

**Attaque** 3  
**Défense** 4  
**Logistique** 3

1 Plaine  
 2-3 Montagne  
 4-6 Forêt

**Camp Fortifié**

0-1

**Bagages**

**Mobiles**

0-1

**Barricades**

2-6

## GÈTES, DACES & CARPES (-300 À 381)

**Histoire :** Peuples danubiens originaires de la Dacie à partir de Dromihete jusqu'à leur appellation en Carpodaces.

**Défenses physico-géographiques :**

En défense et en absence de rivière, le joueur ajoute une rivière sur 5+ selon les règles de placement de décors. De plus, les 2 premières barricades de l'armée sont gratuites

**Clan :** Les unités avec l'indication "Clan" ont la Capacité Spéciale "CLAN"

**Personnages Héroïques :**

2 Combattants, 1 Charismatique, 4 Spirituels

**Alliés :** Gètes & Daces : Thraces

Option Royaumes : Thraces, Germains

Option Carpes : Zuades, Goths, Sarmates.

1-3 CHEF  
 1-2 CAPITAINE  
 0-1 COMMANDANT  
 0 STRATÈGE



1-3 Etendard

1-3 Musicien

0-1 6d Etendard

### PEUPLE DANUBIEN

1-2 Taraboste & Pilcate	➔	Remplacer 0-2 Noble avec Faux	2-4 Guerrier à Faux ou Dace	6-12 Comate	0-3 Eclaireur Monté
<b>CLANS ALLIÉS (CLAN)</b>					
0-1 Taraboste & Pilcate	+	2-3 Guerrier à Faux ou Dace	+	4-8 Comate	0-4 Tirailleur
ENTRE 1 ET 2 FOIS DANS LA LISTE					0-4 Levée
					ESCLAVE LISTE "GAULOIS"
					2-5 Archer Dace
					Remplacer 0-8 Chasseur ou Frondeur
					LISTE "GAULOIS"

### OPTION DE LISTE : ROYAUME BURÉBISTA (-82 À -44)

<b>BASTARNES &amp; BURNES (CLAN)</b>					
0-3 Non Fiable Cavalier Germain	➔	Remplacer 0-3 Eclaireur Monté	+	4-8 Non Fiable Guerrier Germain	3-6 Peltaste Thrace
LISTE "GERMAINS"		ECLAIREUR LISTE "GAULOIS"		LISTE "GERMAINS"	0-2 Déserteur Romain
					AUXILIAIRE FÉDÉRÉ LISTE "ROMAIN HE"

### OPTION DE LISTE : ROYAUME DÉCÉBALE (85 À 106)

<b>BASTARNES (CLAN)</b>			<b>CAVALIER ROXOLAN</b>			
0-2 Noble à Cheval	+	2-4 Guerrier Germain	0-1 Scorpion ou Catapulte	0-2 Non Fiable Cataphracte	+	2-4 Non Fiable Cavalier Roxolan
LISTE "GERMAINS"		LISTE "GERMAINS"	LISTE "TRIUMVIRAT"	LISTE "ROMAIN HE"		LISTE "SARMATE"

### OPTION DE LISTE : TRIBUS REBELLES ET CARPES (107 À 381)

2-3 Cavalier Goth	+	2-6 Guerrier Goth	+	2-4 Archer Goth	OU	4-8 Cavalier Hun	OU	4-6 Sarmate
					CAVALIER LÉGER LISTE "PARTHES"	LISTE "PARTHES"		

### Taraboste & Pileates

Habile cavalier de l'aristocratie dace

4 / 3 / 2

3 / 3 / 1

3 / 3 / 1

Romp, Repli Escarmouche

8

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains

### Guerrier Dace

Guerrier équipé d'une sica ou falx avec bouclier

3 / 3 / 2

3 / 4 / 3

3 / 4 / 3

Tenace

Forestier

15

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Spécial:** -1 en Ardeur dans les Terrains, Embusqué

### Comate

Guerrier paysan avec lance, javelot et bouclier

3 / 3 / 2

3 / 3 / 2

3 / 3 / 3

Furie

Forestier

-1 en Charge

0 à 2

3

9

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Spécial:** Embusqué

### Archer Dace

Fantassin équipé d'un arc

3 / 3 / 2

1 / 1 / 1

2 / 1 / 2

0 à 2

2 à 6

4

3

6

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Spécial:** Embusqué

### Noble avec Faux

Noble guerrier en armure combattant à la faux

2 / 2 / 1

4 / 3 / 2

3 / 3 / 2

Furie

Sanguinaire

13

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0

**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains, Embusqué

### Guerrier à Faux

Intépide combattant équipé d'une grande falx

3 / 3 / 2

4 / 3 / 3

3 / 3 / 2

Furie

Sanguinaire

Forestier

10

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Spécial:** Embusqué

### Guerrier Goth

Robuste guerrier furieux combattant à l'épée et bouclier

2 / 2 / 1

4 / 4 / 2

3 / 3 / 2

Furie

Parade

13

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0

**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains

### Cavalier Goth

Furieux cavalier lourd combattant à la lance et à l'épée

4 / 3 / 1

4 / 3 / 0

4 / 3 / 1

Romp, Furie

10

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1, Piéton jusqu'à Résistance 4 en leur infligeant une perte

**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains

### Archer Goth

Archer peu entraîné et sans protection

3 / 3 / 2

1 / 1 / 1

2 / 1 / 2

0 à 3

3 à 7

4

3

8

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résistance 3 Max ou Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

### Peltaste Thrace

Combattant mercenaire avec lances et bouclier

3 / 3 / 2

3 / 3 / 3

2 / 2 / 2

Parade

0 à 2

3

10

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Spécial:** Embusqué

**Attaque** 3  
**Défense** 3  
**Logistique** 2

1-2 Plaine  
 3-5 Montagne  
 6 Forêt

**Bagages  
 Mobiles**

**0-1  
 Barricades**  
 0-4

## PEUPLES THRACES (-500 À 46)

1-3 CHEF  
 1-2 CAPITAINE  
 0-1 COMMANDANT  
 0 STRATÈGE

**Période:** De l'unification des tribus avec la création du Royaume des Odryses jusqu'à la création de la province romaine de Thrace.

**Mines d'Or et d'Argent :**

Le budget de l'armée est augmenté de 10%.  
 La prise du campement Thrace retire 6 points de moral à l'armée.

**Troupes Démontées :** Les Nobles Thraces démontent en Combattant Rhomphaia

**Personnages Héroïques :**

3 Combattants, 1 Charismatique, 3 Spirituels

**Alliés :**

- Alliance Rebelle : Thraces, Daces
- Royaume d'Odryses : Thraces, Grec
- Epoque Hellenistique : Thraces
- Epoque Romaine : Thraces, Triumvirat



1-3 Etendard  
 1-3 Musicien  
 0-1 6d Etendard

**PEUPLE THRACE NON FIABLE**

4-8 Peltaste Thrace → Remplacer 0-8 Javeliner Thrace → Remplacer 0-4 Comate

LISTE "DACE"

**NON FIABLE**

3-6 Cavalier Thrace

0-6 Frondeur

(Non Fiable)

LISTE "GAULOIS"

**ALLIÉ BESSES**

4-8 Guerrier des Montagnes + 0-4 Javeliner Thrace

**CLAN - NON FIABLE**

**ALLIÉ TRIBALLES NON FIABLE**

4-8 Cavalier Triballes + 4-8 Guerrier Triballes

BOIEN LISTE "GAULOIS" GUERRIER GERMAIN LISTE "GERMAINS"

0-12 Agriane

(Non Fiable)

0-6 Chasseur

(Non Fiable)

LISTE "GAULOIS"

### ALLIANCE DE TRIBUS REBELLES DE -500 À 46 (OPTION DE LISTE)

1-2 Noble Thrace

4-8 (Non Fiable) Peltaste Thrace

2-4 (Non Fiable) Guerrier avec Rhomphaia

OU

0-1 (Non Fiable) Archer

OU

2-4 (Non Fiable) Guerrier des Montagnes

**CLAN - ENTRE 1 ET 3 FOIS DANS LA LISTE**

### ROYAUME DES ODRYSES DE -490 À -352 (OPTION DE LISTE)

2-4 Noble Thrace

2-6 Guerrier avec Rhomphaia

2-6 (Non Fiable) Guerrier avec Rhomphaia

0-4 Peltaste Hellenistique

0-2 Archer

### EPOQUE HELLENISTIQUE DE -352 À -168 (OPTION DE LISTE)

1-2 Noble Thrace

2-4 Lancier Grec

2-6 (Non Fiable) Combattant Rhomphaia

2-6 (Non Fiable) Combattant Rhomphaia

2-4 Peltaste Hellenistique

HOPLITE ALLIÉ : LISTE "GREC"

### EPOQUE ROMAINE DE -168 À 46 (OPTION DE LISTE)

6-12 Auxiliaire Fédéré

1-2 Noble Thrace + 0-2 Archer (Odryses) OU 0-8 Taraboste (Astéens) OU 0-4 Guerrier avec Rhomphaia (Sapéens)

LISTE "TRIUMVIRAT" LISTE "DACE"

**Noble Thrace**    
*Chef thrace en armure et monté à cheval*

  4 / 3 / 1  -1  Rompre, Repli

  3 / 3 / 0  Féroce

  3 / 3 / 1

11

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains, Chef Né   

**Cavalier Thrace**    
*Cavalier léger maniant arc, lance et javelot*

  5 / 4 / 2  0  -1  Rompre, Repli Escarmouche

  2 / 1 / 0  0 à 2  2

  2 / 1 / 1  2 à 6  1

5

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé   

**Guerrier des Montagnes**    
*Féroce guerrier des montagnes portant un bouclier*

  3 / 3 / 2  -2

  3 / 3 / 4\*  Parade

  2 / 3\* / 2\*

11

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Embusqué  

**Peltaste Thrace**    
*Combattant mercenaire avec lances et bouclier*

  3 / 3 / 2  -1  Parade

  3 / 3 / 3\*  0 à 2  3

  2 / 2\* / 2\*

10

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Embusqué  

**Guerrier avec rhomphaia**    
*Guerrier sans protection équipé d'une lame portée à deux mains*

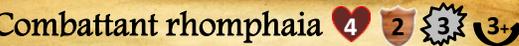
  3 / 3 / 2  -1

  3 / 3 / 3

  3 / 3 / 2

10

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -1 en Ardeur dans les Terrains, Embusqué 

**Combattant rhomphaia**    
*Fantassin avec casque, bouclier et rhomphaia*

  3 / 3 / 2  -1

  3 / 3 / 3

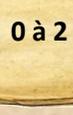
  3 / 3 / 2

12

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  

**Agriane**    
*Tirailleur d'élite avec javelots et petit bouclier*

  3 / 3 / 3  0  -1  Rompre, Repli

  1 / 1 / 2  0 à 2  3

  1 / 1 / 2

3

**Traversée:** Tous  
**Spécial:** Embusqué, +2 en Combat contre Massif, Chasseur de Monstres, +2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif 

**Peltaste Hellénistique**    
*Infanterie mobile équipée de bouclier et lançant des javelots*

  3 / 3 / 2  -1  Rompre, Repli

  2 / 1 / 2  0 à 2  4

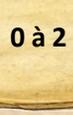
  2 / 1 / 3

7

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résistance 3 maximum ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** +1 en Ardeur dans les Terrains et contre Massif, +2 en combat contre Massif 

**Javelinier Thrace**    
*Fantassin léger avec bouclier ovale équipé de javelots*

  3 / 3 / 2  -1  Rompre, Repli

  2 / 1 / 2  0 à 2  4

  2 / 1 / 3

7

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans même sens ou opposé  
**Spécial:** +1 en Ardeur dans les Terrains et contre Massif, +2 en combat contre Massif, Embusqué 

**Archer**    
*Archer peu entraîné et sans protection*

  3 / 3 / 2  -1

  1 / 1 / 1  0 à 2  4

  2 / 1 / 2  2 à 6  3

6

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résistance 3 maximum ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Embusqué 