

**Glossaire des termes en anglais**

<b>Brave</b> (Brave)	<b>Phalanx</b> (Phalange)
<b>Crossbows</b> (Arbalètes)	<b>Pig's head formation</b> (Formation en cuneurs)
<b>Double-handed infantry arms</b> (Armes à deux mains)	<b>Pikes</b> (Pique)
<b>Drilled</b> (Disciplinés)	<b>Pilum</b> (Pilum)
<b>Eager</b> (Enragé)	<b>Scythed chariot</b> (Char à faux)
<b>Éléphant</b> (Éléphant)	<b>Slings</b> (Frondes)
<b>Elite</b> (Aguerri)	<b>Steady</b> (Déterminé)
<b>Fanatic</b> (Fanatique)	<b>Stubborn</b> (Tenaces)
<b>Feigned flight</b> (Désengagement)	<b>Sub-unit</b> (Détachement)
<b>Freshly raised</b> (Recrues)	<b>Testudo formation</b> (Formation en tortue)
<b>Kontos</b> (Kontos)	<b>Tough fighters</b> (Guerriers émérites)
<b>Lance</b> (Lance de cavalerie)	<b>Valiant</b> (Vaillant)
<b>Levy</b> (Conscrit)	<b>Wavering</b> (Vacillants)
<b>Long spears</b> (Lance)	<b>Wedge formation</b> (Formation en coin)
<b>Marauders</b> (Maraudeurs)	<b>Wild fighters</b> (Guerriers féroces)
<b>Marksmen</b> (Tireurs d'élite)	
<b>Militia</b> (Milice)	
<b>Parthian Shot</b> (Tir & fuite)	

**Aguerri**

Au début de sa phase de commandement, le joueur lance un 1D6 pour chacune de ses unités désordonnées et non au corps à corps ayant la règle aguerri, sur 4+ l'unité retrouve son état normal. Il existe des Aguerri 4+, des Aguerri 5+ ou Aguerri 6+

**Arbalètes**

Une unité ennemie touchée par cette arme ne peut pas avoir une sauvegarde de moral meilleur que 5+. Une unité équipée d'arbalètes ne peut pas faire de tir de contre charge ou d'opportunité.

**Armes à deux mains**

Une unité ennemie touchée par cette arme ne peut pas avoir une sauvegarde de moral meilleur que 5+. En contrepartie, l'unité équipée d'arme à deux mains n'a pas d'attaque à courte portée et voit sa capacité de soutien réduite.

**Braves**

Si une unité *secoué* ayant la règle spéciales *brave* est située à plus de 12" d'une unité l'ennemie, elle peut tenter de retirer à la fin de sa phase de commandement un pion dégât/perse sur un jet de 4+.

**Char à faux**

Une unité ayant la règle spéciale *char à faux* suit les règles suivantes :

- Elle a *charge frénétique*
- Si elle charge une unité d'infanterie lourde avec la règle spéciale *disciplinés*, cette dernière lance 1D6 sur un 4+, l'unité ouvre ses rangs et l'unité est immédiatement retiré du jeu sans aucun autre effet.
- Elle est toujours retiré du jeu à la fin de son premier round de combat.
- Si elle gagne un combat, l'unité chargé est automatiquement *désordonnées* avant de faire son test de panique.
- Elle est autorisé à charger le front d'une unité équipé de pique qui n'est pas *secouée* ou *désordonné* (mais n'aura pas de bonus de charge).
- Elle ne peut ni soutenir, ni être soutenu.

**Charge frénétique**

Si une unité avec cette règle à la possibilité charger une unité ennemie, elle doit déclarer un ordre de charge contre elle. Si l'ordre de charge est réussi, l'unité dispose toujours de trois mouvements. Si l'ordre de charge est raté, l'unité dispose d'un mouvement gratuit.

De plus, elle doit toujours utiliser son initiative pour charger quand elle le peut, et reçoit alors 3 mouvements.

**Conscrit**

L'unité qui a cette règle doit à la fin du tour faire un jet de 4+ sur un 1D6 pour ne plus être désordonné. La règle peut être suivi d'un chiffre, ce dernier indique alors le jet à obtenir pour ne plus être désorganisée. Par exemple, Conscrit (2+) réorganisera l'unité sur un jet de 2 ou plus, etc.

**Disciplinés**

L'unité peut faire un *mouvement gratuit* si son ordre est un échec (sauf en cas de *bourdes*). Si deux unités ayant cette règle et en formation ligne de bataille se traverse ou si l'une laisse place à l'autre en cas de recul, celles-ci n'ont pas de test de désordre à faire.

**Désengagement**

L'unité peut quitter un combat (engagé ou en soutien), soit par ordre, soit par initiative.

**Détachement**

Une unité avec la règle *détachement* est souvent d'un type différent attaché à une autre unité. Elle doit toujours rester à un mouvement de l'unité à laquelle elle est rattachée.

**Déterminé**

L'unité ignore le 1er test de panique provoqué par un 6 lors d'un tir.

**Éléphant**

Un éléphant suit les règles suivantes :

- Si une unité engagé contre un éléphant est vaincue au corps à corps, lors de son test de panique, celle-ci relancera au choix du vainqueur l'un des deux dés (bien souvent le meilleur ^^).
- Les unités adverses en *ordre dispersées* engagées mais pas en soutien ont +1 pour toucher au corps à corps, et n'ont pas le -1 habituel pour être en *ordre dispersées*.
- Lorsqu'un éléphant doit faire un mouvement de recul, il lance un 1D6, sur un 1 : l'éléphant panique ! Il fera demi-tour et parcourra 3D6" de mouvement, plus éventuellement toute distance nécessaire pour ne pas se superposer avec d'autres unités, une fois ce mouvement fait, l'éléphant est retiré de la table. Toutes les unités traversées doivent immédiatement faire un test de panique comme si elles avaient été touchées au tir.
- Un éléphant ne peut pas soutenir la cavalerie, ni venir en position de soutien.
- Une unité de cavalerie n'a pas de bonus de charge lorsqu'elle charge un éléphant, et de plus peut être désordonnée sur 1, 2 ou 3 au dé.

**Enragé**

L'unité peut faire un *mouvement gratuit*, en cas d'échec à un ordre de charge, si la cible à portée. Si une *bourde* est obtenu, le résultat du jet sur le tableau des bourdes est automatiquement un 6 : *avance incontrôlable*.

**Fanatique**

L'unité à +1 aux jets de sauvegarde tant qu'elle n'est pas *secouée*.

**Formation en coin**

L'unité en formation en coin suit les règles suivantes :

- L'unité peut faire un mouvement gratuit. En cas de *bourde*, seuls les mouvements vers l'avant s'appliquent.
- L'unité compte ses flancs et son dos comme son front, pour les attaques reçues, à distance ou au corps à corps. Peut combattre de tous côtés sans limite du nombre d'attaques.
- L'unité a un bonus de +1 aux sauvegardes, à distance ou au corps à corps.
- Ne peut pas soutenir, ni être soutenu, sauf par une autre unité située à l'intérieur du coin.
- Si le coin gagne un combat, les ennemis situés sur son front qui doivent reculer (*give ground*), et leurs soutiens, sont désordonnés, et sont écartés pour laisser le passage au coin. Le coin peut alors faire trois mouvements droit devant et une percée.
- Une unité et un chariot peuvent s'abriter dans le coin et lui apporter un soutien.

### Formation en cuneus

Formation adoptée par trois unités ensemble, une devant et deux derrière, formant un triangle. Les deux unités peuvent soutenir de l'arrière.

### Formation en tortue

L'unité en formation tortue suit les règles suivantes :

- L'unité peut faire un mouvement gratuit. En cas de bourdes, seuls les mouvements vers l'avant s'appliquent.
- L'unité bénéficie d'un +2 à sa sauvegarde de moral contre les tirs. Le malus de -1 pour toucher au tir sur le front d'une unité d'infanterie lourde s'applique sur tous les côtés de l'unité.
- L'unité ne fait pas de tir.
- Une unité en formation tortue qui charge, en soutien ou est chargée passe automatiquement en formation ligne de bataille.

### Frondes

L'unité équipée de fronde provoque un malus de -1 à la sauvegarde de moral lorsqu'elle tir à courte portée.

### Guerriers émérites

Une unité engagée (et non en soutien) au corps à corps peut relancer un dé d'attaque ratée à chaque round.

### Guerriers féroces

L'unité peut relancer un certain nombre de dés d'attaques ratées lors du premier round de corps à corps de la partie.

La règle peut être suivi d'un chiffre, ce dernier indique alors le nombre de dés d'attaque que l'unité peut relancer. Par exemple, une unité avec la règle spéciale guerriers féroces (1) pourra relancer une attaque, guerriers féroces (2) peut relancer 2 attaques, etc.

### Kontos

Si une unité équipée de kontos est contre chargée ou contre charge, elle annule tous bonus de charge/contre-charge adverse. Une unité équipée de kontos qui charge le front d'une unité d'infanterie en ligne de bataille équipée de lance ou de piques perd son bonus de +1 en charge mais n'a pas à faire de test de désordre. L'unité équipée d'une telle arme n'a en général pas d'attaque à courte portée.

### Lance

Une unité équipée de lance suit les règles suivantes :

- Si une unité en ligne de bataille équipée de lance est chargée ou contre-charge de front, elle annule le bonus de charge de l'unité ennemie (hormis contre d'autre unité d'infanterie équipée de lance ou de pique).
- Si une unité de cavalerie ou char charge le front d'une unité en ligne de bataille équipée de lances, elle subit un test de désordre. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'unité est *désordonnée*.

### Lance de cavalerie

Si l'unité charge ou contre-charge, elle provoque un malus de -1 aux sauvegardes de moral de l'unité ennemie lors du premier round de corps à corps.



### Maraudeurs

L'unité ignore le malus de distance quand elle reçoit un ordre.

### Milice

Si le jet de commandement est égal à la valeur nécessaire pour réussir l'ordre, l'ordre est raté.

### Phalange

L'unité avec cette règle considère tout résultat de combat de 1 à 2 pertes comme un match nul, mais si le résultat de combat est égale à 3 ou plus, elle fera alors son test de panique avec un malus de 3 ou plus.

Si l'unité est secouée alors les effets de cette règle cesse.

La règle peut être suivi d'un chiffre, ce dernier indique alors le nombre de perte/dégât que l'unité peut avoir pour faire un match nul. Par exemple, phalange (3) indique que l'unité considère tout résultat de combat de 1 à 3 pertes comme un match nul, etc.

### Pilum

L'unité provoque un malus de -1 aux sauvegardes de moral de l'unité ennemie lors du premier round de corps à corps.

### Pique

Une unité équipée de pique suit les règles suivantes :

- Phalange
- Une unité équipée de pique ne peut pas être chargée de front par une cavalerie ou un char (excepté les chars à faux), hormis si elle est désordonnée ou secouée.
- Si une unité équipée de piques est chargée ou contre-charge de front, elle annule le bonus de charge de l'unité ennemie (hormis contre d'autre unité d'infanterie équipée de piques).
- Si une unité de cavalerie ou char charge le front d'une unité équipée de piques (désordonnée ou secouée), elle subit un test de désordre. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'unité est *désordonnée*.

### Recrues

Au début du premier round de corps à corps, l'unité engagée au combat mais pas en soutien doit lancer 1D6. L'effet suivant dure qu'un round :

D6 Situation

- 1 **Terreur !** L'unité est désordonnée et touche que sur des 6.
- 2-3 **Panique !** L'unité touche que sur des 6.
- 4-5 **Confiant !** Sans effet.
- 6 **Inspirés !** L'unité gagne une attaque supplémentaire.

### Tenaces

L'unité peut relancer un dé de sauvegarde de moral raté, lors de chaque phase du tour (un pendant la phase de combat à distance, un pendant la phase de corps à corps).

La règle peut être suivi d'un chiffre, ce dernier indique alors le nombre de dégâts/pertes que peut avoir une unité avant que l'effet de la règle cesse. Par exemple, une unité avec Tenace (3) cessera de relancer son dé de sauvegarde de moral raté lorsqu'elle aura subi plus de 3 dégâts/pertes, etc.

### Tireurs d'élite

L'unité peut relancer un dé d'attaque à distance raté. Cela ne s'applique pas lors d'un tir de contre-charge ou d'un tir d'opportunité.

### Tir & fuite

L'unité peut faire un tir de contre charge et une esquive en réponse à la charge. Le tir est effectué avant le mouvement de charge de l'attaquant, si la charge se fait avec un mouvement multiple, le tir est alors effectué lors du dernier mouvement. Ensuite, l'unité fait son mouvement d'esquive, même si l'attaquant n'est plus alors en mesure de charger.

### Vacillants

L'unité doit faire un test de panique à chaque fois qu'elle subit des dégâts/pertes.

### Vaillant

L'unité peut relancer son premier test de panique de la partie.