

- ✂ **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** 5 2 4 5+

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, Ligure)** 4 2 1 3+

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)** 4 2 3 5+

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** 3 1 2 4+

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** 3 2 4 3+

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

