



# L'Âge d'Hannibal

## 🎯 Clarification des capacités

### • GUÉRILLA (P. 54)

Diodore précise qu'une limitation existe afin de pouvoir se reposer via l'utilisation de la Guérilla mais cette note fait référence à une précédente version et a été laissée par erreur. Vous pouvez utiliser la Guérilla pour reposer une de vos unités, même si elle a été activée durant votre tour.

### • POLEMOS (P. 48)

Notez que c'est le résultat des dés modifié qui est pris en compte. Donc c'est un résultat de 1 exactement, après application des modificateurs.

### • MERCENAIRES (P.66)

Chaque unité de Mercenaires ne peut être recrutée qu'une seule fois dans une même bande.

## 🎯 Clarification des Ruses

### • RUSES SOLDE RÉGULIÈRE (P.25)

Dans le texte de la ruse « Solde Régulière », ne tenez pas compte de la phrase précisant « Si plusieurs unités ont cette Ruse... ». Comme toutes les Ruses, Solde régulière ne peut être intégrée qu'en un seul exemplaire au sein de votre bande.

### • CHARS (P. 13)

La taille des socles de char a été omise. Pour le char lourd carthaginois, le socle doit pouvoir être contenu dans un cercle de 120 mm de diamètre. Pour le char gaulois, le socle doit pouvoir être contenu dans un cercle de 100 mm de diamètre.

## 🎯 Corrections

### • SARISSES (P. 13) **New**

Remplacez par :

Seules les figurines de piétons peuvent être équipées de Sarisses.

Une unité équipée de Sarisses voit sa distance de mouvement réduite à **C** bien que sa distance de charge reste de **M**. Une Sarisse amène les deux bénéfiques suivants tant que l'unité qui en est équipée ne se trouve pas (même partiellement) dans un terrain accidenté ou dangereux.

- Une seule fois par tour, une unité équipée de Sarisses peut être activée gratuitement pour un tir qui ne génère pas de fatigue, avec une portée de **C**. Notez bien qu'une Sarisse n'est pas considérée comme une arme de tir, et à l'exception de cette activation spéciale, une unité équipée de Sarisses ne peut être activée pour un tir.
- Tant qu'elle n'a pas de fatigue, une unité équipée de Sarisses dispose d'un bonus de +1 à ses dés d'attaque lors d'un corps-à-corps contre les figurines d'Éléphant ou disposant de la règle Monture (X).

Une unité équipée de Sarisses ne peut Serrer les Rangs que si elle se trouve intégralement en terrain dégagé. Si une figurine de l'unité se trouve (même partiellement) en terrain accidenté ou dangereux, l'unité ne pourra pas Serrer les rangs.

### • LES MANIPULES (P. 28)

Composée de 8 figurines au maximum lors du déploiement de la bande (ainsi si vous déployez une unité de 10 Guerriers, elle ne gagnera pas la règle Manipule si elle est réduite à 8 figurines ou moins à cause des pertes).

### • L'EXALTATION 🌀 (P. 36) **New**

Remplacer le dernier point par :

- Une unité épuisée ne peut pas acquérir de nouveaux marqueurs d'exaltation, mais conserve les marqueurs qu'elle avait déjà.

### • PLATEAU DE COMBAT CARTHAGINOIS **New**

#### 🎯 Élève de Xanthippe

Remplacez la capacité par :

**ÉLÈVE DE XANTHIPPE**

ORDRES


Jusqu'au début du prochain tour, au début de chaque corps-à-corps impliquant une unité amie à **M** de votre Seigneur, choisissez entre dés d'attaque et dés de défense.

L'unité pourra, après avoir lancé les dés du type choisi, augmenter le résultat de 2 dés de +1 **ou** d'un dé de +2.

### ⊙ *Coordination*

Remplacez le dé par :

**COORDINATION**



**CORPS-À-CORPS**

Si votre unité est une unité de **Citoyens**, chaque dé d'attaque avec un résultat de 6 infligera 2 touches au lieu d'une seule.


Si votre unité est une unité du **Contingent**, chaque dé de défense avec un résultat de 6 annulera 2 touches au lieu d'une seule.

### • PLATEAU DE COMBAT GAULOIS **New**

#### ⊙ *Avant la Vague*


Remplacez le mot-clé par :

**AVANT LA VAGUE**



**ACTIVATION • PIÉTONS SANS ARME DE TIR**

Activez une de vos unités pour un mouvement. Elle est considérée comme équipée de javelots jusqu'à la fin du tour.

 Infligez 1 touche automatique supplémentaire lors du prochain tir.

#### ⊙ *Force des anciens dieux*

Remplacez la capacité par :

**FORCE DES ANCIENS DIEUX**

**CORPS-À-CORPS • UNITÉ AUTRE QUE LEVÉES**

Gagnez 2 dés d'attaque. De plus pour chaque autre unité à **M** de votre unité, gagnez 1 dé (de défense s'il s'agit d'une unité amie, d'attaque s'il s'agit d'une unité ennemie).

 Vous pouvez relancer jusqu'à 2 de vos dés d'attaque ou de défense.

#### ⊙ *Défi rituel*

Remplacez la capacité par :

**DÉFI RITUEL**



**CORPS-À-CORPS • GUERRIERS OU GARDES**

Lancez 1 dé : sur résultat de 4 ou plus (3 ou plus si votre unité est composée de Gardes), infligez une perte à l'unité adverse. Si vous obtenez 1, subissez une perte.

 Si vous infligez une perte, relancez les résultats de 1 obtenus à vos jets d'attaque ou de défense.

### • PLATEAU DE COMBAT NUMIDES **New**

#### ⊙ *Harcèlement*

Remplacez la capacité par :

**HARCÈLEMENT**


**ACTIVATION**

Activez tout ou partie de vos unités montées pour un mouvement.

#### ⊙ *Pluie de projectiles*


Remplacez la capacité par :

**PLUIE DE PROJECTILES**

**ACTIVATION • MONTÉS**

Activez une unité pour un tir ne générant pas de fatigue.


Elle bénéficie de 2 dés d'attaque bonus (4 si vous utilisez ).

De plus, vous pouvez dépenser une fatigue de la cible pour réduire son armure de 1

#### ⊙ *Tir incapacitant*

Remplacez la capacité par :

**TIR INCAPACITANT**



**TIR**

Relancez vos dés d'attaque obtenant un résultat de 1 ou 2.

Si votre unité inflige au moins 2 pertes, la cible subit une fatigue après la résolution du tir.

• PLATEAU DE COMBAT IBÈRES **New**

⊙ **Guérilla**

Remplacez la capacité par :

**GUÉRILLA**


**ACTIVATION/RÉACTION**

Déclenchez cette capacité après la résolution de l'activation d'une unité ennemie. Défaussez 2 marqueurs **Guérilla** pour activer l'une de vos unités, non Mercenaires, pour un tir, 3 pour tout autre activation. Une unité ne peut être activée par **Guérilla** qu'une fois par tour.

⊙ **Connaissance du terrain**

Remplacez la capacité par :

**CONNAISSANCE DU TERRAIN**



**ACTIVATION**

Désignez une zone de terrain accidenté à **TC** de l'une de vos unités. Jusqu'au début de votre prochain tour, elle compte comme étant du terrain dégagé pour les déplacements de vos unités de piétons.

⊙ **Appâts**

Remplacez la capacité par :

**APPÂTS**



**ACTIVATION**

Gagnez 1 marqueur **Guerrilla**, puis désignez l'une de vos unités générant un dé Saga. Pour chaque unité ennemie à **C** d'elle, gagnez 1 marqueur **Guérilla** (avec un maximum de 4).

⊙ **Guérilla**

Remplacez la capacité par :

**COORDINATION**

**ACTIVATION**



Désignez une unité de Guerriers ou de Gardes montés et une unité de piétons situées à **C** l'une de l'autre. Le nombre de figurines dans l'unité de piétons ne doit pas excéder le double du nombre de figurines dans l'unité montée. Activez ces deux unités pour un mouvement en commençant par l'unité montée. Lors de ce mouvement, l'unité de piéton gagne la règle Monture (cheval) mais doit finir ce mouvement à **C** de l'unité montée. À l'issue de ces activations, gagnez 1 marqueur **Guérilla**

• PLATEAU DE COMBAT GRAECULI **New**

⊙ **Polemos**

Remplacez la capacité par :

**POLEMOS**


**CORPS-À-CORPS**

Pour chaque 1 obtenu par votre adversaire sur ses dés d'attaque, infligez-lui une touche automatique additionnelle (1 ou 2 si vous utilisez ✨ ). Le nombre de touches automatiques ainsi infligées ne peut pas dépasser 3 ou le nombre de figurines de votre unité si ce dernier est inférieur à 3.

⊙ **Mur de piques**

Remplacez la capacité par :

**MUR DE PIQUES**



**CORPS-À-CORPS OU TIR/RÉACTION**

Annulez autant de pertes que le nombre d'autres unités amies de **Phalange** à **TC** de votre unité.

⊙ **Mercenaires**

**SAMNITES (P.69) **New****

Remplacer le texte de A travers bois par :

Les Samnites ignorent les malus de déplacement liés aux terrains accidentés (mais pas dangereux). Lorsqu'ils sont activés pour un mouvement, s'ils n'ont pas effectué de tir durant cette phase, les Samnites peuvent augmenter leur distance de mouvement de **C**. S'ils le font, ils ne pourront plus s'activer pour un tir durant cette phase.

Note : cette modification a été rendue nécessaire afin de mettre cette capacité en accord avec les nouvelles règles du Javelot.

**ARCHERS CRÉTOIS (P.67) **New****

Remplacez la règle spéciale Flèches de Bronze par :

⊙ **Flèches de bronze**

Si leur première activation du tour est un tir, les archers crétois bénéficient des bonus suivants.

- 2 dés d'attaque bonus
- +1 à leurs dés d'attaque si l'unité ciblée est à **M** de l'unité d'archers crétois (il suffit qu'une figurine de la cible soit à **M** d'une figurine crétoise pour que ce bonus s'applique).

En outre, les archers crétois ne peuvent jamais gagner de dés d'attaque additionnels autres que ceux mentionnés ci-dessus.

## CAVALIERS TARENTINS (P.67) **New**

Remplacez la règle spéciale Précurseurs par :

### ⊙ *Précurseurs*

Chaque fois qu'une unité ennemie est activée pour un mouvement ou une charge à **M** d'une unité de Cavaliers Tarentins, cette dernière **doit** s'activer gratuitement pour un mouvement qui sera résolu avant la résolution de l'activation de l'unité ennemie. Ce mouvement ne peut pas finir à **C** d'une unité ennemie (dans le cas contraire, l'activation est annulée). Aucun adversaire ne peut déclencher de capacité d'Activation/Réaction suite à cette activation.