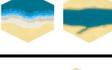


# Commands & Colors: Ancients

## Terreni

Tipo Terreno	Movimento		Battaglia		LoS	Speciale
	Entrando	Uscendo	Entrando	Uscendo		
Foresta 	Fermarsi, nessuna battaglia tranne leggeri Appiedati e Guerrieri	---	Max 2 Mischia Max 1 a Distanza	Max 2 Mischia Nessun effetto a Distanza	Bloccata	---
Collina 	---	---	Max 2 mischia in salita. Appiedati Max 3 collina in collina. Montato Max 2 collina in collina. Nessun effetto sulla a Distanza	Appiedati Max 3 in discesa o collina in collina. Montato Max 2 discesa o collina in collina.	Bloccata	LOS non bloccata lungo l'Altopiano
Terreno Sconnesso 	Nessun effetto per appiedati. Invalicabile per Macchine da guerra. Leader singolo e Montati devono smettere il movimento	---	Max 2 Carte comando che aggiungono dadi in battaglia modificano questo limite	Max 2 Carte comando che aggiungono dadi in battaglia modificano questo limite	---	---
Campo Fortificato 	---	---	---	-1	Bloccata	Il difensore può ignorare 1 Spada e 1 Bandiera
Bastioni 	---	---	---	---	---	Il difensore appiedato può ignorare 1 Spada e 1 Bandiera
Muri di Cinta Scalabili 	Invalicabile per macchine da guerra e montati. Appiedati e leader devono iniziare adiacenti e devono fermarsi.	Max 1	Max 2 Il difensore ha Attacco Improvviso	---	---	Il difensore può ignorare 1 Spada e 1 Bandiera e ha Attacco Improv.
Muri di Cinta Fortificati 	NON ATTRAVERSABILE				Bloccata	---
Ingresso Città 	Nessun effetto su unità amiche. Come Mura di cinta per nemico.	Come muri di cinta	Come muri di cinta	Come muri di cinta	Bloccata	Come muri di cinta
Costruzioni 	Invalicabile per macchine da guerra e montati. Appiedati e leader devono iniziare adiacenti e devono fermarsi.	Max 1	Max 2 No combattimento a distanza	Max 2 No combattimento a distanza	Bloccata	---
Fiumi e coste 	NON ATTRAVERSABILE				---	---
Fiume Guadabile 	Fermarsi	---	Max 2	Max 2 Mischia Max 1 a Distanza	---	---
Ponte 	---	---	Max 2	Max 2 Mischia Max 1 a Distanza	---	Il difensore appiedato può ignorare 1 Bandiera
Palude 	Fermarsi, 1 dado per la perdita di un blocco Invalicabile per Macchine da guerra	Max 1	Max 2	Max 2 Mischia Max 1 a Distanza	---	---

# Commands and Colors: Ancients

## Unità a piedi

Unità	Simb.	Blocchi	Codice	Movimento	Range	Fuoco (fermo)	Fuoco (movimento)	Mischia	Ritirata	Ignora	Speciale
Fanteria Leggera		4	L	2 & B	2	2 Dadi	1 Dado	2 Dadi Spada non colpisce	2	---	Evade da tutti
Arceri Leggeri		4	LB	2 & B	3	2 Dadi	1 Dado	2 Dadi Spada non colpisce	2	---	Evade da tutti
Frombolieri		4	LS	2 & B	3	2 Dadi	1 Dado	2 Dadi Spada non colpisce	2	---	Evade da tutti
Ausiliari		4	A	1 & B 2 & NB	2	2 Dadi	1 Dado	3 Dadi	1	---	---
Macchine da Guerra Leggere		2	LWM	1 & NB	5	2 Dadi	---	2 Dadi Spada non colpisce	1	---	Può evadere ma eliminata Non ha il MOMENTUM ADVANCE

Unità	Simb.	Blocchi	Codice	Movimento	Range	Fuoco (fermo)	Fuoco (movimento)	Mischia	Ritirata	Ignora	Speciale
Guerrieri		4	W	1 & B 2 & CC	---	---	---	4 Dadi a piena forza 3 Dadi con danno	2	1 bandiera a piena forza	Deve combattere se muove 2 Avanza e può combattere ancora
Fanteria Media		4	M	1 & B	---	---	---	4 Dadi	1	---	---
Legioni Mariane Impero Romano		4	M	1 & B	2	1 Dado	1 Dado	4 Dadi	1	---	---
Legioni Giuliane		4	M	1 & B 2 & NB	2	1 Dado	1 Dado	4 Dadi	1	---	---
Opliti		4 o 5	MH	1 & B	---	---	---	4 Dadi +1 Dado se ordine da Carica di Cavalleria	1	---	Ordine di Movimento anche da "Carica di Cavalleria" e "Ordine a Cavalleria"

Unità	Simb.	Blocchi	Codice	Movimento	Range	Fuoco (fermo)	Fuoco (movimento)	Mischia	Ritirata	Ignora	Speciale
Fanteria Pesante		4	H	1 & B	---	---	---	5 Dadi	1	---	---
Legioni Mariane Impero Romano		4	H	1 & B	2	1 Dado	1 Dado	5 Dadi	1	---	---
Legioni Giuliane		4	H	1 & B 2 & NB	2	1 Dado	1 Dado	5 Dadi	1	---	---
Macchine da Guerra Pesanti		2	HWM	1 & NB	6	2 Dadi	---	2 Dadi Spada non colpisce	1	---	Può ritirarsi ma eliminata Non ha il MOMENTUM ADVANCE

# Commands and Colors: Ancients

## Unità Montate

Unità	Simb.	Blocchi	Codice	Movimento	Range	Fuoco (fermo)	Fuoco (movimento)	Mischia	Ritirata	Ignora	Speciale
Cavalleria Leggera		3	LC	4	2	2	1	2 Dadi Spada non colpisce	4 5 Vs Elef/Cam	---	Evade da tutti Avanza, muove 1 Exe e può combattere ancora
Cavalleria Arcieri leggera		3	LBC	4	3	2	1	2 Dadi Spada non colpisce	4 5 Vs Elef/Cam	---	Evade da tutti Avanza, muove 1 Exe e può combattere ancora
Carro Leggero		3	LCH	3	3	2	2	2 Dadi	3 4 Vs Elef/Cam	1 Spada	Evade da tutti Avanza e può combattere ancora
Carro Leggero Barbaro		3	BCH	3	---	---	---	3 Dadi a piena forza 2 Dadi con danno	3 4 Vs Elef/Cam	1 Spada	Evade da tutti Avanza e può combattere ancora

Unità	Simb.	Blocchi	Codice	Movimento	Range	Fuoco (fermo)	Fuoco (movimento)	Mischia	Ritirata	Ignora	Speciale
Cavalleria Media		3	MC	3	---	---	---	3 Dadi	3 4 Vs Elef/Cam	---	Evade Appiedati e Montate Pesanti Avanza, muove 1 Exe e può combattere ancora
Cammelli		3	C	3	---	---	---	3 Dadi in attacco 2 Dadi in difesa	3	1 Colpo da Carri o Cavalleria	Evade Appiedati e Montate Pesanti Avanza e può combattere ancora
Cammelli Catafratti		3	CC	3	---	---	---	3 Dadi in attacco 2 Dadi in difesa	3	1 Spada 1 Colpo da Carri o Cavalleria	Evade Appiedati e Montate Pesanti Avanza e può combattere ancora

Unità	Simb.	Blocchi	Codice	Movimento	Range	Fuoco (fermo)	Fuoco (movimento)	Mischia	Ritirata	Ignora	Speciale
Cavalleria Pesante		3	HC	2	---	---	---	4	2 3 Vs Elef/Cam	---	Evade Appiedati e Montate Pesanti Avanza, muove 1 Exe e può combattere ancora
Cavalleria Catafratta		3	HCC	2	---	---	---	4	2 3 Vs Elef/Cam	1 Spada	Evade Appiedati e Montate Pesanti Avanza, muove 1 Exe e può combattere ancora
Carri Pesanti		2	HCH	2	---	---	---	4 Dadi in attacco 3 Dadi in difesa	2 3 Vs Elef/Cam	1 Spada	Evade Appiedati e Montate Pesanti Avanza e può combattere ancora
Elefanti		2	E	2	---	---	---	3Dadi Vs Elefanti, Cammelli, Guerrieri, Carri Pesanti 1 Dado Vs Leader Altrimenti come dadi avversari  Colpo + Ritira per ogni	Se contro Carri o Cavalleria ignorano 1 bandiera	Tutte le spade  1 Colpo ed 1 Bandiera da Carri o Cavalleria	Avanza e può combattere ancora  No Bonus dal Leader  Non riceve Supporto (può darlo)