

Légion Africaine
 Lancier en rangs serrés équipé de casque, armure légère et bouclier

2 / 2 / 1 -1

3 / 3 / 1
 4 / 3 / 2 -1 en Charge

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Légion Africaine Vétéran
 Lancier lourd d'élite équipé de protection et d'un bouclier

2 / 2 / 1 -1

4 / 4 / 1
 4 / 4 / 2 -1 en Charge

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Guerrier Libyen
 Infanterie avec bouclier, peu équipée et entraînée

3 / 3 / 2 -1

2 / 3* / 2*
 2 / 2* / 2* Parade

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Embusqué

Levée Punique
 Infanterie équipée d'une lance et d'un bouclier

3 / 3 / 2 -1

2 / 2 / 2
 3 / 3 / 2 -1 en Charge

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Embusqué

Hoplite Grec
 Lancier en rangs serrés bien protégé équipé d'une longue lance

2 / 2 / 1 -1

3 / 3 / 1
 4 / 3 / 2 -1 en Charge

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, Mur de Boucliers

Hoplite Allié
 Lancier en rangs serrés peu entraîné équipé de lance et bouclier

2 / 2 / 1 -1

3 / 3 / 1
 4 / 3 / 2 -1 en Charge

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Thureophoroi
 Infanterie armée d'une longue lance, d'un bouclier et de javalots

3 / 3 / 2 -1

3 / 2 / 2
 4 / 3 / 3 -1 en Charge

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Celtibère
 Guerrier téméraire bien équipé combattant en rangs serrés

2 / 2 / 1 -2 Furie

5 / 3 / 2
 3 / 3 / 2

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Insubre & Boien
 Combattant gaulois impétueux du nord de l'Italie

2 / 2 / 1 -2 Furie

5 / 4 / 2
 3 / 4 / 2

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Mercenaire Gaulois
 Guerrier gaulois mercenaire impétueux combattant en rangs serrés

2 / 2 / 1 -2 Furie

5 / 3 / 2^
 3 / 3 / 2^ Forestier

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Sacrifiable, Non Fiable

Cavalier Citoyen

Cavalerie lourde civile carthaginoise équipée d'une armure

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 0

3 / 3 / 1

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Immunisé à la Panique des Montés

Cavalier Aguerri

Cavalerie lourde carthaginoise expérimentée

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 0

3 / 4 / 1

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Immunisé à la Panique des Montés

Cavalier Numide/Ibère

Rapide cavalier d'élite combattant à la lance et au javelot

5 / 4 / 2 0 -1 Rompre, Repli Escarmouche

2 / 1 / 0

2 / 1 / 1 → 0 à 2

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Cavalier Ibère Non Fiable à partir de -240

Noble Gaulois & Cavalier Libyen

Féroce cavalier en armure bien équipé

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 0

3 / 3 / 1

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains Noble Gaulois Non Fiable selon l'époque

Cavalier Gaulois/Grec/Ibère

Cavalier peu protégé combattant à la lance

4 / 3 / 1 -1 -2 Rompre, Repli Escarmouche

3 / 3 / 1

3 / 3 / 1

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains Cavalier Gaulois/Ibère Non Fiable selon l'époque

Frondeur des Baléares

Tirailleur mercenaire d'élite tirant à la fronde

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli Embusqué

0 / 0 / 1

0 / 0 / 2 → 0 à 3 2

3 à 6 2

Traversée: Tous
Spécial: Embusqué, +2 en Combat contre Massif, +2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Archer Crétois

Mercenaire muni d'arc lourd, d'épée courte et de petit bouclier

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli Embusqué

0 / 1 / 1

0 / 0 / 2 → 0 à 3 3

3 à 6 2

Traversée: Tous
Spécial: Embusqué, +2 en Combat contre Massif, +2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Caetrati Ibère

Fantassin léger d'élite harcelant l'ennemi au javelot

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli Embusqué

1 / 1 / 2

1 / 1 / 2 → 0 à 2 3

Traversée: Tous
Spécial: Embusqué, +2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif, +2 en Combat contre Massif, Non Fiable à partir de -240

Tirailleur Numide/Libyen

Tirailleur équipé d'une lance harcelant l'ennemi au javelot

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli Embusqué

1 / 1 / 1

1 / 1 / 2 → 0 à 2 2

Traversée: Tous
Spécial: Embusqué, +2 en Combat contre Massif, +2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Éléphant Africain

Éléphant d'Afrique monté pour le combat

3 / 2 / 1 -2 Massif Incontrôlable

4 / 4 / 1

Résistance adverse

Massif

Forestier

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: Panique les Montés (4U)

Bataillon Sacré
 Lancier lourd d'élite bien protégé équipé d'une longue lance

= 2 / 2 / 1 -1

4 / 4 / 1 -1 en Charge
 4 / 4 / 2 Tenace

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, Mur de Boucliers

Campanien
 Fantassin italien équipé d'un glaive et d'un bouclier

= 3 / 3 / 2 -1

3 / 3 / 3* Parade
 2 / 2 / 2*

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Embusqué

Fantassin Italien
 Infanterie lourde italienne équipée 'à la romaine'.

= 2 / 2 / 1 -1

4 / 3* / 2* Parade
 4 / 3* / 2*

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, Non Fiable

Bruttien
 Fantassin aguerri et bien équipé pour le combat

= 3 / 3 / 2 -1

3 / 3* / 4* Parade
 2 / 3* / 2*

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Scutari Ibère
 Guerrier ibérique impétueux équipé pour le combat

= 3 / 3 / 2 -2 Furie

4 / 3 / 3
 2 / 2 / 2

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation
Spécial: Non Fiable à partir de -240

Lusitanien
 Infanterie d'embuscade, équipée d'une lance et d'un bouclier

= 3 / 3 / 2 -1

3 / 2 / 2 -1 en Charge
 3 / 3 / 3

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: Embusqué, Non Fiable