

SCIPIO

Movimento **6**

Gittata **1**

Min. **1**
Max. **1**

Difesa **3**

ABILITA' SPECIALE

Tutte le Unità adiacenti a lui acquistano un +1 in Difesa.

VELITES

Movimento **4**

Gittata **3**

Min. **2**
Max. **-**

Difesa **2**

ABILITA' SPECIALE

Durante la Schermaglia possono attaccare durante lo spostamento.

PRINCEPS

Movimento **1**

Gittata **1**

Min. **2**
Max. **4**

Difesa **4**

ABILITA' SPECIALE

Ha 2 Pila, Giavellotti che posso essere lanciati a distanza 3.

HASTATI

Movimento **1**

Gittata **1**

Min. **2**
Max. **-**

Difesa **3**

ABILITA' SPECIALE

Ha 2 Pila, Giavellotti che posso essere lanciati a distanza 3.

TRIARI

Movimento **1**

Gittata **1**

Min. **2**
Max. **-**

Difesa **3**

CAVALLERIA AUSILIARIA

Movimento **6**

Gittata **1**

Min. **2**
Max. **4**

Difesa **2**

ONAGER

Movimento **1**

Gittata **6**

Min. **-**
Max. **2**

Difesa **1**

ABILITA' SPECIALE

L'Artiglieria non può muoversi ed attaccare nello stesso turno.

HANNIBAL

Movimento **6**

Gittata **1**

Difesa **3**

Min. **1**

Max. **1**

ABILITA' SPECIALE

Tutte le Unità adiacenti a lui acquistano un +1 in Difesa.

CAETRATI

Movimento **4**

Gittata **3**

Difesa **2**

Min. **2**

Max. -

ABILITA' SPECIALE

Durante la Schermaglia possono attaccare durante lo spostamento.

NUMIDI

Movimento **6**

Gittata **3**

Difesa **2**

Min. -

Max. **2**

ABILITA' SPECIALE

Durante la Schermaglia possono attaccare durante lo spostamento.

CAVALLERIA SPAGNOLA

Movimento **6**

Gittata **1**

Difesa **2**

Min. **2**

Max. -

SCUTARII

Movimento **1**

Gittata **1**

Difesa **3**

Min. **2**

Max. -

ABILITA' SPECIALE

Ha 2 Pila, Giavellotti che posso essere lanciati a distanza 3.

FANTERIA AFRICANA

Movimento **1**

Gittata **1**

Difesa **4**

Min. **2**

Max. -

CELTI

Movimento **1**

Gittata **1**

Difesa **3**

Min. -

Max. **3**

ABILITA' SPECIALE

Una sola volta possono "caricare" raddoppiando attacco e movimento.

ELEFANTI

Movimento **4**

Gittata **1**

Difesa **3**

Min. -

Max. **3**