni unità di Somatophylakes Thivaikós Strategou e il Battaglione Sacro possono incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per unità.

✪ Ogni unità di Somatophylakes Thivaikós Strategou in Gruppo Compatto, Opliti Tebani o Beoti in Falange, Thivaikós Epilektoi Hoplitai (con VR10) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.

✪ Ogni unità di Thivaikós Epilektoi Hoplitai (con VR15) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +45 punti per unità.

✪ Una unità di Frombolieri ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri di Rodi al relativo costo per base.

✪ Ogni unità di Thivaikós Toxotai può acquisire la caratteristica *Tiro in Movimento* al costo di +2 punti per base.

✪ Un'unità di Thivaikós Toxotai ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base.

✪ Ogni unità di Thivaikós Toxotai o Arcieri Cretesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.

✪ Fino a tre unità di Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.

✪ Ogni unità di Cavalleria Leggera può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.

✪ Una unità di Hippeis ogni due può essere sostituita con un'unità di Hippeis Tessali al relativo costo per base.

✪ Le unità di Hippeis (Tessali esclusi) possono aggiungere gli Hamippoi, acquisendo la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base.

✪ Ogni unità di Thivaikós Prodromoi e Hippeis Tessali possono sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga (Kamax)* al costo di +1 punto per base.

✪ Ogni unità di Thivaikós Prodromoi può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base. Opzione disponibile solo se senza Kamax.

✪ Ogni unità di Thivaikós Strategou Hippeis, Opliti Tebani o Beoti in Falange, Thivaikós Epilektoi Hoplitai, Ekdromoi Hoplitai, Hippeis Tessali può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.

✪ Ogni unità di Battaglione Sacro, Thureophoroi Mercenari e Hippeis Tessali può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +6 punti **per unità**.

✪ 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.

✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# SANNITI 423 A.C. - 190 A.C.

## Composto da:

1-2 Cavalleria Sannita Veterana, 1-2 Cavalleria Sannita, 4-12 Guerrieri Sanniti e/o Fanterie Leggere Sannite, 0-4 Fanteria Osca, 1-4 Giavellottieri Schermagliatori, 0-2 Frombolieri, 0-2 Arcieri Schermagliatori, 0-2 Fanterie Osce Pesanti, 0-2 Cavalleria Leggera, , 0-2 Fanterie Etrusche, 0-2 Fanterie Oplitiche, 0-3 Guerrieri Celti, 0-2 Guerrieri Celti a Cavallo, 0-1 Esploratori Celti, 0-1 Carri Celti, 0-2 Cavalleria Campana

## Caratteristiche Esercito:

☛ Si può selezionare solo un tipo di alleato (Celte o Etrusco).

☛ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                      | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                       | Costo |
|----------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                            |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                       |       |
| Cavalleria Sannita Veterana:<br>armatura, scudo, lancia, spada             | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterani, Determinata                                                               | 82    |
| Cavalleria Sannita:<br>armatura, scudo, lancia, spada                      | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                   | 57    |
| Guerrieri Sanniti:<br>armatura, spada, giavellotto, scudo                  | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria Media, Esperti del territorio, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)                        | 79    |
| Legio Linteata pesante:<br>armatura, giavellotto, scudo, spada             | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2), Determinati, Veterana                       | 117   |
| Legio Linteata:<br>armatura, giavellotto, scudo, spada                     | 4  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2), Determinati, Veterana | 97    |
| Fanteria Osca Umbra o Hernici:<br>spada, giavellotti, scudo                | 3  | 4  | 1  | 5  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria Media, Esperti del territorio, Ritirata strategica, Tiro in Movimento                        | 70    |
| Fanteria Leggera Sannita:<br>giavellotto, scudo, spada                     | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento, Ritirata strategica                                                 | 48    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                          | 28    |
| Frombolieri:<br>fionda, arma da mischia                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                                          | 30    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco, arma da mischia                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                             | 30    |
| Fanterie Osce Pesanti:<br>armatura, scudo, lancia, spada                   | 3  | 4  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Fanteria Pesante, Serrare i ranghi                                                                                      | 68    |
| Cavalleria Leggera, Apula Sannita Campana:<br>giavellotto, arma da mischia | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                     | 45    |
| Fanterie Etrusche:<br>armatura, scudo, lancia, spada                       | 3  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria Pesante, Serrare i ranghi                                                                    | 79    |
| Fanterie Oplitiche Greche, Campane:<br>armatura, scudo, lancia, spada      | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                    | 109   |
| Guerrieri Celti:<br>spada, scudo, giavellotto                              | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                                          | 78    |
| Guerrieri Celti in Gruppo Compatto:<br>spada, giavellotto, scudo           | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Carica feroce, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                          | 113   |
| Nobili Celti a Cavallo:<br>giavellotto, scudo, spada, armatura             | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                                          | 96    |
| Guerrieri Celti a Cavallo:<br>giavellotto, scudo, spada                    | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Celta), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                  | 57    |



| Unità                                                             | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                  | Costo |
|-------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                   |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                  |       |
| Esploratori Celti:<br>giavellotto, spada, scudo                   | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | <i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento</i>                                                                          | 47    |
| Carri da Guerra Celti Leggeri:<br>giavellotto, spada              | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | <i>Alleato (Celta), Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)</i> | 78    |
| Cavalleria Campana:<br>lancia, giavellotto, spada, scudo          | 3  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | <i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento</i>                                                                       | 69    |
| Cavalleria Campana Veterana:<br>lancia, giavellotto, spada, scudo | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | <i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana</i>                                                             | 90    |

#### VARIANTI :

- ✱ Un'unità di Legio Linteata o Cavalleria Sannita Veterana 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 Cavalleria Sannita Veterana, Legio Linteata (compresa Pesante), Guerrieri Sanniti, Fanteria Leggera Sannita, Cavalleria Leggera Apula Sannita Campana, Fanterie Oplitiche, Fanterie Etrusche, o Nobili Galli a Cavallo può acquisire la caratteristica generale al costo di +5 punti se Inesperto, +10 se Affidabile, +20 punti se Esperto. Se vengono scelti i Nobili Celti dovranno avere tutti i celti nel loro distaccamento. Il Generale, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Un'unità di Guerrieri Sanniti ogni tre può trasformarsi in Legio Linteata (Pesante o normale) al relativo costo per base (max 2 Legio Linteata)
- ✱ Un'unità ogni 2 di Guerrieri Sanniti può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +15 punti per base.
- ✱ Tutti Guerrieri Sanniti, non La Legio, possono sostituire la caratteristica Serrare i ranghi e Carica impetuosa con Carica furiosa al costo di -3punti per base. Tutte le unità all'interno di un distaccamento devono avere le stesse caratteristiche
- ✱ Ogni unità di Fanterie Oplitiche Greche, Campane può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✱ I Guerrieri Celti possono acquisire la caratteristica testudo al costo di +22 punti per base (Sentino 295 a.C.).
- ✱ Un'unità di Fanteria Leggera Sannita ogni due può acquisire la caratteristica Tiratori scelti al costo di +4 per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Tiro in Movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✱ Un'unità di Cavalleria Campana ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Campana Veterana al relativo costo per base.
- ✱ Fino a due unità di Fanteria Leggera Sannita e/o Cavalleria Leggera Apula Sannita Campana possono acquisire la caratteristica Infiltrata al costo di +5 punti per base. *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Una unità di Guerrieri Celti a Cavallo ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili Celti a Cavallo al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Guerrieri Sanniti può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità**.
- ✱ 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.
- ✱ L'esercito Sannita può acquistare un Bosco o una collina al costo di +25 punti. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Sannita può aggiungerlo; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.) ma è consentito piazzarlo in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# GALLI 390 A.C. - 52 D.C.

## Composto da:

4-10 Guerrieri Galli, 0-4 Gesati (solo fino al 200 A.C.), 0-2 Fanatici Galli, 1-2 Nobili Galli a Piedi, 0-3 Esploratori Galli, 0-3 Cavallerie Leggere, 1-4 Guerrieri Galli a Cavallo, 0-1 Nobili Galli a Cavallo, 0-2 Carri da Guerra Leggeri (solo fino al 100 A.C.), 0-4 Giavellottieri Schermagliatori, 0-2 Arcieri, 0-1 Frombolieri, 0-1 Soldurii, 0-1 Famiglie in Armi

## Caratteristiche Esercito:

- ❖ I Galli possono acquistare fino a 3 Barricate al costo di +20 punti cad. Possono essere posizionate solo nella propria zona di schieramento.
- ❖ I Soldurii non possono coesistere nello stesso Esercito in cui sono presenti i Gesati.
- ❖ I Gesati devono essere sotto il comando di un Generale Gesato.
- ❖ L'unità di Solduri deve acquisire la caratteristica *Comandante* o *Generale* con il costo relativo al grado di esperienza.
- ❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                      | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                    | Costo |
|----------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                            |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                    |       |
| Guerrieri Galli:<br>spada, scudo, giavellotto (gaesum o matara)            | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                                                        | 78    |
| Guerrieri Galli in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                                        | 113   |
| Nobili Galli a Piedi:<br>spada, armatura, scudo, giavellotto               | 4  | 4  | 2  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Carica furiosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Veterana                           | 119   |
| Gesati:<br>spada, giavellotto                                              | 3  | 4  | -  | 6  | 3    | ND | ND | ND | Alleato (Gesato), Carica feroce, Fanatica, Orda, Tiro in movimento                                                                 | 76    |
| Fanatici Galli:<br>spada, giavellotto                                      | 3  | 3  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                    | 64    |
| Esploratori Galli:<br>giavellotto, spada, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                   | 47    |
| Cavalleria Leggera:<br>giavellotto, scudo                                  | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                  | 45    |
| Guerrieri Galli a Cavallo:<br>giavellotto, scudo, spada                    | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                | 57    |
| Nobili Galli a Cavallo:<br>giavellotto, scudo, spada, armatura             | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                                                        | 96    |
| Carri da Guerra Leggeri:<br>giavellotto, spada                             | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)           | 78    |
| Nobili su Carro da Guerra Leggero:<br>armatura, giavellotto, spada         | 4  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2), Veterana | 101   |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                       | 28    |
| Frombolieri:<br>fionda, arma da mischia                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                       | 30    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco, arma da mischia                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro indiretto                                                                                          | 32    |
| Soldurii:<br>spada, scudo, armatura                                        | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Fanteria media, Serrare i ranghi, Veterana                                                                       | 107   |
| Famiglie in Armi:<br>arma da mischia                                       | 2  | 2  | -  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                                     | 15    |



#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità a scelta tra Nobili Galli a Piedi, Nobili Galli a Cavallo, Nobili Galli su Carro, Soldurii deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto. Se non sono presenti i Soldurii e l'Esercito è inquadrato prima del 100 A.C. il Comandante deve essere un'unità di Nobili Galli su Carro. Se non sono presenti i Soldurii e l'Esercito è inquadrato **prima del 300 A.C.** il Comandante deve essere un'unità di Nobili Galli a Cavallo o su Carro. **Il Comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.**
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Guerrieri Galli, Nobili Galli a Piedi, Guerrieri Galli a Cavallo, Nobili Galli a Cavallo, Cavalleria Leggera, Nobili Galli su Carro, Gesati o Soldurii 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ In alternativa a due unità di Guerrieri Galli è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Galli in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 3 Gruppi Compatti).
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli (non in *Gruppo Compatto*) può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e aggiungere la Lancia e la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -10 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Guerrieri Galli che hanno sostituito il Giavellotto con la Lancia possono sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Una unità di Nobili Galli a Piedi ogni due può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e aggiungere la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -13 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli (non in *Gruppo Compatto*) e Nobili Galli a Piedi può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +22 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli (compreso in *Gruppo Compatto*) può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Nobili Galli a Piedi può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Guerrieri Galli (non in *Gruppo Compatto*) possono incrementare il proprio Valore Armatura a 2 trasformandosi da Orda in Fanteria media, sostituendo la *Carica feroce* con *Carica furiosa* e acquisendo la caratteristica *Esperti del territorio* al costo +15 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri Schermagliatori può acquistare la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera può aggiungere la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli a Cavallo può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli a Cavallo può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alle caratteristiche *Tiro in movimento* sostituendo la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di -5 punti per base.
- ✳ Una unità di Carri da Guerra Leggeri ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili su Carro da Guerra Leggero al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Nobili su Carro da Guerra Leggero possono acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base se VT3 o +8 per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Nobili Galli a Cavallo, Nobili Galli a Piedi, Nobili Galli su Carro o Soldurii può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +4 punti **per unità.**
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# MACEDONI 359 A.C. - 323 A.C.

## Composto da:

1-2 Hetairoi (Cavalleria dei Compagni), 0-2 Cavalleria Tessala, 0-2 Prodromoi Ateniesi, 0-2 Thraikoi Prodromoi, 0-1 Cavalleria Peona e Odrisa, **0-4 Cavalleria Alleata o Mercenaria**, 0-2 Cavalleria Asiatica, 0-2 Cavalleria Leggera Asiatica, 0-2 Arcieri a Cavallo (Sciiti) (solo dal 328 A.C.), 2-10 Pezhetairoi in Falange, 0-2 Opliti Mercenari in Falange, 0-2 Opliti Alleati in Falange (Lega di Corinto), 0-3 Peltasti Mercenari o Macedoni, 0-2 Peltasti o Guerrieri Traci, 1-6 Psiloi (Odrisi, Triballi, Illiri), 0-3 Arcieri Macedoni, 0-2 Frombolieri, 0-2 Schermagliatori Asiatici, 0-3 Arcieri Schermagliatori Indiani o Arcieri Indiani (solo dal 326 A.C.), 0-1 Elefanti Indiani o Carri da Guerra Leggeri/Pesanti Indiani (solo dal 326 A.C.), 0-1 Ballista

## Caratteristiche Esercito:

❖ Ai Pezhetairoi in Falange, agli Ispapisti in Falange, alla Fanteria Oplita Mercenaria in Falange, agli Opliti Alleati in Falange non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma è possibile cambiarlo di 180°.

❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                          | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                 | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                 |       |
| Hetairoi:<br>xyston, spada, armatura                                           | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Cuneus, Lancia lunga                | 99    |
| Cavalleria Tessala:<br>lancia, spada, armatura                                 | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                | 60    |
| Prodromoi Ateniesi:<br>lancia, scudo                                           | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria Leggera, Lancia lunga                                              | 47    |
| Thraikoi Prodromoi (Cavalleria Tracia):<br>spada, giavellotto, lancia          | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Tiro in movimento, Tiro laterale            | 49    |
| Cavalleria Peona e Odrisa:<br>spada, giavellotto                               | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale               | 45    |
| <b>Cavalleria Alleata o Mercenaria:</b><br><b>lancia, scudo, spada</b>         | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media,                                                                 | 44    |
| Cavalleria Asiatica:<br>spada, giavellotto, lancia, corazza                    | 3  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                             | 69    |
| Cavalleria Leggera Asiatica:<br>giavellotto, spada, scudo                      | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale               | 51    |
| Cavalleria Sciita:<br>arco composito, arma da mischia                          | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale               | 50    |
| Pezhetairoi in Falange:<br>sarissa, spada, scudo, armatura                     | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca                                    | 115   |
| Ispapisti in Falange:<br>sarissa, spada, scudo, armatura                       | 4  | 6  | 2  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca                        | 187   |
| Ispapisti Fiancheggiatori:<br>spada, lancia lunga, scudo, armatura             | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, <b>Lancia lunga</b> , Fanteria media, Serrare i ranghi                              | 104   |
| Opliti Mercenari in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura                 | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                              | 109   |
| Opliti Alleati in Falange (Lega di Corinto):<br>spada, lancia, scudo, armatura | 3  | 4  | 2  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                              | 114   |
| Peltasti Mercenari o Macedoni:<br>pelta, giavellotto                           | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                | 47    |
| Peltasti Veterani di Clearco o Cleandro:<br>spada, pelta, giavellotto, lancia  | 4  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento, Veterana        | 67    |
| Peltasti Traci:<br>pelta, giavellotto                                          | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                   | 59    |
| Agriani:<br>giavellotto, scudo, spada                                          | 3  | 3  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiratori scelti, Tiro in movimento | 56    |



| Unità                                                              | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                          | Costo |
|--------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                    |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                          |       |
| Guerrieri Traci:<br>rhomphaia, pelta, giavellotto, lancia          | 3  | 4  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Rhomphaia), Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro in movimento | 76    |
| Psiloi:<br>giavellotto, spada                                      | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                             | 28    |
| Arcieri Macedoni:<br>arco, spada                                   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                                | 30    |
| Arcieri Cretesi:<br>arco composito, arma da mischia                | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                            | 36    |
| Frombolieri:<br>fionda, spada                                      | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                             | 30    |
| Frombolieri di Rodi:<br>fionda, spada                              | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                            | 35    |
| Schermagliatori Asiatici:<br>arco composito, spada                 | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                                | 30    |
| Arcieri Indiani:<br>arco lungo                                     | 3  | 4  | -  | 4  | 4    | 3  | 2  | 1  | Alleato (Indiano), Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                      | 64    |
| Arcieri Schermagliatori Indiani:<br>arco lungo, arma da mischia    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | 1  | Alleato (Indiano), Evasione, Schermagliatori                                                                                                             | 33    |
| Elefanti Indiani:<br>giavellotto, grande spada, portantina, scorta | 3  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Indiano), Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                     | 117   |
| Carri da Guerra Leggeri Indiani:<br>giavellotto, spada             | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Indiano), Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)              | 78    |
| Carri da Guerra Pesanti Indiani:<br>giavellotto, spada             | 3  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Indiano), Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)              | 91    |
| Ballista:<br>arma da mischia                                       | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)                                                                                                   | 55    |



#### VARIANTI :

- ✪ L'Un'unità di Hetairoi Agema o Ispisti Agema in Falange deve acquisire la caratteristica Comandante al costo di +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Il Comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Hetairoi (anche Agema), Ispisti (sia in Falange che Fiancheggiatori), Elefanti, Carri da Guerra Leggeri Indiani, Carri da Guerra Pesanti Indiani, Cavalleria Tessala, Cavalleria Asiatica, Cavalleria Leggera Asiatica, Prodomoi Ateniesi, Thraikoi Podromoi, Cavalleria Sciita 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento. **Gli Hetairoi non possono essere compresi in un distaccamento a meno che siano il Generale o siano comandati da un Agema.**
- ✪ Ogni unità di Hetairoi può acquisire la caratteristica Addestrata al costo di + 5 punti per base (Agema).
- ✪ Le unità di Hetairoi e di Cavalleria Tessala possono acquisire il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) al costo di +9 punti per base.
- ✪ Un'unità di Cavalleria Tessala (Ilai Farsalica) può aumentare il Valore Armatura a 2 e acquisire la caratteristica Veterana al costo di +18 punti per base.
- ✪ Una unità ogni due di Cavalleria Tessala può sostituire la caratteristica Arma ad asta con Lancia lunga (Kamax) al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Tessala può acquisire la caratteristica Cuneus al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Thraikoi Prodomoi può acquisire la caratteristica Cuneus al costo di +3 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Thraikoi Prodomoi può incrementare il Valore Mischia a 3, **il Valore Resistenza a 4 e diventare Cavalleria media, perdendo il Tiro laterale, al costo di +8 punti per base.**
- ✪ Ogni unità di Podromoi Ateniesi e/o Cavalleria Peona e Odrisa può acquisire la caratteristica Infiltrata al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Alleata o Mercenaria può aggiungere in Giavellotto (C: 2; M: NE; L: NE; E: NE) e la caratteristica Tiro in movimento al costo di +9 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Alleata o Mercenaria può aggiungere gli Hamippoi acquisendo la caratteristica Tiro ravvicinato (2) al costo di +6 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Sciita può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere le caratteristiche Carica impetuosa e Ritirata strategica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere la caratteristica Tiro in arcione al costo di +5 punti per base.
- ✪ Una unità di Pezhetairoi in Falange ogni due può essere sostituita con un'unità di Ispisti in Falange (max 1) o Ispisti Fiancheggiatori (max 2) al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Pezhetairoi in Falange e Opliti Mercenari in Falange possono incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✪ Ogni unità di Ispisti (sia in Falange che Fiancheggiatori) può acquisire la caratteristica Combattenti temprati al costo di +14 punti per base (Agema).
- ✪ Una unità di Peltasti Mercenari o Macedoni ogni due può essere acquistata come Peltasti Veterani di Clearco o Cleandro al relativo costo (max 1).
- ✪ Una unità di Peltasti Traci ogni due può essere sostituita con un'unità di Agriani al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Peltasti Traci può aggiungere la caratteristica Forte impatto (Rhomphaia) al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Macedoni, Arcieri Indiani, Schermagliatori Asiatici, Arcieri Schermagliatori Indiani può acquisire la caratteristica Tiro in movimento al costo di +2 punti per base.
- ✪ Una unità di Arcieri Macedoni ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Frombolieri ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri di Rodi al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Indiani può equipaggiarsi con le Grandi Spade e acquisire la caratteristica Forte impatto (Grande Spada) al costo di +6 punti per base.
- ✪ Una unità di Arcieri Indiani ogni tre può acquisire la caratteristica Tiratori scelti al costo di +4 punti per base o +5 punti per base se possiede la caratteristica Tiro in movimento.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Indiani può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Elefanti Indiani può acquisire la caratteristica Domatori al costo di +2 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Elefanti Indiani può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di + 5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Elefanti indiani può acquisire la caratteristica Tiro Ravvicinato multiplo (2) al costo di +6 per base.
- ✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Pesanti Indiani può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e perdere la caratteristica Arma ad asta al costo di +3 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri Indiani o Carri da Guerra Pesanti Indiani può acquisire la caratteristica Assuefatta al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri Indiani o Carri da Guerra Pesanti Indiani possono acquisire la caratteristica Tiro Ravvicinato multiplo (2) al costo di +6 per base.
- ✪ Ogni unità di Hetairoi (Agema inclusa), Cavalleria Tessala, Prodomoi Ateniesi, Cavalleria Asiatica, Cavalleria Leggera Asiatica, Cavalleria Sciita, Ispisti (sia in Falange che Fiancheggiatori) può acquisire la caratteristica Veterana al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Hetairoi (Agema inclusa), Cavalleria Tessala, Prodomoi Ateniesi, Cavalleria Asiatica, Cavalleria Leggera Asiatica, Cavalleria Sciita, Pezhetairoi (Veterani e Agema inclusi), Ispisti (sia in Falange che Fiancheggiatori), Elefanti Indiani, può acquisire la caratteristica Determinata al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti se VT4 per unità.
- ✪ 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.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica In agguato al costo di +50 punti.



# IMPERO MAURYA 321 A.C. - 180 A.C.

## Composto da:

1-6 Carri da Guerra Leggeri e/o Pesanti, 0-2 Guardie Reali, 1-3 Elefanti, 0-1 Cavalleria della Guardia, 0-2 Fanti Indo-Greci in Falange, 3-8 Arcieri, 0-2 Tribù delle Foreste o delle Montagne, 1-4 Fanterie Leggere, 0-2 Fanterie Leggere delle Foreste, 0-2 Arcieri Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 1-3 Cavallerie Leggere e/o Cavallerie Medie, 0-2 Cavallerie Sciite

## Caratteristiche Esercito:

☛ Ai Fanti Indo-Greci in Gruppo Compatto non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

☛ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                   | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                  | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                         |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                  |       |
| Carri da Guerra Leggeri:<br>giavellotto, spada                          | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 78    |
| Nobili su Carro da Guerra Leggero:<br>giavellotto, spada                | 4  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 95    |
| Carri da Guerra Pesanti:<br>giavellotto, spada                          | 3  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 91    |
| Nobili su Carro da Guerra Pesante:<br>giavellotto, spada                | 4  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 111   |
| Guardia Reale:<br>grande spada, armatura, scudo                         | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Determinata, Fanteria media, Forte impatto (Grande Spada), Serrare i ranghi, Veterana                                | 118   |
| Elefanti:<br>giavellotto, grande spada, portantina, scorta              | 3  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                | 117   |
| Nobili su Elefante:<br>giavellotto, grande spada, portantina, scorta    | 4  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)                                | 149   |
| Cavalleria della Guardia:<br>lancia, spada, armatura                    | 4  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media, Determinata, Veterana                                                                            | 82    |
| Fanti Indo-Greci in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura          | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                               | 109   |
| Fanti Indo-Greci Veterani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                                     | 139   |
| Arcieri:<br>arco lungo                                                  | 3  | 4  | -  | 4  | 4    | 3  | 2  | 1  | Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                 | 64    |
| Tribù delle Foreste o delle Montagne:<br>arco, arma da mischia          | 3  | 3  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                 | 48    |
| Fanteria Leggera:<br>lancia, giavellotto, scudo                         | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento                                                                                | 62    |
| Fanteria Leggera delle Foreste:<br>lancia, giavellotto, scudo           | 3  | 4  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, <i>Formazione aperta</i> , Tiro in movimento                                           | 61    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco lungo, arma da mischia                 | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | 1  | Evasione, Schermagliatori                                                                                                        | 33    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia         | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                     | 28    |



| Unità                                                 | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                        | Costo |
|-------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                       |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                        |       |
| Cavalleria Leggera:<br>lancia, giavellotto            | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria Leggera,<br>Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale     | 47    |
| Cavalleria Sciita:<br>arco composito, arma da mischia | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Alleato (Sciita), Cavalleria Leggera,<br>Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale | 50    |
| Cavalleria Media:<br>lancia, spada, armatura          | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media                                                                         | 44    |

#### VARIANTI :

✪ Un'unità di Nobili su Carro da Guerra Leggero, Nobili su Carro da Guerra Pesante, Guardia Reale, Nobili su Elefante, Cavalleria della Guardia 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 Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carro da Guerra Leggero, Carri da Guerra Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Pesante, Guardia Reale, Elefanti, Nobili su Elefante, Cavalleria della Guardia, Fanti Indo-Greci (Veterani inclusi), Cavalleria Leggera, Cavalleria Media, Cavalleria Sciita 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.

✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Pesanti può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e perdere la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +3 punti per base.

✪ Una unità di Carri da Guerra Leggeri ogni due può essere sostituita da un'unità di Nobili su Carro da Guerra Leggero al relativo costo per base.

✪ Una unità di Carri da Guerra Pesanti ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili su Carro da Guerra Pesante al relativo costo per base.

✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Leggero o Pesante possono acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base se VT3 o +8 per base se VT4

✪ Ogni unità di Guardia Reale può aggiungere la Lancia e acquisire la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +3 punti per base. Nel turno in cui utilizza l'Arma ad asta non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (Grande Spada)*.

✪ Ogni unità di Elefanti, Nobili su Elefante può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.

✪ Una unità di Elefanti ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili su Elefante al relativo costo per base.

✪ Ogni unità di Elefanti o Nobili su Elefante può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +5 punti per base.

✪ Ogni unità di Elefanti, Nobili su Elefanti, possono acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base se VT3, +8 punti per base se VT4.

✪ Una unità di Fanti Indo-Greci in Falange ogni due può essere acquistata come Fanti Indo-Greci Veterani in Falange al relativo costo per unità.

✪ Ogni unità di Fanti Indo-Greci Veterani in Falange può sostituire la Lancia con la Sarissa e sostituire le caratteristiche *Lancia lunga* e *Muro di lance* con *Picca* e *Muro di picche* al costo di +7 punti per unità.

✪ Ogni unità di Fanti Indo-Greci in Falange può sostituire la Lancia con la Sarissa e sostituire le caratteristiche *Lancia lunga* e *Muro di lance* con *Picca* e *Muro di picche* al costo di +6 punti per unità.

✪ I Fanti Indo-Greci in Falange (Veterani inclusi) possono incrementare il Valore Armatura a 2 al costo +30 punti per unità.

✪ Fino a due unità di Fanteria Leggera possono incrementare il Valore Armatura a 2, diventare Fanteria media e acquisire la caratteristica *Esperti del territorio* al costo di +12 punti per base.

✪ Ogni unità di Fanteria Leggera può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: NE) e alla caratteristica *Tiro in movimento* al costo di -12 punti per base.

✪ Ogni unità di Arcieri, Arcieri Schermagliatori, Tribù delle Foreste o delle Montagne può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.

✪ Ogni unità di Arcieri può equipaggiarsi con le Grandi Spade e acquisire la caratteristica *Forte impatto (Grande Spada)* al costo di +6 punti per base.

✪ Una unità di Arcieri ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base o +5 punti per base se possiede la caratteristica *Tiro in movimento*.

✪ Ogni unità di Arcieri può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.

✪ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.

✪ Fino a tre unità di Cavalleria Leggera possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.

✪ Ogni unità di Cavalleria Leggera, Cavalleria Media, Carri da Guerra leggeri o Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Leggero, Nobili su Carro da Guerra Pesante, Cavalleria della Guardia può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.

✪ Ogni unità di Cavalleria Sciita può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.

✪ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere le caratteristiche *Carica impetuosa* e *Ritirata strategica* al costo di +5 punti per base.

✪ Ogni unità di Cavalleria Sciita può aggiungere la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base

✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carro da Guerra Leggero, Carri da Guerra Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Pesante, Elefanti, Nobili su Elefante, Cavalleria Media, Cavalleria Sciita possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità se VT3 o +6 punti per unità se VT4.

✪ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri, Nobili su Carro da Guerra Leggero, Carri da Guerra Pesanti, Nobili su Carro da Guerra Pesante, Elefanti, Nobili su Elefante, Cavalleria Media, Cavalleria Sciita possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità 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.

✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# SARMATI (ROXOLANI - IAZIGI - AORSI - ALANI) 310 A.C. - 453 D.C.

## Composto da:

1-2 Nobili Sarmati, 2-10 Lancieri Sarmati e/o 2-6 Lancieri Sarmati Corazzati (solamente a partire dal 101 D.C.), 4-10 Arcieri a Cavallo, 0-6 Lancieri Popolani, 0-3 Arcieri popolani oppure Arcieri Popolani Schermagliatori, 0-4 Giavellottieri Schermagliatori o Giavellottieri

## Caratteristiche Esercito:

☛ Il numero di Lancieri Sarmati (di qualsiasi tipo ma esclusi i Nobili e la Guardia Reale) non possono mai superare in numero di basi degli Arcieri a Cavallo.

| Unità                                                           | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                            | Costo |
|-----------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                 |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                            |       |
| Nobili Sarmati:<br>spada, kontos, armatura                      | 4  | 4  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga, Veterana                                       | 117   |
| Guardia Reale:<br>spada, kontos, armatura, bardatura            | 4  | 4  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Cuneus, Lancia lunga, Veterana | 149   |
| Lancieri Sarmati:<br>spada, kontos, armatura                    | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga                                                         | 48    |
| Lancieri Sarmati in Gruppo Compatto:<br>spada, kontos, armatura | 3  | 3  | 1  | 6  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga, Gruppo Compatto (2)                                    | 75    |
| Lancieri Sarmati Veterani:<br>spada, kontos, armatura           | 4  | 3  | 1  | 3  | 2    | 2  | 1  | ND | Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga, Veterana                                               | 80    |
| Lancieri Sarmati Pesanti Veterani:<br>spada, kontos, armatura   | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana                                                 | 92    |
| Lancieri Sarmati Pesanti:<br>spada, lancia, scudo, armatura     | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                           | 60    |
| Lancieri Sarmati Corazzati:<br>spada, kontos, armatura          | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga                                                         | 68    |
| Lancieri Sarmati Corazzati Veterani:<br>spada, kontos, armatura | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Veterana                                               | 100   |
| Arcieri a Cavallo:<br>arco composito, spada                     | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                          | 53    |
| Arcieri a Cavallo in Gruppo Compatto:<br>arco composito, spada  | 3  | 2  | -  | 6  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento, Tiro laterale                        | 71    |
| Lancieri Popolani:<br>lancia, scudo                             | 3  | 2  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Fanteria media                                                                               | 33    |
| Arcieri popolani:<br>arco arma da mischia                       | 2  | 1  | -  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Fanteria media                                                                                             | 20    |
| Arcieri Popolani Schermagliatori:<br>arco, arma da mischia      | 2  | 1  | .  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatore                                                                                  | 25    |
| Lancieri e Arcieri in Gruppo Compatto:<br>arco, lancia, scudo   | 3  | 2  | 1  | 8  | 2    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Serrare i ranghi                                        | 85    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                               | 28    |
| Giavellottieri:<br>giavellotto, arma da mischia, scudo          | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                             | 58    |



#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Guardia Reale o Nobili Sarmati deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto. Se presente, l'unità di Guardia Reale deve essere *Comandante*. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra *Nobili Sarmati*, *Lancieri Sarmati (non in Gruppo Compatto)*, *Lancieri Sarmati Veterani*, *Lancieri Sarmati Pesanti*, *Lancieri Sarmati Pesanti Veterani*, *Arcieri a Cavallo (non in Gruppo Compatto)* 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Un'unità di Lancieri Sarmati ogni tre può essere sostituita con un'unità di Lancieri Sarmati Veterani al relativo costo per base.
- ✳ Un'unità di Nobili Sarmati può essere sostituita con un'unità di Guardia Reale al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Nobili Sarmati può aggiungere la caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +18 punti per base (solamente a partire dal 101 D.C.).
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati Corazzati può aggiungere la caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +13 punti per base (solamente a partire dal 101 D.C.).
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati Corazzati Veterani può aggiungere la caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +16 punti per base (solamente a partire dal 101 D.C.).
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati può essere sostituita da una equivalente di Lancieri Sarmati Pesanti al relativo costo.
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati Veterani può essere sostituita da una equivalente di Lancieri Sarmati Pesanti Veterani al relativo costo.
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati Pesanti può aggiungere l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: 0) al costo di +12 punti per base: I Lancieri Sarmati in Gruppo Compatto NON possono acquisire questa variante.
- ✳ In alternativa a due unità di Lancieri Sarmati è possibile acquistare un'unità di Lancieri Sarmati in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2).
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati (Veterani inclusi) e Lancieri Sarmati Corazzati (Veterani inclusi) può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4. I Lancieri Sarmati in Gruppo Compatto possono acquisire questa variante.
- ✳ Ogni unità di Lancieri Sarmati e Lancieri Sarmati Veterani può sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4. I Lancieri Sarmati in Gruppo Compatto NON possono acquisire questa variante.
- ✳ Un'unità di Lancieri Sarmati Corazzati ogni tre può essere sostituita con un'unità di Lancieri Sarmati Corazzati Veterani al relativo costo per base.
- ✳ In alternativa a due unità di Arcieri a Cavallo è possibile acquistare un'unità di Arcieri a Cavallo in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2).
- ✳ Un'unità di Arcieri a Cavallo (non in Gruppo Compatto) ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri a Cavallo (non in Gruppo Compatto) può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri a Cavallo (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti.
- ✳ Fino a due unità di Arcieri a Cavallo (non in Gruppo Compatto) possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ In alternativa a un'unità di Arcieri Popolani e una unità di Lancieri Popolani è possibile acquistare un'unità di Lancieri e Arcieri in Gruppo Compatto al costo relativo.
- ✳ Le unità di Guardia Reale, Nobili Sarmati, Lancieri Sarmati Corazzati (Veterani inclusi) possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✳ L'Esercito dei Sarmati può eliminare un Terreno Accidentato o un Bosco al costo di +25 punti; in alternativa può spostare un elemento impassabile anche in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Sarmata può toglierlo o spostarlo; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.).
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# CELTIBERI 300 A.C. - 100 A.C.

## Composto da:

1 Guardia del Corpo a Cavallo, 0-2 Scutarii Celtiberi in Armatura, 1-10 Scutarii Celtiberi, 1-4 Lusitani, 2-10 Caetrati (Iberici o Lusitani) o Caetrati Schermagliatori, 0-5 Frombolieri Balearici, 1-6 Cavallerie Leggere, 0-3 Fanti Celtiberi Montati, 1-4 Cavallerie Medie, 0-1 Famiglie in Armi

## Caratteristiche Esercito:

❖ La tragula o makhila è un incrocio tra un'ascia e un dardo

❖ Alcune unità di celtiberi abbandonavano le cavalcature quando entravano in combattimento. I Fanti Celtiberi Montati possono caricare solo unità di Schermagliatori, Cavalleria Leggera o Fanteria Leggera. Se contattano o vengono contattati da altre unità si trasformano definitivamente in Fanteria Leggera e possono caricare qualsiasi unità. La base di questa unità deve essere 8x5 cm (in alternativa 8 x 4 cm) e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti; in alternativa sostituite la basetta di cavalleria con quella di fanti. Le unità di Fanti Celtiberi Montati non contano ai fini del 40% di truppe montate.

❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                             | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                  | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                   |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                  |       |
| Guardia del Corpo a Cavallo:<br>falcata o spada, lancia, scudo, armatura, tragula | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Tiro ravvicinato (2), Veterana                    | 90    |
| Scutarii Celtiberi in Armatura:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum             | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Tiro ravvicinato (2), Veterana                                    | 112   |
| Scutarii Celtiberi:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                         | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2) | 74    |
| Lusitani:<br>spada o falcata, scudo, giavellotto                                  | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Carica impetuosa, Determinata, Fanteria leggera, Ritirata strategica, Tiro in movimento                          | 68    |
| Caetrati (Iberici e Lusitani):<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto     | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento              | 59    |
| Caetrati Schermagliatori:<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto          | 3  | 2  | 1  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                     | 41    |
| Frombolieri Balearici:<br>fionda, spada                                           | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                    | 35    |
| Cavalleria Leggera:<br>falcata o spada, giavellotto, scudo piccolo                | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                  | 53    |
| Fanti Celtiberi Montati:<br>spada, lancia, armatura, scudo, tragula               | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Ritirata Strategica, Tiro ravvicinato (2)                      | 64*   |
| Appiedati:                                                                        | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Ritirata Strategica, Tiro ravvicinato (2)                      | *     |
| Cavalleria Media:<br>falcata o spada, lancia, scudo, armatura                     | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                 | 60    |
| Famiglie in Armi:<br>arma da mischia                                              | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                   | 15    |



#### VARIANTI :

- ✱ La Guardia del Corpo 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 Scutarii Celtiberi in Armatura, Scutarii Celtiberi, Caetrati (Iberici e Lusitani), Fanti Celtiberi a Cavallo, Cavalleria Leggera, Cavalleria Media 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*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ La Guardia del Corpo a Cavallo può incrementare il Valore Armatura a 3 e trasformarsi in Cavalleria Pesante al costo di +7 punti.
- ✱ Fino a quattro unità di Scutarii Celtiberi possono aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: ND, L: ND, E: ND) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base.
- ✱ Fino a quattro unità di Caetrati o Caetrati Schermagliatori possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera può ridurre il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✱ Una unità di Cavalleria Media può incrementare il Valore Armatura a 3 e trasformarsi in Cavalleria Pesante al costo di +7 punti.
- ✱ Le unità di Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base.
- ✱ L'esercito Celtibero può acquistare un Terreno Accidentato o un Bosco al costo di +25 punti. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Celtibero può aggiungerlo; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.) ma è consentito piazzarlo in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera e Cavalleria Media può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità**.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera e Cavalleria Media può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità**.
- ✱ 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.
- ✱ Fino a due unità possono acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti complessivi.



# IBERICI 300 A.C. - 100 A.C.

## Composto da:

1 Guardia del Corpo a Cavallo, 0-2 Scutarii Celtiberi in Armatura, 2-10 Scutarii Iberici, 0-4 Fanterie Lusitane, 0-4 Lusitani, 2-10 Caetrati o Caetrati Schermagliatori, 0-3 Frombolieri Balearici, 1-2 Cavallerie Leggere, 0-3 Fanti Iberici Montati, 1-4 Cavallerie Medie, 1-2 Cavallerie Turdetane, 0-1 Famiglie in Armi

## Caratteristiche Esercito:

❖ La tragula o makhila è un incrocio tra un'ascia e un dardo

❖ Alcune unità di Iberici abbandonavano le cavalcature quando entravano in combattimento. I Fanti Iberici Montati possono caricare solo unità di Schermagliatori, Cavalleria Leggera o Fanteria Leggera. Se contattano o vengono contattati da altre unità si trasformano definitivamente in Fanteria Leggera e possono caricare qualsiasi unità. La base di questa unità deve essere 8x5 cm e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti; in alternativa sostituite la basetta di cavalleria con quella di fanti. I Fanti Iberici Montati non contano ai fini del 30% di truppe montate.

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                             | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                  | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                   |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                  |       |
| Guardia del Corpo a Cavallo:<br>falcata o spada, lancia, scudo, armatura, tragula | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Tiro ravvicinato (2), Veterana                    | 90    |
| Scutarii Celtiberi in Armatura:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum             | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Celtibero), Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Tiro ravvicinato (2), Veterana               | 112   |
| Scutarii Iberici:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                           | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2) | 65    |
| Fanteria Lusitana:<br>spada o falcata, scudo, giavellotto                         | 3  | 5  | 1  | 5  | 2    | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro in movimento                            | 75    |
| Lusitani:<br>spada o falcata, scudo, giavellotto                                  | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata, Fanteria leggera, Ritirata strategica, Tiro in movimento                          | 68    |
| Caetrati:<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto                          | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento              | 59    |
| Caetrati Schermagliatori:<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto          | 3  | 2  | 1  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                     | 41    |
| Frombolieri Balearici:<br>fionda, spada                                           | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento, Tiratori scelti                                                    | 35    |
| Cavalleria Leggera:<br>falcata o spada, giavellotto, scudo piccolo                | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                  | 53    |
| Fanti Iberici Montati:<br>spada, lancia, armatura, scudo, tragula                 | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2)                      | 64*   |
| Appiedati:                                                                        | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2)                      | *     |
| Cavalleria Media:<br>falcata o spada, lancia, scudo, armatura                     | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                 | 60    |
| Cavalleria Turdetana:<br>falcata, scudo, armatura                                 | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica                                     | 49    |
| Famiglie in Armi:<br>rma da mischia                                               | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                   | 15    |



#### VARIANTI :

- ✳ La Guardia del corpo 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 Scutarii Celtiberi, Scutarii Iberici, Caetrati, Fanti Iberici Montati, Cavalleria Leggera, Cavalleria Turdetana, Cavalleria Media 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ La Guardia del Corpo a Cavallo può incrementare il Valore Armatura a 3 e trasformarsi in Cavalleria Pesante al costo di +7 punti.
- ✳ Fino a quattro unità di Scutarii Iberici possono acquisire il Giavellotto (C: 2, M: ND, L: ND, E: ND) e la caratteristica *Tiro in Movimento* al costo di +9 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Caetrati e/o Caetrati Schermagliatori possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Media possono incrementare il valore Armatura a 3 e trasformarsi in Cavalleria Pesante al costo di +7 punti.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera può acquisire la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base.
- ✳ L'esercito Iberico può acquistare una collina ripida al costo di +25 punti. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Iberico può aggiungerla; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.) ma è consentito piazzarla in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera e Cavalleria Media può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera e Cavalleria Media può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità.
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# NUMIDI 300 A.C. - 100 A.C.

## Composto da:

1 Guardia Reale, 4-16 Numidi a Cavallo, 0-6 Numidi Leggeri a Cavallo, 2-8 Giavellottieri o Giavellottieri Schermagliatori, 0-4 Quala'im (frombolieri), 0-4 Lancieri Numidi, 0-2 Elefanti, 0-2 Arcieri Numidi

## Caratteristiche Esercito:

❖ Le basi degli Elefanti in gruppo compatto vengono unite sul fianco e non posizionate una davanti all'altra. La base deve quindi misurare 80x80 mm (in alternativa 100x80mm).

| Unità                                                                       | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                  | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                             |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                  |       |
| Guardia Reale:<br>giavellotto, scudo, spada                                 | 4  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana | 91    |
| Numidi a Cavallo:<br>giavellotto, arma da mischia, scudo                    | 3  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale           | 67    |
| Numidi a Cavallo Veterani:<br>giavellotto, arma da mischia, scudo           | 4  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana | 88    |
| Numidi a Cavallo in Gruppo Compatto:<br>giavellotto, arma da mischia, scudo | 3  | 3  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Gruppo Compatto (2), Tiro in movimento, Tiro laterale                              | 90    |
| Numidi Leggeri a Cavallo:<br>giavellotto, arma da mischia, scudo            | 3  | 3  | -  | 3  | 3    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale                             | 60    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia             | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                     | 28    |
| Giavellottieri:<br>scudo piccolo, giavellotto                               | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                              | 59    |
| Giavellottieri in Gruppo Compatto:<br>scudo piccolo, giavellotto            | 3  | 3  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento                                                                 | 82    |
| Quala'im:<br>fionda, arma da mischia                                        | 3  | 2  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                     | 30    |
| Lancieri Numidi:<br>spada, lancia, scudo                                    | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media                                                                                                   | 55    |
| Elefanti:<br>arma da mischia                                                | 3  | 5  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica devastante, Elefante                                                                                                                      | 88    |
| Elefanti in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia                             | 3  | 5  | 3  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Carica devastante, Elefante, Gruppo Compatto (2)                                                                                                 | 142   |
| Arcieri Numidi:<br>arco, arma da mischia                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                        | 30    |



#### **VARIANTI :**

- ✳ L'unità di Guardia Reale 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 Numidi a Cavallo (non in *Gruppo Compatto*), Numidi Veterani a Cavallo, Numidi Leggeri a Cavallo, Giavellottieri 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Ogni unità di Numidi a Cavallo (non in *Gruppo Compatto*), Numidi Veterani a Cavallo possono diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✳ Una unità di Numidi a Cavallo (non in *Gruppo Compatto e non i Veterani*), ogni tre può acquisire la caratteristica *Tiratori Scelti* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Numidi a Cavallo (Veterani inclusi ma non in *Gruppo Compatto*), e Numidi Leggeri a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Una unità di Numidi a Cavallo (non in *Gruppo Compatto*), ogni tre può essere sostituita con una unità di Numidi Veterani a Cavallo al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Guardia Reale, Numidi a Cavallo (Veterani e *Gruppi Compatti* compresi), Numidi Leggeri può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Fino a tre unità di Numidi a Cavallo (Veterani inclusi ma non in *Gruppo Compatto*) possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ In alternativa a due unità di Numidi a Cavallo è possibile acquistare un'unità di Numidi a Cavallo in *Gruppo Compatto* al relativo costo.
- ✳ In alternativa a due unità di Giavellottieri è possibile acquistare un'unità di Giavellottieri in *Gruppo Compatto* al relativo costo.
- ✳ In alternativa a due unità di Elefanti è possibile acquistare un'unità di Elefanti in *Gruppo Compatto* al relativo costo.
- ✳ Ogni unità di Elefanti o Elefanti in *Gruppo Compatto* può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per unità.
- ✳ Ogni unità di Guardia Reale, Numidi Veterani a Cavallo, Elefanti, Elefanti in *Gruppo Compatto* possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti se VT3 o +4 punti se VT4 per unità.
- ✳ L'esercito dei Numidi può eliminare un Terreno Accidentato o un Bosco al costo di +25 punti; in alternativa può spostare un elemento impassabile anche in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Numida può toglierlo o spostarlo; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.).
- ✳ 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.
- ✳ Fino a due unità possono acquisire la caratteristica *In agguato* al costo forfettario di +50 punti.



# DACI 300 A.C. - 400 D.C.

## Composto da:

1-2 Pileati, 2-10 Comati, 1-4 Bastarnae con Falx e/o Bastarnae con Sica, 0-4 Esploratori Daci con Arco e/o Esploratori con Giavellotto, 0-4 Arcieri o Arcieri Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 0-1 Tarabostes, 0-3 Cavalleria Dacica, 0-2 Cavallerie Bastarnae, 0-3 Arcieri a Cavallo (Sarmati e solamente a partire dal 101 D.C.), 0-3 Cavallerie Catafratte (Sarmati e solamente a partire dal 101 D.C.), 0-1 Ballista, 0-2 Auxiliares Leggeri (Numeri), 0-1 Famiglie in Armi

## Caratteristiche Esercito:

✪ La sica è un'arma a forma di falce che si impugna con una mano. Se si usa la sica NON si applica anche la caratteristica *arma ad asta*. Va dichiarato prima del lancio dei dadi Mischia.

✪ La falx è un'arma ad asta impugnata a due mani che culmina con una falce. Se si usa la falx si applica anche la caratteristica *arma ad asta*.

✪ Il numero di basi di Comati con sica deve uguagliare quelle senza sica.

✪ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

✪ I Daci possono acquistare fino a 3 Barricate al costo di +20 punti cad. Possono essere posizionate solo nella propria zona di schieramento.

| Unità                                                                        | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                      | Costo |
|------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                              |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                      |       |
| Pileati:<br>sica, lancia, armatura, scudo, giavellotto                       | 4  | 5  | 2  | 5  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica furiosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Forte impatto (Sica), Tiro in movimento, Veterana | 143   |
| Comati (o Capilati):<br>giavellotto, scudo                                   | 3  | 4  | 1  | 5  | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Orda, Tiro in movimento                                                                                               | 74    |
| Comati (o Capilati) con Sica:<br>sica, giavellotti, scudo                    | 3  | 4  | 1  | 5  | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Forte impatto (Sica), Orda, Tiro in movimento                                                                         | 82    |
| Comati (o Capilati) in Gruppo Compatto:<br>giavellotti, scudo                | 3  | 4  | 1  | 10 | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                                          | 107   |
| Comati (o Capilati) con Sica in Gruppo Compatto:<br>sica, giavellotti, scudo | 3  | 4  | 1  | 10 | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Forte impatto (Sica), Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                    | 116   |
| Bastarnae con Falx:<br>falx                                                  | 3  | 3  | -  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Falx)                                     | 65    |
| Bastarnae con Sica:<br>sica, scudo                                           | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Sica)                                                   | 69    |
| Bastarnae con Sica in Gruppo Compatto:<br>sica, scudo                        | 3  | 3  | 1  | 6  | ND   | ND | ND | ND | Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Forte impatto (Sica), Gruppo compatto (2)                                                 | 94    |
| Esploratori Daci con Arco:<br>arco, spada                                    | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                     | 43    |
| Esploratori Daci con Giavellotto:<br>giavellotto, spada, scudo               | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                     | 47    |
| Arcieri:<br>arco, arma da mischia                                            | 3  | 2  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera                                                                                                                     | 37    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco, arma da mischia                            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                            | 30    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia              | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                         | 28    |
| Cavalleria Dacica:<br>lancia, arma da mischia, scudo                         | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                                     | 48    |
| Cavalleria Bastarnae:<br>lancia, giavellotto, scudo                          | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                      | 61    |
| Tarabostes:<br>lancia, sica, scudo                                           | 4  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Forte impatto (Sica), Veterana                                                       | 82    |



| Unità                                                                                           | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                             | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                                 |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                             |       |
| Arcieri a Cavallo (Alleato Sarmata):<br>arco composito, arma da mischia                         | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | ND | Alleato (Sarmata), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale        | 53    |
| Cavalleria Catafratta (Alleato Sarmata):<br>kontos, spada, armatura, scudo, bardatura           | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Sarmata), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga               | 84    |
| Cavalleria Catafratta Veterana (Alleato Sarmata):<br>kontos, spada, armatura, scudo, bardatura  | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Alleato (Sarmata), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga, Veterana     | 121   |
| Ballista:<br>arma da mischia                                                                    | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Scorpio)                                                       | 55    |
| Auxiliares Leggeri (Numeri):<br>lancia, giavellotto, arma da mischia, scudo                     | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                       | 62    |
| Auxiliares:<br>lancia, giavellotto, lorica hamata/<br>armatura in cuoio, arma da mischia, scudo | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento | 106   |
| Famiglie in armi:<br>arma da mischia                                                            | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                              | 15    |

#### VARIANTI :

- ✪ Un'unità a scelta tra Pileati o Tarabostes 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 Pileati, Tarabostes, Cavalleria Catafratta, Cavalleria Catafratta Veterana, Cavalleria Bastarnae, Cavalleria Dacica, Arcieri a Cavallo 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ In alternativa a due unità di Comati (con sica o senza) è possibile acquistare un'unità di Comati (con sica o senza) in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2 Gruppi compatti).
- ✪ In alternativa a due unità di Bastarnae con Sica è possibile acquistare un'unità di Bastarnae con Sica in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2 Gruppi compatti).
- ✪ Ogni unità di Comati (con sica o senza), ma non in Gruppo Compatto, può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* aggiungendo la Lancia e la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -10 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Comati (con sica o senza), ma non in Gruppo Compatto, può aggiungere la caratteristica *Ritirata strategica* al costo di + 1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri e Arcieri Schermagliatori può acquistare la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Fino a due unità di Esploratori Daci con Arco e Esploratori Daci con Giavellotto possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Fino a due unità di Cavalleria Bastarnae possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Bastarnae può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✪ Una unità di Cavalleria Catafratta ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Catafratta Veterana al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Catafratta può aggiungere l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: 0) al costo di +12 punti per base.
- ✪ Una unità di Arcieri a Cavallo ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri a Cavallo può acquisire la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Una unità di Auxiliares Leggeri (Numeri) ogni due può essere sostituita con una Auxiliares al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Bastarnae, Cavalleria Catafratta, Tarabostes, Cavalleria Catafratta Veterana e Cavalleria Dacica può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Bastarnae, Cavalleria Catafratta, Cavalleria Dacica può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità.
- ✪ 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.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# PITTI 300 A.C. - 400 D.C.

## Composto da:

0-1 Nobili Pitti su Carro, 4-16 Guerrieri Pitti, 1-2 Nobili Pitti a Piedi, 1-6 Fanatici Pitti, 0-6 Esploratori Pitti con Giavellotto e/o Esploratori Pitti con Arco, 1-4 Cavallerie Leggere, 0-2 Carri da Guerra Leggeri, 0-4 Giavellottieri Schermagliatori, 2-10 Arcieri o Arcieri Schermagliatori

## Caratteristiche Esercito:

⚔ Un Carro Leggero Pitto quando contatta terreni accidentati o boschi non viene eliminato automaticamente e considera tutti i terreni come una normale unità montata.

⚔ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                   | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                         | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                         |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                         |       |
| Nobili Pitti su Carro Leggero: armatura, giavellotto, spada             | 4  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Determinata, <b>Formazione aperta</b> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2), Veterana | 105   |
| Guerrieri Pitti: spada, scudo, giavellotto                              | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Ama ad asta, Carica feroce, Determinata, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                                                   | 83    |
| Guerrieri Pitti in Gruppo Compatto: arma da mischia, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Ama ad asta, Carica feroce, Determinata, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                                   | 118   |
| Nobili Pitti a Piedi: spada, armatura, scudo, giavellotto               | 4  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, <b>Carica feroce</b> , Determinata, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Veterana                                                | 111   |
| Fanatici Pitti: spada, giavellotto                                      | 3  | 3  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, <b>Formazione aperta</b> , Tiro in movimento                                                   | 66    |
| Fanatici Pitti in Gruppo Compatto: spada, giavellotto                   | 3  | 3  | -  | 6  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento                                                         | 84    |
| Esploratori Pitti con Giavellotto: giavellotto, spada, scudo            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | <b>Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento</b>                                                                   | 49    |
| Esploratori Pitti con Arco: arco, spada                                 | 3  | 2  | 0  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Evasione, Fanteria leggera, <b>Formazione aperta</b> , Tiro in movimento                                                                                | 43    |
| Cavalleria Leggera: giavellotto, scudo                                  | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Cavalleria Leggera, <b>Formazione aperta</b> , Tiro in movimento, Tiro laterale                                                               | 45    |
| Nobili Pitti a Cavallo: giavellotto, scudo                              | 4  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana                                                                                | 75    |
| Carri da Guerra Leggeri: armatura, giavellotto, spada                   | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, <b>Formazione aperta</b> , Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro Ravvicinato (2)                        | 78    |
| Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                            | 28    |
| Arcieri: arco, arma da mischia                                          | 3  | 2  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera                                                                                                                                        | 37    |
| Arcieri Schermagliatori: arco, spada                                    | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                               | 30    |



#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità a scelta tra Nobili Pitti a Piedi, Nobili Pitti su Carro o Nobili Pitti 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 Nobili Pitti su Carro, Guerrieri Pitti (non in *Gruppo Compatto*), Nobili Pitti a Piedi, Cavalleria Leggera, Nobili Pitti a Cavallo, Carri da Guerra Leggeri 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ In alternativa a due unità di Guerrieri Pitti è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Pitti in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 3 Gruppi compatti).
- ✳ In alternativa a due unità di Fanatici Pitti è possibile acquistare un'unità di Fanatici Pitti in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 3 Gruppi compatti).
- ✳ Una unità di Guerrieri Pitti (non in *Gruppo Compatto*) ogni due può aggiungere le Asce da Lancio e acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato* (2) al costo di +6 punti per base.
- ✳ Una unità di Guerrieri Pitti (non in *Gruppo Compatto*) ogni due può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Una unità di Nobili Pitti a Piedi ogni due può aggiungere le Asce da Lancio e acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato* (2) al costo di +8 punti per base.
- ✳ Una unità di Nobili Pitti a Piedi ogni due può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Una unità di Arcieri ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori Scelti* al costo di +3 punti per base o +4 punti per base se possiede anche la caratteristica *Tiro in movimento*.
- ✳ Ogni unità di Nobili Pitti a Piedi può acquisire la caratteristica *Schiltron* al costo di +15 punti per base.
- ✳ Una unità ogni tre di Guerrieri Pitti può acquisire la caratteristica *Schiltron* al costo di +12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri e Arcieri Schermagliatori può acquistare la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Arcieri Schermagliatori possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera e/o Nobili Pitti a Cavallo possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Guerrieri Pitti (non in *Gruppo Compatto*) possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Una unità ogni tre di Cavalleria Leggera può trasformarsi in Nobili Pitti a Cavallo al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera e Nobili Pitti a Cavallo può aggiungere la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Nobili Pitti su Carro Leggero possono acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo* (2) al costo di +6 per base se VT3 o +8 per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Nobili Pitti a Cavallo può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alle caratteristiche *Tiro in movimento*, *Tiro laterale* e aggiungere la Lancia e la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -11 punti per base.
- ✳ L'esercito Pitto può acquistare un Bosco al costo di +25 punti. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Pitto può aggiungerlo; restano valide le limitazioni (distanza da elementi scenici, campo, strade, ecc.) ma è consentito piazzarlo in un quadrante dove è già presente un altro elemento scenico.
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# PRIMI GOTI (TERVINGI E GREUTUNGI) 300 D.C. - 400 D.C.

## Composto da:

1 Nobili Goti a Piedi, 4-16 Guerrieri Goti, 0-4 Esploratori Goti con Arco e/o Esploratori Goti con Giavellotto, 0-2 Arcieri o Arcieri Schermagliatori, 0-4 Giavellottieri Schermagliatori, 0-2 Frombolieri, 0-3 Fanti Goti Montati, 0-3 Cavallerie Leggere, 1-6 Cavallerie Gote, 1-2 Nobili Goti a Cavallo, 0-4 Arcieri Unni, 0-4 Arcieri Alani

## Caratteristiche Esercito:

❖ **Fanti Goti Montati\***: parte degli effettivi di queste unità erano a cavallo per cui muovevano velocemente sul campo di battaglia. La base di questa unità deve essere 8x5 o 8x4 cm e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti. Ai fini del gioco si considerano Cavalleria Pesante e in Mischia mantengono il Ritira delle unità montate ma non beneficiano del +1 al tiro per la Priorità. I Fanti Goti Montati sono considerate truppe montate a tutti gli effetti.

❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

❖ I Goti possono acquistare fino a 4 Difese al costo di +20 punti cad. Possono essere posizionate solo nella propria zona di schieramento.

| Unità                                                                                 | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                      | Costo |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                       |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                      |       |
| Nobili Goti a Piedi:<br>ascia o spada, scudo, armatura, lancia (framea)               | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cuneus, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Veterana                                                | 114   |
| Guerrieri Goti:<br>ascia o spada, scudo, armatura, lancia (framea)                    | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cuneus, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media                                                          | 72    |
| Guerrieri Goti in Gruppo Compatto:<br>ascia o spada, scudo, armatura, lancia (framea) | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cuneus, Determinata, Fanteria media, Gruppo compatto (2)                                                             | 103   |
| Esploratori Goti con Arco:<br>arco, spada                                             | 3  | 3  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                                     | 52    |
| Esploratori Goti con Giavellotto:<br>giavellotto, spada, scudo                        | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                       | 49    |
| Arcieri:<br>arco, arma da mischia                                                     | 3  | 2  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera                                                                                                                                     | 37    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco, arma da mischia                                     | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro indiretto                                                                                                            | 32    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia                       | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                         | 28    |
| Frombolieri:<br>fionda, arma da mischia                                               | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                         | 30    |
| Fanti Goti Montati:<br>lancia (framea), arma da mischia, scudo                        | 3  | 3  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante*, Cuneus, Tiro in movimento                                                                       | 58    |
| Cavalleria Leggera:<br>lancia, spada, giavellotto, scudo                              | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                      | 53    |
| Cavalleria Gota:<br>lancia, scudo, arma da mischia                                    | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                                                     | 60    |
| Nobili Goti a Cavallo:<br>lancia, scudo, armatura, scudo, arma da mischia             | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cavalleria media, Carica impetuosa, Veterana                                                                                           | 78    |
| Nobili Goti Pesanti a Cavallo:<br>armatura, kontos, arma da mischia                   | 4  | 4  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Veterana                                                                                         | 98    |
| Arcieri Unni (Alleato Unno):<br>arco composito, arma da mischia                       | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Alleato (Unno), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale | 58    |
| Arcieri Alani (Alleato Alano):<br>arco composito, arma da mischia                     | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Alleato (Alano), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                   | 53    |



#### VARIANTI :

- ✱ Un'unità a scelta tra Nobili Goti a Piedi, Nobili Goti Pesanti a Cavallo o Nobili Goti 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 Nobili Goti a Piedi, Nobili Goti a Cavallo (compresi i Pesanti), Cavalleria Leggera, Arcieri Unni, Arcieri Alani, Cavalleria Gota, 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*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ I Nobili Goti a Piedi possono aggiungere le Asce da Lancio e acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +8 punti.
- ✱ In alternativa a due unità di Guerrieri Goti è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Goti in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 2 Gruppi Compatti).
- ✱ Fino a due unità di Guerrieri Goti (non in *Gruppo Compatto*) possono acquisire le Asce da Lancio e aggiungere la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base.
- ✱ Una unità di Guerrieri Goti (non in *Gruppo Compatto*) ogni due può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri o Arcieri Schermagliatori può acquistare la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✱ Fino a due unità di Esploratori Goti (con Arco o Giavellotto) possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Una unità di Fanti Goti Montati ogni due può aggiungere le Asce da Lancio e la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base.
- ✱ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera può aggiungere la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Gota può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -12 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Nobili Goti a Cavallo può aggiungere le Asce da Lancio e acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +8 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Nobili Goti a Cavallo o Nobili Goti Pesanti a Cavallo possono acquistare la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Gota può acquistare la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✱ Una unità di Arcieri Unni ogni due può essere acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +6 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Arcieri Unni e di Arcieri Alani può acquistare la caratteristica *Tiro in Arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Una unità di Arcieri Alani ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✱ Una unità di Nobili Goti a Cavallo può essere sostituita con un'unità di Nobili Goti Pesanti a Cavallo al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Nobili Goti a Cavallo, Nobili Goti Pesanti a Cavallo, Cavalleria Gota, Cavalleria Leggera, Fanti Goti Montati può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Gota e Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità.
- ✱ 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.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# TARDO SELEUCIDI 217 A.C. - 63 A.C.

## Composto da:

1-2 Hetairoi (Compagni del Re), 0-2 Kataphraktoi, 0-3 Politikoi (Cavalleria Cittadina), 0-2 Prodromoi (Traci, Macedoni, ecc.), 1-3 Thureophoroi Hippeis (Galati, Greci, Traci, ecc.), 0-2 Cavalleria Tarantina, 0-2 Hippakontistai, 0-3 Hippotoxotai e/o Skythioi Hippotoxotai (Saci, Dahai, Parti), 0-1 Dromedari Arabi, 0-2 Elefanti, 1-12 Pezhetairoi, 1-4 Chalkaspides, 1-4 Thureophoroi, 0-4 Thorakitai, 0-3 Peltasti o Peltasti Traci, 0-3 Toxotai o Toxotai Schermagliatori, 0-3 Tralli, 0-4 Psiloi, 0-4 Guerrieri Galati (Celti), 0-2 Tribù Montanare, 0-2 Mercenari Giudei, 0-1 Ballista, 0-2 Carri Falcati, 0-2 Carri da Guerra Pesanti, 0-1 Milizie Cittadine

## Caratteristiche Esercito:

☛ Alle unità di Chalkaspides, Argiraspides, Pezhetairoi, non è consentito eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma possono cambiarlo di 180°.

☛ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 45% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                    | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                        | Costo |
|----------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                          |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                        |       |
| Hetairoi: xyston, spada, armatura                        | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Cuneus, Lancia lunga                       | 99    |
| Agema: xyston, spada, armatura                           | 4  | 4  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Cuneus, Lancia lunga, Veterana | 116   |
| Kataphraktoi: kontos, spada, armatura, arco              | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga                                     | 81    |
| Nisaioi Hippeis: kontos, spada, armatura, arco           | 4  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga, Veterana                   | 107   |
| Politikoi: lancia, spada, scudo, armatura                | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                       | 60    |
| Epilektoi Hippeis: lancia, spada, scudo, armatura        | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana                                             | 78    |
| Prodromoi: lancia, spada, scudo                          | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga                                                     | 48    |
| Thureophoroi Hippeis: lancia, spada, scudo               | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                       | 48    |
| Cavalleria Tarantina: giavellotto, scudo                 | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in arcione, Tiro in movimento, Tiro laterale     | 53    |
| Hippakontistai: spada, giavellotti                       | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | ND | ND | ND | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                      | 51    |
| Hippotoxotai: spada, arco                                | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                      | 53    |
| Skythioi Hippotoxotai: spada, arco                       | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                      | 50    |
| Dromedari Arabi: spada, arco                             | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Dromedari, Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale                                          | 60    |
| Elefanti: giavellotto, portantina, scorta, grande spada  | 3  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefanti, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)      | 117   |
| Pezhetairoi in Falange: sarissa, scudo, spada, armatura  | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca                                           | 115   |
| Machairaphoroi: spada, pilum, armatura, scudo            | 3  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)                                               | 81    |
| Chalkaspides in Falange: sarissa, scudo, spada, armatura | 3  | 6  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca, Veterana                                 | 128   |
| Argiraspides in Falange: sarissa, scudo, spada, armatura | 4  | 6  | 2  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca, Veterana                     | 193   |



| Unità                                                    | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                          | Costo |
|----------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                          |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                          |       |
| Thureophoroi: giavellotto, lancia, spada, scudo          | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                                   | 67    |
| Thorakitai: giavellotto, lancia, spada, armatura, scudo  | 3  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Esperti del territorio, Fanteria media, Muro di lance, Tiro in movimento                                   | 87    |
| Peltasti: pelta, giavellotto                             | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                         | 47    |
| Peltasti Traci: pelta, giavellotto                       | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                            | 59    |
| Toxotai: arco, arma da mischia                           | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                         | 38    |
| Toxotai Schermagliatori: arco composito, arma da mischia | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                | 30    |
| Famiglie in armi: arma da mischia                        | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                           | 15    |
| Arcieri Cretesi: arco composito, arma da mischia         | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                            | 36    |
| Tralli: fionda, arma da mischia                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                             | 30    |
| Psiloi: giavellotto, scudo                               | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                             | 28    |
| Guerrieri Galati: spada, scudo,                          | 3  | 4  | 1  | 5  | 3    | ND | ND | ND | Carica furiosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento                                                | 71    |
| Tribù Montanare: giavellotto, arma da mischia, scudo     | 3  | 2  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                     | 44    |
| Mercenari Giudei: spada, giavellotto, scudo              | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento                                                                        | 62    |
| Ballista: arma da mischia                                | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)                                                                   | 55    |
| Carri Falcati                                            | 3  | 3  | 2  | 2  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica travolgente, Carro pesante, Formazione aperta, Ruote falcate                                        | 63    |
| Carri da Guerra Pesanti: giavellotto, spada              | 3  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2) | 91    |
| Milizie Cittadine: lancia, scudo                         | 2  | 2  | -  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                           | 15    |



#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Agema o Argiraspides in Falange deve acquisire la caratteristica Comandante al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Il Comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Hetairoi, Agema, Epilektoi Hippeis, Nisaioi Hippeis, Argiraspides in Falange, Chalkaspides, Machairaphoroi, Carri da Guerra Pesanti, Skythioi Hippotoxotai, Cavalleria Tarantina, Prodrumoi, Guerrieri Galati 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Un'unità di Hetairoi ogni due può essere sostituita con un'unità di Agema al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Agema può aggiungere la caratteristica Bardatura (2) e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +18 punti per base.
- ✳ Le unità di Hetairoi possono acquisire il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) al costo di +9 punti per base.
- ✳ Un'unità di Kataphraktoi ogni due può essere sostituita con un'unità di Nisaioi Hippeis al relativo costo per base.
- ✳ Un'unità di Politikoi ogni tre può essere sostituita con un'unità di Epilektoi Hippeis al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Epilektoi Hippeis può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Prodrumoi può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Podromoi e/o Cavalleria Tarantina possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Una unità di Pezhetairoi in Falange ogni due può essere sostituita con due unità di Machairaphoroi al relativo costo per base (dopo il 168 d.C.).
- ✳ Una unità di Chalkaspides in Falange ogni due può essere sostituita con un'unità di Argiraspides in Falange (max 1) al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Argiraspides in Falange può acquisire la caratteristica *Combattenti temprati* al costo di +14 punti per base (Agema).
- ✳ Ogni unità di Pezhetairoi in falange e/o Chalkaspides possono incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.
- ✳ Ogni unità di Peltasti Traci può aggiungere la caratteristica *Forte impatto* (Rhomphaia) al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Toxotai o Toxotai Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Una unità di Toxotai Schermagliatori ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Skythioi Hippotoxotai può aumentare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Skythioi Hippotoxotai può aggiungere le caratteristiche *Carica impetuosa* e *Ritirata strategica* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Skythioi Hippotoxotai può aggiungere la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Una unità di Cavalleria Tarantina ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può aggiungere la caratteristica *Bardatura (2)* al costo di +10 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può incrementare il Valore Armatura a 4, acquisire la caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la *Carica devastante* con la *Carica travolgente* al costo di +26 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può sostituire il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di + 5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base.
- ✳ Ogni unità di Carri da Guerra Pesanti può sostituire il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e perdere la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Carri da Guerra Pesanti può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Carri da Guerra Pesanti può acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base.
- ✳ Ogni unità di Hetairoi, Prodrumoi, Skythioi Hippotoxotai può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Hetairoi, Agema, Kataphraktoi, Nisaioi Hippeis, Epilektoi Hippeis, Prodrumoi, Skythioi Hippotoxotai, Chalkaspides in Falange, Argiraspides in Falange, Elefanti può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti se VT4 per unità.
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# ROMA (MEDIA REPUBBLICA) 264 A.C. - 104 A.C.

## Composto da:

2-6 Hastati, 2-6 Principes, 1-3 Triarii, 2-5 Velites o Velites Schermagliatori, 0-3 Fanterie Italiane, 0-3 Guerrieri Galli, 0-2 Esploratori Galli, 0-3 Thureophoroi, 0-3 Scutarii Iberici o Celtiberi, 0-2 Caetrati Iberici, 0-3 Frombolieri, 0-2 Sagittarii, 0-2 Cavallerie Leggere Italiane o Alleate (**compresi i Numidi**), 0-1 Equites Alae, 1 Equites Alae Guardia, 0-2 Cavallerie Medie Italiane o Alleate, 0-1 Elefanti

## Caratteristiche Esercito:

- Le unità di Hastati e Principes in un Esercito devono eguagliarsi.
- È possibile acquistare un'unità di Triarii ogni due unità di Principes.
- È possibile acquistare un'unità di Velites per ogni unità di Principes presente nell'Esercito.
- Le unità di Hastati, Principes e Triarii quando arretrano volontariamente possono attraversarsi vicendevolmente anziché spingersi, e senza infliggere il disordine.
- Le unità di Thureophoroi, Guerrieri Galli e Scutarii Iberici non possono essere utilizzate insieme.
- Thureophoroi, Elefanti, Numidi, non possono essere utilizzati prima del 200 A.C.
- Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali **arrotondati per eccesso alla prima cifra** (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                                                | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                               | Costo |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                                      |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                               |       |
| Hastati Veterani:<br>spada, pilum, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo                       | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Ritirata strategica,<br>Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2),<br>Veterana                 | 105   |
| Hastati:<br>spada, pilum, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo                                | 3  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Ritirata strategica,<br>Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)                              | 82    |
| Principes:<br>spada, pilum, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo                              | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Ritirata strategica,<br>Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2),<br>Veterana                 | 105   |
| Hastati + Principes in Gruppo Compatto:<br>spada, pilum, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo | 4  | 5  | 2  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2),<br>Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2),<br>Veterana                 | 168   |
| Hastati + Principes in Gruppo Compatto:<br>spada, pilum, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo | 3  | 5  | 2  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2),<br>Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)                              | 139   |
| Triarii:<br>lancia, spada, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo                               | 4  | 6  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Determinata, Fanteria<br>pesante, Muro di lance, Ritirata<br>strategica, Veterana               | 121   |
| Triarii in Gruppo Compatto:<br>lancia, spada, armatura muscolare/<br>lorica hamata, scudo            | 4  | 6  | 2  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Determinata, Fanteria<br>pesante, Gruppo compatto (2), Muro di<br>lance, Veterana               | 184   |
| Velites Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia                                             | 3  | 2  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in<br>movimento                                                               | 37    |
| Velites:<br>giavellotto, arma da mischia                                                             | 3  | 3  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione<br>aperta, Tiro in movimento                                           | 50    |
| Fanteria Italiana:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                                 | 3  | 4  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Fanteria media, Serrare<br>i ranghi                                                             | 73    |
| Fanteria Italiana Extraordinarii:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                  | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Combattenti temprati<br>Fanteria media, Serrare i ranghi,<br>Veterana                           | 118   |
| Guerrieri Galli:<br>spada, scudo, giavellotto                                                        | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallico), Carica feroce, Orda,<br>Ritirata strategica, Tiro in movimento                             | 78    |
| Guerrieri Galli in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia, giavellotto, scudo                           | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Gruppo Compatto (2),<br>Orda, Tiro in movimento                                                | 113   |
| Esploratori Galli:<br>giavellotto, spada, scudo                                                      | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione<br>aperta, Tiro in movimento                                           | 47    |
| Thureophoroi (Greci):<br>giavellotto, lancia, spada, scudo                                           | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Greco), Arma ad asta, Fanteria<br>leggera, Formazione aperta, Serrare i<br>ranghi, Tiro in movimento | 67    |



| Unità                                                                          | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                                    | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                                    |       |
| Scutarii Iberici:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                        | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Iberico), Carica impetuosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2)                                | 65    |
| Scutarii Celtiberi:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                      | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Iberico), Carica impetuosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2)                                | 74    |
| Caetrati Iberici:<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto               | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Iberico), Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                  | 58    |
| Frombolieri (Siracusani, Tralli):<br>fionda, arma da mischia                   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | ND | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                                       | 30    |
| Sagitarii Schermagliatori:<br>arco, spada                                      | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                                          | 30    |
| Creatae Sagittarii:<br>arco, arma da mischia                                   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                                      | 36    |
| Cavalleria Leggera Alleata (Illirica, Gallica, Iberica):<br>giavellotto, scudo | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Illirico, Gallico o Iberico), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                           | 51    |
| Cavalleria Leggera Alleata Numida:<br>giavellotto, scudo                       | 3  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Alleato (Numida), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Ritirata strategica, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale           | 67    |
| Cavalleria Leggera Alleata Numida Veterana:<br>giavellotto, scudo              | 4  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Alleato (Numida), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana | 88    |
| Cavalleria Leggera Italica:<br>giavellotto, scudo                              | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione Aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                                  | 51    |
| Equites Alae:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                                                                   | 60    |
| Equites Alae Guardia:<br>lancia, spada, scudo, armatura                        | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Veterana                                                                                            | 82    |
| Cavalleria Media Alleata (Gallica, Iberica):<br>giavellotto, spada, scudo      | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Gallico o Iberico), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                   | 57    |
| Cavalleria Media Italica:<br>giavellotto, spada, scudo                         | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                                                | 57    |
| Cavalleria Media Italica Extraordinarii:<br>giavellotto, spada, scudo          | 4  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                                                                          | 83    |
| Elefanti:<br>giavellotto, lancia, spada, lorica hamata, portantina             | 3  | 5  | 3  | 4  | 2    | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                                        | 101   |



## VARIANTI :

- ✳ L'unità di Equites Alae Guardia deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Equites Alae, Guerrieri Galli (non in Gruppo Compatto), Thureophoroi, Scutarii Iberici e/o Celtiberi, Cavalleria Leggera Alleata (**Numidi compresi, Veterani inclusi**), Cavalleria Leggera Italica, Cavalleria Media Alleata (Gallica, Iberica) o Cavalleria Media Italica (Extraordinarii inclusi) 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Una unità di Hastati ogni due può essere sostituita con una di Hastati Veterani al relativo costo per base.
- ✳ Fino a quattro unità di Princeps possono diminuire il Valore Tattico a 3 (Forzati, Liberati, ecc.) e rinunciare alla caratteristica *Veterana* al costo di -23 punti per base.
- ✳ Fino a quattro unità di Hastati (compresi i Veterani) e Princeps possono diminuire il Valore Armatura a 1 (Pectorale) al costo di -15 punti per base.
- ✳ In alternativa a un'unità di Hastati Veterani e una di Princeps, entrambe con Valore Tattico 4, è possibile acquistare un Gruppo Compatto a VT4 al relativo costo (max 2 Gruppi Compatti).
- ✳ In alternativa a un'unità di Hastati e una di Princeps (Forzati, Liberati, ecc.), entrambe con Valore Tattico 3, è possibile acquistare un Gruppo Compatto a VT3 al relativo costo (max 2 Gruppi Compatti).
- ✳ Fino a due unità di Princeps con Valore Tattico 4 possono incrementare il Valore Mischia a 6 e aggiungere la caratteristica *Addestrata* (Evocati) al costo di +17 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Hastati può rinunciare alla caratteristica *Tiro ravvicinato* (2) al costo di -6 punti per base se VT3 o -8 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Princeps (inclusi Forzati, Liberati, ecc.) può rinunciare alla caratteristica *Tiro ravvicinato* (2), sostituire il Pilum con la Lancia e aggiungere le caratteristiche *Arma ad asta* e *Muro di lance* al costo di +6 punti per base se VT3 o +7 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Hastati (Veterani inclusi) e Princeps (inclusi Forzati, Liberati, ecc.) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +18 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Hastati + Princeps in Gruppo Compatto (VT3 o VT4) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +38 punti per unità.
- ✳ In alternativa a due unità di Triarii è possibile acquistare un Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✳ Ogni unità di Velites Schermagliatori può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Velites può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Una unità di Velites Schermagliatori ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Una unità di Velites ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✳ **Ogni unità di Sagittarii Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Tiro in Movimento* al costo di +2 punti per base.**
- ✳ Una unità di Sagittarii Schermagliatori ogni due può essere acquistata come Creatae Sagittarii al relativo costo per base.
- ✳ Una unità di Fanteria Italica ogni tre può essere acquistata come Fanteria Italica Extraordinarii al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Fanteria Italica (non gli Extraordinarii) può aggiungere il Giavellotto (C: 3, M: NE, L: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e aggiungere la Lancia e la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -10 punti per base.
- ✳ In alternativa a due unità di Guerrieri Galli è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Galli in Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Galli (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +22 punti per base.
- ✳ Una unità di Guerrieri Galli (non in Gruppo Compatto) ogni due può incrementare il proprio Valore Armatura a 2 trasformandosi da Orda in Fanteria media, **trasformando la Carica Feroce in Carica Furiosa** e acquisendo la caratteristica *Esperti del territorio* al costo +15 punti per base.
- ✳ Una unità di Cavalleria Leggera Numida Alleata ogni due può essere acquistata come Cavalleria Leggera Numida Veterana al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera Alleata Numida e Numida Veterana può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavallerie Leggera Alleata (Numida e Veterana inclusa) o Italica possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* (Exploratores) al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera Alleata (Numida e Veterana inclusa) o Italica può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Equites Alae (Guardia inclusa) può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base se VT3 o +12 punti per base se VT4.
- ✳ Una unità di Cavalleria Media Italica ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Media Italica Extraordinarii al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata o Italica (Extraordinarii inclusi) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* sostituendo la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di -4 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Hastati Veterani, Principes (esclusi Forzati, Liberati, ecc.), Hastati + Princeps in Gruppo Compatto (solo se VT4), Cavalleria Media italica (Extraordinarii inclusi), Elefanti possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata o Italica possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità**.
- ✳ 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# TARDO CARTAGINESI 265 A.C. - 146 A.C.

## Composto da:

1-2 Cavallerie Libico-Fenicie, 2-12 Lancieri Africani, 0-3 Peltasti Greci, 1-5 Scutarii Iberici e/o Scutarii Celtiberi, 0-4 Caetrati Iberici o Caetrati Schermagliatori, 0-2 Lusitani, 1-5 Giavellottieri o Giavellottieri Schermagliatori, 0-1 Esploratori Celti o Galli, 1-4 Guerrieri Celti o Galli, 0-3 Guerrieri Italici, 0-2 Disertori Italici, 0-4 Fanterie Cartaginesi, 0-3 **Cavallerie Medie Alleate (Celti, Galli) e/o Iberici, e/o Italici**, 0-3 **Cavallerie Leggere Alleate (Celti, Galli) e/o Iberici, e/o Italici**, 1-4 Cavalleria Numida, 0-2 Opliti Campani o Greci in Falange, 0-1 Ballista, 0-4 Elefanti con Howdah e/o Elefanti

## Caratteristiche Esercito:

❖ Gli Opliti Campani o Greci in Falange e i Lancieri Africani in Falange (Veterani inclusi) non possono eseguire il cambiamento di fronte a 90° ma gli è concesso il cambiamento a 180°. Non è ammesso indietreggiare volontariamente e spostarsi lateralmente.

❖ Le Fanterie Cartaginesi possono essere schierate solo in Africa.

❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                       | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                        | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                             |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                        |       |
| Cavalleria Libico-Fenicia:<br>armatura, scudo, lancia, spada                | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Cavalleria media                                                                    | 72    |
| Lancieri Africani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura             | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2),<br>Lancia lunga, Muro di lance                                                  | 109   |
| Lancieri Africani Veterani in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura    | 4  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2),<br>Lancia lunga, Muro di lance, Veterana                                        | 139   |
| Peltasti Greci:<br>pelta, giavellotto                                       | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione<br>aperta, Tiro in movimento                                                    | 47    |
| Scutarii Iberici:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                     | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata,<br>Esperti del territorio, Fanteria media,<br>Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2) | 65    |
| Scutarii Celtiberi:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                   | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata,<br>Esperti del territorio, Fanteria media,<br>Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2) | 74    |
| Scutarii Celtiberi in Armatura:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum       | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Determinata,<br>Fanteria media, Tiro ravvicinato (2),<br>Veterana                                    | 112   |
| Caetrati Iberici:<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto            | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria<br>leggera, Formazione aperta, Ritirata<br>strategica, Tiro in movimento              | 59    |
| Caetrati Schermagliatori:<br>spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto    | 3  | 2  | 1  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in<br>movimento                                                                        | 41    |
| Lusitani:<br>spada o falcata, scudo, soliferrum                             | 3  | 4  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Carica impetuosa, Determinata,<br>Fanteria leggera, Ritirata strategica,<br>Tiro in movimento                          | 68    |
| Giavellottieri:<br>giavellotto, arma da mischia                             | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione<br>aperta, Tiro in movimento                                                    | 41    |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia             | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatore, Tiro in<br>movimento                                                                        | 28    |
| Frombolieri Balearici:<br>fionda, spada                                     | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiratori<br>scelti, Tiro in movimento                                                       | 35    |
| Esploratori Celti o Galli:<br>spada, giavellotto, scudo                     | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Celta o Gallo), Evasione,<br>Fanteria leggera, Formazione aperta,<br>Tiro in movimento                        | 47    |
| Guerrieri Celti o Galli:<br>spada, giavellotto, scudo                       | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Celta o Gallo), Carica feroce,<br>Orda, Ritirata strategica, Tiro in<br>movimen to                            | 78    |
| Guerrieri Celti o Galli in Gruppo<br>Compatto:<br>spada, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | (Celta o Gallo) Carica feroce, Gruppo<br>compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                         | 113   |
| Guerrieri Italici:<br>spada, giavellotto, scudo                             | 3  | 5  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa,<br>Esperti del territorio, Fanteria media,<br>Tiro in movimento                        | 75    |



| Unità                                                                              | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                                   | Costo |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                    |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                                   |       |
| Disertori Italici:<br>spada, pilum, armatura, scudo                                | 3  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)                                                                                                          | 81    |
| Fanteria Cartaginesi:<br>lancia, spada, scudo                                      | 3  | 3  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Fanteria media                                                                                                                                      | 42    |
| Opliti Campani o Greci in Falange:<br>lancia, scudo, spada, armatura               | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance                                                                                                | 109   |
| <b>Cavalleria Media Iberica:</b><br>lancia, giavellotto, spada, scudo              | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                                               | 57    |
| Cavalleria Media Alleata<br>(Celta, Gallica):<br>lancia, giavellotto, spada, scudo | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Celta, Gallo) Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                        | 57    |
| Cavalleria Media Italica:<br>lancia, giavellotto, spada, scudo                     | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                                               | 57    |
| Nobili Alleati a Cavallo (Gallica):<br>lancia, giavellotto, spada, scudo           | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo) Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                                                                       | 96    |
| <b>Cavalleria Leggera Iberica:</b><br>giavellotto, arma da mischia                 | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                                 | 51    |
| Cavalleria Leggera Alleata<br>(Celta, Gallica):<br>giavellotto, arma da mischia    | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Celta, Gallo) Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                          | 51    |
| Cavalleria Leggera Italica:<br>giavellotto, arma da mischia                        | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                                 | 51    |
| Cavalleria Numida:<br>giavellotto, scudo, arma da mischia                          | 3  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Numida), Arma ad asta, Carica impetuosa Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale           | 67    |
| Cavalleria Numida Veterana:<br>giavellotto, scudo, arma da mischia                 | 4  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Numida), Arma ad asta, Carica impetuosa Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana | 88    |
| Ballista:<br>arma da mischia                                                       | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)                                                                                                            | 55    |
| Elefanti con Howdah:<br>lancia, giavellotto, spada, armatura leggera               | 3  | 5  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                                       | 101   |
| Elefanti:<br>arma da mischia                                                       | 3  | 5  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica devastante, Elefante,                                                                                                                                      | 88    |
| Elefanti in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia                                    | 3  | 5  | 3  | 8  | ND   | ND | ND | ND | Carica devastante, Elefante, Gruppo compatto (2)                                                                                                                  | 142   |



#### VARIANTI :

- ✱ Un'unità di Cavalleria Libico-Fenicia o Lancieri Africani deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 se Leggendaro. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Fino a due unità a scelta tra Cavalleria Libico-Fenicia, Lancieri Africani, Scutarii Iberici, Scutarii Celtiberi, Scutarii Celtiberi in Armatura, Guerrieri Celti o Galli (non in Gruppo Compatto), Guerrieri Italici, Opliti Campani, Cavalleria Media Alleata (compresa Iberica o Italica), Cavalleria Leggera Alleata (compresa Iberica o Italica), Nobili Alleati a Cavallo, Cavalleria Numida (Veterana inclusa) 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Ogni unità di Lancieri Africani in Falange (Veterani inclusi) e Opliti Campani o Greci in Falange può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di + 30 punti per base.
- ✱ Una unità di Lancieri Africani in Falange ogni due può essere acquistata come Lancieri Africani Veterani in Falange al relativo costo per base.
- ✱ Fino a due unità di Scutarii Iberici possono aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e aggiungere la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base.
- ✱ Una unità di Scutarii Celtiberi ogni due può essere sostituita con un'unità di Scutarii Celtiberi in Armatura al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Giavellottieri può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Giavellottieri Schermagliatori può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ✱ Fino a 2 unità di Giavellottieri o Giavellottieri Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Un'unità di Giavellottieri o Giavellottieri Schermagliatori ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri Balearici al relativo costo per base.
- ✱ Un'unità di Guerrieri Celti o Galli ogni due (non in Gruppo Compatto) può incrementare il Valore Armatura a 2, trasformarsi da Orda in Fanteria Media, acquisire la caratteristica *Esperti del territorio*, trasformare la *Carica Feroce* in *Carica Furiosa*, al costo di +15 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Guerrieri Celti o Galli (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +22 punti per base.
- ✱ Fino a due unità di Guerrieri Celti o Galli (non in Gruppo Compatto) può sostituire il Giavellotto (C: 3, M: NE, L: NE, E: NE) con la Lancia e sostituire la caratteristica *Tiro in movimento* con *Arma ad asta* al costo di -10 punti per base.
- ✱ In alternativa a due unità di Guerrieri Celti o Galli è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Celti o Galli in Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✱ Fino a due unità di Guerrieri Italici possono rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e sostituire la caratteristica *Tiro in movimento* con *Tiro ravvicinato (2)* al costo di -3 punto per base (Sanniti).
- ✱ Ogni unità di Fanteria Cartaginese può aggiungere la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base (dal 149 A.C.).
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata (compresa Italica o Iberica) può incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Media Alleata (compresa Iberica o Italica), ma solo se VA1 o 2, può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* sostituendo la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di -5 punti per base.
- ✱ Una unità di Cavalleria Media Alleata (compresa Iberica o Italica) può rinunciare al Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e alla caratteristica *Tiro in movimento* per incrementare il Valore Armatura a 3 e diventare Cavalleria Pesante al costo di +10 punti (Iberici).
- ✱ Una unità di Cavalleria Media Alleata (Galli) ogni due può essere sostituita con un'unità di Nobili Alleati a Cavallo al relativo costo per base (Galli).
- ✱ Fino a due unità di Cavalleria Leggera Alleata (compresa Iberica o Italica) e/o Cavalleria Numida (Veterana inclusa) possono acquistare la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Numida (Veterana inclusa) può acquistare la caratteristica *Tiro in Arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Numida e Numida Veterana può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera Alleata (compresa Iberica o Italica) può aggiungere la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base.
- ✱ Una Cavalleria Numida ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Numida Veterana al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera Alleata (compresa Iberica o Italica) e Cavalleria Numida (Veterana inclusa) può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Elefanti con Howdah, Elefanti o Elefanti in Gruppo Compatto può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Elefanti con Howdah (non in Gruppo Compatto) può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +5 punti per base.
- ✱ In alternativa a due unità di Elefanti è possibile acquistare un'unità di Elefanti in Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Libico-Fenicia, Lancieri Africani in Falange, Cavalleria Leggera Alleata o Italica, Cavalleria Media Alleata o Italica, Nobili Alleati a Cavallo, Cavalleria Numida (Veterana inclusa), Elefanti cod Howdah, Elefanti, Elefanti in Gruppo Compatto possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Libico-Fenicia, Opliti Campani o Greci in Falange, Cavalleria Media Alleata o Italica, Cavalleria Leggera Alleata o Italica può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità se VT3 o + 6 punti per unità 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.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# PARTI 247 A.C. - 224 D.C.

## Composto da:

0-1 Spadpat (Guardia Reale), 2-6 Catafratti Parti, 3-12 Arcieri Parti a Cavallo, 0-2 Cammelli (alleato Hatrano), 0-4 Tribù Montanare, 0-2 Fanteria Pesante della Media, 0-3 Cavalleria Leggera Araba, 0-2 Cavalleria Araba, 0-3 Guerrieri Arabi e/o Giavellottieri Arabi, 0-1 Giavellottieri Popolani o Frombolieri Popolani, 0-4 Arcieri o Arcieri Leggeri, 0-1 Arcieri Popolani o Milizie Città Greche

## Caratteristiche Esercito:

❖ I Catafratti (Azat compresi) di qualsiasi tipo non possono mai superare gli Arcieri Parti a Cavallo.

❖ Si può selezionare solo un tipo di alleato (Hatrano, Arabo)

| Unità                                                                 | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                    | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                       |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                    |       |
| Spadpat:<br>spada, kontos, armatura, bardatura                        | 4  | 4  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Lancia lunga, Veterana | 144   |
| Catafratti Parti:<br>spada, kontos, armatura, bardatura               | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga                                 | 81    |
| Azat:<br>spada, kontos, armatura, bardatura                           | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Veterana                       | 116   |
| Arcieri Parti a Cavallo:<br>arco composito, spada                     | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro laterale, Tiro in movimento, Tiro partico    | 58    |
| Arcieri Parti a Cavallo in Gruppo Compatto:<br>arco composito, spada  | 3  | 2  | -  | 6  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Gruppo compatto (2), Tiro laterale, Tiro in movimento, Tiro partico  | 76    |
| Cammelli:<br>spada, giavellotto                                       | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Hatrano), Cammelli, Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale                    | 58    |
| Cammelli Catafratti:<br>spada, kontos, armatura, bardatura            | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Hatrano), Cammelli, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga                    | 70    |
| Tribù Montanare:<br>giavellotto, arma da mischia                      | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                   | 38    |
| Fanteria Pesante della Media:<br>giavellotto, scudo spada             | 3  | 4  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cedere il passo, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)            | 75    |
| Cavalleria Leggera Araba:<br>giavellotto, arma da mischia             | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale | 45    |
| Cavalleria Araba:<br>giavellotto, lancia, arma da mischia             | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento               | 57    |
| Cavalleria Araba Veterana:<br>giavellotto, lancia, arma da mischia    | 4  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana     | 78    |
| Guerrieri Arabi:<br>giavellotto, scudo, arma da mischia               | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento                                 | 53    |
| Giavellottieri Arabi Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Evasione, Schermagliatore Tiro in movimento                                       | 28    |
| Giavellottieri Popolani:<br>giavellotto, arma da mischia              | 2  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                       | 22    |
| Frombolieri Popolani:<br>fionda, arma da mischia                      | 2  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                       | 24    |
| Arcieri:<br>arco, arma da mischia                                     | 3  | 2  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera                                                                                   | 37    |



| Unità                                      | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                      | Costo |
|--------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|------------------------------------------------------|-------|
|                                            |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                      |       |
| Arcieri Leggeri:<br>arco, arma da mischia  | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | <i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta</i> | 44    |
| Arcieri Popolani:<br>arco, arma da mischia | 2  | 1  | -  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | <i>Esperti del territorio, Fanteria media</i>        | 20    |
| Milizia Città Greche:<br>lancia, scudo     | 2  | 2  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | <i>Arma ad asta, Fanteria media</i>                  | 26    |

#### VARIANTI :

- ✱ Un'unità di Spadpat o Azat deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto. Se presente, la Guardia Reale deve essere il *Comandante*. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Fino a due unità a scelta tra Azat, Arcieri Parti a Cavallo (non in Gruppo Compatto), Cammelli, Cammelli Catafratti, Cavalleria Leggera Araba, Cavalleria Araba (Veterana inclusa), può 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*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ Un'unità di Catafratti Parti ogni due può essere trasformata in Azat al relativo costo per base.
- ✱ Le unità di Spadpat e Azat possono acquisire la caratteristica *Addestrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Spadpat, Catafratti Parti e Azat possono aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ✱ Ogni unità di Catafratti Parti può rinunciare alla caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la *Carica devastante* con la *Carica impetuosa* al costo di -13 punti per base.
- ✱ Un'unità ogni due di Arcieri Parti a Cavallo (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✱ In alternativa a due basi di Arcieri Parti a Cavallo è possibile acquistare un'unità di Arcieri Parti a Cavallo in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2).
- ✱ Un'unità di Cammelli ogni due può essere sostituita con un'unità di Cammelli Catafratti al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Cammelli o può sostituire il Giavellotto con un Arco Composito (C: 2; M: 2; L: 1; E: NE) al costo di +2 punti per base.
- ✱ Fino a due unità di Arcieri Parti a Cavallo o Cavalleria Leggera Araba possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Fino a tre unità di Guardia Reale, Catafratti Parti (Veterani inclusi) possono sostituire il Kontos con una Mazza Ferrata e sostituire la caratteristica *Lancia Lunga con Forte impatto (Mazza)* al costo di +6 punti per base se VT4 o +3 punti per base se VT3.
- ✱ Fino a quattro unità di Catafratti Parti possono aggiungere l'Arco Composito al proprio equipaggiamento (C: 2, M: 2, L: 1; E: NE) al costo di +12 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera Araba può sostituire il Giavellotto con l'Arco Composito (C: 3, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +8 punti per base.
- ✱ Un'unità di Cavalleria Araba ogni due può essere sostituita da una di Cavalleria Araba Veterana al relativo costo per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera Araba e Cavalleria Araba può acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✱ Ogni unità di Tribù Montanare può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Spadpat, Catafratti Parti, Azat e Fanteria Pesante della Media può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✱ Ogni unità di Arcieri Parti a Cavallo, Fanteria Pesante della Media può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità.
- ✱ 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.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# PRIMI POPOLI GERMANI CA 200 A.C. - 200 D.C.

## Composto da:

4-16 Guerrieri Germani, 1-3 Fanatici Germani, 1-2 Nobili Germani a Piedi, 0-4 Esploratori Germani, 0-2 Cavallerie Leggere, 0-2 Cavallerie Medie, 0-1 Nobili Germani a Cavallo, 0-4 Cavallerie con Centeni o Fanti Germani Montati, 0-4 Giavellottieri Schermagliatori, 0-4 Arcieri o Arcieri Schermagliatori, 0-2 Frombolieri Popolani, 0-1 Disertori Batavi/Cheruschi, 0-1 Disertori Batavi a Cavallo

## Caratteristiche Esercito:

- ❖ I Germani possono acquistare fino a 6 Barriccate al costo di +20 cad. Possono essere posizionate solo nella propria zona di schieramento.
- ❖ Alcune unità di Germani abbandonavano le cavalcature quando entravano in combattimento. I Fanti Germani Montati possono caricare solo unità di Schermagliatori, Cavalleria Leggera o Fanteria Leggera. Se contattano o vengono contattati da altre unità si trasformano definitivamente in Fanteria Leggera e possono caricare qualsiasi unità. La base di questa unità deve essere 8x5 cm e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti; in alternativa sostituite la basetta di cavalleria con quella di fanti. I Fanti Germani Montati non contano come truppa montata ai fini della percentuale del 30%.
- ❖ **Cavalleria con Centeni:** parte degli effettivi di queste unità erano a cavallo per cui muovevano velocemente sul campo di battaglia. La base di questa unità deve essere 8x5 o 8x4 cm e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti. Ai fini del gioco si considerano Cavalleria Pesante e in Mischia mantengono il Ritira delle unità montate ma non beneficiano del +1 al tiro per la Priorità. Le Cavallerie con Centeni sono considerate truppe montate a tutti gli effetti.
- ❖ Potete usare i Disertori Batavi solo nel 69/70 D.C.
- ❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                   | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                   | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                         |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                   |       |
| Guerrieri Germani:<br>spada, scudo, framea                              | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                         | 80    |
| Guerrieri Germani in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia, framea, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                         | 115   |
| Nobili Germani a Piedi:<br>spada, armatura o scudo, framea              | 4  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Veterana                               | 107   |
| Esploratori Germani:<br>framea, spada, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                    | 49    |
| Fanatici Germani:<br>spada, giavellotto                                 | 3  | 3  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                     | 66    |
| Cavalleria Leggera:<br>giavellotto, scudo                               | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Evasione, Formazione Aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale | 51    |
| Cavalleria Media:<br>giavellotto, scudo                                 | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                               | 57    |
| Nobili Germani a Cavallo:<br>giavellotto, scudo, spada                  | 4  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                                       | 83    |
| Cavalleria con Centeni:<br>Giavellotto, scudo                           | 3  | 3  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Tiro in movimento, tiro ravvicinato (2)                       | 61    |
| Fanti Germani Montati:<br>spada, lancia, armatura, scudo                | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                  | 57*   |
| Appiedati:                                                              | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Ritirata strategica                                             | *     |
| Giavellottieri:<br>giavellotto, arma da mischia                         | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento                                                                      | 28    |
| Arcieri:<br>arco, arma da mischia                                       | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera, Formazione aperta                                                                               | 36    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco, arma da mischia                       | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                         | 30    |



| Unità                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                    | Costo |
|---------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                    |       |
| Frombolieri Popolani:<br>fionda, arma da mischia              | 2  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | <i>Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento</i>                                                                | 24    |
| Disertori Batavi/Cheruschi:<br>lancia, spada, scudo           | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | <i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperto del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento</i> | 106   |
| Disertori Batavi a cavallo:<br>lancia, spada, scudo, armatura | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | <i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media</i>                                                            | 60    |

#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità a scelta tra Nobili Germani a Piedi, Nobili Germani 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 Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*), Nobili Germani a Piedi, Nobili Germani a Cavallo, Cavalleria Leggera, Cavalleria Media, Disertori Batavi/Cheruschi, Disertori Batavi a Cavallo 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ In alternativa a due unità di Guerrieri Germani è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Germani in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 3 *Gruppi compatti*).
- ✳ Fino a quattro unità di Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*) può rinunciare al tiro (C: ND, M: ND, L: ND E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* al costo di -12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Germani può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Una unità ogni due di Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*) può rinunciare alla framea (C: ND, M: ND, L: ND E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* oltre a sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Forte impatto (Mazza)* al costo di -6 punti per base.
- ✳ L'unità di Nobili Germani a Piedi può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*) e Nobili Germani a Piedi può acquisire la caratteristica *Muro di scudi* al costo di +7 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Esploratori Germani possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Media può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e sostituendo la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di -5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri e Arcieri Schermagliatori può aggiungere la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ L'unità di Disertori Batavi può sostituire la Lancia con una Mazza e sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con *Forte impatto (Mazza)* al costo di +7 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cheruschi può sostituire la caratteristica *Arma ad asta* con la *Lancia lunga* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Nobili Germani a Piedi, Nobili Germani a Cavallo, Cavalleria Leggera, Cavalleria Media, Disertori Batavi/Cheruschi, Disertori Batavi a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ✳ Cavalleria Leggera, Cavalleria Media, Disertori Batavi/Cheruschi, Disertori Batavi a Cavallo, possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti **per unità** se VT3 o +6 punti **per unità** 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.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# ROMA TARDIA REPUBBLICA - RIFORMA MARIANA - RIORGANIZZAZIONE AUGUSTEA 107 A.C. - 29 D.C.

## Composto da:

0-1 Equites Singulares Augusti (fino al 27 A.C.), Equites Speculatores Guardia (solo a partire dal 27 A.C.) o Speculatores Guardie (fino al 27 A.C.) o Germani Corporis Custodes (dal 44 A.C.), 4-6 Legionarii, 0-6 Cohors Peditatae, 0-2 Cohors Equitatae (dal 52 AC), 0-2 Exploratores e/o Exploratores a Cavallo, 0-4 Frombolieri, 0-3 Sagittarii Schermagliatori, 0-2 Fanterie Medie Alleate, 0-2 Equites Maurorum, 0-2 Equites Numidarum, 1-2 Equites (Cohorthales/Alares), 0-2 Ballistae, 0-1 Elefanti, 0-3 Guerrieri Germani (Alleato Germanico), 0-1 Esploratori Germani (Alleato Germanico), 0-2 Giavellottieri (Alleato Germanico), 0-3 Cavallerie Medie (Alleato Gallo, Germanico, Iberico), 0-3 Arcieri Schermagliatori (Alleato Germanico), 0-3 Scutarii Iberici (Alleato Iberico), Caetrari Iberici (Alleato Iberico), 0-3 Guerrieri Galli (Alleato Gallo), 0-1 Esploratori Galli (Alleato Gallo)

## Caratteristiche Esercito:

Si può selezionare solo un tipo di alleato (Germanico, Gallo, Iberico).

Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

**Cohors Equitata\*:** parte degli effettivi di queste unità erano a cavallo per cui muovevano velocemente sul campo di battaglia. La base di questa unità deve essere 8x5 cm (o 8x4 cm) e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti. Ai fini del gioco si considerano Cavalleria Pesante e in Mischia mantengono il Ritiro delle unità montate.

| Unità                                                                                                      | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                   | Costo |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                                            |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                   |       |
| Equites Speculatores Guardie:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                            | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Veterana                                                           | 82    |
| Equites Singulares Augusti:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                              | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Combattenti temprati, Veterana                                      | 97    |
| Speculatores Guardie:<br>lancia, giavellotto, lorica hamata/<br>armatura muscolare in cuoio, gladio, scudo | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento, Veterana | 117   |
| Germani Corporis Custodes:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                               | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana                                                                        | 90    |
| Legionarii:<br>gladio, pilum, lorica hamata, scudo                                                         | 4  | 6  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)                                                                 | 121   |
| Legionarii Reclute:<br>gladio, pilum, lorica hamata, scudo                                                 | 3  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)                                                                 | 92    |
| Pretoriani:<br>gladio, pilum, lorica hamata, scudo                                                         | 4  | 6  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2), Veterana                                           | 132   |
| Cohortes Peditatae:<br>lancia, giavellotto, arma da mischia, scudo                                         | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                                             | 62    |
| Cohortes Peditatae Veterane:<br>lancia, giavellotto, lorica hamata/<br>armatura in cuoio, spada, scudo     | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento, Veterana             | 112   |
| Cohors Equitatae:<br>lancia, giavellotto, lorica hamata/armatura<br>in cuoio, arma da mischia, scudo       | 3  | 3  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante*, Tiro in movimento                                                            | 70    |
| Exploratores:<br>giavellotto, spada, scudo                                                                 | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Ritirata Strategica, Tiro in movimento                               | 50    |
| Exploratores Speculatores:<br>giavellotto, spada, scudo                                                    | 4  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento                               | 69    |
| Exploratores a Cavallo:<br>giavellotto, scudo                                                              | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale                            | 52    |



| Unità                                                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                     | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                     |       |
| Exploratores Speculatores a Cavallo: giavellotto, scudo                                       | 4  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana                    | 67    |
| Frombolieri: fionda, arma da mischia                                                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | ND | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                                        | 30    |
| Frombolieri Balearici: fionda, spada                                                          | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                       | 35    |
| Sagittarii Schermagliatori: arco, arma da mischia                                             | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                           | 30    |
| Arcieri Cretesi: arco composito, arma da mischia                                              | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | ND | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                       | 36    |
| Fanteria Media Alleata (Illirici, Traci, Liguri): spada, lancia, scudo                        | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Illirico, Trace, Ligure) Arma ad asta, Fanteria media, Serrare i ranghi                                                    | 58    |
| Equites Maurorum: giavellotto, scudo                                                          | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                   | 51    |
| Equites Numidarum: giavellotto, scudo                                                         | 3  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Cavalleria Leggera, Carica impetuosa, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                   | 66    |
| Equites (Cohortales/Alares): lancia, spada, scudo, armatura                                   | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                                    | 60    |
| Ballistae: arma da mischia                                                                    | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)                                                                              | 55    |
| Elefanti: lancia, giavellotto, spada, lorica hamata/armatura in cuoio                         | 3  | 5  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                         | 101   |
| Guerrieri Germani (Alleato Germanico): arma da mischia, giavellotto, scudo                    | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | ND | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                      | 80    |
| Guerrieri Germani in Gruppo Compatto (Alleato Germanico): arma da mischia, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | ND | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                      | 115   |
| Esploratori Germani (Alleato Germanico): giavellotto, spada, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                 | 49    |
| Giavellottieri (Alleato Germanico): giavellotto, spada, scudo                                 | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Fanteria leggera, Tiro in movimento                                                                            | 51    |
| Cavalleria Media (Alleato Gallo, Germanico, Iberico): lancia, giavellotto, spada, scudo       | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | ND | Alleato (Gallo, Germanico, Iberico), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                            | 57    |
| Arcieri Schermagliatori (Alleato Germanico): arco, arma da mischia                            | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | ND | Alleato (Germanico), Evasione, Schermagliatori                                                                                      | 30    |
| Scutarii Celtiberi (Alleato Iberico): spada o falcata, scudo, soliferrum                      | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Iberico), Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Tiro ravvicinato (2), Veterana                                    | 112   |
| Scutarii Iberici (Alleato Iberico): spada o falcata, scudo, soliferrum                        | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Iberico), Carica impetuosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica, Tiro ravvicinato (2) | 65    |
| Caetrati (Alleato Iberico): spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto                       | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Iberico), Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento              | 59    |



| Unità                                                                                      | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                   | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                            |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                   |       |
| Guerrieri Galli (Alleato Gallo):<br>spada, scudo, giavellotto (gaesum o matara)            | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento      | 78    |
| Guerrieri Galli in Gruppo Compatto (Alleato Gallo):<br>arma da mischia, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo), Carica feroce, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento      | 113   |
| Esploratori Galli (Alleato Gallo):<br>giavellotto, spada, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Gallo), Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento | 47    |

#### VARIANTI :

- ✪ Un'unità a scelta tra Legionarii, Equites Speculatores Guardia, Equites Singulares Augusti, Speculatores Guardia, Germani Corporis Custodes, Pretoriani deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Se nell'esercito è presente un'unità tra Equites Speculatores Guardia, Equites Singulares Augusti, Speculatores Guardia, Germani Corporis Custodes, Pretoriani, una di queste deve essere il Comandante. **Il Comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.**
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Legionarii, Pretoriani, Exploratores Speculatores, **Exploratores Speculatores a Cavallo**, Equites Maurorum, Equites Numidarum, Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*), Cavalleria Media, Scutarii Iberici, Scutarii Celtiberi, Guerrieri Galli (non in *Gruppo Compatto*), 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). Se presenti, i Pretoriani devono assumere il comando del proprio distaccamento. Il Generale, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Ogni unità di Equites Speculatores Guardia, Equites Singulares Augusti possono acquisire il giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e le caratteristica *Tiro in arcione*, *Tiro in movimento*, al costo di + 17 punti per base (Manovra Cantabrian)
- ✪ Ogni unità di Legionarii o Legionarii Reclute può acquisire la caratteristica *Cuneus (Caput Porcinum)* al costo di +3 punti se VT3 o +5 punti se VT4 per base.
- ✪ Una unità di Legionarii ogni quattro DEVE essere sostituita con un'unità di Legionarii Reclute al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Legionarii ogni tre può essere sostituita con una di Pretoriani al relativo costo per base (solo a partire dal 27 A.C.).
- ✪ Una unità di Legionarii ogni tre (inclusi i Pretoriani e le Reclute) può sostituire la Lorica Hamata con la Lorica Segmentata e incrementare il Valore Armatura a 3 al costo di +15 punti per base (solo a partire dal 1 D.C.).
- ✪ Una unità di Cohortes Peditatae ogni due può essere sostituita con una di Cohortes Peditatae Veterane al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Exploratores ogni due può essere sostituita con un'unità di Exploratores Speculatores al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Exploratores a Cavallo ogni due può essere sostituita con un'unità di Exploratores Speculatores a Cavallo al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Legionarii (Reclute incluse) o Pretoriani può rinunciare al *Tiro ravvicinato (2)* al costo di -8 punti per base se VT4 o -6 punti per base se VT3.
- ✪ Ogni unità di Frombolieri, Frombolieri Balearici, Sagittarii Schermagliatori, Arcieri Cretesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ✪ Una unità di Frombolieri ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri Balearici al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Sagittarii Schermagliatori ogni due può essere sostituita con un'unità di Arcieri Cretesi al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Sagittarii Schermagliatori e Arcieri Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Equites Maurorum o Equites Numidarum può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✪ Fino a due unità di Exploratores o Exploratores a Cavallo (compresi gli Speculatores) possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Equites Cohortales/Alares può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base.
- ✪ L'unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✪ In alternativa a due unità di Guerrieri Germani o Galli è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Germani o Galli in *Gruppo Compatto* al relativo costo.
- ✪ Ogni unità di Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*) può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Guerrieri Germani può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Media può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* sostituendo la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di -5 punti per base.
- ✪ Una unità di Scutarii Iberici ogni due può essere sostituita con una di Scutarii Celtiberi al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Legionarii (no Reclute), Equites Singulares Augusti, Speculatores Guardia, Germani Corporis Custodes, Pretoriani, Cohortes Peditatae Veterane, Exploratores Speculatores, Exploratores Speculatores a Cavallo, Elefanti può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.
- ✪ Ogni unità di Legionarii (no Reclute), può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +6 punti **per unità**.
- ✪ 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.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# ROMA (PRIMO IMPERO) 29 A.C. - 197 D.C.

## Composto da:

3-10 Legionarii, 1-6 Auxiliares (normali o leggeri), 0-3 Cohors Equitata, 1-2 Funditores, **0-1 Gladiatori**, 0-3 Sagittarii (normali o veterani), 0-2 Cavallerie Ausiliarie Leggere, 1-2 Equites (Cohortales/Alares), 0-1 Equites Contariorum, 0-1 Equites Cataphractarii, 0-2 Scorpioni, 0-1 Elefante, 0-3 Guerrieri Germani (Alleato Germanico), 0-2 Esploratori Germani (Alleato Germanico), 0-3 Giavellottieri (Alleato Germanico), 0-3 Cavallerie Medie Germaniche (Alleato Germanico), 0-3 Arcieri Schermagliatori (Alleato Germanico o Armeno), 0-2 Cavallerie Catafratte (Alleato Armeno), 0-4 Arcieri in Arcione (Alleato Armeno), 0-3 Giavellottieri Leggeri (Alleato Armeno)

## Caratteristiche Esercito:

❖ Si può selezionare solo un tipo di alleato (Germanico, Armeno).

❖ Il numero di unità a piedi non deve mai essere inferiore a quelle montate e la percentuale di truppe montate non deve superare il 30% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

❖ **Cohors Equitata:** parte degli effettivi di queste unità erano a cavallo per cui muovevano velocemente sul campo di battaglia. La base di questa unità deve essere 8x5 cm (oppure 8x4 cm) e deve rappresentare sia i cavalieri che i fanti. Ai fini del gioco si considerano Cavalleria pesante e in Mischia mantengono il Ritiro delle unità montate ma non beneficiano del +1 al tiro per la Priorità. Le Cohors Equitate sono considerate truppe montate a tutti gli effetti.

| Unità                                                                                       | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                               | Costo |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                             |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                               |       |
| Legionarii:<br>gladio, pilum, lorica segmentata, scudo                                      | 4  | 6  | 3  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)                                 | 141   |
| Legionarii Reclute:<br>gladio, pilum, lorica segmentata, scudo                              | 3  | 5  | 3  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)                                             | 107   |
| Pretoriani:<br>gladio, pilum, lorica segmentata, scudo                                      | 4  | 6  | 3  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Combattenti temprati, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2), Veterana | 161   |
| Auxiliares Leggeri (Numeri):<br>lancia, giavellotto, arma da mischia, scudo                 | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria leggera, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                         | 62    |
| Auxiliares:<br>lancia, giavellotto, lorica hamata/armatura in cuoio, arma da mischia, scudo | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento   | 106   |
| Cohors Equitata:<br>lancia, giavellotto, lorica hamata, arma da mischia, scudo              | 3  | 3  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante*, Tiro in movimento                                        | 70    |
| Funditores:<br>fionda, arma da mischia                                                      | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | ND | Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento                                                                  | 30    |
| <b>Gladiatori:</b><br>spada, scudo                                                          | 3  | 4  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Fanteria leggera                                                                            | 52    |
| Sagittarii:<br>arco corto, arma da mischia, lorica hamata                                   | 3  | 2  | 2  | 4  | 3    | 2  | 1  | ND | Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro indiretto                                                        | 59    |
| Sagittarii Veterani:<br>arco corto, arma da mischia, lorica hamata                          | 4  | 2  | 2  | 4  | 3    | 2  | 1  | ND | Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro indiretto                                                        | 69    |
| Cavalleria Ausiliaria Leggera:<br>giavellotto, scudo                                        | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                             | 51    |
| Cavalleria Ausiliaria Leggera Veterana:<br>giavellotto, scudo                               | 4  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | ND | Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana                   | 66    |
| Equites (Cohortales/Alares):<br>lancia, spada, scudo, armatura                              | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                              | 60    |
| Equites Singulares:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                       | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana                                                    | 78    |
| Equites Contariorum:<br>lancia, spada, scudo, armatura                                      | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria pesante                                                            | 79    |



| Unità                                                                                               | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                        | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                                     |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                        |       |
| Equites Cataphractarii:<br>kontos, spada, scudo, armatura, bardatura                                | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga                             | 84    |
| Scorpio:<br>arma da mischia                                                                         | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Scorpio)                                                  | 55    |
| Carro Ballista:<br>arma da mischia                                                                  | 3  | 1  | 2  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Scorpio)                                                  | 71    |
| Guerrieri Germani (Alleato Germanico):<br>arma da mischia, framea, scudo                            | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | ND | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento         | 80    |
| Guerrieri Germani in Gruppo Compatto (Alleato Germanico):<br>arma da mischia, framea, scudo         | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | ND | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento         | 115   |
| Esploratori Germani (Alleato Germanico):<br>framea, spada, scudo                                    | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento    | 49    |
| Giavellottieri (Alleato Germanico):<br>giavellotto, spada, scudo                                    | 3  | 3  | 1  | 4  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Fanteria leggera, Tiro in movimento                                               | 51    |
| Cavalleria Media Germanica (Alleato Germanico):<br>lancia, giavellotto, spada, scudo                | 3  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | ND | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento               | 57    |
| Arcieri Schermagliatori (Alleato Germanico, Armeno):<br>arco, arma da mischia                       | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | ND | Alleato (Germanico o Armeno), Evasione, Schermagliatori                                                | 30    |
| Cavalleria Catafratta Veterana (Alleato Armeno):<br>kontos, arco, spada, armatura, scudo, bardatura | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Alleato (Armeno), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga, Veterana | 121   |
| Cavalleria Catafratta (Alleato Armeno):<br>kontos, spada, armatura, scudo, bardatura                | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Armeno), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga           | 84    |
| Arcieri in Arcione (Alleato Armeno):<br>arco composito, arma da mischia                             | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | ND | Alleato (Armeno), Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro laterale, Tiro in movimento    | 53    |
| Giavellottieri Leggeri (Alleato Armeno):<br>giavellotto, spada, scudo                               | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Armeno), Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                     | 47    |
| Elefanti:<br>lancia, giavellotto, spada, lorica hamata, portantina                                  | 3  | 5  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | ND | Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale                            | 101   |



#### VARIANTI :

✳ Un'unità a scelta tra Legionarii, Pretoriani, Equites Singulares, Equites Contariorum, Cavalleria Ausiliaria Leggera Veterana deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Se in un distaccamento sono presenti i Pretoriani o gli Equites Singulares devono acquisire la caratteristica *Comandante*; se nello stesso distaccamento, o in due differenti, sono presenti entrambi il giocatore sceglierà quale sarà il *Comandante*. *Il Comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.*

✳ Fino a due unità a scelta tra Legionarii, Pretoriani, Equites Singulares, Equites Contariorum, Cavalleria Ausiliaria Leggera (Veterana inclusa), Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*), Cavalleria Media Germanica, Cavalleria Catafratta, Cavalleria Catafratta Veterana, Arcieri in Arcione 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.

✳ Una unità di Legionarii ogni cinque deve essere sostituita con una di Legionarii Reclute al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Legionarii può acquisire la caratteristica *Cuneus (Caput Porcinum)* al costo di +3 punti se VT3 o +5 punti se VT4 per base.

✳ Ogni unità di Legionarii può diminuire il Valore Armatura a 2 (Lorica Hamata) al costo di -15 punti per base (le prime loriche segmentate risalgono al 1 d.C.).

✳ Una unità di Legionarii ogni tre può essere sostituita con una di Pretoriani al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Legionarii o Pretoriani può rinunciare al *Tiro ravvicinato (2)* al costo di -8 punti per base se VT4 o -6 punti per base se VT3.

✳ Ogni unità di Funditores può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.

✳ Una unità di Sagittarii ogni due può essere sostituita con una di Sagittarii Veterani al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Sagittarii (Veterani inclusi) può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base se VT3 o +3 punti per base se VT4.

✳ Ogni unità di Cavalleria Ausiliaria Leggera può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.

✳ Fino a due unità di Cavalleria Ausiliaria Leggera possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* (Exploratores) al costo di +5 punti per base.

✳ Una unità di Cavalleria Ausiliaria Leggera ogni due può essere sostituita con un'unità di Cavalleria Ausiliaria Leggera Veterana al relativo costo per base.

✳ Una unità di Equites Cohortales/Alares ogni due può essere sostituita con una di Equites Singulares al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Equites Cohortales/Alares/Singulares può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base se VT3 o +12 punti per base se VT4.

✳ Una unità di Cavalleria Catafratta ogni due può essere sostituita con una di Cavalleria Catafratta Veterana al relativo costo per base.

✳ Ogni unità di Cavalleria Catafratta (alleato armeno) può aggiungere l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: 0) al costo di +12 punti per base.

✳ Ogni unità di Scorpio può essere sostituita con un'unità di Carro Ballista al relativo costo per base. Questa arma d'assedio non sottrae -5cm (-2") dal movimento e può utilizzare l'Ordine *Avanzare e Tirare*.

✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.

✳ Ogni unità di Elefanti può sostituire il Giavellotto con l'Arco (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e al costo di +5 punti per base.

✳ In alternativa a due unità di Guerrieri Germani è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Germani in *Gruppo Compatto* al relativo costo (max 1 *Gruppo Compatto*).

✳ Ogni unità di Guerrieri Germani (non in *Gruppo Compatto*) può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* al costo di -12 punti per base.

✳ Ogni unità di Guerrieri Germani può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.

✳ Ogni unità di Cavalleria Media Germanica può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* sostituendo la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica furiosa* al costo di -5 punti per base.

✳ Ogni unità di Arcieri Schermagliatori può acquistare la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.

✳ Ogni unità di Legionarii (no Reclute), Pretoriani, Auxiliares, Equites Singulares, Equites Contariorum, Equites Cataphractarii e Elefanti può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti **per unità** se VT3 o +4 punti **per unità** se VT4.

✳ Ogni unità di Legionarii (no Reclute), Auxiliares, Equites Contariorum, Equites Cataphractarii può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +6 punti **per unità**.

✳ 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.

✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# ANTICHI BRITANNI 54 A.C. - 128 D.C.

## Composto da:

4-16 Guerrieri Britanni, 1-2 Nobili Britanni a Piedi, 0-4 Esploratori Britanni, 1-6 Fanatici Britanni, 1-5 Cavallerie Leggere, 0-1 Nobili Britanni a Cavallo, 1-10 Carri da Guerra Leggeri, 0-1 Nobili su Carro da Guerra Leggero, 1-6 Giavellottieri Schermagliatori, 1-4 Frombolieri, 0-1 Famiglie in Armi

## Caratteristiche Esercito:

❖ Un Carro da Guerra Leggero Britanno quando contatta terreni accidentati o boschi non viene eliminato automaticamente e considera tutti i terreni come una normale unità montata.

❖ Le basi dei Carri da Guerra Leggeri in Gruppo Compatto vengono unite sul fianco e non posizionate una davanti all'altra. La base quindi misurerà 80 x 80 mm (in alternativa 100 x 80mm).

❖ 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 arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

| Unità                                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                         | Costo |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                         |       |
| Guerrieri Britanni:<br>spada, scudo, giavellotto                              | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                                                                             | 78    |
| Guerrieri Britanni in Gruppo Compatto:<br>arma da mischia, giavellotto, scudo | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento                                                                                             | 113   |
| Nobili Britanni a Piedi:<br>spada, armatura o scudo, giavellotto              | 4  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Veterana                                                                                   | 104   |
| Esploratori Britanni:<br>giavellotto, spada, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                                        | 47    |
| Fanatici Britanni:<br>spada, giavellotto                                      | 3  | 3  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento                                                                         | 64    |
| Fanatici Britanni in Gruppo Compatto:<br>spada, giavellotto                   | 3  | 3  | -  | 6  | 2    | NE | NE | NE | Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento                                                                       | 82    |
| Cavalleria Leggera:<br>giavellotto, scudo                                     | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                       | 45    |
| Nobili Britanni a Cavallo:<br>giavellotto, scudo                              | 4  | 3  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana                                                                                | 75    |
| Carri da Guerra Leggeri:<br>armatura, giavellotto, spada                      | 3  | 3  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)           | 79    |
| Carri da Guerra Leggeri in Gruppo Compatto:<br>armatura, giavellotto, spada   | 3  | 3  | 2  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (3)                              | 117   |
| Nobili su Carro da Guerra Leggero:<br>armatura, giavellotto, spada            | 4  | 4  | 2  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro leggero, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2), Veterana | 114   |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia               | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                            | 28    |
| Frombolieri:<br>fionda, arma da mischia                                       | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                            | 30    |
| Frombolieri del Galles:<br>fionda, spada                                      | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento                                                                                           | 35    |
| Famiglie in armi:<br>armi da mischia                                          | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                                                          | 15    |



#### VARIANTI :

- ✱ Un'unità a scelta tra Nobili Britanni a Piedi, Nobili Britanni a Cavallo, Nobili su Carro da Guerra Leggero 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 Guerrieri Britanni (non in Gruppo Compatto), Nobili a Piedi, Nobili Britanni a Cavallo, Cavalleria Leggera, Nobili su Carro da Guerra Leggero 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✱ In alternativa a due unità di Guerrieri Britanni è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Britanni in Gruppo Compatto al relativo costo (max 3 Gruppi Compatti).
- ✱ In alternativa a due unità di Fanatici Britanni è possibile acquistare un'unità di Fanatici Britanni in Gruppo Compatto al relativo costo (max 3 Gruppi compatti).
- ✱ In alternativa a due unità di Carri da Guerra Leggeri è possibile acquistare un'unità di Carri da guerra Leggeri in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2 Gruppi compatti).
- ✱ Fino a quattro unità di Guerrieri Britanni (non in Gruppo Compatto) possono rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* e aggiungere la caratteristica *Arma ad asta* al costo di -10 punti per base.
- ✱ Una unità di Frombolieri ogni due può essere sostituita con un'unità di Frombolieri del Galles al relativo costo per base.
- ✱ Fino a due unità di Esploratori Britanni possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Fino a due unità di Cavalleria Leggera o Nobili Britanni a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✱ Le unità di Cavalleria Leggera e Nobili Britanni a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +2 punti per base se a VT3 +3 punti per base se a VT4.
- ✱ Le unità di Cavalleria Leggera e Nobili Britanni a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Carica impetuosa* al costo di +4 punti per base se a VT3 +6 punti per base se a VT4.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Cavalleria Leggera ad Armatura 1 può perdere le caratteristiche *Evasione* e *Formazione aperta* per guadagnare la caratteristica *Carica furiosa* senza variazione di costo.
- ✱ Ogni unità di Nobili Britanni a Cavallo può perdere la caratteristica *Evasione* per guadagnare la caratteristica *Carica furiosa* al costo di +7 punti per base.
- ✱ Ogni unità di Carri da Guerra Leggeri o Nobili su Carro da Guerra Leggero possono acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base se VT3 o +8 per base se VT4.
- ✱ Ogni unità di Nobili Britanni a Piedi, Nobili Britanni a Cavallo, Cavalleria Leggera, Nobili su Carro da Guerra Leggero può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti se VT4 per unità.
- ✱ 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.
- ✱ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# PERSIANI SASSANIDI 220 D.C. - 530 D.C.

## Composto da:

0-1 Pushtighban, 0-2 Savaran Zhayedan, 0-1 Savaran Peshmerga, 2-6 Savaran, 2-10 Arcieri in Arcione, 0-3 Cavalleria Leggera Alleata o 0-2 Arcieri Unni, 0-3 Cavalleria Leggera Araba, 0-2 Cammellieri Arabi, 0-2 Arcieri Popolani, 0-4 Arcieri o Arcieri Leggeri, 0-3 Arcieri Schermagliatori, 0-2 Frombolieri, 0-2 Giavellottieri, 0-2 **Lanceri Paighan Popolani**, 0-2 **Lanceri Paighan Esperti**, 0-2 Daylami (dopo il 500 D.C.), 0-6 Fanteria Mercenaria (Normali o Leggere), 0-3 Elefanti

## Caratteristiche Esercito:

❖ I Savaran Pushtighban possono essere acquistati solo se acquisiscono la caratteristica *Generale* o *Comandante*.

❖ Le unità di Savaran (esclusi Zhayedan, Pushtighban, Peshmerga), non possono mai superare in numero le unità di Sassanidi in arcione

❖ Si può selezionare solo un tipo di alleato (Albano, Arabo, Unno, Cazaro).

| Unità                                                                                         | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                               | Costo |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                               |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                               |       |
| Savaran Pushtighban (Guardia Reale):<br>spada, kontos, armatura, bardatura,<br>arco composito | 4  | 4  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Bardatura (2), Carica devastante,<br>Cavalleria pesante, Combattenti<br>temprati, Lancia lunga                                                | 138   |
| Savaran Zhayedan (Immortali):<br>spada, kontos, armatura, bardatura,<br>arco composito        | 4  | 4  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Bardatura (2), Carica devastante,<br>Cavalleria pesante, Lancia lunga                                                                         | 124   |
| Savaran Peshmerga:<br>armatura, kontos, arco composito                                        | 4  | 4  | 2  | 4  | 3    | 2  | 1  | ND | Addestrata, Carica impetuosa,<br>Cavalleria media, Cuneus, Lancia<br>lunga, Veterana                                                          | 119   |
| Savaran:<br>spada, kontos, armatura, bardatura                                                | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Bardatura (2), Carica devastante,<br>Cavalleria pesante, Lancia lunga                                                                         | 81    |
| Savaran Medi:<br>spada, kontos, arco composito, armatura                                      | 3  | 3  | 2  | 4  | 3    | 2  | 1  | ND | Carica impetuosa, Cavalleria media,<br>Lancia lunga, Tiro in movimento                                                                        | 78    |
| Arcieri in Arcione:<br>arco composito, arma da mischia                                        | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione,<br>Formazione aperta, Tiro in movimento,<br>Tiro laterale, Tiro partico                                         | 58    |
| Cavalleria Leggera Alleata:<br>arco composito, arma da mischia                                | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Alleato (Albano, Cazaro), Cavalleria<br>leggera, Evasione, Formazione aperta,<br>Tiro in movimento, Tiro laterale                             | 53    |
| Arcieri Unni:<br>arco composito, arma da mischia                                              | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria Leggera, Evasione,<br>Formazione aperta, Ritirata strategica,<br>Tiro devastante corto (Arco), Tiro in<br>movimento, Tiro laterale | 58    |
| Cavalleria Leggera Araba:<br>giavellotto, arma da mischia                                     | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Cavalleria leggera,<br>Evasione, Formazione aperta, Tiro in<br>movimento, Tiro laterale                                      | 45    |
| Cavalleria Araba:<br>giavellotto, lancia, arma da mischia                                     | 4  | 3  | 1  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Alleato (Arabo), Arma ad asta, Carica<br>impetuosa, Cavalleria media, Tiro in<br>movimento                                                    | 72    |
| Cammellieri Arabi:<br>lancia, arma da mischia                                                 | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Arabo), Arma ad asta,<br>Cammelli, Cavalleria media                                                                                  | 46    |
| Arcieri Popolani:<br>arco composito, arma da mischia                                          | 2  | 1  | -  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Esperti del territorio, Fanteria media                                                                                                        | 20    |
| Arcieri:<br>arco composito, arma da mischia                                                   | 3  | 2  | 1  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Fanteria leggera                                                                                                                              | 45    |
| Arcieri Leggeri:<br>arco composito, arma da mischia                                           | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Evasione, Fanteria leggera, Formazione<br>aperta                                                                                              | 44    |
| Arcieri Kamandaran:<br>arco composito, arma da mischia                                        | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 2  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiratori<br>scelti, Tiro in movimento                                                                              | 36    |
| Arcieri Schermagliatori:<br>arco composito, arma da mischia                                   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                     | 30    |
| Frombolieri:<br>fionda, arma da mischia                                                       | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in<br>movimento                                                                                               | 30    |



| Unità                                                                            | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                               | Costo |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                  |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                               |       |
| Giavellottieri Schermagliatori:<br>giavellotto, arma da mischia                  | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | <i>Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento</i>                                                           | 28    |
| Lancieri Paighan Popolani:<br>lancia, scudo                                      | 2  | 2  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | <i>Arma ad asta, Fanteria media</i>                                                                           | 26    |
| Lancieri Paighan <b>Esperti</b> :<br>armatura, giavellotto, lancia, scudo, spada | 3  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | <i>Cedere il passo, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)</i>                              | 82    |
| Daylami:<br>armatura, giavellotto, lancia, scudo, spada                          | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | NE | <i>Arma ad asta, Cedere il passo, Esperti del territorio, Fanteria media, Muro di scudi, Serrare i ranghi</i> | 98    |
| Fanteria Mercenaria (Curdi):<br>giavellotto, arma da mischia                     | 3  | 2  | -  | 4  | 3    | NE | NE | NE | <i>Fanteria leggera, Tiro in movimento</i>                                                                    | 34    |
| Fanteria Mercenaria Leggera (Curdi):<br>giavellotto, arma da mischia             | 3  | 2  | -  | 3  | 2    | NE | NE | NE | <i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento</i>                                       | 38    |
| Elefanti:<br>giavellotto, grande spada, portantina, scorta                       | 3  | 6  | 3  | 4  | 2    | NE | NE | NE | <i>Arma ad asta, Carica devastante, Elefante, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)</i>      | 117   |



#### VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan, Savaran o Daylami Guardie deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan, Savaran, Arcieri in Arcione, Cavalleria Leggera Alleata, Cavalleria Leggera Unna, Cavalleria Leggera Araba, Cavalleria Araba, Daylami o Elefanti 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Le unità di Savaran Pushtighban e Savaran Zhayedan possono acquisire la caratteristica *Addestrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan, Savara o Savaran Medi possono acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base se VT4 o +3 punti per base se VT3.
- ✳ A partire dal 500 D.C. ogni unità di Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan e Savaran può incrementare il Valore Armatura a 4 e sostituire la caratteristica *Carica devastante* con la *Carica travolgente* al costo di +16 punti per base se VT3 o +18 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Savaran Pushtighban e Daylami (comprese le Guardie) possono acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +3 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Savaran possono aggiungere la Frombola al proprio equipaggiamento (C: 2, M: 1, L: NE; E: NE) al costo di +9 punti per base.
- ✳ Fino a tre unità di Savaran (solo se VA3) possono rinunciare alla caratteristica *Bardatura (2)* e trasformare la caratteristica *Carica devastante* con *Carica Impetuosa* al costo di -13 punti per base.
- ✳ Una unità di Savaran ogni tre può essere sostituita da una di Savaran Medi al relativo costo per base.
- ✳ Fino a tre unità a scelta tra Savaran, Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan possono sostituire il Kontos con una Mazza Ferrata e sostituire la caratteristica *Lancia Lunga* con *Forte impatto (Mazza)* al costo di +3 punti per base se VT3, +6 punti per base se VT4.
- ✳ Fino a quattro unità di Savaran possono aggiungere l'Arco Composito al proprio equipaggiamento (C: 2, M: 2, L: 1; E: NE) al costo di +12 punti per base.
- ✳ Una unità di Arcieri in Arcione ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +4 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera Alleata possono sostituire l'Arco Composito con la Lancia e il Giavellotto (C:2, M: NE, L: NE, E: NE) e aggiungere le caratteristiche *Arma ad asta*, *Carica impetuosa* e *Ritirata strategica* al costo di -1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera Alleata e Unna può aggiungere la caratteristica *Tiro in Arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Leggera Araba possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Cavalleria Leggera Araba può sostituire il Giavellotto con l'Arco Composito (C: 3, M:2, L: 1, E: NE) al costo di +8 punti per base.
- ✳ Una unità di Cavalleria Leggera Araba ogni due può essere sostituita da una di Cavalleria Araba al relativo costo per base.
- ✳ Fino a due unità di Cavalleria Araba, Cavalleria Leggera Araba, Cammellieri Arabi possono acquisire la caratteristica *Assuefatta* al costo di +1 punto per base.
- ✳ Ogni unità di Cammellieri Arabi può rinunciare alla Lancia e alla caratteristica *Arma ad asta* e aggiungere il Giavellotto (C: 3, M: NE, L: NE, E: NE) o l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) e le caratteristiche *Tiro in movimento* e *Tiro laterale* al costo di +12 punti per base (Giavellotto) o +14 punti per base (Arco).
- ✳ Una unità di Arcieri Schermagliatori ogni due può essere acquistata come Arcieri Kamandaran al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri può diminuire a 0 il proprio Valore Armatura al costo di -8 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri Schermagliatori, Arcieri e Arcieri Leggeri può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Giavellottieri Schermagliatori può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +4 punti per base.
- ✳ Una unità di Daylami può acquisire la caratteristica *Addestrata* (Guardia) al costo di +5 punti.
- ✳ Ogni unità di Daylami può acquisire le caratteristiche *Tiro ravvicinato (2)* (Naphtha) e *Tiro devastante corto* (Naphtha) al costo di +10 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Fanteria Mercenaria può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Fanteria Mercenaria Leggera può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Domatori* al costo di +2 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Bardatura (2)* al costo di +10 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può acquisire la caratteristica *Tiro Ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può sostituire il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) con l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Elefanti può incrementare il Valore Armatura a 4, acquisire la caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la *Carica devastante* con la *Carica travolgente* al costo di +26 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan, Savaran, Savaran Medi, Arcieri in Arcione, Lancieri Paighan di Professione e Daylami (comprese le Guardie) possono acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità se VT3 o +6 punti per unità se VT4.
- ✳ Ogni unità di Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedan, Savaran Peshmerga, Savaran, Savaran Medi, Arcieri in Arcione, Lancieri Paighan di Professione, Daylami (comprese le Guardie) e Elefanti possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✳ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisirla al costo di +5 punti.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# ROMA TARDO IMPERO OCCIDENTALE 284 D.C. 476 D.C.

## Composto da:

0-1 Candidati a Cavallo, Bucellarii o Guardia Pretoriana a Cavallo (fino al 312), 0-1 Scholae Palatinae o Equites Singulares (fino al 312), 2-10 Legiones Comitatusenses e/o Vexillationes Comitatusenses, 2-6 Auxilia, 0-6 Legiones Pseudocomitatusenses e/o Legiones Limitanae, 1-8 Equites Alae e/o Equites Scutari, e/o Equites Sagittarii, 0-2 Cataphracti, 0-6 Sagittarii o Sagittarii Schermagliatori, 0-2 Funditores, 0-2 Excultores, 0-2 Exploratores, 0-2 Ballistae, 0-3 Foederati Mercenari o Foederati Alleati Visigoti, 0-2 Cavallerie Mercenarie o Cavallerie Alleate Visigote, 0-3 Arcieri Alleati a Cavallo (Unni, Alani), 0-2 Lancieri Alani e/o Lancieri Alani Corazzati, 0-2 Bacaudae, 0-1 Pedes

## 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 45% dei punti resistenza totali arrotondati per eccesso alla prima cifra (es. 26,56 = 27).

✪ Si può selezionare fino a due tipi di alleato (Unni, Alani, Goti).

| Unità                                                                      | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                              | Costo |
|----------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                            |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                              |       |
| Candidati a Cavallo:<br>spada, cotta di maglia, kontos                     | 4  | 4  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Cuneus, Determinata, Lancia lunga, Veterana                                                                  | 105   |
| Guardia Pretoriana a Cavallo:<br>spada, lancea, armatura                   | 4  | 4  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Addestrata, Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Cuneus, Determinata, Tiro in movimento, Tiro in arcione, Veterana                              | 121   |
| Bucellarii:<br>spada, lancia, arco composito, armatura                     | 4  | 4  | 2  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale, Veterana | 124   |
| Scholae Palatinae:<br>spada, kontos, armatura                              | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Cuneus, Combattenti temprati, Determinata, Lancia lunga, Veterana                                            | 107   |
| Equites Singulares:<br>lancea, spada, scudo, armatura                      | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Tiro in movimento, Veterana                                                                   | 94    |
| Vexillationes Comitatusenses:<br>spada, lancea, scudo, armatura            | 3  | 3  | 2  | 4  | 2    | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                                          | 69    |
| Vexillationes Palatinae:<br>spada, lancea, scudo, armatura                 | 4  | 3  | 2  | 4  | 2    | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana                                                                                | 90    |
| Legiones Comitatusenses:<br>spada, lancia, plumbatae, armatura, scudo      | 3  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cuneus, Fanteria pesante, Formazione aperta, Muro di lance, Tiro ravvicinato (2)                                                               | 89    |
| Legiones Palatinae:<br>spada, lancia, plumbatae, armatura, scudo           | 4  | 5  | 2  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cuneus, Fanteria pesante, Formazione aperta, Muro di lance, Tiro ravvicinato (2), Veterana                                                     | 117   |
| Auxilia:<br>spada, giavellotto, lancia, scudo                              | 3  | 4  | 1  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Esperti del territorio, Serrare i ranghi, Tiro in movimento                                                  | 73    |
| Auxilia Palatina:<br>spada, giavellotto, lancia, scudo                     | 4  | 4  | 2  | 5  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media, Esperti del territorio, Serrare i ranghi, Tiro in movimento, Veterana                                        | 112   |
| Legiones Pseudocomitatusenses:<br>spada, lancia, armatura, scudo, plumbata | 3  | 4  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Cuneus, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)                                                                                 | 67    |
| Legiones Limitanei:<br>spada, lancia, arco, armatura, scudo                | 3  | 3  | 1  | 5  | 2    | 2  | 1  | ND | Arma ad asta, Cuneus, Fanteria media, Serrare i ranghi                                                                                                       | 64    |
| Equites Alae:<br>giavellotto, arma da mischia, scudo                       | 3  | 3  | 2  | 4  | 2    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento                                                                                          | 69    |



| Unità                                                                          | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                             | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                             |       |
| Equites Scutari:<br>plumbatae, spada, Lancea, scudo                            | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro ravvicinato (2)                                                                                      | 66    |
| Equites Mauri:<br>giavelotto, arma da mischia, scudo piccolo                   | 4  | 2  | 1  | 3  | 2    | NE | NE | NE | Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                                           | 60    |
| Equites Sagittarii:<br>arco composito, arma da mischia, scudo                  | 3  | 2  | 1  | 3  | 2    | 2  | 1  | NE | Cavalleria leggera, Evasione, formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro Laterale                                                                           | 56    |
| Cataphracti:<br>kontos, spada, armatura, bardatura                             | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga                                                                                  | 84    |
| Equites Sagittarii Clibanarii:<br>kontos, arco, spada, armatura, bardatura     | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | ND | Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Determinata, Lancia lunga, Veterana                                                           | 125   |
| Sagittarii:<br>arco, spada                                                     | 3  | 2  | -  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto                                                                                                           | 40    |
| Sagittarii Schermagliatori:<br>arco, spada                                     | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Evasione, Schermagliatori                                                                                                                                   | 30    |
| Funditores:<br>fionda, arma da mischia                                         | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                                | 30    |
| Exculcatores:<br>giavelotto, arma da mischia                                   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | NE | NE | NE | Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento                                                                                                                | 28    |
| Exploratores:<br>spada, giavelotto, armatura, scudo                            | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Infiltrati, Tiro in movimento                                                                  | 54    |
| Ballistae:<br>arma da mischia                                                  | 3  | 1  | 1  | 3  | 6    | 5  | 3  | 2  | Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)                                                                                                      | 55    |
| Foederati Mercenari:<br>spada, scudo, giavelotto, lancia                       | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Arma ad asta, Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento                                                                                   | 80    |
| Cavallerie Mercenarie:<br>lancia, arma da mischia, scudo                       | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                                                            | 48    |
| Cavalleria Alleata Visigota:<br>lancia, scudo, arma da mischia                 | 3  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Goti), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                                                                                            | 60    |
| Arcieri Alleati a Cavallo (Unni, Alani):<br>arco composito, arma da mischia    | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Alleato (Unni, Alani), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale | 58    |
| Lancieri Alani:<br>spada, kontos, armatura                                     | 3  | 3  | 1  | 3  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Alani), Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga                                                                                         | 48    |
| Lancieri Alani Corazzati:<br>spada, kontos, armatura                           | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Alani), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga                                                                 | 84    |
| Foederati Alleati Visigoti:<br>ascia o spada, scudo, armatura, lancia (framea) | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Goti), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cuneus, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media                                                 | 72    |
| Bacaudae:<br>spada, scudo                                                      | 3  | 3  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica                                                                               | 47    |
| Pedes:<br>armi da mischia                                                      | 2  | 2  | 0  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Fanteria media                                                                                                                                              | 15    |



#### VARIANTI :

- ✪ Un'unità a scelta tra Candidati a Cavallo, Bucellarii, Guardia Pretoriana a Cavallo (fino al 312), Scholae Palatinae, Equites Singulares (fino al 312), deve acquisire la caratteristica Comandante al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaro. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Scholae Palatinae, Equites Singulares (fino al 312), Vexillationes Palatinae, Exploratores, Foederati Mercenari, Foederati Alleati Visigoti, Cavallerie Mercenarie, Cavalleria Alleata Visigota, Arcieri Alleati a Cavallo, Lancieri Alani, Lancieri Alani Corazzati, Equites Sagittarii, Equites Scutari, Equites Mauri, Cataphracti, Equites Sagittarii Clibanarii 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, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Una unità di Cataphracti ogni due e solo se è Generale può essere sostituita da una di Equites Sagittarii Clibanarii al relativo costo.
- ✪ Ogni unità di Guardia Pretoriana o Equites Singulares può sostituire la Lancea con un Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: NE) perdendo la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Una unità di Legiones Comitatuses ogni tre può essere sostituita con una di Legiones Palatinae al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Vexillationes Comitatuses ogni tre può essere sostituita con una di Vexillationes Palatinae al relativo costo per base.
- ✪ Fino a tre unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) può diminuire il Valore Armatura a 1 trasformandosi in Fanteria Media al costo di -10 punti per base.
- ✪ Una unità di Auxilia ogni due può essere sostituita con un'unità di Auxilia Palatina al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) e/o Legiones Pseudocomitatuses può acquisire la caratteristica *Cedere il passo* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +8 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Legiones Pseudocomitatuses può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +11 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) e/o Legiones Pseudocomitatuses possono rinunciare alla Plumbata e alla caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di -6 punti per base se VT3 o -8 punti per base se VT4.
- ✪ Fino a due unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) e/o Legiones Pseudocomitatuses possono sostituire la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* con *Tiro ravvicinato multiplo (2)* al costo di +6 punti per base se VT3 o +8 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) può acquisire la caratteristica *Ritirata strategica* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Fino a due unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae) possono rinunciare alla caratteristica *Arma ad asta* e *Muro di lance* per acquisire una Mazza e le caratteristiche *Serrare i ranghi* e *Forte impatto* (Mazza) al costo di +2 punti per base se VT3 o +1 punto per base se VT4.
- ✪ Fino a due unità di Vexillationes Comitatuses (compresi i Palatinae) possono rinunciare alla Lancea (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alle caratteristiche *Arma ad asta* e *Tiro in movimento* per acquisire una Mazza e la caratteristica *Forte impatto* (Mazza) al costo di -6 punti per base se VT3 o -8 punti per base se VT4.
- ✪ Fino a due unità di Vexillationes Comitatuses (compresi i Palatinae) possono diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Sagittarii e/o Sagittarii Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Una unità di Foederati Alleati Visigoti può acquisire le Asce da Lancio e aggiungere la caratteristica *Tiro ravvicinato(2)* al costo di +6 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Equites Sagittarii può eliminare lo scudo e diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -6 punti per base.
- ✪ Una unità di Equites Sagittarii ogni due può essere sostituita con una di Equites Mauri al relativo costo per base.
- ✪ Fino a due unità di Equites Sagittarii, Equites Scutari e/o Equites Mauri possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Alleati a Cavallo può acquisire la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Alleata Visigota può acquistare la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Foederati Mercenari può rinunciare al Giavellotto (C: ND, M: ND, L: ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatuses (compresi i Palatinae), Auxilia (compresi i Palatinae), possono acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità 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.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.



# UNNI 370 D.C. - 476 D.C.

## Composto da:

1-3 Nobili Unni, 1-6 Cavallerie Leggere Unne, 3-12 Arcieri Unni e/o Tiratori Unni a Cavallo, 0-2 Lancieri Alani, 0-3 Arcieri Alani, 0-4 Guerrieri Alleati (Franchi, Turingi, Ostrogoti o Gepidi), 0-1 Nobili Alleati (Gepidi, Ostrogoti o Eruli), 0-3 Cavallerie Medie Alleate (Gepidi, Ostrogoti o Eruli), 0-4 Guerrieri Germani, 0-4 Arcieri Alleati (Gepidi o Ostrogoti)

## Caratteristiche Esercito:

❖ L'esercito può acquisire la caratteristica *Cattiva reputazione* al costo di +50 punti.

❖ Si possono selezionare fino a due tipi di alleati (Alani, Franchi, Turingi, Ostrogoti, Gepidi, Eruli, Germani).

| Unità                                                                                                            | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                                                                   | Costo |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                                                                  |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                                                                   |       |
| Nobili Unni:<br>lancia, spada, arco composito, armatura                                                          | 4  | 4  | 2  | 4  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale             | 114   |
| Nobili Leggeri a Cavallo:<br>lancia, spada, arco composito                                                       | 4  | 3  | 1  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Evasione, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale | 94    |
| Cavalleria Leggera Unna:<br>arco composito, lancia, arma da mischia                                              | 3  | 3  | 1  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale                   | 72    |
| Cavalleria Leggera Unna in Gruppo Compatto:<br>arco composito, lancia, arma da mischia                           | 3  | 3  | 1  | 6  | 3    | 2  | 1  | NE | Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Gruppo Compatto (2), Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale                   | 98    |
| Arcieri Unni:<br>arco composito, arma da mischia                                                                 | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale              | 58    |
| Arcieri Unni in Gruppo Compatto:<br>arco composito, arma da mischia                                              | 3  | 2  | -  | 6  | 3    | 2  | 1  | NE | Cavalleria Leggera, Evasione, Gruppo Compatto (2), Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale                                 | 75    |
| Tiratori Unni a Cavallo:<br>arco composito, arma da mischia                                                      | 3  | 3  | -  | 4  | 4    | 3  | 2  | NE | Cavalleria leggera, Ritirata strategica, Tiro devastante corto (Arco), Tiro in movimento, Tiro laterale                                           | 65    |
| Lancieri Alani:<br>kontos, spada, armatura, bardatura                                                            | 3  | 3  | 3  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Alano), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga                                                       | 84    |
| Lancieri Alani Veterani:<br>kontos, spada, armatura, bardatura                                                   | 4  | 3  | 3  | 4  | 2    | 2  | 1  | NE | Alleato (Alano), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga, Veterana                                             | 121   |
| Arcieri Alani:<br>arco composito, spada                                                                          | 3  | 2  | -  | 3  | 3    | 2  | 1  | NE | Alleato (Alano), Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione Aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale                                                | 53    |
| Guerrieri Alleati<br>(Franchi, Turingi, Ostrogoti, Gepidi):<br>lancia, arma da mischia, scudo                    | 3  | 5  | 1  | 5  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Franco, Turingio, Ostrogoto, Gepida), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cuneus, Determinata, Esperti del Territorio, Fanteria media        | 72    |
| Guerrieri Alleati in Gruppo Compatto<br>(Franchi, Turingi, Ostrogoti, Gepidi):<br>lancia, arma da mischia, scudo | 3  | 5  | 1  | 10 | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Franco, Turingio, Ostrogoto, Gepida), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cuneus, Determinata, Fanteria media, Gruppo Compatto (2)           | 103   |
| Nobili Alleati (Gepidi, Ostrogoti):<br>lancia, scudo, armatura                                                   | 4  | 3  | 2  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Gepida, Ostrogoto), Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Cuneus                                                               | 83    |



| Unità                                                                    | VT | VM | VA | VR | Tiro |    |    |    | Caratteristiche                                                                                     | Costo |
|--------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|------|----|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                                                                          |    |    |    |    | C    | M  | L  | E  |                                                                                                     |       |
| Cavalleria Media Alleata (Gepidi, Ostrogoti):<br>lancia, scudo, armatura | 3  | 3  | 1  | 4  | ND   | ND | ND | ND | Alleato (Gepida, Ostrogoto), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media                       | 48    |
| Guerrieri Germani:<br>spada, scudo, framea                               | 3  | 4  | 1  | 6  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Arma ad asta Carica feroce, Orda, Ritirata Strategica, Tiro in movimento       | 80    |
| Guerrieri Germani in Gruppo Compatto:<br>spada, scudo, framea            | 3  | 4  | 1  | 12 | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento      | 116   |
| Esploratori Germani (Alleato Germanico):<br>framea, spada, scudo         | 3  | 2  | 1  | 3  | 3    | NE | NE | NE | Alleato (Germanico), Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento | 49    |
| Arcieri Alleati (Gepidi, Ostrogoti, Germani):<br>arco, arma da mischia   | 3  | 1  | -  | 2  | 2    | 1  | 1  | NE | Alleato (Gepida, Ostrogoto, Germanico), Evasione, Schermagliatori                                   | 30    |

#### VARIANTI :

- ✪ Un'unità di Nobili Unni o **Nobili Leggeri a Cavallo** deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto, +40 punti se Leggendaria. Il *Comandante*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Nobili Unni, **Nobili Leggeri a Cavallo**, Cavalleria Leggera Unna (non in Gruppo Compatto), **Arcieri Unni**, Lancieri Alani, Lancieri Alani Veterani, Arcieri Alani, Guerrieri Alleati (non in Gruppo Compatto), Nobili Alleati, Cavalleria Media Alleata, Guerrieri Germani (non in Gruppo Compatto) 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*, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Ogni unità di Nobili Unni (Leggeri inclusi) può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Leggera Unna può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili Unni può diventare un'unità di Nobili Leggeri a Cavallo al relativo costo.
- ✪ Ogni unità di Cavalleria Leggera Unna (non in Gruppo Compatto) può incrementare il Valore Armatura a 2, diventare Cavalleria Media e perdere la caratteristica *Evasione* e diventare VR4 al costo di +8 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Unni (non in Gruppo Compatto) può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +6 punti per base.
- ✪ Una unità di Arcieri Unni (non in Gruppo Compatto) ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori Scelti* al costo di +6 punti per base.
- ✪ In alternativa a due unità di Cavalleria Leggera Unna è possibile acquistare un'unità di Cavalleria Leggera Unna in Gruppo Compatto al relativo costo (max 2 Gruppi Compatti).
- ✪ In alternativa a due unità di Arcieri Unni è possibile acquistare un'unità di Arcieri Unni in Gruppo Compatto al relativo costo (max 3 Gruppi Compatti).
- ✪ Fino a due unità di Arcieri Unni o Cavalleria Leggera Unna (entrambi non in Gruppo Compatto) possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili Leggeri a Cavallo, Cavalleria Leggera Unna (non la cavalleria media e non in Gruppo Compatto), Arcieri Unni (non in Gruppo Compatto), Tiratori Unni a Cavallo, Arcieri Alani può acquisire la caratteristica *Tiro in arcione* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Una unità di Lancieri Alani ogni due può essere sostituita con una unità di Lancieri Alani Veterani al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Lancieri Alani può aggiungere l'Arco Composito (C: 2, M: 2, L: 1, E: 0) al costo di +12 punti per base.
- ✪ Fino a due unità di Guerrieri Alleati (Franchi, Turingi, Ostrogoti, e Gepidi), non in Gruppo Compatto, possono acquisire le Asce da Lancio e aggiungere la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti per base.
- ✪ Una unità ogni due di Guerrieri Alleati (Franchi, Turingi, Ostrogoti, e Gepidi), non in Gruppo Compatto, può aggiungere il Giavellotto (C: 2, M: NE, L: NE, E: NE) e la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +9 punti per base.
- ✪ In alternativa a due unità di Guerrieri Alleati (Franchi, Turingi, Ostrogoti e Gepidi) è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Alleati in Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✪ Ogni unità di Nobili Alleati (Gepidi, Ostrogoti o Eruli) può integrare i Centeni (aggregati a piedi) e acquisire la caratteristica *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +8 punti per base.
- ✪ In alternativa a due unità di Guerrieri Germani è possibile acquistare un'unità di Guerrieri Germani in Gruppo Compatto al relativo costo (max 1 Gruppo Compatto).
- ✪ Ogni unità di Guerrieri Germani può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Alleati (Gepidi, Ostrogoti, Germani) può acquistare la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili Alleati (Gepidi, Ostrogoti o Eruli) può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili Unni, **Nobili Leggeri a Cavallo**, Cavalleria Leggera Unna (non in Gruppo Compatto), Lancieri Alani, Lancieri Alani Veterani, Arcieri Alani, Nobili Alleati, Cavalleria Media Alleata, Guerrieri Germani (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per unità se VT3 o +4 punti per unità se VT4.
- ✪ Ogni unità di Nobili Unni, **Nobili Leggeri a Cavallo**, Cavalleria Leggera Unna (non in Gruppo Compatto), Lancieri Alani, Guerrieri Alleati (non in Gruppo Compatto), Nobili Alleati, Cavalleria Media Alleata, Guerrieri Germani (non in Gruppo Compatto) può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per unità se VT3 o +6 punti per unità 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.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.