

Belges de Bretagne - HC

lier siècle AEC - lier siècle EC

Repère : Invasion belge de la Bretagne, Campagnes de César en Bretagne, Invasion romaine de Claude, Boadicée, Caratacos, Catuvellauni, Atrébate, Icènes, Bataille de Watling Street, Bataille de Medway

RESTRICTION DES DIVISIONS

Infanterie 75%+	Au moins les 3/4 des unités doivent être de l'infanterie. De plus, au moins 1/2 des unités doivent être des Agrokunoi et/ou des Ambaktoi. Pas plus de 1/10 des unités peuvent être des Argoi. Vous devez avoir un ratio 1:1 pour les unités de Argoi et d'unité de Drutonedammoi belge.
Cav. / Char 25%	Pas plus de 1/4 des unités peuvent être de la cavalerie et/ou des chars.
Alliée 20%	Pas plus de 1/5 des unités peuvent être des alliées.
Divisions	Divisions doit contenir au moins 4 unités et doit être dirigé par un commandant. Hormis pour la deuxième division qui peut contenir unité supplémentaire de cavalerie ou de char. Typiquement la division qui combat sur un flanc.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE

Client : Si la division ne contient plus d'unité d'Argoi (brisée ou en déroute), une unité ayant cette règle doit immédiatement faire un test de panique (Tir).

Tactique bretonne : L'unité d'argoi sur char peut débarquer lors de sa phase de mouvement, pour cela, elle doit faire un mouvement par ordre ou initiative. Une fois débarquée, l'unité de char est retirée définitivement et remplacée par une unité d'infanterie lourde de taille modeste. Les blessures et les équipements de l'unité sont conservés. Les caractéristiques sont modifiées, le combat passe à 5 et la résistance passe à 4, l'unité a la règle spéciale brave et phalange (1).

COMMANDANT

Nom de l'unité	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Règles spéciales	Pts
Noble	Commandant (U)	+3	-	-	-	-	Cd: 9.	35

INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Argoi (Nobles belges)							<i>Homme (Celte).</i>	
- Lance courte & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3	-	4+	6	Phalange (1), Brave	34
Drutonedammoi Belge							<i>Homme (Celte).</i>	
- Épée & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Phalange (1), Clients, Impétueux.	29
- Lance courte & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Phalange (1), Clients, Impétueux.	30
Agrokunoi (Épéistes des clans)							<i>Homme (Celte).</i>	
- Épée & bouclier	Inf. moyenne (S)	7/6	2	-	6+	6	Guerriers féroces	24
Ambaktoi (Lanciers des clans)							<i>Homme (Celte).</i>	
- Lance courte & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6		23
Gaesatoi (Fanatiques)							<i>Homme (Celte).</i>	
- Épée & bouclier	Inf. moyenne (S)	9/6	1/0	-	5+	6	Guerriers féroces, Fanatiques, Charge frénétiques	31
Uassedoi (Frondeur)							<i>Homme (Celte).</i>	
- Frondes	Tirailleur (M)	2	2	-	-	4		12
Katioi (Javelinier)							<i>Homme (Celte).</i>	
- <i>Katioi</i> : Javelot	Tirailleur (M)	3/2	2	-	-	4		11
- <i>Gaëls</i> : Javelot	Tirailleur (M)	3/2	2	-	-	4	Guerriers émérites.	12

CAVALERIE/CHAR

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Seguorina							<i>Poney & Homme (Celte)</i>	
- Épée, javelots & bouclier	Cav. moyenne (S)	7/5	3	-	6+	6	Détachement (Char)	25
- Épée, javelots & bouclier	Cav. moyenne (M)	5/3	2	-	6+	4	Détachement (Char)	17
- <i>Caledoniens</i> : Épée, javelots & bouclier	Cav. moyenne (S)	7/5	3	-	6+	6	Détachement (Char), Vaillant	28
Esseda (Char)							<i>Poney & Homme (Celte)</i>	
- Arme de base	Char léger (S)	6/5	4	-	4+	6		27
Argoi sur char							<i>Destrier & Homme (Celte)</i>	
- Lance courte & bouclier	Char léger (S)	7	3	-	4+	6	Brave, Tactique bretonne.	35

ALLIÉE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Remi Mairepos							<i>Destrier (Scythe) & Homme (Belge).</i>	
- Lance courte & bouclier	Cav. moyenne (S)	8/5	3/0	-	4+	6	Brave, Guerriers émérites	35
Batoroi Belges							<i>Homme (Belges).</i>	
- Épée & bouclier.	Inf. moyenne (S)	7/6	2	-	5+	6	Guerriers féroces, Impétueux	27

Taille : M = Modeste, S = Standard, I = imposante, H = Horde, HI = Horde Imposante, U = Unique.

Caractéristique : C = Combat (Choc/Mêlée) CP = Courte portée, LP = Longue portée, SvG = Sauvegarde de moral, R = Résistance