

▪ CENTURIA II ▪

▪ ESERCITI MEDIOEVALI ▪

di
Massimo Torriani

Con la collaborazione di Stefano Bellissimo, Stefano Marin,
Valentino del Castello, Andrea Vitroni

Copyright 2019 - Maggio

Versione 1.4

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

Per il playtest si ringrazia: Giuseppe Bellissimo, Federico Bottazzi, Matteo Culosi,
Andrea Caccaveri, Massimo De Luca, Giampaolo del Lago, Salvatore Intravaia, Fabio
Lecci, Adriano Losi, Magliocchi Stefano, Andrea Montemaggiori, Marin Stefano,
Federico Moresi, Massimo Pinna, Andrea Vitroni, Alessio Vignola
e i giocatori del Mediolanum Wargames Center.

Tutti i diritti riservati.

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

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

PRIMI CROCIATI - 1096 - 1128 D.C.

Composto da:

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

Caratteristiche Esercito:

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

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

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

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

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia d'Onore a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura	4	5	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica Furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Lancia lunga, Staffe, Veterana	132
Guardia d'Onore a Piedi: spada, scudo, armatura	4	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica Furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Veterana	117
Cavalieri Crociati a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Fanatica, Lancia lunga, Staffe	101
Cavalieri Crociati Veterani a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Deus Vult, Fanatica, Lancia lunga, Staffe, Veterana	129
Cavalieri Crociati a Piedi: spada, scudo, armatura	3	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi	90
Cavalieri Crociati Veterani a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria pesante, Serrare i ranghi, Veterana	103
Sergenti a Cavallo: lancia, spada, scudo, armatura	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria <i>media</i> , Conrois, Deus Vult, Fanatica, Staffe	84
Sergenti Veterani a Cavallo: lancia, spada, scudo, armatura	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria <i>media</i> , Conrois, Deus Vult, Fanatica, Staffe, Veterana	109
Sergenti a Piedi: spada, armatura, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria <i>media</i> , Serrare i ranghi	72
Sergenti Veterani a Piedi: spada, armatura, scudo	4	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria <i>media</i> , Serrare i ranghi, Veterana	90
Lancieri: spada, lancia, armatura di cuoio, scudo	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Cedere il passo, Deus Vult, Fanteria <i>media</i> , Muro di Lance	77
Arcieri: spada o ascia, arco	3	3	-	4	3	2	1	NE	Cedere il passo, Deus Vult, Esperti del territorio, Fanteria <i>media</i>	47
Arcieri Leggeri: spada o ascia, arco	3	2	-	3	2	2	1	NE	Deus Vult, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta	41
Balestrieri: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Deus Vult, Esperti del territorio, Cedere il passo, Fanteria <i>media</i> , Tiro devastante corto (Balestra)	47

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

VARIANTI :

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

TARDO CROCIATI - 1100 - 1291 D.C.

Composto da:

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

Caratteristiche Esercito:

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

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

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

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

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

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

VARIANTI :

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

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

Composto da:

1 Guardia Mamelucca a Cavallo, 2-4 Mamelucchi a Cavallo e/o a piedi, 0-3 Ascari a Cavallo, 0-6 Cavalleria Turcomanna, 0-4 Cavalleria Beduina o Berbera, 0-2 Cammellieri, 0-1 Guardia Abid al-Shira, 1-4 Lancieri + Arcieri o Giavellottieri Abid al-Shira, 1-4 Lancieri Berberi, 1-4 Arcieri Berberi, 0-2 Daylami Leggeri, 0-4 Arcieri Schermagliatori e/o Frombolieri, 0-2 Balestrieri Schermagliatori, 0-2 Schermagliatori Naffatun, 0-4 Arcieri Mercenari Armeni, 0-2 Fanatici Religiosi, 0-2 Onagro e/o Trabucco

Caratteristiche Esercito:

❖ Il numero di unità a Cavallo non deve mai essere inferiore a quelle a piedi.

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

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

VARIANTI :

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

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

Composto da:

1 Nobili Selgiuchidi, 1-3 Gulami Turchi, 0-3 Cavalleria Mercenaria Khurasaniana, 1-4 Cavalleria Pesante Araba e/o Cavalleria Araba, 0-2 Cavalleria Leggera Araba, 0-10 **Turcomanni**, 0-3 Cavalleria Siriana e/o Curda, 0-3 Cavalleria Leggera Curda, 0-2 Lancieri Curdi, 0-5 Fanteria Ahdath, 0-4 Arcieri Ahdath, 0-2 Milizie Popolane, 0-2 Muttawi'ai, 0-2 Gaziz a Piedi o a Cavallo, 0-2 Cavalleria Beduina, 0-2 Fanteria Beduina, 0-2 Mercenari Daylami, 0-3 Arcieri Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 0-2 Frombolieri Beduini, 0-1 Schermagliatori Naffatun, 0-1 Elefante, 0-2 Onagro e/o Trabucco

Caratteristiche Esercito:

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

⊛ Il numero di unità a Cavallo non deve mai essere inferiore a quelle a piedi.

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

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

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

VARIANTI :

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

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

Composto da:

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

Caratteristiche Esercito:

♣ Il numero di unità a Cavallo non deve mai essere inferiore a quelle a piedi.

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

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

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

VARIANTI :

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

INGLESI - GUERRA DEI 100 ANNI 1320 - 1455 D.C.

Composto da:

0-1 Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, 1-2 Nobili a Piedi e/o a Cavallo, 1-6 Uomini d'Arme a Piedi e/o a Cavallo, 0-1 Guasconi a Cavallo, 0-2 Hobilar (solo fino al 1350), 0-2 Cavalleria Irlandese (solo dal 1415), 1-6 Fanteria Inglese (Alabardieri), 0-2 Lancieri Galesi (solo prima del 1415), 3-10 Arcieri Inglese e Irlandesi, 0-2 Arcieri Galesi, 0-3 Arcieri Schermagliatori, 0-1 Uomini d'Arme Guasconi, 0-2 Esploratori Bretoni o Irlandesi, 0-1 Balestrieri Guasconi, 0-4 Giavellottieri Schermagliatori (Guasconi, Bretoni, Irlandesi), 0-1 Cannone Leggero o Bombarda (solo dal 1415), 0-1 Milizia Cittadina (solo se si combatte in Britannia), 0-1 Arcieri Cittadini (solo se si combatte in Britannia)

Caratteristiche Esercito:

⊗ Se si usano le Milizie Cittadine e gli Arcieri Cittadini non si possono utilizzare i Guasconi.

⊗ 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.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia Reale a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Bardatura (1), Carica devastante, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Lancia lunga, Staffe, Veterana	137
Guardia Reale a Piedi: spada, scudo, armatura	4	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica impetuosa, Cedere il passo, Combattenti temprati, Fanteria pesante, Veterana	130
Nobili a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (1), Carica devastante, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe, Veterana	116
Nobili a Piedi: spada, scudo, armatura	4	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria pesante, Veterana	111
Uomini d'Arme a Cavallo: lancia da cavaliere, spada, scudo, armatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	72
Uomini d'Arme a Piedi: spada, armatura, scudo	3	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria pesante	84
Uomini d'Arme a Piedi Veterani: spada, armatura, scudo	4	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria pesante, Veterana	105
Guasconi a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura	4	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Guascone), Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	92
Hobilar: lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Staffe	62
Cavalleria Irlandese: giavellotto, scudo	3	2	1	3	2	NE	NE	ND	Arma ad asta, Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Staffe, Tiro in movimento, Tiro laterale	55
Fanteria Inglese: alabarda, armature in cuoio con corsetto in maglia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta (Alabarda), Cedere il passo, Fanteria media, Forte impatto (Alabarda), Serrare i ranghi	80
Lancieri Galesi: lancia, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria media, Lancia lunga, Schiltron	65
Arcieri Inglese e Irlandesi: arco lungo, arma da mischia	3	2	1	4	4	3	2	1	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto	55
Arcieri Galesi: arco lungo, arma da mischia	3	2	-	4	3	3	2	1	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto	44
Arcieri Schermagliatori: arco lungo, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	1	Evasione, Schermagliatori	33
Uomini d'Arme Guasconi: spada, armatura, scudo	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (Guascone), Arma ad asta, Carica furiosa, Cedere il passo, Fanteria pesante	102
Esploratori Bretoni o Irlandesi: lancia, giavellotto, scudo	3	3	-	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	52
Balestrieri Guasconi: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Alleato (Guascone), Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro devastante corto (Balestra)	47

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Giavellottieri Schermagliatori (Guasconi): giavelotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Alleato (Guascone), Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Giavellottieri Schermagliatori (Bretoni, Irlandesi): giavelotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Cannone leggero: arma da mischia	3	1	2	3	6	5	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 2 (Cannone), Polvere da sparo (Cannone)	77
Bombarda: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Bombarda), Polvere da sparo (Bombarda), Tiro indiretto	80
Milizia Cittadina: forconi, lance, spade	2	3	-	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media	22
Arcieri Cittadini: arco lungo, arma da mischia	2	1	-	4	2	2	1	1	Fanteria media	20

VARIANTI :

- ✪ Un'unità di Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, Nobili a Piedi o a Cavallo 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*.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Nobili a Piedi o a Cavallo, Guasconi a Cavallo, Uomini d'Arme Guasconi, Cavalleria Irlandese, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile, +20 punti se Esperto (max 2 per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✪ Ogni unità di Nobili a Cavallo può sostituire la caratteristica *Bardatura (1)* con *Bardatura (2)* al costo di +4 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Cavallo con VA3, può aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +9 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Cavallo può sostituire la Corazza con un Corpetto Imbottito portando il Valore Armatura a 2 e trasformandosi in Cavalleria Media al costo di -7 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Guasconi a Cavallo, può aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica furiosa* con *Carica travolgente* al costo di +12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili a Cavallo può sostituire la Lancia Lunga con una Mazza eliminando le caratteristiche *Lancia lunga* e *Staffe* e aggiungendo la caratteristica *Forte impatto (Mazza)* allo stesso costo.
- ✪ Ogni unità di Guardia Reale a Piedi e a Cavallo, Uomini d'Arme a Piedi e a Cavallo (compresi i Veterani), Nobili a Piedi e a Cavallo può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Piedi (compresi i Veterani) può acquisire la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +2 punti per base se VT3 o +3 punti per base se VT4.
- ✪ Un'unità di Uomini d'Arme a Piedi ogni tre può essere sostituita con un'unità di Uomini d'Arme a Piedi Veterani al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Inglese può sostituire l'Alabarda con la Lancia (Arma ad asta) e scudo rinunciando alla caratteristica *Forte impatto (Alabarda)* e acquisendo la caratteristica *Muro di scudi* al costo di -6 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Inglese può sostituire l'Alabarda con la Picca rinunciando alle caratteristiche *Forte impatto (Alabarda)* e *Arma ad Asta* e acquisendo le caratteristiche *Picca* e *Muro di scudi* al costo di -4 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Inglese può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Hobilar può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme Guasconi può diminuire il Valore Armatura a 2 al costo di -15 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Inglesi e Irlandesi possono acquistare *Pali Appuntiti* al costo di +20 punti cad. Possono essere posizionati solo nella propria zona di schieramento e solo adiacenti alla base di Arcieri (solo dal 1415).
- ✪ Ogni unità di Arcieri Inglesi e Irlandesi può equipaggiarsi con i cavalli al costo di +5 punti per base. Dopo lo schieramento (comprese unità *infiltrate* e in *agguato*), ogni unità con cavalli può essere mossa fino a 25 cm (10"), anche nella *terra di nessuno*. Dopo questo movimento l'unità torna ad agire normalmente dato che i cavalli vengono mandati nelle retrovie (solo dal 1333). Se utilizza i cavalli non può acquistare i *Pali Appuntiti*.
- ✪ Un'unità di Arcieri Inglesi e Irlandesi ogni due può acquisire la caratteristica *Tiratori scelti* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Inglesi e Irlandesi può incrementare il Valore Armatura a 2 trasformandosi in Fanteria Media e acquisendo la caratteristica *Esperti del territorio* al costo di +12 punti per base.
- ✪ Una unità di Arcieri Inglesi e Irlandesi ogni due può diminuire il Valore Armatura a 0 al costo di -8 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Inglesi e Irlandesi, Arcieri Galesi e Arcieri Schermagliatori può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base o +3 punti per base se *Tiratori scelti*.
- ✪ Fino a due unità di Cavalleria Irlandese possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, Nobili a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani) può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Cavallo, Guasconi a Cavallo, Uomini d'Arme Guasconi può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✪ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

FRANCESI - GUERRA DEI 100 ANNI 1320 - 1445 D.C.

Composto da:

0-1 Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, 2-3 Nobili a Piedi e/o a Cavallo, 1-6 Uomini d'Arme a Piedi e/o a Cavallo, 0-3 Balestrieri a Cavallo, 0-6 Gros Varlets o Valets de Guerre (solo dal 1400), 0-4 Brigans, 0-4 Fanteria Francese, 0-2 Bidets, 0-4 Balestrieri Francesi, 0-3 Balestrieri Francesi Schermagliatori, 0-3 Voulgiers (solo dal 1400), 0-2 Arcieri Francesi 0-4 Palvesari (solo dal 1350 al 1400), 0-4 Giavellottieri Schermagliatori, 0-1 Uomini d'Arme Scozzesi (solo dal 1418 al 1429), 0-2 Fanti Scozzesi (solo dal 1418 al 1429), 0-1 Arcieri Scozzesi (solo dal 1418 al 1429), 0-2 Cannone Leggero o Cannone Pesante (solo dal 1415), 0-2 Leve Contadine

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 55% dei punti resistenza totali.

⊕ **Palvese (2):** un'unità con questa caratteristica può ritirare UN tiro Armatura fallito causato dal Tiro considerando l'armatura pari a VA2. L'unità acquisisce la caratteristica Unità lenta.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia Reale a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	5	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Bardatura (1), Carica devastante, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Lancia lunga, Staffe, Veterana	151
Guardia Reale a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica impetuosa, Cedere il passo, Combattenti temprati, Fanteria pesante, Veterana	118
Nobili a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (1), Carica devastante, Cavalleria pesante, Fanatici, Lancia lunga, Staffe, Veterana	132
Nobili a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria pesante, Veterana	99
Uomini d'Arme a Cavallo: lancia da cavaliere, spada, scudo, armatura	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Fanatici, Lancia lunga, Staffe	92
Uomini d'Arme a Piedi: spada, armatura, scudo	3	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria pesante	75
Uomini d'Arme a Piedi Veterani: spada, armatura, scudo	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria pesante, Veterana	93
Balestrieri a Cavallo: spada, balestra, armatura	3	2	1	3	2	1	1	ND	Cavalleria leggera, Evasione, Formazione aperta, Tiro devastante corto (Balestra), Tiro laterale	57
Gros Varlets: lancia, spada, scudo, armatura	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Carica impetuosa, Cavalleria media, Staffe	62
Brigans: spada, scudo, armature in cuoio	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria media	50
Fanteria Francese: lancia lunga, armatura in cuoio con corsetto in maglia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria media, Lancia lunga, Schiltron	80
Bidets: giavellotto, arma da mischia	3	3	-	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	52
Balestrieri Francesi: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro devastante corto (Balestra)	47
Balestrieri Genovesi: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiratori scelti, Tiro devastante corto (Balestra)	51
Balestrieri Francesi Schermagliatori: balestra, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (Balestra)	34
Voulgiers: alabarda, armature in cuoio con corsetto in maglia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta (Alabarda), Cedere il passo, Fanteria media, Forte impatto (Alabarda), Serrare i ranghi	80
Arcieri Francesi: arco, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	2	1	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto	43
Palvesari: lancia, pavese	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria media, Lancia lunga, Muro di lance, Palvese (2)	78

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Giavellottieri Schermagliatori: giavelotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Uomini d'Arme Scozzesi: spada, armatura, scudo	3	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (Scozzese), Cedere il passo, Fanteria pesante	84
Fanti Scozzesi: picca, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (Scozzese), Carica impetuosa, Fanteria media, Picca, Schiltron	69
Fanti Scozzesi in Gruppo Compatto: picca, scudo	3	4	1	10	ND	ND	ND	ND	Alleato (Scozzese), Carica impetuosa, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Picca, Schiltron	102
Arcieri Scozzesi: arco lungo, arma da mischia	3	2	-	4	3	3	2	1	Alleato (Scozzese), Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto	44
Cannone Leggero: arma da mischia	3	1	2	3	6	5	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 2 (Cannone), Polvere da sparo (Cannone)	77
Cannone Pesante: arma da mischia	3	1	2	3	7	6	5	4	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 3 (Cannone), Polvere da sparo (Cannone)	99
Leve Contadine: forconi, utensili da lavoro	2	3	-	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media	22

VARIANTI :

- ✪ Un'unità di Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, Nobili a Piedi o a Cavallo 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*.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Nobili a Piedi o a Cavallo, Balestrieri a Cavallo, Uomini d'Arme Scozzesi, Gros Varlets, 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.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Cavallo con VA3, può aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +10 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili a Cavallo può sostituire la caratteristica *Bardatura (1)* con *Bardatura (2)* al costo di +4 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Cavallo può sostituire la *Corazza* con un *Corpetto Imbottito* portando il Valore Armatura a 2 e trasformandosi in *Cavalleria Media* al costo di -7 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Nobili a Cavallo può aggiungere la *Mazza* e la caratteristica *Forte impatto (Mazza)* al costo di +8 punti per base. **Prima di lanciare i dadi Mischia occorre dichiarare quale arma si utilizza.**
- ✪ Una unità di Nobili a Cavallo ogni due può sostituire la *Lancia Lunga* con una *Mazza* eliminando le caratteristiche *Lancia lunga* e *Staffe* e aggiungendo *Forte impatto (Mazza)* al costo di -1 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani), Nobili a Piedi o a Cavallo può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Guardia Reale a Cavallo, Nobili a Cavallo, Uomini d'Arme a Cavallo può aggiungere la caratteristica *Conrois* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Piedi (compresi i Veterani) può acquisire la caratteristica *Arma ad asta* al costo di +2 punti per base se VT3 o +3 punti per base se VT4.
- ✪ Un'unità di Uomini d'Arme a Piedi ogni tre può essere sostituita con un'unità di Uomini d'Arme a Piedi Veterani al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Gros Varlets può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Fanteria Francese può sostituire la caratteristica *Lancia lunga* con una *Picca* al costo di +1 punto per base.
- ✪ Ogni unità di Voulgiers può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Balestrieri Francesi o Genovesi può aggiungere lo scudo Pavese e la caratteristica *Palvese(2)* senza costi aggiuntivi.
- ✪ Un'unità di Balestrieri Francesi ogni due può essere sostituita con un'unità di Balestrieri Genovesi al relativo costo per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Francesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Arcieri Francesi e Scozzesi può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costo di +2 punti per base.
- ✪ Fino a due unità di Balestrieri a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ In alternativa a due unità di Fanti Scozzesi è possibile acquistare un'unità di Fanti Scozzesi in Gruppo Compatto al relativo costo.
- ✪ Ogni unità di Guardia Reale a Piedi o a Cavallo, Nobili a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme a Piedi o a Cavallo (compresi i Veterani) può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Uomini d'Arme a Cavallo, Uomini d'Arme Scozzesi può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✪ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

SCOZZESI - GUERRA DEI 100 ANNI 1300 - 1500 D.C.

Composto da:

0-1 Guardia Reale Scozzese a Piedi o a Cavallo, 1 Nobili Scozzesi a Piedi o a Cavallo, 1-4 Uomini d'Arme Scozzesi a Piedi e/o a Cavallo, 2-10 Fanti Scozzesi, 2-8 Arcieri Scozzesi, 0-2 Esploratori Scozzesi, 0-2 Arcieri Scozzesi Schermagliatori, 0-2 Giavellottieri Schermagliatori, 0-1 Balestrieri Francesi o Balestrieri Francesi Schermagliatori (solo nel 1385), 0-1 Nobili Francesi a Piedi e/o a Cavallo (solo nel 1385), 0-2 Fanteria Francese e/o Uomini d'Arme Francesi a Piedi e/o a Cavallo (solo nel 1385), 0-1 Cannone Leggero o Bombarda (solo dal 1339), 0-2 Leve Contadine

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 30% dei punti resistenza totali.

❖ **Palvese (2):** un'unità con questa caratteristica può ritirare UN tiro Armatura fallito causato dal Tiro considerando l'armatura pari a VA2. L'unità acquisisce la caratteristica Unità lenta.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Guardia Reale Scozzese a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Bardatura (1), Carica devastante, Cavalleria pesante, Determinata, Lancia lunga, Staffe, Veterana	127
Guardia Reale a Piedi: spada, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Addestrata, Carica impetuosa, Cedere il passo, Determinata, Fanteria pesante, Veterana	108
Nobili Scozzesi a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (1), Carica devastante, Determinata, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	114
Nobili Scozzesi a Piedi: spada, scudo, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cedere il passo, Determinata, Fanteria pesante	102
Uomini d'Arme Scozzesi a Cavallo: lancia da cavaliere, spada, scudo, armatura	3	3	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Determinata, Lancia lunga, Staffe	75
Uomini d'Arme Scozzesi a Piedi: spada, armatura, scudo	3	5	3	5	ND	ND	ND	ND	Cedere il passo, Fanteria pesante	84
Fanti Scozzesi: picca, scudo	3	4	1	5	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Fanteria media, Picca, Schiltron	69
Fanti Scozzesi in Gruppo Compatto: picca, scudo	3	4	1	10	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Fanteria media, Gruppo compatto (2), Picca, Schiltron	102
Arcieri Scozzesi: arco lungo, arma da mischia	3	2	-	4	3	3	2	1	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro indiretto	44
Esploratori Scozzesi: giavellotto, arma da mischia	3	3	-	3	3	NE	NE	NE	Arma ad asta, Evasione, Fanteria leggera, Formazione aperta, Tiro in movimento	52
Arcieri Scozzesi Schermagliatori: arco lungo, arma da mischia	3	1	-	2	2	2	1	1	Evasione, Schermagliatori	33
Giavellottieri Schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28
Balestrieri Francesi: balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Cedere il passo, Fanteria leggera, Tiro devastante corto (Balestra)	47
Balestrieri Francesi Schermagliatori: balestra, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (Balestra)	34
Nobili Francesi a Cavallo: spada, lancia da cavaliere, scudo, armatura, bardatura	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Francese), Bardatura (1), Carica devastante, Cavalleria pesante, Fanatici, Lancia lunga, Staffe, Veterana	132
Nobili Francesi a Piedi: spada, armatura	4	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (Francese), Carica impetuosa, Cedere il passo, Fanteria pesante, Veterana	99
Uomini d'Arme Francesi a Cavallo: lancia da cavaliere, spada, scudo, armatura	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Francese), Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Fanatici, Lancia lunga, Staffe	92
Uomini d'Arme Francesi a Piedi: spada, armatura, scudo	3	4	3	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (Francese), Cedere il passo, Fanteria pesante	75

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Cannone leggero: arma da mischia	3	1	2	3	6	5	4	3	Arma d'assedio, Formazione aperta, Letale 2 (Cannone), Polvere da sparo (Cannone)	77
Bombarda: arma da mischia	3	1	2	3	ND	ND	4	3	Arma d'assedio, Letale 3 (Bombarda), Polvere da sparo (Bombarda), Tiro indiretto	80
Leve Contadine: forconi, lance, spade	2	3	-	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media	22

VARIANTI :

- ✳ Un'unità di Guardia Reale Scozzese a Piedi o a Cavallo, Nobili Scozzesi a Piedi o a Cavallo deve acquisire la caratteristica Comandante al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile. Se presente, l'unità di Guardia Reale Scozzese deve essere Comandante.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Nobili Scozzesi a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme Scozzesi a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme Francesi a Piedi o a Cavallo, possono acquisire la caratteristica Generale al costo di +5 punti se Inesperto, +10 punti se Affidabile. I Nobili Francesi a Piedi o a Cavallo, possono anche acquisire la caratteristica Generale Esperto a +20 punti (max 2 Generali per Esercito). Il Generale deve essere l'unità con il VT più alto all'interno del distaccamento.
- ✳ Ogni unità di Guardia Reale Scozzese a Piedi o a Cavallo, Nobili Scozzesi a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme Scozzesi a Piedi o a Cavallo può acquisire la caratteristica *Fanatici* al costo di + 11 punti per base se VT3, +14 punti per base se VT4..
- ✳ Ogni unità di Uomini d'Arme Scozzesi a Cavallo con VA3, può aggiungere la caratteristica *Bardatura (1)* e sostituire la caratteristica *Carica impetuosa* con *Carica devastante* al costo di +7 punti per base.
- ✳ L'unità di Nobili Scozzesi a Cavallo può sostituire la caratteristica *Bardatura (1)* con *Bardatura (2)* al costo di +4 punti.
- ✳ Ogni unità di Uomini d'Arme Scozzesi a Cavallo può sostituire la Corazza con un Corpetto Imbottito portando il Valore Armatura a 2 e trasformandosi in *Cavalleria Media* al costo di -7 punti per base.
- ✳ L'unità di Nobili Scozzesi a Cavallo può sostituire la Lancia Lunga con una Mazza eliminando le caratteristiche *Lancia lunga* e *Staffe* aggiungendo la caratteristica *Forte impatto (Mazza)* allo stesso costo.
- ✳ Ogni unità di Nobili Scozzesi a Cavallo può aggiungere la Mazza e la caratteristica *Forte impatto (Mazza)* al costo di +8 punti per base. **Prima di lanciare i dadi Mischia occorre dichiarare quale arma si utilizza.**
- ✳ Ogni unità di Guardia Reale Scozzese a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme a Piedi o a Cavallo Nobili a Piedi o a Cavallo può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Uomini d'Arma Scozzesi a Piedi può diminuire il Valore Armatura a 2 al costo di -15 punti per base.
- ✳ In alternativa a due unità di Fanti Scozzesi è possibile acquistare un'unità di Fanti Scozzesi in Gruppo Compatto al relativo costo (max 3).
- ✳ Ogni unità di Arcieri Scozzesi può incrementare il Valore Armatura a 1 al costo di +8 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Arcieri Scozzesi (compresi gli Sermagliatori) può acquisire la caratteristica *Tiro in movimento* al costi di +2 punti per base.
- ✳ L'unità di Balestrieri Francesi può aggiungere lo scudo Pavese e la caratteristica *palvese (2) senza costi aggiuntivi*.
- ✳ Fino a due unità di Esploratori Scozzesi possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Nobili Francesi a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme Francesi a Piedi o a Cavallo può acquisire la caratteristica *Determinata* al costo di +3 punti per base se VT3 o +4 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Nobili Scozzesi a Piedi o a Cavallo, Uomini d'Arme Scozzesi a Piedi o a Cavallo può acquisire la caratteristica *Veterana* al costo di +4 punti per base se VT3 o +6 punti per base se VT4.
- ✳ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

OSTE GUELFA 1085 - 1320 D.C.

Composto da:

1 Capitano del popolo o Capitanei, 1-3 Feditori, 1-6 Milites, 0-2 Fuoriusciti, 0-2 Scutiferi 0-4 Milizia Comunale, 0-6 Pedoni, 2-10 Pedoni 0-2 Rustici 0-2 Pedoni con falcione, 0-2 Pedoni leggeri, 0-3 Balestrieri Comunali, 0-2 Balestrieri Schermagliatori, 0-1 Arcieri schermagliatori, 0-2 Berrovieri (dopo il 1250 d.C), 0-2 Balestrieri a cavallo, 0-1* Carroccio (a Montaperti 1260 è possibile schierare un secondo "carroccio" con Martinella nell'esercito Fiorentino), 0-1 Milites Mercenari Franchi (dal 1088d.C) , 0-2 Milites Imperiali, 0-1 Arcieri saraceni (dal 1237 d.C), 0-2 Cavalieri Mercenari Francesi, 0-1 Ribaldi, 0-1 Fanti con Plaustrella

Caratteristiche Esercito:

❖ **Sacro vessillo:** il Carroccio e le unità amiche entro 10 cm dal Carroccio possono ritirare un Test di Disciplina fallito (non i Mercenari). Se il Carroccio viene eliminato tutte le unità amiche entro 10 cm dal Carroccio effettuano un Test di Disciplina. Se lo sbagliano subiscono una perdita automatica; questa penalità non si applica alle unità di Mercenari.

❖ **Martinella:** se il Carroccio è dotato di Martinella (campana) le unità amiche entro 30 cm possono ritirare un Test di Disciplina fallito (non i Mercenari e in alternativa al ritiro del Sacro Vessillo).

❖ **Fuoriusciti:** per comodità, se i Fuoriusciti combattono un oste avversaria, considerateli come i concittadini espulsi. Essendo in cerca di riscatto, acquisiscono la caratteristica Fanatici.

❖ **Morte all'Imperatore:** quando un oste guelfa si scontra con un oste ghibellina o Imperiale può ritirare i 6 naturali nei Tiri Mischia.

❖ **Palvese (2):** un'unità con questa caratteristica può ritirare UN tiro Armatura fallito causato dal Tiro considerando l'armatura pari a VA2. L'unità acquisisce la caratteristica Unità lenta.

❖ **Carroccio:** la base del Carroccio è 100 x 80 mm

❖ **Plaustrella:** carro falcato spinto a mano dalla fanteria. La plaustrella può imporre un Ritira sia nel Tiro per Colpire che nella Mischia, se l'attacco proviene dal fronte. Chi la carica non può applicare nessun bonus derivante dalla Carica Devastante, Carica Travolgente, Carica Furiosa, Carica Feroce, Carica Impetuosa e perde automaticamente al contatto qualsiasi formazione adottata. La base è 80 x 80 mm.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Capitano del Popolo o Capitanei: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Feditori: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Determinati, Lancia lunga, Staffe	76
Milites: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	81
Milites Veterani o Mercenari: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Fuoriusciti: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	73
Scutiferi: Spada, scudo, lancia da cavaliere	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Cavalleria media, Carica impetuosa, Lancia lunga, Staffe.	53
Milizia Comunale: armatura, Palvese, lancia, arma da mischia	3	4	2	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Palvese(2)	130
Pedoni: armatura, scudo, lancia, arma da mischia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance	72
Rustici: Giubbotti in cuoio o imbottiti, roncole, falci, forconi	3	2	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media, Forte impatto	37
Pedoni con falcione, mannaia: cotta di maglia o cuoio, falcioni o mannaie	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Fanteria media, Forte impatto, Serrare i ranghi	57
Pedoni leggeri: giavellotto, scudo	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Tiro in movimento	53
Balestrieri comunali: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	ND	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo	45

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Balestrieri mercenari: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	3	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo, tiratori scelti, Determinati	56
Balestrieri schermagliatori: balestra leggera, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante (corto)	35
Arcieri schermagliatori: Arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	33
Berrovieri: spada, scudo, lancia lunga	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Lancia lunga. Staffe	52
Balestrieri a Cavallo: spada, scudo, balestra leggera	3	2	-	3	2	1	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Tiro devastante (corto)	47
Carroccio: guardia del Carroccio	3	5	2	8	3	NE	NE	NE	Fanteria pesante, Implacabile, Unità lenta, Serrare i ranghi, Sacro vessillo	116
Milites Mercenari Franchi: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Franco), Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe, Veterani	98
Fanti con Plaustrella: falci varie	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria Pesante, Carica furiosa, Forte impatto (falci), Determinata, Unità lenta	79

VARIANTI :

- ✳ Il Capitano del popolo o Capitanei deve acquisire la caratteristica *comandante* al costo di +5 punti se *Inaffidabile*, +10 se *Affidabile*. Il comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento.
- ✳ Fino a due unità a scelta tra Milites (compresi i Veterani e i Mercenari), Milites Mercenari Franchi, Milites Mercenari Imperiali, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se *Inesperto*, +10 se *Affidabile*. Se possibile il Generale deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento. I Berrovieri, sebbene non siano veri e propri generali, possono agire ed essere acquistati come (solo come inesperti); questo simula incarichi particolari ricevuti dal Capitano del Popolo.
- ✳ Un'unità ogni due di Feditori può aumentare il valore armatura a 3 al costo di +12 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Milites può diminuire il valore armatura a 2 al costo di -12 punti per base.
- ✳ Un'unità di Feditori può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto (mazze)* al costo di +8 punti per base. Nel turno in cui utilizza la *lancia lunga* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (mazza)*.
- ✳ Un'unità di Milites ogni due può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto (mazza)* al costo di +7 punti per base. Nel turno in cui utilizza la *lancia lunga* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (mazza)*.
- ✳ Un'unità ogni due di Milites può essere sostituita da Milites Veterani o Mercenari al relativo costo base.
- ✳ Ogni unità di Milites (compresi Veterani e Mercenari, Mercenari Imperiali, Mercenari Franchi), Feditori e Fuoriusciti può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ✳ Ogni unità di Pedoni può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Milizia Comunale può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -30 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Pedoni può acquisire i palvesi (2) al costo di +0 punti per base ma acquisisce la caratteristica *Unità lenta*.
- ✳ Ogni unità di Milizia Comunale può acquistare le balestre (C: 2, M:2, L:1, E: NE) e la caratteristica *Tiro devastante corto (balestra)* al costo di +16 punti per unità.
- ✳ L'unità di Pedoni con falcione può rinunciare a serrare i ranghi e acquisire la caratteristica *Determinata* e *Fanatica* al costo di +9 punti per base.
- ✳ L'unità di Pedoni con falcione può alzare il valore Armatura a 2, diventare *fanteria pesante*. al costo di +5 punti per base.
- ✳ L'unità di Rustici può abbassare il valore Armatura a 0 al costo di -10 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Pedoni e Milizia Comunale possono acquistare le squadre d'assalto (2) al costo di +10 punti per base.
- ✳ Ogni unità di Pedoni Leggeri può rinunciare al giavellotto (C: ND, M:ND, L:ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* per acquisire la caratteristica *Forte impatto (armi varie)* al costo di -7 punti per base
- ✳ Fino a tre unità di Scutiferi, Berrovieri e/o Balestrieri a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✳ Il Carroccio può essere dotato di Martinella al costo di +4 punti (uno solo per Esercito).
- ✳ Il Carroccio può essere dotato di *Tiro ravvicinato (2)* al costo di +6 punti. Questa regola simula i difensori armati da armi da tiro o da lancio che dall'alto della struttura bersagliano le unità avversarie.
- ✳ Un'unità ogni due di Balestrieri comunali può essere sostituita da Balestrieri mercenari al relativo costo in punti.
- ✳ Ogni unità di Balestrieri Comunali o Mercenari può incrementare il Valore armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✳ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✳ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

OSTE Ghibellina 1085 - 1320 D.C.

Composto da:

Capitano del popolo o Capitanei, 1-3 Feditori, 1-6 Milites, 0-1 Fuoriusciti, 0-2 Scutiferi, (fino al 1250), 2-10 Pedoni e/o Pedoni in Gruppo Compatto), 0-2 Rustici, 0-2 Pedoni con falcone, 0-2 Pedoni leggeri 0-3 Balestrieri Comunali, 0-2 Balestrieri Schermagliatori, 0-1 Arcieri schermagliatori, 0-2 Berrovieri (dopo il 1250 d.C.), 0-2 Balestrieri a cavallo, 0-1 Carroccio, 0-1 Milites Mercenari Franchi, 0-2 Milites Imperiali (dal 1154 d.C.), 0-2 Lancieri Imperiali, 0-1 Arcieri saraceni (dal 1237 d.C.), 0-1 Ribaldi, 0-1 Fanti con Plaustrella

Caratteristiche Esercito:

☛ **Carroccio:** la base del Carroccio è 100 x 80 mm

☛ **Squadre d'assalto:** questa caratteristica identifica uomini armati di mannaie e /o coltellacci che fuoriuscivano dalle formazioni per scompaginare le file nemiche. Consideratelo come un tiro ravvicinato devastante (2) perché lo scontro avveniva poco prima che le unità venissero in contatto.

☛ **Sacro vessillo:** il Carroccio e le unità amiche entro 10 cm dal Carroccio possono ritirare un Test di Disciplina fallito (non i Mercenari). Se il Carroccio viene eliminato tutte le unità amiche entro 10 cm dal Carroccio effettuano un Test di Disciplina. Se lo sbagliano subiscono una perdita automatica; questa penalità non si applica alle unità di Mercenari.

☛ **Fuoriusciti:** per comodità, se i Fuoriusciti combattono un oste avversaria, considerateli come i concittadini espulsi. Essendo in cerca di riscatto, acquisiscono la caratteristica Fanatici.

☛ **Morte al Papa:** quando un oste ghibellina si scontra con un oste guelfa o dello Stato della Chiesa può ritirare i 6 naturali nei Tiri Mischia.

☛ **Palvese (2):** un'unità con questa caratteristica può ritirare UN tiro Armatura fallito causato dal Tiro considerando l'armatura pari a VA2. L'unità acquisisce la caratteristica Unità lenta.

☛ **Plaustrella:** carro falcato spinto a mano dalla fanteria. La plaustrella può imporre un Ritira sia nel Tiro per Colpire che nella Mischia, se l'attacco proviene dal fronte. Chi la carica non può applicare nessun bonus derivante dalla Carica Devastante, Carica Travolgente, Carica Furiosa, Carica Feroce, Carica Impetuosa e perde automaticamente al contatto qualsiasi formazione adottata. La base è 80 x 80 mm.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Capitano del Popolo o Capitanei: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Feditori: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Determinati, Lancia lunga, Staffe	76
Milites: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	81
Milites Veterani o Mercenari: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Fuoriusciti: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	73
Scutiferi: Spada, scudo, lancia da cavaliere	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Cavalleria media, Carica impetuosa, Lancia lunga, Staffe.	53
Pedoni in Gruppo Compatto: armatura, scudo, lancia, arma da mischia	3	4	2	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	130
Pedoni: armatura, scudo, lancia, arma da mischia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance	72
Rustici: Giubbotti in cuoio o imbottiti, roncole, falci, forconi	3	2	1	5	ND	ND	ND	ND	Arma ad asta, Fanteria media, Forte impatto	37
Pedoni con falcone, mannaia: cotta di maglia o cuoio, falcioni o mannaie	3	4	1	4	ND	ND	ND	ND	Fanteria media, Forte impatto, Serrare i ranghi	57
Pedoni leggeri: giavellotto, scudo	3	3	1	3	3	NE	NE	NE	Evasione, Fanteria leggera, Tiro in movimento	53
Balestrieri comunali: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo	45

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Balestrieri mercenari: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	3	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo, tiratori scelti, Determinati	56
Balestrieri schermagliatori: balestra leggera, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (balestra)	35
Arcieri schermagliatori: Arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	33
Berrovieri: spada, scudo, lancia lunga	3	3	1	3	ND	ND	ND	ND	Cavalleria leggera, Carica impetuosa, Staffe	52
Balestrieri a Cavallo: spada, scudo, balestra leggera	3	2	-	3	2	1	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Tiro devastante corto (balestra)	47
Carroccio: guardia del Carroccio	3	5	2	8	3	NE	NE	NE	Fanteria pesante, Implacabile Unità lenta, Serrare i ranghi, Sacro vessillo	116
Milites Mercenari Franchi: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Franco), Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe, Veterani	98
Milites Imperiali: armatura, lancia lunga, spadone o mazza, scudo	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Imperiale), Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Determinati, Forte impatto (mazza), Lancia lunga, Staffe, Veterani	141
Lancieri Imperiali: lancia, scudo	3	4	1	8	ND	ND	ND	ND	Alleato (Imperiale), Fanteria pesante, Gruppo compatto (2) Muro di lance	87
Arcieri Saraceni: Arco, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera, Cedere il passo, Tiratori scelti, tiro in movimento, determinati	46
Ribaldi: fionda	2	1	-	2	2	1	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	24
Fanti con Plaustrella: falci varie	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria Pesante, Carica furiosa, Forte impatto (falci), Determinata, Unità lenta	79

VARIANTI :

- ✪ Il Capitano del popolo o Capitanei deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se *Inaffidabile*, +10 se *Affidabile*. Il comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Milites (compresi i Veterani e i Mercenari), Milites Mercenari Franchi, Milites Mercenari Imperiali, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se *Inesperto*, +10 se *Affidabile*. Se possibile il generale deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento. I Berrovieri, sebbene non siano veri e propri generali, possono agire ed essere acquistati come (solo come inesperti); questo simula incarichi particolari ricevuti dal Capitano del Popolo.
- ✪ Un'unità ogni due di Feditori può aumentare il valore armatura a 3 al costo di +12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Milites può diminuire il valore armatura a 2 al costo di -12 punti per base.
- ✪ Un'unità di Feditori può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto (mazze)* al costo di +8 punti per base. Nel turno in cui utilizza la *lancia lunga* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (mazza)*.
- ✪ Un'unità di Milites ogni due può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto (mazze)* al costo di +7 punti per base. Nel turno in cui utilizza la *lancia lunga* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (mazza)*.
- ✪ Un'unità ogni due di Milites può essere sostituita da Milites Veterani o Mercenari al relativo costo base.
- ✪ Ogni unità di Milites (compresi Veterani e Mercenari, Mercenari Imperiali, Mercenari Franchi), Feditori e Fuoriusciti può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ✪ Ogni unità di Pedoni può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Pedoni in Gruppo Compatto può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -30 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Pedoni può acquisire i palvesi (2) al costo di +0 punti per base ma acquisisce la caratteristica *Unità lenta*.
- ✪ Ogni unità di Pedoni in Gruppo Compatto può acquisire i palvesi (2) al costo di +0 punti per base ma acquisisce la caratteristica *Unità lenta*.
- ✪ Ogni unità di Pedoni in Gruppo Compatto può acquistare le balestre (C: 2, M:2, L:1, E: NE) e la caratteristica *Tiro devastante corto (balestra)* al costo di +16 punti per unità.
- ✪ L'unità di Pedoni con falcone può rinunciare a *Serrare i ranghi* e acquisire la caratteristica *Determinata e Fanatica* al costo di +11 punti per base.
- ✪ L'unità di Pedoni con falcone può alzare il valore Armatura a 2, diventare fanteria pesante. al costo di +7 punti per base.
- ✪ L'unità di Rustici può abbassare il valore Armatura a 0 al costo di -10 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Pedoni e Pedoni in Gruppo Compatto possono acquistare le squadre d'assalto (2) al costo di +10 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Pedoni Leggeri può rinunciare al giavellotto (C: ND, M:ND, L:ND, E: ND) e alla caratteristica *Tiro in movimento* per acquisire la caratteristica *Forte impatto (armi varie)* al costo di -7 punti per base.
- ✪ Fino a tre unità di Scutiferi, Berrovieri e/o Balestrieri a Cavallo possono acquisire la caratteristica *Infiltrata* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità ogni due di Balestrieri comunali può essere sostituita da Balestrieri mercenari al relativo costo in punti.
- ✪ Ogni unità di Balestrieri Comunali o Mercenari può acquisire i palvesi (2) al costo di +0 punti per base ma acquisisce la caratteristica *Unità lenta*.
- ✪ Ogni unità di Balestrieri Comunali o Mercenari può incrementare il Valore armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✪ Il Carroccio può essere dotato di Tiro ravvicinato (2) al costo di +6 punti. Questa regola simula i difensori armati da armi da tiro o da lancio che dall'alto della struttura bersagliano le unità avversarie.
- ✪ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

IMPERIALI 1150-1340 D.C.

Composto da:

1 Imperatore e seguito, 2-8 Milites Feudali o Milites Ministeriali, 0-1 Uomini d'arme in Gruppo Compatto, 0-2 Sergenti, 2-6 Milizia Comunale o Feudale (in gruppo Compatto), 0-6 Fanti mercenari o Fiamminghi, 1-4 Balestrieri, 0-2 Balestrieri Schermagliatori, 0-2 Arcieri schermagliatori, 0-4 Balestrieri a cavallo, 0-1 Milites Comunali Italiani, 0-2 Pedoni Comunali Italiani, 0-1 Balestrieri comunali italiani, 0-1 Balestrieri Schermagliatori Italiani, 0-1 Arcieri saraceni (dal 1237 d.C)

Caratteristiche Esercito:

- ☛ **Morte al Papa:** quando un'unità degli Imperiali si scontra con un oste guelfa o dello Stato della Chiesa può ritirare i 6 naturali nei Tiri Mischia.
- ☛ **Palvese (2):** un'unità con questa caratteristica può ritirare UN tiro Armatura fallito causato dal Tiro considerando l'armatura pari a VA2. L'unità acquisisce la caratteristica Unità lenta.
- ☛ **Squadre d'assalto:** questa caratteristica identifica uomini armati di mannaie e /o coltellacci che fuoriuscivano dalle formazioni per scompaginare le file nemiche. Consideratelo come un tiro ravvicinato devastante (2) perché lo scontro avveniva poco prima che le unità venissero in contatto.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Imperatore e Seguito: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica travolgente, Cavalleria pesante, Conrois, Cuneus, Determinati, Forte impatto (mazza), Lancia lunga, Staffe, Veterani	153
Milites Feudali: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Cuneus, Determinati, Lancia lunga, Staffe	91
Milites Ministeriali: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	2	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	73
Milites Mercenari: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Uomini d'arme in Gruppo Compatto: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	2	8	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Conrois, Cuneus, Lancia lunga, Staffe	113
Sergenti: Spada, scudo, lancia da cavaliere	3	3	2	4	ND	ND	ND	ND	Cavalleria media, Carica impetuosa, Lancia lunga, Staffe.	65
Milizia Comunale: armatura, lancia, arma da mischia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance	72
Milizia Feudale in gruppo compatto: armatura, lancia, arma da mischia	3	4	2	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	130
Fanti Mercenari o fiamminghi: armatura, lancia, arma da mischia	3	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Alleato (fiammingo), Determinati, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance	84
Balestrieri: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo	45
Balestrieri mercenari: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	3	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo, tiratori scelti, Determinati	56
Balestrieri schermagliatori: balestra leggera, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (balestra)	35
Arcieri schermagliatori: Arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	33
Balestrieri a Cavallo: spada, scudo, balestra leggera	3	2	-	3	2	1	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Tiro devastante corto (balestra)	47
Milites Comunali Italiani: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Alleato (Italiano), Carica impetuosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	81

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Pedoni Comunali Italiani: armatura, Palvese, lancia, arma da mischia	3	4	2	10	ND	ND	ND	ND	Alleato (Italiano), Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance, Palvese(2)	130
Balestrieri Comunali italiani: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	3	2	1	NE	Alleato (Italiano), Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo, tiratori scelti, Determinati	56
Balestrieri schermagliatori Italiani: balestra leggera, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Alleato (Italiano), Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (balestra)	35
Arcieri Saraceni: Arco, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera, Cedere il passo, Tiratori scelti, tiro in movimento, determinati	46

VARIANTI :

- ✪ L'Imperatore e il seguito deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se *Inaffidabile*, +10 se *Affidabile*, +20 se *Esperto*. Il comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento.
- ✪ Fino a due unità a scelta tra Milites Feudali, Milites Ministeriali, Milites Mercenari, Milites Comunali Italiani, Fanti Mercenari o fiamminghi, Sergenti, possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se *Inesperto*, +10 se *Affidabile*. Se possibile il Generale deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento. I Sergenti, sebbene non siano veri e propri Generali, possono agire ed essere acquistati come tali (solo come inesperti); questo simula incarichi particolari ricevuti dall'Imperatore.
- ✪ Un'unità ogni due di Milites Feudale o Ministeriale può essere sostituita da Milites Mercenari al relativo costo base.
- ✪ Ogni unità di Milites Feudali o Milites Mercenari può diminuire il valore armatura a 2 al costo di -12 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Milites Feudali può aggiungere la caratteristica *Bardatura (2)* al costo di +10 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Milites Feudali con la caratteristica *Bardatura (2)* può sostituire la *carica devastante* con la *carica travolgente* al costo di +4 punti per base.
- ✪ Un'unità di Milites Feudali ogni due può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto (mazze)* al costo di +8 punti per base. Nel turno in cui utilizza la *lancia lunga* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (mazza)*.
- ✪ Un'unità di Milites Mercenari può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto (mazza)* al costo di +11 punti per base. Nel turno in cui utilizza la *lancia lunga* non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto (mazza)*.
- ✪ Ogni unità di Milites Mercenari può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +5 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Milizia Feudale in gruppo compatto può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -30 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Milizia Comunale può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ✪ Ogni unità di Milizia Feudale può acquistare le balestre (C: 2, M:2, L:1, E: NE) e la caratteristica *Tiro devastante corto (balestra)* al costo di +16 punti per unità.
- ✪ Ogni unità di Pedoni Comunali Italiani possono acquistare le *squadre d'assalto* al costo di +10 punti per base.
- ✪ Un'unità ogni due di Balestrieri può essere sostituita da Balestrieri mercenari al relativo costo in punti.
- ✪ Ogni unità di Balestrieri o Mercenari può acquisire i *palvesi (2)* al costo di 0 punti per base ma acquisisce la caratteristica *Unità lenta*.
- ✪ Ogni unità di Balestrieri Comunali o Mercenari può incrementare il Valore armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ✪ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ✪ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.

STATO DELLA CHIESA 1150 - 1309 D.C.

Composto da:

1 Famiglia Devota o Guardia Vescovile, 0-1 Milites Sancti Petri, 2-4 Milites Feudali 0-2 Scutiferi, 2-6 Milizia Comunale o feudale (in gruppo compatto), 0-6 Fanti mercenari, 0-4 Balestrieri, 0-2 Balestrieri Schermagliatori, 0-2 Arcieri, 0-2 Arcieri schermagliatori, 0-3 Balestrieri a cavallo, 0-4 Giavellottieri, 0-2 Giavellottieri schermagliatori, 0-1 Popolo romano in armi

Caratteristiche Esercito:

☛ **Morte all'Imperatore:** quando un'unità dello Stato della Chiesa si scontra con un oste ghibellina o Imperiale può ritirare i 6 naturali nei Tiri Mischia.

☛ **Palvese (2):** un'unità con questa caratteristica può ritirare UN tiro Armatura fallito causato dal Tiro considerando l'armatura pari a VA2. L'unità acquisisce la caratteristica Unità lenta.

☛ **Bolla Pontificia:** quando l'Esercito dello Stato della Chiesa si scontra con un oste guelfa, ghibellina o Imperiale il Papa può, in ogni momento, durante la partita, consegnare una bolla pontificia che contiene una scomunica. Tira 1d6: se ottiene 1-3 non accade nulla, se ottiene 4-6 l'unità del Comandante è disordinata. Il disordine potrà essere annullato come di consueto nella fase Recupero o con un Ordine Adunata

☛ **Squadre d'assalto:** questa caratteristica identifica uomini armati di mannaie e /o coltellacci che fuoriuscivano dalle formazioni per scompaginare le file nemiche. Consideratelo come un tiro ravvicinato devastante (2) perché lo scontro avveniva poco prima che le unità venissero in contatto.

Unità	VT	VM	VA	VR	Tiro				Caratteristiche	Costo
					C	M	L	E		
Famiglia Devota o Guardia vescovile: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Milites Sancti Petri: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Combattenti temprati, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	141
Milites Feudali: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	3	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Carica furiosa, Cavalleria pesante, Lancia lunga, Staffe	85
Milites Mercenari: armatura, lancia da cavaliere, scudo, spada	4	4	3	4	ND	ND	ND	ND	Bardatura (2), Carica devastante, Cavalleria pesante, Conrois, Lancia lunga, Staffe, Veterani	127
Scutiferi: Spada, scudo, lancia da cavaliere	3	3	1	4	ND	ND	ND	ND	Cavalleria media, Carica impetuosa, Lancia lunga, Staffe.	53
Milizia Comunale: armatura, lancia, arma da mischia	3	4	2	5	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance	72
Milizia feudale in gruppo compatto: armatura, lancia, arma da mischia	3	4	2	10	ND	ND	ND	ND	Fanteria pesante, Gruppo compatto (2), Lancia lunga, Muro di lance	130
Fanti Mercenari: armatura, lancia, arma da mischia	3	5	2	5	ND	ND	ND	ND	Determinati, Fanteria pesante, Lancia lunga, Muro di lance	84
Balestrieri: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	2	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo	45
Balestrieri Veterani: Armatura di cuoio, balestra, arma da mischia	3	2	1	4	3	2	1	NE	Fanteria media, Tiro devastante corto (balestra), Cedere il passo, tiratori scelti, Veterani	57
Balestrieri schermagliatori: balestra leggera, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro devastante corto (balestra)	35
Arcieri: Arco, arma da mischia	3	2	-	4	3	2	1	NE	Fanteria leggera, Cedere il passo	38
Arcieri schermagliatori: Arco, arma da mischia	3	1	-	2	2	1	1	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	33
Balestrieri a Cavallo: spada, scudo, balestra leggera	3	2	-	3	2	1	1	NE	Cavalleria leggera, Evasione, Tiro devastante corto (balestra)	47
Giavellottieri: giavellotto, arma da mischia	3	3	-	3	3	NE	NE	NE	Fanteria leggera, tiro in movimento	42
Giavellottieri schermagliatori: giavellotto, arma da mischia	3	1	-	2	2	NE	NE	NE	Evasione, Schermagliatori, Tiro in movimento	28

VARIANTI :

- ⊗ La famiglia Devota o la Guardia Vescovile deve acquisire la caratteristica *Comandante* al costo di +5 punti se *Inaffidabile*, +10 se *Affidabile*. Il comandante, se possibile, deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento.
- ⊗ Fino a due unità a scelta tra Milites Feudali, Milites Mercenari, Fanti Mercenari possono acquisire la caratteristica *Generale* al costo di +5 punti se *Inesperto*, +10 se *Affidabile*. Se possibile il generale deve essere l'unità con il VT più alto dell'intero distaccamento.
- ⊗ Un'unità ogni due di Milites Feudali può essere sostituita da Milites Mercenari al relativo costo base.
- ⊗ Ogni unità di Milites Feudali o Mercenari può diminuire il valore armatura a 2 al costo di -12 punti per base.
- ⊗ Un'unità di Milites ogni due può aggiungere mazze e spadoni e la caratteristica *Forte impatto* (*mazze*) al costo di +8 punti per base. Nel turno in cui utilizza la lancia lunga non può utilizzare la caratteristica *Forte impatto* (*mazza*).
- ⊗ Ogni unità di Milites Feudali o Mercenari può aggiungere la caratteristica *Cuneus* al costo di +3 punti per base se VT3 o +5 punti per base se VT4.
- ⊗ Ogni unità di Milizia Comunale può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -15 punti per base.
- ⊗ Ogni unità di Milizia feudale in gruppo compatto può diminuire il Valore Armatura a 1 al costo di -30 punti per base.
- ⊗ Ogni unità di Milizia feudale in gruppo compatto può acquisire i *palvesi* (2) al costo di 0 punti per unità ma acquisisce la caratteristica *Unità Lenta*.
- ⊗ Ogni unità di Milizia feudale in gruppo compatto può acquistare le balestre (C: 2, M:2, L:1, E: NE) e la caratteristica *Tiro devastante corto* (*balestra*) al costo di + 16 punti per unità.
- ⊗ Ogni unità di Milizia Comunale e feudale può acquistare le *squadre d'assalto* (2) al costo di + 10 punti per base.
- ⊗ Un'unità ogni due di Balestrieri può essere sostituita da Balestrieri veterani al relativo costo in punti.
- ⊗ Ogni unità di Balestrieri (compresi i veterani) può acquisire i *palvesi* (2) al costo di 0 punti per base ma acquisisce la caratteristica *Unità Lenta*.
- ⊗ Ogni unità di Balestrieri o Balestrieri Veterani può incrementare il Valore armatura a 2 al costo di +12 punti per base.
- ⊗ Un Generale può acquisire la caratteristica *Marcia sul fianco* al costo di +15 punti; ogni unità ai suoi ordini può acquisire la caratteristica al costo di +5 punti per base.
- ⊗ Un'unità può acquisire la caratteristica *In agguato* al costo di +50 punti.