

COMMANDS & COLORS: ANCIENS

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

Unités à pied	Romains	Carthag.	Classe	Mvt	Portée de Tir	Dés de Tir	C à C ?	Dés de C à C	Peut ignorer ?	C à C spécial	Evitement de C à C ?	Momentum	Nbre d'hex. de Retraite	Règles spéciales
Infanterie Légère			Légère	2	2	Sur place : 2 Dépl. : 2	Peut	2	Cf. note 1	Pas de Hits d'épées	Peut	Avance	2	-
Archers			Légère	2	3	Sur place : 2 Dépl. : 1	Peut	2	Cf. note 1	Pas de Hits d'épées	Peut	Avance	2	-
Frondeurs			Légère	2	3	Sur place : 2 Dépl. : 1	Peut	2	Cf. note 1	Pas de Hits d'épées	Peut	Avance	2	-
Auxiliaires			Légère	1 2	2 -	Sur place : 2 Dépl. : 1 -	Peut Non	3	Cf. note 1	-	Non	Avance	1	-
Guerriers			Moyenne	1 2	- -	- -	Peut Doit	4** / 3	1 Drapeau ** Cf note 1	-	Non	Avance Peut combattre	2	** Jusqu'au combat de leur première perte
Infanterie Moyenne			Moyenne	1	-	-	Peut	4	Cf. note 1	-	Non	Avance	1	-
Infanterie Lourde			Lourde	1	-	-	Peut	5	Cf. note 1	-	Non	Avance	1	-

Unités montées	Romains	Carthag.	Classe	Mvt	Portée de Tir	Dés de Tir	C à C ?	Dés de C à C	Peut ignorer ?	C à C spécial	Evitement de C à C ?	Momentum	Nbre d'hex. de Retraite	Règles spéciales
Cavalerie Légère			Légère	4	2	Sur place : 2 Dépl. : 1	Peut	2	Cf. note 1	Pas de Hits d'épées	Peut	Avance Bouge d'1 hex. Peut combattre	4	Retraite d'1 hex. Supplémentaire par Drapeau contre des Eléphants
Cavalerie Moyenne			Moyenne	3	-	-	Peut	3	Cf. note 1	-	Peut contre les troupes à pied / troupes montées lourdes	Avance Bouge d'1 hex. Peut combattre	3	Retraite d'1 hex. Supplémentaire par Drapeau contre des Eléphants
Cavalerie Lourde			Lourde	2	-	-	Peut	4	Cf. note 1	-	Peut contre les troupes à pied / Eléphants	Avance Bouge d'1 hex. Peut combattre	2	Retraite d'1 hex. Supplémentaire par Drapeau contre des Eléphants
Chars Lourds			Lourde	2	-	-	Peut	A : 4 D : 3	1 Hit d'épées Cf. Note 1	-	Peut contre les troupes à pied / Eléphants	Avance Peut combattre	2	Retraite d'1 hex. Supplémentaire par Drapeau contre des Eléphants
Eléphants			Lourde	2	-	-	Peut	Voir ci-dessous	Tous les Hits d'épées	Les Hits d'épées sont rejetés	Non	Avance Peut combattre	1^ Voir ci-dessous	Peut ignorer 1 Hit et 1 Drapeau contre la Cavalerie / les Chars

Note 1 (Soutien) : Une unité avec au moins deux unités amies adjacentes peut ignorer 1 Drapeau (les éléphants peuvent soutenir mais ne peuvent pas en bénéficier)

Eléphants - Règles spéciales :

Dés de C. à C. : Les éléphants lancent 3 dés contre les éléphants, les Guerriers ou les Chars Lourds ; 1 dé contre les Leaders ; sinon le nombre de dés que l'unité adverse utilise.

Les éléphants ne reçoivent AUCUN bénéfice de la part des Leaders.

^ Perte de Contrôle : Avant que des éléphants ne retraitent, toutes les unités adjacentes (amies et ennemies) jettent deux dés pour vérifier les Hits.

^ Retraite bloquée : Les éléphants ne subissent pas de perte. Le deux unités qui les bloquent subissent chacune une perte.

Leaders	Romains	Carthag.	Classe	Mvt	Portée de Tir	Dés de Tir	C à C ?	Dés de C à C	Peut ignorer ?	C à C spécial	Evitement de C à C ?	Momentum	Nbre d'hex. de Retraite	Règles spéciales
Seul			Leader	3	-	-	-	-	-	Hits de symbole de Leader ^^	Doit Eviter les C. à C. et les Tirs	-	1, 2 ou 3	^^^ Toutes les unités adjacentes au Leader (pas les Eléphants)
Rattaché à une unité			Leader	3	-	-	-	-	1 Drapeau	Hits de symbole de Leader ^^	Suit l'unité	L'infanterie peut combattre	Avec l'unité	^^^ Toutes les unités adjacentes au Leader (pas les Eléphants)

Perte de Leader : Si l'unité à laquelle le Leader est rattaché subit un Hit, jetez deux dés pour le Leader. Si les deux dés affichent un symbole de Leader, le Leader est éliminé. Si le Leader est tout seul, un seul dé est lancé et le Leader est tué sur un symbole de Leader.