

## SARACENS

### Saraceni

| Troop                      | Type        | Attack | Range | Hits | Armour | Command | Unit Size | Min/<br>Max | Points | Note |
|----------------------------|-------------|--------|-------|------|--------|---------|-----------|-------------|--------|------|
| Ghulam cavalry             | Cavalry     | 3      | 15    | 3    | 5+     | -       | 3         | -/4         | 115    | 1    |
| Turcoman (or Arab) cavalry | Cavalry     | 2      | 15    | 3    | 6+     | -       | 3         | 2/4         | 60     | 2    |
| Armoured cavalry           | Cavalry     | 3      | -     | 3    | 5+     | -       | 3         | -/-         | 80     | -    |
| Arab spearmen              | Infantry    | 3      | -     | 3    | 6+     | -       | 3         | 2/-         | 45     | -    |
| Arab archers               | Infantry    | 2      | 30    | 3    | -      | -       | 3         | 1/-         | 40     | -    |
| Sudanese infantry          | Infantry    | 3      | -     | 3    | -      | -       | 2         | -/4         | 25     | 3    |
| Sudanese archers           | Infantry    | 2      | 30    | 3    | -      | -       | 3         | -/4         | 30     | 3    |
| Amir                       | General     | +2     | -     | -    | -      | 9       | 1         | 1           | 125    | -    |
| Qa'id                      | Leader      | +1     | -     | -    | -      | 8       | 1         | -/2         | 80     | -    |
| Imam                       | Subordinate | +1     | -     | -    | -      | 6       | 1         | -/1         | 30     | -    |
| <b>Upgrades</b>            |             |        |       |      |        |         |           |             |        |      |
| Naffatun                   | Infantry    | -      | -     | -    | -      | -       | -         | -/1         | +10    | 4    |
| Saladin                    | General     | +2     | -     | -    | -      | 9/10    | -         | 1           | +25    | 5    |

### Special Rules

1. Shock
2. Skirmish
3. Unreliable
4. Upgrade Arab Infantry (Spearmen or Archers) to include Naffatun - bands of warriors equipped with incendiary projectiles which they throw into the ranks of their enemies at short range. To represent this, the upgraded unit gains terror in the first combat round of each new combat engagement it takes part in.
5. Upgrade General to Saladin. Saladin's Command value is 10, but falls to 9 if the General rolls either 11 or 12 when giving an order.
6. Imam – when attached to a unit of cavalry makes them religious fanatics. They gain additional +1 attack and Fanatic trait. Above rule is applicable only in battles with Christians and armies of other religions than Muslim.

## SARACENI – KOMPOZYCJA ARMII:

Minimalna armia saracenów składa się z:

**Turcoman (or Arab) cavalry:** 2 jednostki lekkiej jazdy seldżuckiej, turkmeńskiej lub arabskiej ze zdolnością skirmish, warte w sumie 120 punktów. Modele są dostępne w zestawie SAR101 Seljuk/Turcoman Horse Archers (30 modeli za 78zł) lub SAR109 Arab Light Cavalry (30 modeli za 78zł). Każdy z nich wystarczy do wystawienia nieco ponad 3 jednostek wartych 180pkt.

**Arab spearmen:** 2 jednostki podstawowej piechoty, warte w sumie 90 punktów. Aby je wystawić, należy kupić zestaw SAR105 Arab Infantry Spearmen (za 78zł) oraz SAR110 Arab Infantry Command (za 42zł). Uzyskamy w ten sposób (za 120zł) 4 jednostki warte łącznie 180 pkt. Pozostanie nam 6 pasków dowódców, które można wykorzystać do uzupełnienia dalszych oddziałów.

**Arab archers:** 1 jednostka łuczników arabskich, warta 40 punktów. Nabywając zestaw SAR106 Arab Infantry Archers (50 modeli w cenie 42zł) i umieszczając ich po 5 na podstawkę możemy wystawić nieco ponad 3 jednostki łuczników (warte 120 pkt).

**Generał:** najlepiej skorzystać z modeli z zestawu SAR100 Saracen Mounted Command (26 zł) i ew. dodać jakieś modele z zestawu z kawalerią lub z piechotą. Podobnie postępujemy ze zwykłymi dowódcami.

W ten sposób za 266 zł (zestaw Mounted Command, Infantry Command, Infantry Spearmen, Infantry Archers i Arab Light Cavalry - lub - Seljuk/Turcoman Horse Archers) mamy już sporą armię podstawową – wartą 720 pkt i składającą się z: 3 jednostek lekkiej jazdy, 4 jednostek piechoty, 3 oddziałów łuczników i pełnej kadry dowódczej. Można to poszerzyć o:

**Ghulam cavalry:** jednostki kawalerii niewolnej (honorowi niewolnicy z własnej woli) z właściwością shock i wyposażonej w łuki. Aby je wystawić należy kupić zestaw SAR102 Ghulam Cavalry: Unarmoured Horses lub SAR103 Ghulam Cavalry: Armoured Horses (w obu przypadkach 30 modeli za 78 zł). W ten sposób można utworzyć trzy jednostki jazdy gulamijskiej za 72zł - jeśli pozostało nam co najmniej 6 figurek dowódców z zestawu SAR100 Saracen Mounted Command, lub za 104 zł - jeśli przyjdzie nam ten zestaw dokupić. Jeśli zamierzamy wystawić 4 jednostki gulamijszczyków warto pokusić się o zakup po jednym z obu zestawów, łącząc w oddziale oba rodzaje nadamy jej fajny, zróżnicowany wygląd.

**Armoured cavalry:** opancerzona jazda arabska, dostępna jako zestaw SAR104 Arab Armoured Cavalry. Z tego zestawu możemy uzyskać 3 jednostki jazdy warte 240 punktów za 78zł (jeśli pozostały nam modele z zestawu SAR100 Saracen Mounted Command) lub 104zł (jeśli dokupujemy zestaw SAR100).

**Sudanese infantry:** lekka piechota złożona z chrześcijańskich nubijczyków, nadaje się dobrze do podbijania punktu złamania armii i jako wsparcie dla cięższych oddziałów. Zestaw

---



SAR107 Sudanese Infantry (78 zł) pozwala na wystawienie czterech jednostek wartych 100 pkt (po dorzuceniu dowódców).

**Sudanese archers:** nubijscy łucznicy, dostępni jako SAR108 Sudanese Archers. Jeden zestaw wystarczy nam na ponad 3 jednostki, jeśli umieścimy po 5 łuczników na podstawce.

Tak więc do armii na 1200 pkt można dokupić np. 1 opakowanie Ghulam Cavalry, 1 opakowanie Armoured Cavalry i 1 Mounted Command, dzięki czemu uzyskujemy 1200 pkt o następującym składzie: 1\*Amir, 1\*Qa'id, 1\*Imam, 4\*Piechota (1 z Naffatun), 3\*Łucznicy, 3\*Lekka jazda turkmeńska/arabska, 2\*Gulamijczycy, 3\*Ciężka jazda arabska– w sumie za 448 zł.