







COMBAT À DISTANCE – Résultat de chaque dé d'unité Légère jeté







Type de cible à Portée						
Unité Légère	Inflige un Hit	-	-	-	Inflige une Retraite	-
Unité Moyenne	-	Inflige un Hit	-	-	Inflige une Retraite <i>Note 3</i>	-
Unité Lourde	-	-	Inflige un Hit	-	Inflige une Retraite	-
Leader seul dans l'hexagone	-	-	-	-	Inflige une Retraite	Leader touché <i>Note 1</i>
Leader avec une unité	-	-	-	-	Inflige une Retraite	<i>Note 2</i>

Note 1 – Si le leader n'est pas touché, il doit Eviter de un, deux ou trois hexagones en direction de son bord du Champ de Bataille.

Note 2 – Si l'unité à laquelle le leader est rattaché subit un ou plusieurs Hits mais reste sur le Champ de Bataille, jetez deux dés. Si deux symboles de casque sont obtenus, le leader est touché. Sinon, le leader survit et reste rattaché à l'unité.

Note 3 – Les unités de Guerriers à pleine puissance peuvent ignorer une Retraite.

COMBAT AU CORPS A CORPS - Résultat de chaque dé de Corps à Corps jeté

Défenseur dans l'hexagone adjacent				 <i>Notes 4 et 5</i>		
Unité Légère	Inflige un Hit	-	-	Inflige un Hit	Inflige une Retraite	Inflige un Hit <i>Note 3</i>
Unité Moyenne	-	Inflige un Hit	-	Inflige un Hit	Inflige une Retraite <i>Note 7</i>	Inflige un Hit <i>Note 3</i>
Unité d'Infanterie Lourde ou de Cavalerie	-	-	Inflige un Hit	Inflige un Hit	Inflige une Retraite	Inflige un Hit <i>Note 3</i>
Unité de Chars	-	-	Inflige un Hit	Inflige un Hit Ignore un Hit d'épées	Inflige une Retraite	Inflige un Hit <i>Note 3</i>
Unité d'Eléphants	-	-	Inflige un Hit <i>Note 6</i>	Ignore tous les Hits d'épées	Inflige une Retraite <i>Note 6</i>	Inflige un Hit <i>Note 3</i>
Leader seul dans l'hexagone	-	-	-	-	Inflige une Retraite	Leader touché <i>Note 1</i>
Leader avec une unité	-	-	-	-	Inflige une Retraite	<i>Note 2</i>

Note 1 – Si le leader n'est pas touché, il doit Eviter de un, deux ou trois hexagones en direction de son bord du Champ de Bataille.

Note 2 – Si l'unité à laquelle le leader est rattaché subit un ou plusieurs Hits mais reste sur le Champ de Bataille, jetez deux dés. Si deux symboles de casque sont obtenus, le leader est touché. Sinon le leader survit et reste rattaché à l'unité.

Note 3 – Une leader ami doit être rattaché à l'unité attaquante, ou dans un hexagone adjacent à l'unité attaquante pour que les Hits de Leader comptent.

Note 4 – Aucune unité Légère sauf les Auxiliaires ne peut infliger de Hit d'épées.

Note 5 – Tout Hit d'épées infligé par une unité d'Eléphants est rejeté une fois pour éventuellement obtenir un Hit supplémentaire.

Note 6 – Quand ils sont attaqués par une unité de Cavalerie ou de Chars, les Eléphants ignorent un Hit et peuvent ignorer une Retraite.

Note 7 – Les unités de Guerriers à pleine puissance peuvent ignorer une Retraite.