

- ✂ **Attaque** 4
- 🛡 **Défense** 3
- 🌀 **Logistique** 3

ANCIENS CARTHAGINOIS (-650 À -275)

- 0-2 CHEF
- 1-3 CAPITAINE
- 1 COMMANDANT
- 0 STRATÈGE



- 2-3 Etendard
- 2-3 Musicien
- 0-1 Gd Etendard

- 1-3 Plaine
- 4 Montagne
- 5-6 Désert

Barricades 0-2



Histoire : De l'Indépendance de Carthage des Phéniciens à la première guerre punique.

Commerce : L'adversaire a un malus de -1 sur sa caractéristique d'attaque d'armée.

Navigation : Au début de la création du paysage de bataille, le joueur carthaginois obtient une zone côtière sur 5+. Dans ce cas, toutes les unités de Piétons de l'armée gagnent la règle Embusqué.

Troupes Démontées :

Cavalier Punique démonte en Levée Punique

Troupes Carthagoises : Les fiches d'unités des troupes communes avec les Carthagoises sont dans la liste "Carthagoises" du livre.

Personnages Héroïques :

2 Combattants, 1 Charismatique

Alliés : Numides, Libyens

INFANTRIE PUNIQUE

6-12
Lancier
Africain



0-4
Javelinier



3-6
Levée
Punique



0-4
Bataillon Sacré



ALLIÉ SICILIEN (CLAN)

2-4
Hoplite
Grec



OU

2-4
Hoplite
Allié



NOBLESSE DE CARTHAGE

2-4
Char
Cartagois



0-6
Cavalier
Punique



4-8
Cavalier
Numide



0-4
Levée
Punique



ARTILLERIE (CLAN)

0-1
Scorpion



OU

0-1
Onagre



LISTE
"TRIUMVIRAT"

LISTE
"TRIUMVIRAT"

4-8
Tirailleur Libyen
& Maures



3-6
Guerrier
Libyen



0-3
Guerrier



4-6
Frondeur des
Baléares



2-8 Non Fiable
Cavalier
Numide



2-4 Non Fiable
Guerrier
Celte



LISTE PEUPLES GAULOIS

ALLIÉ IBÈRE (CLAN)

2-3
Cavalier
Ibère



0-4
Cavalier Léger
Ibère



+

3-6
Scutarii
Ibère



+

3-6
Caetrati
Ibère



2-4
Celtibère



Lancier Africain
Lancier en rangs serrés équipé d'une lance et d'un bouclier

2 / 2 / 1 **-1**

3 / 3 / 1
3 / 3 / 2

8

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

Javelinier (Grec, Ligurien)
Fantassin équipé d'un javelot et d'un bouclier

3 / 3 / 2 **-1** **Rompre, Repli**

2 / 1 / 2 **0 à 2** **4**
2 / 1 / 3

7

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: +1 en Ardeur dans Terrains ou contre Massif, +2 en Combat contre Massif

Guerrier Insulaire (Corse&Sarde)
Guerrier avec bouclier tendant des embuscades

3 / 3 / 2 **-1**

3 / 3 / 3
2 / 2 / 2

8

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



Cavalier Punique
Cavalier peu protégé combattant à la lance et au javelot

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

3 / 2 / 0 **0 à 2** **3**
3 / 2 / 1

7

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Char Carthaginois
Char de combat tiré par deux chevaux

3 / 1 / 1 **-1** **Rompre**

4 / 3 / 0
4 / 4 / 0

11

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -3 en Ardeur dans les Terrains

