

▪ CENTURIA II ▪

▪ ESERCITI ▪

di
Massimo Torriani

Con la collaborazione di Stefano Bellissimo, Valentino del Castello

Copyright 2019 - Aprile

Versione 1.10

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

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: 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: 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: 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: 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: 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: pelta, giavelotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Ekdromoi Hoplitai: lancia, scudo, spada	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Muro di lance	63
Skiritai: giavelotto, 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: fionda, spada	2	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	24
Arcieri Mercenari: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Schermagliatori, Evasione	30
Arcieri Cretesi: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	ND	Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	36
Psiloi Mercenari: giavelotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento	28
Psiloi Iloti: giavelotto	2	1	-	2	2	NE	NE	NE	Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento	22
Frombolieri di Rodi: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Alleato (Rodi), Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	35
Cavalleria Leggera Spartana: giavelotto, 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: giavelotto, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	<i>Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale</i>	51
Hippeis Alleati o Mercenari: lancia, spada, scudo	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Cavalleria media</i>	44
Hippeis Tessali: lancia, spada, scudo	4	3	1	4	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica impetuosa, 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 Hamippoï, 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 Frombilieri 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): spada o ascia, lancia, armatura	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana	90
Armtaka (Immortali): 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): 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: arco, arma da mischia	3	3	1	4	2	2	1	NE	Dromedari, Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale	60
Sparabara: 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: 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: 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: armatura, ascia bipenne	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Fanteria leggera, Forte impatto (Ascia Bipenne)	59
Arcieri: lancia, arco composito	3	2	1	4	3	2	1	NE	Arma ad asta, Fanteria leggera	47
Arcieri Leggeri: spada o ascia, arco composito	3	2	-	3	3	2	1	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta	44
Frombolieri Asiatici: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Peltasti: spada, scudo, giavellotti	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Alleato (Greco), Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Peltasti Traci: pelta, giavellotti	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Alleato (Greco), Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	59
Guerrieri Traci: 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: 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: 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: 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: 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: 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 Persiani: 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 Persiani: 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 Indiani: 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 Indiani: 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: 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: arco lungo	3	4	-	4	4	3	2	1	Alleato (Indiano), Fanteria leggera, Tiro indiretto	64
Arcieri Schermagliatori: arco lungo, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	1	Alleato (Indiano), Evasione, Schermagliatori	33
Leve delle Satrapie: 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, 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 Giavelotto 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 Giavelotto (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 Giavelotto 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 Giavelotto 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: spada, lancia, armatura, scudo	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana	96*
Appiedata:	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria pesante, Muro di lance, Veterana	*
Opliti di Prima Classe in Falange: spada, lancia, armatura, scudo	4	5	2	8	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana	153
Guerrieri di Seconda Classe: giavellotto, spada, lancia, armatura, scudo	3	4	2	5	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria Pesante, Serrare i ranghi	79
Guerrieri di Terza Classe: giavellotto, spada, lancia, scudo	3	4	1	5	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria Media, Serrare i ranghi	69
Guerrieri di Quarta Classe: arma da mischia, giavellotto	3	2	-	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	41
Cavalleria Leggera Etrusca: spada, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Portatori d'Ascia: armatura, ascia bipenne	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Ascia Bipenne), Spaccalegna, Ritirata strategica	56
Devoti: spada, lancia, armatura, scudo	4	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Combattenti temprati, Fanteria pesante, Implacabile, Lancia lunga, Muro di lance, Veterana	120
Sacerdoti Guerrieri: arma da mischia	3	3	-	4	ND	ND	ND	ND	Esperti del territorio, Fanatica, Fanteria media, Inquietanti	44
Arcieri Schermagliatori: arco, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori	30
Frombolieri: frombola, spada	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Alleato (Greco, Celta), Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Giavellottieri Schermagliatori Etruschi: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Opliti Mercenari in Falange (Greci): 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 (Equi, Sanniti, Umbri, Veneti, Volsci): spada, giavellotto, scudo	3	5	1	5	2	NE	NE	NE	Alleato (Equo, Sannita, Umbro, Veneto, Volco), Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento	75
Cavalleria Sannita: lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Sannita), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Guerrieri Celti: 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: 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: 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 +18 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: 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: 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)	95
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
Nobili su Carro da Guerra Pesante: giavellotto, spada	4	4	2	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)	111
Guardia Reale: 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: 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: 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: 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: lancia, spada, armatura	4	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Veterana	82
Arcieri: arco lungo	3	4	-	4	4	3	2	1	Fanteria leggera, Tiro indiretto	64
Tribù delle Foreste o delle Montagne: arco, grande spada	3	3	-	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera, Tiro indiretto	48
Fanteria Leggera: lancia, giavellotto, scudo	3	4	1	4	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento	62
Arcieri Schermagliatori: arco lungo, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	1	Evasione, Schermagliatori	33
Fanteria Leggera delle Foreste: lancia, giavellotto, scudo	3	4	-	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	61
Giavellottieri Schermagliatori: 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: lancia, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	<i>Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale</i>	47
Cavalleria Media: lancia, spada, armatura	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Cavalleria media</i>	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 Trace e/o Thraikoi Prodromoi, 0-2 Cavallerie Miste a Fanteria, 0-2 Cavallerie Medie Trace (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 Ritira 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: 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: 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: 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: pelta, giavelotto, 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: pelta, giavelotto,	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	59
Frombolieri: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	30
Arcieri Traci: arco composito, 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
Giavellottieri Schermagliatori: giavelotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Giavellottieri: giavelotto, spada	3	2	-	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	41
Agriani: giavelotto, 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: giavelotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Thraikoi Prodromoi (Cavalleria Tracia): spada, giavelotto, 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: lancia, giavelotto, 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: 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 dovreste 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: 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: 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: 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: 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: 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: giavellotto, spada	3	3	1	4	2	NE	NE	NE	Alleato (Greco), Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale	53
Cavalleria Campana: 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: 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: giavellotto, scudo	3	2	-	3	3	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro partico	53
Arcieri: 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
Frombolieri: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Guerrieri Galli Mercenari Veterani: 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: 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: 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: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Peltasti Mercenari: pelta, giavellotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Alleato (Greco) Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Opliti Mercenari Greci: 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: giavelotto, 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: giavelotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Alleato (Iberico, Greco, Gallo), Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Ballista: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)	55
Popolani: 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 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 Giavelotto (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 Giavelotto (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 +18 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 +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.

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

Composto da:

1 Somathophylakes 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 Prodrromoi, 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), Somathophylakes 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 Somathophylakes 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		
Somathophylakes Strategou: lancia, scudo, spada, armatura	4	5	1	5	ND	ND	ND	ND	Determinata, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance, Veterano	94
Somathophylakes Strategou in Gruppo Compatto: 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: 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: 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: lancia, scudo, spada	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Muro di lance	63
Epilektoi: 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: 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: giavelotto, 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: pelta, giavelotto, 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: pelta, giavelotto	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	59
Peltasti: pelta, giavelotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Arcieri Mercenari: arco composito, 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
Psiloi: giavelotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Sphendonetai: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Frombolieri di Rodi: 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: giavelotto, scudo	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Prodromoi Ateniesi: lancia, spada	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera	47
Prodromoi Ateniesi Veterani: lancia, spada	4	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Veterana	65
Hippeis: lancia, spada, scudo	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cavalleria media	44
Hippeis Tessali: lancia, spada, scudo	4	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Hippeis Xystophoroi: xyston, spada	4	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria media, Determinata, Lancia lunga, Veterana	71
Cavalleria Sciita: arco composito, arma da mischia	3	2	-	3	2	2	1	NE	Alleato (Sciita), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	50

VARIANTI :

- ⊛ Un'unità di Somathophylakes 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 Somathophylakes 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 Somathophylakes 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 Somathophylakes 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 Giavelotto (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 Giavelotto (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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: lancia, scudo, spada	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Muro di lance	63
Thivaikós Peltastai: pelta, giavelotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Thivaikós Toxotai: arco composito, 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
Psiloi: giavelotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Frombolieri: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	30
Frombolieri di Rodi: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Alleato (Rodi), Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	35
Cavalleria Leggera: scudo, giavelotto	3	2	1	3	2	ND	ND	ND	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	51
Thivaikós Prodromoi: 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: lancia, spada	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cavalleria media	44
Hippeis Tessali: lancia, spada, scudo	4	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Thivaikós Strategou Hippeis: 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 Giavelotto (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 Giavellotieri 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: armatura, scudo, lancia, spada	4	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterani, Determinata	82
Cavalleria Sannita: 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: 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: 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: 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: 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: giavellotto, scudo, spada	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento, Ritirata strategica	48
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	30
Arcieri Schermagliatori: arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori	30
Fanterie Osce Pesanti: 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: giavellotto, arma da mischia	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Fanterie Etrusche: 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: 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: 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: 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: 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: 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: giavelotto, 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: giavelotto, 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: lancia, giavelotto, 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: lancia, giavelotto, 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 +18 punti per base (Sentino 295 a.C.).
- ⊛ Un'unità di Fanteria Leggera Sannita ogni due può acquisire al 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: 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: 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: 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: spada, giavellotto	3	4	-	6	3	ND	ND	ND	Alleato (Gesato), Carica feroce, Fanatica, Orda, Tiro in movimento	76
Fanatici Galli: spada, giavellotto	3	3	-	3	2	NE	NE	NE	Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	64
Esploratori Galli: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Cavalleria Leggera: giavellotto, scudo	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Guerrieri Galli a Cavallo: 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: 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: 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: 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: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Arcieri Schermagliatori: arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro indiretto	32
Soldurii: spada, scudo, armatura	4	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Fanteria media, Serrare i ranghi, Veterana	107
Famiglie in Armi: 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 +18 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 Prodromoi Macedoni (Sarissophoroi), 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 (Veterani inclusi), agli Ispapisti in Falange (Argyraspides), 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°.

❖ È obbligatorio schierare almeno due unità di Falangi a scelta tra: Pezhetairoi in Falange (Veterani inclusi) e/o Ispapisti in Falange (Argyraspides).

❖ 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: xyston, spada, armatura	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Cuneus, Lancia lunga	99
Cavalleria Tessala: lancia, spada, armatura	4	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Prodromoi Macedoni (Sarissophoroi) lancia, spada, armatura	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria Leggera, Lancia lunga	48
Thraikoi Prodromoi (Cavalleria Tracia): 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: spada, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Cavalleria Alleata o Mercenaria: lancia, scudo, spada	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cavalleria media,	44
Cavalleria Asiatica: 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: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	51
Cavalleria Sciita: 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: sarissa, spada, scudo, armatura	3	5	1	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca	115
Pezhetairoi in Falange (Veterani): sarissa, spada, scudo, armatura	4	5	1	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca, Veterana	146
Ispapisti in Falange (Argyraspides): sarissa, spada, scudo, armatura	4	6	2	10	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di picche, Picca, Veterana	193
Ispapisti Fiancheggiatori: giavellotto, spada, scudo, armatura	4	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Lancia lunga, Fanteria media, Serrare i ranghi, Veterana	110
Ispapisti Leggeri: spada, lancia lunga, scudo, armatura	4	3	1	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Fanteria leggera, Formazione aperta, Serrare i ranghi, Tiro in movimento, Veterana	71
Opliti Mercenari in Falange: 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): 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: pelta, giavellotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Peltasti Veterani di Clearco o Cleandro: 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: pelta, giavellotto	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Determinata, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	59
Agriani: giavellotto, scudo, spada	3	3	-	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiratori scelti, Tiro in movimento	56
Guerrieri Traci: 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: giavellotto, spada	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Arcieri Macedoni: arco, spada	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
Frombolieri: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Frombolieri di Rodi: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	35
Schermagliatori Asiatici: arco composito, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori	30
Arcieri Indiani: arco lungo	3	4	-	4	4	3	2	1	Alleato (Indiano), Fanteria leggera, Tiro indiretto	64
Arcieri Schermagliatori Indiani: arco lungo, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	1	Alleato (Indiano), Evasione, Schermagliatori	33
Elefanti Indiani: 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: 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: 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: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)	55

VARIANTI :

- ⊛ Un'unità di Hetairoi Agema o **Ispasisti in Falange (Argyraspides)** 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), Ispasisti (**di qualsiasi tipo**), Elefanti, Carri da Guerra Leggeri Indiani, Carri da Guerra Pesanti Indiani, Cavalleria Tessala, Cavalleria Asiatica, Cavalleria Leggera Asiatica, Prodrumoi Macedoni (Sarissophoroi), Cavalleria Peona e Odrisa, Thraikoi Prodrumoi, 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.
- ⊛ Un'unità di Hetairoi può acquisire le caratteristiche **Addestrata e Veterana** al costo di + 11 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 Alleata o Mercenaria ogni due può diventare Tessala al relativo costo 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 Prodrumoi può acquisire la caratteristica Cuneus al costo di +3 punti per base.
- ⊛ Ogni unità di Thraikoi Prodrumoi 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 Prodrumoi Macedoni (Sarissophoroi) 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 Hamipoi 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.
- ⊛ **Un'unità di Pezhetairoi in Falange ogni due può essere sostituita con un'unità di Pezhetairoi Veterani in Falange o un'unità di Ispasisti in Falange (Argyraspides) (max 1) o un'unità di Ispasisti Fiancheggiatori (max 2) o unità di Ispasisti Leggeri (max 2) al relativo costo per base. Le eventuali unità di Ispasisti presenti in campo devono essere tutte dello stesso tipo.**
- ⊛ **Ogni unità di Pezhetairoi in Falange (veterani inclusi) e Opliti Mercenari in Falange possono incrementare il Valore Armatura a 2 al costo di +30 punti per unità.**
- ⊛ Ogni unità di Ispasisti (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, Prodrumoi Macedoni, Cavalleria Asiatica, Cavalleria Leggera Asiatica, Cavalleria Sciita, 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, Prodrumoi Macedoni, Cavalleria Asiatica, Cavalleria Leggera Asiatica, Cavalleria Sciita, Pezhetairoi (compresi i Veterani) Ispasisti (di qualsiasi tipo), 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: giavello, 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: giavello, 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)	95
Carri da Guerra Pesanti: giavello, 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
Nobili su Carro da Guerra Pesante: giavello, spada	4	4	2	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Carro pesante, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)	111
Guardia Reale: 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: giavello, 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: giavello, 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: lancia, spada, armatura	4	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cavalleria media, Determinata, Veterana	82
Fanti Indo-Greci in Falange: 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: 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: arco lungo	3	4	-	4	4	3	2	1	Fanteria leggera, Tiro indiretto	64
Tribù delle Foreste o delle Montagne: arco, arma da mischia	3	3	-	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera, Tiro indiretto	48
Fanteria Leggera: lancia, giavello, scudo	3	4	1	4	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Fanteria leggera, Tiro in movimento	62
Fanteria Leggera delle Foreste: lancia, giavello, scudo	3	4	-	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	61
Arcieri Schermagliatori: arco lungo, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	1	Evasione, Schermagliatori	33
Giavellottieri Schermagliatori: giavello, 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: lancia, giavellotto	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	47
Cavalleria Sciita: arco composito, arma da mischia	3	2	-	3	2	2	1	NE	Alleato (Sciita), Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	50
Cavalleria Media: 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 in 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: spada, kontos, armatura	4	4	3	4	2	2	1	NE	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga, Veterana	117
Guardia Reale: 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: spada, kontos, armatura	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga	48
Lancieri Sarmati in Gruppo Compatto: spada, kontos, armatura	3	3	1	6	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga, Gruppo Compatto (2)	75
Lancieri Sarmati Veterani: spada, kontos, armatura	4	3	1	3	2	2	1	ND	Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga, Veterana	80
Lancieri Sarmati Pesanti Veterani: spada, kontos, armatura	4	3	2	4	2	2	1	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana	92
Lancieri Sarmati Pesanti: spada, lancia, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Lancieri Sarmati Corazzati: spada, kontos, armatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga	68
Lancieri Sarmati Corazzati Veterani: spada, kontos, armatura	4	3	3	4	2	2	1	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Veterana	100
Arcieri a Cavallo: 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: arco composito, spada	3	2	-	6	3	2	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento, Tiro laterale	71
Lancieri Popolani: lancia, scudo	3	2	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media	33
Arcieri popolani: arco arma da mischia	2	1	-	4	2	2	1	NE	Fanteria media	20
Arcieri Popolani Schermagliatori: arco, arma da mischia	2	1	.	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatore	25
Lancieri e Arcieri in Gruppo Compatto: 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: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	28
Giavellottieri: 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 (max2).
- ✱ 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: 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: 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: 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: 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): 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: spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto	3	2	1	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	41
Frombolieri Balearici: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	35
Cavalleria Leggera: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto	3	2	1	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	41
Frombolieri Balearici: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento, Tiratori scelti	35
Cavalleria Leggera: 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: 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: falcata o spada, lancia, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Cavalleria Turdetana: falcata, scudo, armatura	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Formazione aperta, Ritirata strategica	49
Famiglie in Armi: 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: 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: 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: 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: 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: 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: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Giavellottieri: 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: 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: fionda, arma da mischia	3	2	-	2	2	1	NE	ND	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Lancieri Numidi: spada, lancia, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Fanteria media	55
Elefanti: arma da mischia	3	5	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica devastante, Elefante	88
Elefanti in Gruppo Compatto: arma da mischia	3	5	3	8	ND	ND	ND	ND	Carica devastante, Elefante, Gruppo Compatto (2)	142
Arcieri Numidi: 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: sica, lancia, armatura, scudo, giavellotto	4	5	2	5	3	NE	NE	NE	<i>Arma ad asta, Carica furiosa, Determinata, Esperti del territorio, Fanteria media, Forte impatto (Sica), Tiro in movimento, Veterana</i>	143
Comati (o Capilati): giavellotto, scudo	3	4	1	5	3	NE	NE	NE	<i>Carica feroce, Orda, Tiro in movimento</i>	74
Comati (o Capilati) con Sica: sica, giavellotti, scudo	3	4	1	5	3	NE	NE	NE	<i>Carica feroce, Forte impatto (Sica), Orda, Tiro in movimento</i>	82
Comati (o Capilati) in Gruppo Compatto: giavellotti, scudo	3	4	1	10	3	NE	NE	NE	<i>Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento</i>	107
Comati (o Capilati) con Sica in Gruppo Compatto: sica, giavellotti, scudo	3	4	1	10	3	NE	NE	NE	<i>Carica feroce, Forte impatto (Sica), Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento</i>	116
Bastarnae con Falx: falx	3	3	-	3	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Falx)</i>	65
Bastarnae con Sica: sica, scudo	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	<i>Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Formazione aperta, Forte impatto (Sica)</i>	69
Bastarnae con Sica in Gruppo Compatto: sica, scudo	3	3	1	6	ND	ND	ND	ND	<i>Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Forte impatto (Sica), Gruppo compatto (2)</i>	94
Esploratori Daci con Arco: arco, spada	3	2	-	3	2	2	1	NE	<i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento</i>	43
Esploratori Daci con Giavellotto: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	<i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento</i>	47
Arcieri: arco, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	<i>Fanteria leggera</i>	37
Arcieri Schermagliatori: arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	<i>Evasione, Schermagliatori</i>	30
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	<i>Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento</i>	28
Cavalleria Dacica: lancia, arma da mischia, scudo	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media</i>	48
Cavalleria Bastarnae: lancia, giavellotto, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	<i>Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale</i>	61
Tarabostes: lancia, sica, scudo	4	3	1	4	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Carica furiosa, Cavalleria media, Forte impatto (Sica), Veterana</i>	82

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Arcieri a Cavallo (Alleato Sarmata): 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): 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): 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: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Scorpio)	55
Auxiliares Leggeri (Numeri): 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: 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
Famiglie in armi: 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.
- ⊛ **Ogni unità di Cavalleria Catafratta (compresa la Veterana) può rinunciare alla caratteristica Bardatura (2) e sostituire la Carica devastante con la Carica impetuosa al costo di -18 punti se VT4 o -13 punti se VT3.**
- ⊛ 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, Formazione aperta, 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, Carica feroce, 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, Formazione aperta, 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	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	49
Esploratori Pitti con Arco: arco, spada	3	2	0	3	2	2	1	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	43
Cavalleria Leggera: giavellotto, scudo	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Evasione, Cavalleria Leggera, Formazione aperta, 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, Formazione aperta, 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: 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: 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: 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: arco, spada	3	3	-	3	2	2	1	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	52
Esploratori Goti con Giavellotto: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	49
Arcieri: arco, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera	37
Arcieri Schermagliatori: arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro indiretto	32
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Fanti Goti Montati: 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: 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: 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: 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: 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): 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): 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: giavelotto, scudo	3	2	-	3	3	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in arcione, Tiro in movimento, Tiro laterale	53
Hippakontistai: spada, giavelotti	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: giavelotto, 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
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, Prodrómoi, 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 Prodrómoi può acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base.
- ✦ Fino a due unità di Podrómoi 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 (3)* sostituendo la carica devastante con *Carica travolgente* al costo di +19 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, Prodrómoi, 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, Prodrómoi, 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: spada, pilum, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	4	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2), Veterana	105
Hastati: spada, pilum, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	3	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	82
Principes: spada, pilum, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	4	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Ritirata strategica, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2), Veterana	105
Hastati + Principes in Gruppo Compatto: spada, pilum, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	4	5	2	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2), Veterana	168
Hastati + Principes in Gruppo Compatto: spada, pilum, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	3	5	2	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	139
Triarii: lancia, spada, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	4	6	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Determinata, Fanteria pesante, Muro di lance, Ritirata strategica, Veterana	121
Triarii in Gruppo Compatto: lancia, spada, armatura muscolare/ lorica hamata, scudo	4	6	2	10	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Determinata, Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Muro di lance, Veterana	184
Velites Schermagliatori: giavelotto, arma da mischia	3	2	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	37
Velites: giavelotto, arma da mischia	3	3	-	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	50
Fanteria Italica: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media, Serrare i ranghi	73
Fanteria Italica Extraordinarii: lancia, spada, scudo, armatura	4	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Combattenti temprati Fanteria media, Serrare i ranghi, Veterana	118
Guerrieri Galli: spada, scudo, giavelotto	3	4	1	6	3	NE	NE	NE	Alleato (Gallico), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento	78
Guerrieri Galli in Gruppo Compatto: arma da mischia, giavelotto, scudo	3	4	1	12	3	NE	NE	NE	Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento	113
Esploratori Galli: giavelotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Thureophoroi (Greci): giavelotto, 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

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Scutarii Iberici: 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: 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: spada o falcata, scudo piccolo, giavelotto	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): fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	ND	ND	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Sagitarii Schermagliatori: arco, spada	3	1	-	2	2	1	1	ND	Evasione, Schermagliatori	30
Creatae Sagittarii: 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): giavelotto, 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: giavelotto, 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: giavelotto, 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: giavelotto, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione Aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	51
Equites Alae: lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Equites Alae Guardia: 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): giavelotto, 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: giavelotto, 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: giavelotto, spada, scudo	4	3	1	4	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Tiro in movimento, Veterana	83
Elefanti: giavelotto, 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 +9 punti per base se VT4 o +11 punti Se VT3.
- ✪ Ogni unità di Hastati + Princeps in Gruppo Compatto (VT3 o VT4) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +30 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 +18 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 Cavalleria 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: armatura, scudo, lancia, spada	4	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	72
Lancieri Africani in Falange: lancia, scudo, spada, armatura	3	5	1	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	109
Lancieri Africani Veterani in Falange: lancia, scudo, spada, armatura	4	5	1	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Veterana	139
Peltasti Greci: pelta, giavellotto	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Scutarii Iberici: 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
Scutarii Celtiberi: 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
Scutarii Celtiberi in Armatura: spada o falcata, scudo, soliferrum	4	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Determinata, Fanteria media, Tiro ravvicinato (2), Veterana	112
Caetrati Iberici: 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: spada o falcata, scudo piccolo, giavellotto	3	2	1	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	41
Lusitani: spada o falcata, scudo, soliferrum	3	4	1	4	3	NE	NE	NE	Carica impetuosa, Determinata, Fanteria leggera, Ritirata strategica, Tiro in movimento	68
Giavellottieri: giavellotto, arma da mischia	3	2	-	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	41
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	28
Frombolieri Balearici: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	35
Esploratori Celti o Galli: spada, giavellotto, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Alleato (Celta o Gallo), Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Guerrieri Celti o Galli: spada, giavellotto, scudo	3	4	1	6	3	NE	NE	NE	Alleato (Celta o Gallo), Carica feroce, Orda, Ritirata strategica, Tiro in movimento	78
Guerrieri Celti o Galli in Gruppo Compatto: spada, giavellotto, scudo	3	4	1	12	3	NE	NE	NE	(Celta o Gallo) Carica feroce, Gruppo compatto (2), Orda, Tiro in movimento	113
Guerrieri Italici: spada, giavellotto, scudo	3	5	1	5	2	NE	NE	NE	Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Tiro in movimento	75

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Disertori Italici: spada, pilum, armatura, scudo	3	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Tiro ravvicinato (2)	81
Fanteria Cartaginesi: lancia, spada, scudo	3	3	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media	42
Opliti Campani o Greci in Falange: lancia, scudo, spada, armatura	3	5	1	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	109
Cavalleria Media Iberica: 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 (Celta, Gallica): 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: 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): 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
Cavalleria Leggera Iberica: 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 (Celta, Gallica): 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: 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: 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: 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: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)	55
Elefanti con Howdah: 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: arma da mischia	3	5	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica devastante, Elefante,	88
Elefanti in Gruppo Compatto: 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 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 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 +18 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: 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: spada, kontos, armatura, bardatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga	81
Azat: 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: 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: 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: spada, giavellotto	3	3	1	4	3	NE	NE	NE	Alleato (Hatrano), Cammelli, Cavalleria media, Tiro in movimento, Tiro laterale	58
Cammelli Catafratti: spada, kontos, armatura, bardatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Hatrano), Cammelli, Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga	70
Tribù Montanare: giavellotto, arma da mischia	3	2	-	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	38
Fanteria Pesante della Media: 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: 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: 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: 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: 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: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Alleato (Arabo), Evasione, Schermagliatore Tiro in movimento	28
Giavellottieri Popolani: giavellotto, arma da mischia	2	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	22
Frombolieri Popolani: fionda, arma da mischia	2	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	24
Arcieri: 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: arco, arma da mischia	3	2	-	3	3	2	1	NE	<i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta</i>	44
Arcieri Popolani: arco, arma da mischia	2	1	-	4	2	2	1	NE	<i>Esperti del territorio, Fanteria media</i>	20
Milizia Città Greche: 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 Spadpat, Catafratti Parti e Azat possono rinunciare alla caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la *Carica devastante con la Carica impetuosa al costo di -18 punti se Spadpat, -16 punti se Azat o -13 punti se Catafratti Parti*.
- ⊛ 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 Barricate 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Schermagliatori, Evasione, Tiro in movimento	28
Arcieri: arco, arma da mischia	3	2	-	3	2	2	1	NE	Fanteria leggera, Formazione aperta	36
Arcieri Schermagliatori: 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: fionda, arma da mischia	2	1	-	2	2	1	NE	NE	<i>Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento</i>	24
Disertori Batavi/Cheruschi: 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: 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 Giavelotto (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 Ritira delle unità montate.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Equites Speculatores Guardie: 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: 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: lancia, giavellotto, lorica hamata/ 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: lancia, spada, scudo, armatura	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana	90
Legionarii: gladio, pilum, lorica hamata, scudo	4	6	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)	117
Legionarii Reclute: gladio, pilum, lorica hamata, scudo	3	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)	88
Pretoriani: gladio, pilum, lorica hamata, scudo	4	6	2	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2), Veterana	128
Cohortes Peditatae: 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: lancia, giavellotto, lorica hamata/ 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: lancia, giavellotto, lorica hamata/armatura 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: 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: 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: 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: giavelotto, 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: giavelotto, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	ND	Cavalleria Leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	51
Equites Numidarum: giavelotto, 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, giavelotto, 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, giavelotto, 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, giavelotto, scudo	3	4	1	12	3	NE	NE	ND	Alleato (Germanico), Arma ad asta, Carica feroce, Gruppo Compatto (2), Orda, Tiro in movimento	115
Esplosori Germani (Alleato Germanico): giavelotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Alleato (Germanico), Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	49
Giavelottieri (Alleato Germanico): giavelotto, 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, giavelotto, 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, giavelotto	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): 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): 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): 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 la 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 due può 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 (**reclute**, **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 Scorpio, 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 Ritira 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: gladio, pilum, lorica segmentata, scudo	4	6	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)	137
Legionarii Reclute: gladio, pilum, lorica segmentata, scudo	3	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Testudo, Tiro ravvicinato (2)	103
Pretoriani: 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	157
Auxiliares Leggeri (Numeri): 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 Reclute: lancia, giavellotto, arma da mischia, scudo	3	3	2	5	2	NE	NE	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Serrare i ranghi, Tiro in movimento	79
Auxiliares: 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: 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: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	ND	Evasione, Schermagliatore, Tiro in movimento	30
Gladiatori: spada, scudo	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Fanteria leggera	52
Sagittarii: 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: 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: 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: 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): lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	60
Equites Singulares: lancia, spada, scudo, armatura	4	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Veterana	78
Equites Contariorum: 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: kontos, spada, scudo, armatura, bardatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Cuneus, Lancia lunga	84
Scorpio: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Scorpio)	55
Carro Ballista: arma da mischia	3	1	2	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Scorpio)	71
Guerrieri Germani (Alleato Germanico): 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): 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
Esplosori Germani (Alleato Germanico): 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): giavellotto, spada, scudo	3	3	1	4	3	NE	NE	NE	Alleato (Germanico), Fanteria leggera, Tiro in movimento	51
Cavalleria Media Germanica (Alleato Germanico): 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): arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	ND	Alleato (Germanico o Armeno), Evasione, Schermagliatori	30
Cavalleria Catafratta Veterana (Alleato Armeno): 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): 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): 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): giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Alleato (Armeno), Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Elefanti: 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.
- ✳ Una unità di Legionarii ogni due può essere sostituita con una di Legionarii Reclute al relativo costo per base.
- ✳ Ogni unità di Legionarii, **Legionarii Reclute** 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 Equites Cataphractarii, Cavalleria Catafratta (compresi i Veterani), può rinunciare alla caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la *Carica devastante* con la *Carica impetuosa* al costo di -13 punti se VT3 o -18 punti se VT4.
- ✳ 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: 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: 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: 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: giavellotto, spada, scudo	3	2	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	47
Fanatici Britanni: 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: spada, giavellotto	3	3	-	6	2	NE	NE	NE	Carica feroce, Fanatica, Fanteria leggera, Gruppo compatto (2), Tiro in movimento	82
Cavalleria Leggera: giavellotto, scudo	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	45
Nobili Britanni 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, Formazione aperta, Ritirata strategica, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro ravvicinato (2)	79
Carri da Guerra Leggeri in Gruppo Compatto: 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: 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: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Frombolieri del Galles: fionda, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	35
Famiglie in armi: 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 Giavelotto (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.
- ✪ **L'esercito dei Britanni può acquistare un Bosco al costo di +25 punti. Dopo aver allestito il tavolo da gioco, il giocatore Britanno 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 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 Lancieri Paighan Popolani, 0-2 Lancieri 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): spada, kontos, armatura, bardatura, arco composito	4	4	3	4	2	2	1	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Lancia lunga	138
Savaran Zhayedan (Immortali): spada, kontos, armatura, bardatura, arco composito	4	4	3	4	2	2	1	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga	124
Savaran Peshmerga: armatura, kontos, arco composito	4	4	2	4	3	2	1	ND	Addestrata, Carica impetuosa, Cavalleria media, Cuneus, Lancia lunga, Veterana	119
Savaran: spada, kontos, armatura, bardatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga	81
Savaran Medi: spada, kontos, arco composito, armatura	3	3	2	4	3	2	1	ND	Carica impetuosa, Cavalleria media, Lancia lunga, Tiro in movimento	78
Arcieri in Arcione: arco composito, arma da mischia	3	2	-	3	3	2	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale, Tiro partico	58
Cavalleria Leggera Alleata: arco composito, arma da mischia	3	2	-	3	3	2	1	NE	Alleato (Albano, Cazaro), Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro in movimento, Tiro laterale	53
Arcieri Unni: 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
Cavalleria Leggera Araba: 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: 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	72
Cammellieri Arabi: lancia, arma da mischia	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Arabo), Arma ad asta, Cammelli, Cavalleria media	46
Arcieri Popolani: arco composito, arma da mischia	2	1	-	4	2	2	1	NE	Esperti del territorio, Fanteria media	20
Arcieri: arco composito, arma da mischia	3	2	1	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera	45
Arcieri Leggeri: arco composito, arma da mischia	3	2	-	3	3	2	1	NE	Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta	44
Arcieri Kamandaran: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiratori scelti, Tiro in movimento	36
Arcieri Schermagliatori: arco composito, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori	30
Frombolieri: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	<i>Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento</i>	28
Lancieri Paighan Popolani: lancia, scudo	2	2	1	5	ND	ND	ND	ND	<i>Arma ad asta, Fanteria media</i>	26
Lancieri Paighan Esperti : 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: 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): giavellotto, arma da mischia	3	2	-	4	3	NE	NE	NE	<i>Fanteria leggera, Tiro in movimento</i>	34
Fanteria Mercenaria Leggera (Curdi): giavellotto, arma da mischia	3	2	-	3	2	NE	NE	NE	<i>Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento</i>	38
Elefanti: 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 Peshmerga**, 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, Savaran o Savaran Medi possono acquisire la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base se VT4 o +3 punti per base se VT3.
- ✪ **Prima del 500 d.C. ogni unità di Savaran Pushtighban, Savaran Zhayedano e Savaran può rinunciare alla caratteristica Bardatura (2) e sostituire la Carica devastante con la Carica impetuosa al costo di -13 punti se VT3 o -18 punti se VT4.**
- ✪ Ogni unità di Savaran **Peshmerga** 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 *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 acquisire la caratteristica Bardatura (3) e sostituire la Carica devastante con la Carica travolgente al costo di +19 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 Excalcatores, 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: spada, giavelotto, 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: spada, giavelotto, 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: 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: 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: giavelotto, 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: 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: 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: 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: 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: 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: arco, spada	3	2	-	4	3	2	1	NE	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto	40
Sagittarii Schermagliatori: arco, spada	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori	30
Funditores: fionda, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	30
Exculcatores: giavelotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Exploratores: 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: arma da mischia	3	1	1	3	6	5	3	2	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 1 (Ballista)	55
Foederati Mercenari: 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: lancia, arma da mischia, scudo	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	48
Cavalleria Alleata Visigota: 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): 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: spada, kontos, armatura	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Alleato (Alani), Carica impetuosa, Cavalleria leggera, Lancia lunga	48
Lancieri Alani Corazzati: 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: 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: spada, scudo	3	3	1	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Esperti del territorio, Fanteria media, Ritirata strategica	47
Pedes: 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 Leggendario. 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 Cataphacti ogni due e solo se è Generale può essere sostituita da una di Equites Sagittarii Clibanarii al relativo costo.
- ✪ Ogni unità di Cataphacti o di Equites Sagittarii Clibanarii può rinunciare alla caratteristica Bardatura (2) e sostituire la Carica devastante con la Carica impetuosa al costo di -13 punti se VT3 o -18 punti se VT4.
- ✪ Ogni unità di Guardia Pretoriana o Equites Singulares può sostituire la Lancia 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 Comitatus ogni tre può essere sostituita con una di Legiones Palatinae al relativo costo per base.
- ✪ Una unità di Vexillationes Comitatus ogni tre può essere sostituita con una di Vexillationes Palatinae al relativo costo per base.
- ✪ Fino a tre unità di Legiones Comitatus (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 Comitatus (compresi i Palatinae) e/o Legiones Pseudocomitatus può acquisire la caratteristica *Cedere il passo* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatus (compresi i Palatinae) può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +4 punti per base se VT3 o +2 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Legiones Pseudocomitatus può acquisire la caratteristica *Testudo* al costo di +7 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatus (compresi i Palatinae) e/o Legiones Pseudocomitatus 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 Comitatus (compresi i Palatinae) e/o Legiones Pseudocomitatus 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 Comitatus (compresi i Palatinae) può acquisire la caratteristica *Ritirata strategica* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Fino a due unità di Legiones Comitatus (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 Comitatus (compresi i Palatinae) possono rinunciare alla Lancia (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 Comitatus (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 Lancieri Alani Corazzati può rinunciare alla caratteristica Bardatura (2) e sostituire la Carica devastante con la Carica impetuosa al costo di -13 punti.
- ✪ Ogni unità di Legiones Comitatus (compresi i Palatinae), Auxilia (compresi i Palatina), 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), 0-2 Esploratori Germani, 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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 (Franchi, Turingi, Ostrogoti, Gepidi): 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 (Franchi, Turingi, Ostrogoti, Gepidi): 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): 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): lancia, scudo, armatura	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Gepida, Ostrogoto), Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media	48
Guerrieri Germani: 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: 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: 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): arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Alleato (Gepida, Ostrogoto, Germanico), Evasione, Schermaqliatori	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 Legendario. 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 Unne 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 Lancieri Alani (compresi i Veterani) può rinunciare alla caratteristica *Bardatura (2)* e sostituire la Carica devastante con la Carica impetuosa al costo di -13 punti se VT3 o -18 punti 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.

INDICE

PAG. 02
SPARTANI

PAG. 04
PERSIANI

PAG. 07
LEGA ETRUSCA

PAG. 09
INDIANI CLASSICI

PAG. 11
TRACI

PAG. 13
SIRACUSANI

PAG. 15
ATENIESI

PAG. 17
TEBANI

PAG. 19
SANNITI

PAG. 21
GALLI

PAG. 23
MACEDONI

PAG. 26
INDIANI MAURYA

PAG. 28
SARMATI

PAG. 30
CELTIBERI

PAG. 32
IBERICI

PAG. 34
NUMIDI

PAG. 36
DACI

PAG. 38
PITTI

PAG. 40
GOTI

PAG. 42
TARDO SELEUCIDI

PAG. 45
ROMA MEDIA REPUBBLICA

PAG. 48
TARDO CARTAGINESI

PAG. 51
PARTI

PAG. 53
PRIMI GERMANI

PAG. 55
ROMA TARDA REPUBBLICA IMPERIALE

PAG. 58
ROMA PRIMO IMPERO

PAG. 61
ANTICHI BRITANNI

PAG. 63
SASSANIDI

PAG. 66
ROMA TARDO IMPERO OCCIDENTALE

PAG. 69
UNNI