

Bretons/Pritanoi - HC

III^{ème} siècle AEC - III^{ème} siècle EC

Repère : Invasion belge de la Bretagne, Campagne d'Agricola, Bataille du Mont Graupius, Calgacus, Campagnes de Septime Sévère, Calédoniens, Gaëls, Pictes.

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 Ambaktoi ou des Agrokunoi. Pas plus de 1/5 des unités peuvent être des Arioi.
- Cav. / Char 25%** Pas plus de 1/4 des unités peuvent être de la cavalerie et/ou des chars.
- 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

Tactique bretonne : L'unité d'arioi sur char peut débarquer lors de sa phase de mouvement, pour cela, elle doit faire un mouvement par ordre ou initiative. Une fois débarquer, 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.

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
Arioi (Nobles bretons)							Homme (Breton).	
- Arioi : Lance courte & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Brave.	33
- Calawre : Épée & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Brave, Guerriers émérites, Tenace; 1/armée.	37
Toutanakoi (Levée de lanciers)							Homme (Breton).	
- Lance courte & bouclier	Inf. moyenne (I)	7	3	-	6+	8	Levée.	24
Agrokunoi (Épéistes des clans)							Homme (Celte).	
- Épée & bouclier	Inf. moyenne (S)	7/6	2	-	6+	6	Guerriers féroces	24
Ambaktoi (Lanciers des clans)							Homme (Celte).	
- Lance courte & bouclier	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6		23
Gaesatoi (Fanatiques)							Homme (Celte).	
- Épée & bouclier	Inf. moyenne (S)	9/6	1/0	-	5+	6	Guerriers féroces, Fanatiques, Charge frénétiques	31
Uassedoi (Frondeur)							Homme (Celte).	
- Frondes	Tirailleur (M)	2	2	-	-	4		12
Katioi (Javelinier)							Homme (Celte).	
- Katioi : Javelot	Tirailleur (M)	3/2	2	-	-	4		11
- Gaëls : 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							Poney & Homme (Celte)	
- 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
- Calédoniens : Épée, javelots & bouclier	Cav. moyenne (S)	7/5	3	-	6+	6	Détachement (Char), Vaillant	28
Esseda (Char)							Poney & Homme (Celte)	
- Arme de base	Char léger (S)	6/5	4	-	4+	6		27
Arioi sur char							Destrier & Homme (Celte)	
- Lance courte & bouclier	Char léger (S)	7	3	-	4+	6	Brave, Tactique bretonne.	35

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