

## MAGISTER MILITUM

Arabiae (II/23) Desertico. Ag: 1

1x2Lh (Com), 1x2Lh, 1x2Cm, 4x3Cm o 4Bd, 3x4Bd, 1x3Bw o 2Ps, 1x2Ps.

Aegypti (II/55) Desertico. Ag: 1

1x3Cv (Com), 2x3Cv o 3Ax, 1x2Cm, 2x3Cm o 4Sp o 3Ax, 2x4Sp o 3Ax, 4x3Bw.

Dux Scythiae (II/58) Steppa. Ag: 1

1x3Kn o 2Lh (Com), 5x2Lh, 3x2Lh o 3Kn, 2x2Lh o 4Bd, 1x2Lh o 2Ps.

Dux Mesopotamiae (II/64b) Fertile. Ag: 1

1x3Cv (Com), 1x3Cv o 4Kn, 1x2Lh, 1x3Bd, 3x4Bd, 3x4Ax, 1x4Ax o 4Bw o 2Ps, 1xArt o 2Lh.

Germaniae (II/67a) Fertile. Ag: 2

1x3Kn (Com), 4x3Kn, 1x2Lh, 4x4Wb, 2x2Ps.

Sassanidae Regnum (II/69) Fertile. Ag: 2

1x3Cv (Com), 1x4Kn o 3Cv, 4x3Cv, 1x2Lh, 1xEl o 3Cv, 1x3Ax o 3Cv, 2x7Hd, 1x2Ps.

Dux Moesiae (II/71) Steppa. Ag: 2

1x3Kn (Com), 3x3Kn, 4x4Wb, 4x2Ps.

Dux Mogontiacensis (II/72) Foresta. Ag: 0

1x3Cv o 4Wb (Com), 7x4Wb, 3x3Bw, 1x2Ps.

Dux Belgicae (II/78a) Fertile. Ag: 0

1x3Cv (Com), 1x3Cv, 2x2Lh, 2x4Bd, 3x4Ax, 2x2Ps, 1x4Kn o Art o 4Bd.

Dux Armeniae (II/78b) Fertile. Ag: 1

1x3Cv (Com), 2x4Kn, 2x2Lh, 3x4Bd, 2x4Ax, 2x2Ps.

Gothi (II/82a) Fertile. Ag: 0

1x3Kn (Com), 3x3Cv, 4x4Wb, 4x2Ps o 3Bw.

Dux Sequanicae (II/83a) Fertile. Ag: 1

1x3Cv o 3Kn(Com), 2x3Kn, 1x3Cv o 2Lh, 1x4Bd, 2x4Ax, 4x4Wb o 4Ax, 1x2Ps.

Dux Palestinae (II/83b) Fertile. Ag: 1

1x3Cv o 3Kn (Com), 2x3Kn, 2x2Lh, 2x4Bd, 2x4Ax, 2x4Wb o 4Ax o 2Ps, 1x2Ps.

Regole speciali:

– HD/orde ->1pip movimento e no QK al tiro

“Terreni Alternati”:

- 1) il difensore piazza il terreno obbligatorio come meglio crede
- 2) il difensore piazza un altro terreno
- 3) l'attaccante piazza un terreno
- 4) il difensore piazza un altro terreno
- 5) l'attaccante piazza l'ultimo terreno

Valgono esattamente tutte le regole DBA e quindi 1/2 terreni obbligatori 2/3 facoltativi, almeno due quadrati, con terreno difficile etc....

In qualsiasi momento, ad eccezione del passo 1 entrambi possono scegliere di non piazzare nulla, questo fino ad un massimo (totale) di due volte.