

TORNEO CITTA' DI BOLOGNA 2006: "Battaglie tra comuni in Italia XI-XII sec. d.C."

Esercito A	vs	Esercito B	Alleato x A	Alleato x B	Scelta 12 pezzi	
					normale	nuovo sistema
Comuni anti impero	vs	Comuni anti Impero	no	no	x	
Comuni pro impero	vs	Comuni pro Impero	no	no	x	
Normanni	vs	Normanni	no	no	x	
Tedeschi	vs	Tedeschi	no	no	x	
Longobardi	vs	Longobardi	no	no	x	
Stato della Chiesa	vs	Stato della Chiesa	no	no	x	
Comuni anti impero	vs	Comuni pro Impero	Comuni anti impero	Comuni pro Impero		x Hd: nota 2
Comuni anti impero	vs	Normanni	Longobardi	no		x
Comuni anti impero	vs	Tedeschi	Comuni anti impero	Comuni pro Impero		x
Comuni anti impero	vs	Longobardi	Normanni	Comuni pro Impero		x
Comuni anti impero	vs	Stato della Chiesa	Comuni anti impero	Normanni		x
Comuni pro impero	vs	Normanni	Tedeschi	no		x
Comuni pro impero	vs	Tedeschi	Comuni pro impero	no		x
Comuni pro impero	vs	Longobardi	Tedeschi	Stato della Chiesa		x
Comuni pro impero	vs	Stato della Chiesa	Tedeschi	Normanni		x
Normanni	vs	Tedeschi	Stato della Chiesa	no		x
Normanni	vs	Longobardi	no	Comuni pro Impero		x
Normanni	vs	Stato della Chiesa	no	Longobardi		x
Tedeschi	vs	Longobardi	no	Comuni anti Impero		x
Tedeschi	vs	Stato della Chiesa	no	Normanni		x
Longobardi	vs	Stato della Chiesa	Tedeschi	Normanni		x

Name	Army list
Longobardi	1x3Kn (C), 4x3Kn, 4x4Sp, 2x3Bw or 2Ps, 1x7Hd
Normanni	1x3Kn (C), 5x3Kn, 1x3Kn or 3Cv or 2Lh, 1x3Kn o 3Cv, 2x4Sp, 2x2Ps o 3Bw
Comuni (tutti)	1x3Kn (C), 1xWWg, 1x3Kn, 5x4Sp, 2x4Cb or 2Ps, 2x7Hd.
Stato della Chiesa	1x3Kn o 4Sp (C), 2x3Kn, 3x4Sp, 2x4Cb, 3x2Ps, 1x7Hd
Tedeschi	1x3Kn (C), 3x3Kn, 2x3Kn//4Bd, 1x3Kn or 3Cv, (2x4Sp + 2x4Sp o 7Hd + 1x2Ps) o 5x3Kn

Army list ufficiali		Terreni	Aggressività
Longobardi	III/21b Longobardi in Italia. 775 - 1076 d.C.:	Fertile	0
Normanni	III/51 Franchi Occidentali o Normanni. 888 d.C. - 1072 d.C.	Fertile	1
Comuni (tutti)	III/72a Italiani dei Comuni. 1029 - 1199 d.C.	Fertile	0
Stato della Chiesa	III/76 Italiani Pontifici. 1049 d.C. - 1320 d.C.	Fertile	0
Tedeschi	III/52. Franchi Orientali. 888 d.C. - 1106 d.C.	Fertile	2

Il sistema di alleanze:

All'inizio di ogni partita, quando è permesso, ogni esercito potrà sostituire 3 pezzi dei propri con 3 dell'alleato che potrà anche essere un esercito identico al proprio: "alleanze tra comuni", eccetto: **vedi nota 2 sulle Hd.**

Naturalmente un alleato non potrà dare un numero di pezzi superiore a quelli che il suo esercito possiede.

Es.: i Comuni che hanno 2 Kn al massimo al suo alleato potranno dare 2 Kn dei 3 pezzi sostituibili

Il WarWagon non può essere sostituito, non ne è ammesso più di uno per esercito!

Non è ammesso sostituire il generale (se non diversamente specificato nella sua army-list)

Regole speciali per le "Hordes":

1 - Le Hd, non subiscono il "Quick Kill" sul tiro, possono muoversi con 1 PIP; il resto delle loro caratteristiche rimane invariato

2 - Le Hd non possono essere sostituite nel caso di scontro tra 2 eserciti comunali di fazione opposta pro o anti impero