

### AUXILLIA

Infanterie Moyenne (45)



**MOBILITE**

2

**RESISTANCE**

2

**COMBATS**

4

**TIRS A DISTANCE**

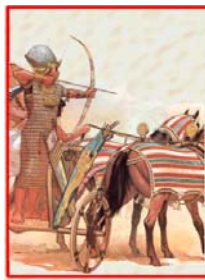
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* - 1 contre les éléphants
- \* + 1 contre la cavalerie

### CHAR LEGER

Charrerie (65)



**MOBILITE**

7

**RESISTANCE**

1

**COMBATS**

3

**TIRS A DISTANCE**

3 / 0

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordement
- \* +1 contre tous types d'Infanterie
- \* +2 contre tous types de Cavalleries

### HORDE

Bande (55)



**MOBILITE**

3

**RESISTANCE**

2

**COMBATS**

3

**TIRS A DISTANCE**

-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +1 contre tous types de Cavalleries
- \* -1 contre Eléphants et Chars

### COMPAGNON

Cavalerie Lourde (110)



**MOBILITE**

7

**RESISTANCE**

2

**COMBATS**

5

**TIRS A DISTANCE**

-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordement
- \* +1 contre Cavalerie Légère
- \* -2 contre Eléphants et Chars

### ELEPHANT

Créature (90)



**MOBILITE**

6

**RESISTANCE**

1

**COMBATS**

6

**TIRS A DISTANCE**

3 / 0 (-1\*)

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordement
- \* +2 contre Infanteries et Cavalleries
- \* Vulnérable aux tirs (-1\*)

### JAVELINIER

Escarmoucheur (30)



**MOBILITE**

5

**RESISTANCE**

1

**COMBATS**

2

**TIRS A DISTANCE**

4 / 0

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* Ne cause que des désordres

### ARCHER A CHEVAL

Cavalerie Légère (100)



**MOBILITE**

8

**RESISTANCE**

1

**COMBATS**

3

**TIRS A DISTANCE**

3 / 0

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordements
- \* Eclaireurs
- \* -2 contre Eléphants et Chars

### CHEVALU-LEGER

Cavalerie Légère (80)



**MOBILITE**

8

**RESISTANCE**

1

**COMBATS**

3

**TIRS A DISTANCE**

-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordements
- \* Eclaireurs
- \* -2 contre les Chars et Eléphants

### GUERRIER

Bande (60)



**MOBILITE**

3

**RESISTANCE**

3

**COMBATS**

4

**TIRS A DISTANCE**

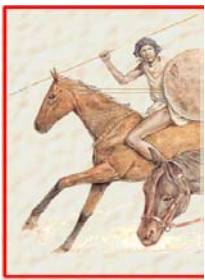
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +1 contre tous types de Cavalerie

### NUMIDES

Cavalerie Légère (100)



**MOBILITE**

9

**RESISTANCE**

1

**COMBATS**

3

**TIRS A DISTANCE**

2 / 0

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* Débordements
- \* -2 contre les Chars et Eléphants

### PELTASTES

Infanterie Moyenne (50)



**MOBILITE**

3

**RESISTANCE**

2

**COMBATS**

4

**TIRS A DISTANCE**

-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* +1 contre tous types de Cavalerie
- \* -1 contre Eléphants

### HOPLITES

Infanterie Lourde (50)



**MOBILITE**

1

**RESISTANCE**

3

**COMBATS**

5

**TIRS A DISTANCE**

(-1\*)

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +2 contre Infanterie Légère
- \* +1 contre tous types de Cavalerie
- \* Vulnérable aux tirs (-1\*)

*Serrez les rangs !*

Deux unités se débarrassent chacune de deux des marqueurs de désordre qui les accablent.

*Vae victis !*

La valeur de combat d'une unité augmente d'un bonus de +3 pour le combat à venir.

*Moral brisé*

Pas de blocages possibles ce tour, tous les dégâts causés sont fait directement à la réserve de l'armée.

*Initiative*

Interrompt le tour du joueur et reprends la main.  
**OU**  
Peut rejouer un second tour en gardant la main.

*Mouvement de flanc*

Le résultat d'une prise de flanc est décalé de un niveau vers le haut (échec = ok, ok = détruit)

*Assaut général !*

Les unités qui attaquent reçoivent un bonus de +2 pour ce tour.

*Sonnez la charge !*

Toutes les unités de cavalerie reçoivent un bonus de +2 pour ce tour.

*Stratégie audacieuse*

Gagne deux marqueurs d'encerclement.

*Repli en bon ordre*

Une tentative de repli réussit automatiquement. Quelle que soit la position de départ l'unité revient dans la main du joueur.

*Ralliement*

Une unité éliminée est récupérée dans la pile des pertes et est mise dans la main du joueur.

*Faites donner la réserve !*

Tirer trois cartes de la pile de réserve.

*Terrain détrempe*

Toutes les unités d'infanterie sont à +1 ce tour et ne peuvent être évitées.

**BARBARE**  
Bandé (50)



**MOBILITE**  
3  
**RESISTANCE**  
2  
**COMBATS**  
2  
**TIRS A DISTANCE**  
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +1 contre tous types de Cavalerie
- \* - 1 contre Eléphants

**BALLISTE**  
Artillerie (75)



**MOBILITE**  
1  
**RESISTANCE**  
1  
**COMBATS**  
(2\*)  
**TIRS A DISTANCE**  
7 / 3

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Ne peut pas attaquer en combat (2\*)

**ARCHER**  
Escarmoucheur (40)



**MOBILITE**  
5  
**RESISTANCE**  
1  
**COMBATS**  
1  
**TIRS A DISTANCE**  
5 / 2

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireur
- \* Ne cause que des désordres

**LÉGIONNAIRE**  
Infanterie Lourde (60)



**MOBILITE**  
2  
**RESISTANCE**  
3  
**COMBATS**  
5  
**TIRS A DISTANCE**  
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +1 contre tous types de Cavalerie
- \* +2 contre Infanterie Légère

**CATAPHRACTE**  
Cavalerie Lourde (120)



**MOBILITE**  
7  
**RESISTANCE**  
2  
**COMBATS**  
6  
**TIRS A DISTANCE**  
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordement
- \* +1 contre Cavalerie Légère
- \* - 2 contre Eléphants et Chars

**CHAR LOURD**  
Charrerie (95)



**MOBILITE**  
6  
**RESISTANCE**  
1  
**COMBATS**  
5  
**TIRS A DISTANCE**  
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Débordement
- \* +2 contre tous types d'Infanterie
- \* - 2 contre Eléphants et Chars

**PSILOI**  
Infanterie Légère (30)



**MOBILITE**  
5  
**RESISTANCE**  
1  
**COMBATS**  
3  
**TIRS A DISTANCE**  
3 / 0

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* - 2 contre les Eléphants

**PHALANGE**  
Infanterie lourde (70)



**MOBILITE**  
1  
**RESISTANCE**  
3  
**COMBATS**  
7  
**TIRS A DISTANCE**  
(-1\*)

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +2 contre Infanterie Légère
- \* +3 contre tous types de Cavalerie
- \* Vulnérable aux tirs (-1\*)

**FRONDEUR**  
Escarmoucheurs (25)



**MOBILITE**  
5  
**RESISTANCE**  
1  
**COMBATS**  
1  
**TIRS A DISTANCE**  
3 / 0

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* Ne cause que des désordres

**CHARRIOT**  
Charrerie (60)



**MOBILITE**  
  
**RESISTANCE**  
  
**COMBATS**  
  
**TIRS A DISTANCE**  
5 / 2

*Caractéristiques spéciales :*

- \* +4 contre les Bandes
- \* +2 contre les Eléphants

**FANTASSIN**  
Infanterie Légère (40)



**MOBILITE**  
4  
**RESISTANCE**  
2  
**COMBATS**  
3  
**TIRS A DISTANCE**  
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* - 2 contre les éléphants

**AUXILLIA**  
Infanterie Moyenne (45)



**MOBILITE**  
2  
**RESISTANCE**  
2  
**COMBATS**  
4  
**TIRS A DISTANCE**  
-

*Caractéristiques spéciales :*

- \* Eclaireurs
- \* - 1 contre les éléphants
- \* + 1 contre la cavalerie

*Terrain difficile*

Les unités d'Infanterie légère qui bloquent ce tour reçoivent un bonus de +3 et ne peuvent être évitées.

*Murs de boucliers*

Toutes les unités d'Infanterie qui bloquent peuvent éviter automatiquement le combat.

*Terrain impraticable*

Ni mouvements de flancs, ni d'attaques possibles ce tour pour toutes unités hors infanterie légère.

*Déploiement rapide*

Ce tour ci, il est possible de poser trois unités de votre main jusqu'à la ligne de déploiement.

