



LEGIO PALATINA

3° prova del CAMPIONATO ITALIANO DBA 2008

Roma , 01/03/08

gli ASSIRI

Army List	Agg	Terreno	Lista
I/45. Neo-Assiri dell'Impero. 745-681 a.C.			
	3	Fertile.	1xHCh (Com), 2xHCh, 1Lch//1x3Ax, 2x3Cv, 1x4Ax, 1x3Ax, 2x2Ps, 2x7Hd.
I/6. Primi Beduini. 3000-312 a.C.			
(c) 999- 312 a.C.	1	Desertico.	1x3Cm (Com), 2x3Cm, 1x2Cm, 4x3Ax, 4x2Ps.
I/29. Filistei. 1166-600 a.C.			
(b) 1099- 600BC:	3	Fertile.	1xLCh (Com), 1xLCh, 6x4Sp, 2x3Ax, 2x2Ps.
I/34. Tardo Ebrei. 1000-587 a.C.			
(c) 799-587 a.C.:	2	Collinare	1xHCh (Com), 1xHCh o 3Ax, 1x4Ax, 1x4Sp o 3Ax, 6x3Ax, 2x2Ps.
I/35. Ciprioti e Fenici. 1000-332 a.C.			
(b) 900-680 a.C.:	2	Litoraneo.	1xHCh (Com), 1xHCh, 1x3Cv, 6x4Ax, 3x2Ps.
I/37. Manniti ed altri montanari del Tauro e dei Zagros. 950-610 a.C.			
	2	Collinare	1xHCh (Com). 1x3Cv, 1x2LH, 5x3Ax, 4x2Ps o 3Bw.
I/38. Egiziani della dinastia Libica. 946-712 a.C.			
	3	Litoraneo.	1xLCh (Com), 2xLCh, 1x3Cv, 2x4Wb, 1x3Wb, 3x2Ps, 1x4Bd, 1xBw.
I/39. Regno di Urartu. 880-585 a.C.			
(b) 779-585 a.C.:	2	Collinare	1xHCh (Com). 2x3Cv, 1xLCh, 1x4Ax o 4Sp, 5x3Ax, 1x2Ps, 1x7Hd.
I/40. Medi, Zirkirtu, Andia o Parsua. 835-550 a.C.			
(a) 835-670 a.C.:	1	Fertile.	1xLCh o 3Cv (Com), 4x3Cv, 6x3Ax, 1x2Ps.
I/41. Frigi. 800-676 a.C.			
	1	Fertile.	1xLCh (Com), 1x3Cv, 8x3Ax, 2x2Ps.
I/42. Neo-Elamiti. 800-639 a.C.			
	1	Collinare	1xHCh o LCh//3Bw (Com), 2xLCh//3Bw (kallapani), 1x2LH, 7x3Bw, 1x2Ps.
I/43. Cimerri, Sciti o primi Mu. 750-50 a.C.			
(a) 750 a.C. - 301 a.C.:	0	Steppa	1x3Cv o 2LH (Com), 8x2LH, (2x2Ps + 1x7Hd o 3Ax) o 3x2LH.
I/44. Neo-Babilonesi. 746-539 a.C.			
(a) 746-605 a.C.:	2	Fertile.	1xHCh (Com), 1xHCh, 2x3Cv, 1x4Ax, 7x3Bw
I/46. Egiziani della dinastia Cusita. 745-593 a.C.			
(b) 727-593 a.C.:	4	Litoraneo.	1xHCh (Com), 1xHCh o LCh, 2x3Cv, 1x3Ax, 2x2Ps o 3Bw, 2x4Sp, 1x3Ax o 2Ps, 1x4Bd, 1x4Bw.
I/50. Lidi. 687-546 a.C.			
	4	Collinare	1xLCh o 3Kn (Com), 2x3Kn, 2x2LH, 4x4Sp o 4x3Ax, 3xPs.

REGOLE SPECIALI

1 - Terreni ballerini: dopo che il difensore ha piazzato i terreni e prima che l'attaccante scelga il lato di entrata, l'attaccante stesso può rimpicciolire o ingrandire e/o spostare un terreno opzionale (NO gli obbligatori), esclusi eventuali BUA, Strada, Costa e Fiume; il tutto nel rispetto delle dimensioni max e min dei terreni (come da regolamento) e avendo almeno due quarti di gioco con un BGO.

2 - Hd: niente QK dal tiro, mentre per i movimenti e i combattimenti tutto come da regolamento.

3 - Lidi: è stata modificata l'opzione 4x4Sp o 3Ax in 4x4Sp o 4x3Ax, perchè, nonostante l'alta aggressività, l'esercito è molto competitivo, però, SOLO quando si scontrano due Lidi, la lista torna quella ufficiale .