

Repère : Bataille de Sentinum, le pont de l'Anio, Sac de Delphes, Bataille du Cap Télamon, Contomorios, Cavaros, Brennus.

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 Batorois. 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.
Cav. 25% / Char 10%	Pas plus de 1/4 des unités peuvent être de la cavalerie ou pas plus 1/10 des unités peuvent être 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).

COMMANDANT

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

Options du commandant (Peut choisir l'une des options suivantes)

Nom de l'unité / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Destrier	Monture (U)	-	-	-	-	-	Mouvement (27")	5

INFANTERIE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Argoi (Nobles)							Homme (Celte).	
- Lance & bouclier	Inf. lourde (S)	7	3/0	-	4+	6	Phalange (1), Brave	34
Drutonedammoi (Clients)							Homme (Celte).	
- <i>Drutonedammoi</i> : Épée & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Phalange (1), Clients	29
- <i>D. Belge</i> : Épée & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Phalange (1), Clients, Impétueux.	29
- <i>Solduroi aquitains</i> : Épée & bouclier	Inf. lourde (S)	7/6	3	-	4+	6	Phalange (1), Clients, Tenace, 1/armée.	32
Batoroi (Guerriers)							Homme (Celte).	
- Épée & bouclier	Inf. moyenne (S)	7/6	2	-	5+	6	Guerriers féroces	27
Uisusparos Kingetoi (Levée de lanciers)							Homme (Celte).	
- Épée & bouclier / Lance (+3 points)	Inf. moyenne (S)	5	3	-	6+	6	Levée.	32
- Épée & bouclier / Lance (+3 points)	Inf. moyenne (M)	3	2	-	6+	4	Levée.	25
Gaesatoi (Fanatiques)							Homme (Celte).	
- Épée & bouclier	Inf. moyenne (S)	9/6	1/0	-	5+	6	Guerriers féroces, Fanatiques, Charge frénétiques	31
Berukomtoug Selgoi (Tirailleurs)							Homme (Celte).	
- Javelots	Tirailleur (M)	3/2	2	-	-	4		11
- Frondes	Tirailleur (M)	2	2	-	-	4		12

CAVALERIE/CHAR

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Eporedoi							Destrier & Homme (Celte)	
- Lance & javelots	Cav. moyenne (S)	8/5	3	-	5+	6	Guerriers féroces	28
Aku Eporedoi							Destrier & Homme (Celte)	
- Javelots	Cav. légère (M)	5/3	2	-	6+	4		17
Esseda (Char)							Destrier & Homme (Celte)	
- Arme de base	Char léger (S)	6/5	4	-	4+	6		27

ALLIÉE

Nom / Équipements	Type (Taille)	C	CP	LP	SvG	R	Affiliations/Règles spéciales	Pts
Milites Sabelli							Homme (Italien).	
- Épée & bouclier.	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6		23
- Épée & bouclier.	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6	Levée	20
Milites Samniti							Homme (Samnite).	
- Épée & bouclier.	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6		23
- Pilum & bouclier.	Inf. moyenne (S)	6	3	-	5+	6		26

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