

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

PEUPLES D'EGYPTE

(-3000 À -630)

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

1-2 Plaine
3-6 Désert

Bagages
Mobiles

0
Barricades
0

Histoire : La liste Ancienne Egypte traite de la 3ème Dynastie à la 15ème Dynastie.
La liste Nouvel Empire traite du contrôle du nord des Hyksos (16ème Dynastie) jusqu'à la Basse Epoque (25ème Dynastie). Egyptiens Libyens inclus.
La liste Tribus Libyennes traite de l'installation des tribus en Libye jusqu'à la colonisation des Grecs.

Troupes Démontées :
Aucune

Clan : Les Guerriers Tribaux ont la Capacité Spéciale "CLAN"

Personnages Héroïques :
2 Combattants, 1 Charismatique,
3 Spirituels

Alliés : Peuples d'Egypte



1-3 Etendard
2-3 Musicien
1 Gd Etendard

ANCIENNE EGYPTE " - 3000 À - 1650 " (OPTION DE LISTE)

2-3 Garde Royal	0-4 Javelinier	4-8 Archer Egyptien	4-12 Guerrier	2-8 Levée Egyptienne
-----------------------	-------------------	---------------------------	------------------	----------------------------

HYKSOS, NOUVEL EMPIRE, EGYPTIEN LIBYEN " -1650 À - 715 " (OPTION DE LISTE)

4-12 Char Egyptien	4-6 Guerrier	0-3 Levée Egyptienne	0-3 Garde Royal & Shardane	2-4 (Clan) Guerrier Tribal
--------------------------	-----------------	----------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Sauf Hyksos

TRIBUS LIBYENNES " - 3000 À - 630 " (OPTION DE LISTE)

2-5 Char Egyptien	OU	4-8 Cavalier Bedouin	6-18 Javelinier	4-8 (Clan) Guerrier Tribal	0-5 Archer Nubien
-------------------------	----	----------------------------	--------------------	----------------------------------	-------------------------

LISTE CARTHAGE

2-4 Archer Egyptien	2-6 Cavalier Bedouin	2-6 (Clan) Guerrier Tribal	4-12 Archer léger & Frondeur	2-8 Tirailleur Libyen
Accessible "Ancienne Egypte" "Nouvel Empire"	Accessible "Egyptien Libyen" Seulement	Accesible "Nouvel Empire" "Egyptien Libyen" *Tribus Libyennes" Seulement	OU	OU
			0-3 Archer Nubien	0-4 Javelinier

Garde Royal & Shardane 5 2 4 3+

Guerrier d'élite avec arme lourde ou lance et un bouclier

2 / 2 / 1 -1

4 / 4 / 2^W Tenace

4 / 4 / 2^W

18

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé
Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains
Option: Général Inclus et Grand Etendard pour Garde Royal

Guerrier Tribal 4 2 3 5+

Guerrier tribal impétueux protégé d'un bouclier

3 / 3 / 2 -2 Furie

4 / 3 / 3

2 / 2 / 2

8

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation

Char Egyptien 3 2 4 4+

Char léger harcelant l'ennemi des projectiles

3 / 1 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 2 / 0 → 0 à 3 3

3 / 3 / 0 → 3 à 6 2

10

Traversée: Piéton d'Ardeur 0
Spécial: -3 en Ardeur dans les Terrains, Tir à 360°

Archer Egyptien 4 1 0 5+

Tireur peu entraîné équipé d'un arc court

3 / 3 / 2 -1

1 / 1 / 1 → 0 à 2 4

2 / 1 / 2 → 2 à 6 3

5

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

Guerrier 4 2 3 4+

Fantassin aguerri équipé d'une lance et d'un bouclier

3 / 3 / 2 -1

4 / 3* / 3* Parade

3 / 2* / 2*

10

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

Archer Nubien 4 1 0 4+

Mercenaire nubien équipé d'un arc court

3 / 3 / 2 -1

2 / 1 / 1 → 0 à 2 5

2 / 1 / 2 → 2 à 6 3

8

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

Javelinier 4 2 1 3+

Fantassin équipé de javelots et d'un bouclier

3 / 3 / 2 -1 Rompre, Repli

2 / 1 / 2 → 0 à 2 4

2 / 1 / 3

7

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

Levée Egyptienne 4 2 3 5+

Combattant conscrit peu entraîné et mal équipé

3 / 3 / 2 -1

2 / 2 / 2 -1 en Charge

2 / 2 / 2

6

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

Archer Léger & Frondeur 2 2 0 3+

Fantassin tirailleur harcelant l'ennemi de projectiles

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli

0 / 0 / 1 → 0 à 3 2

0 / 0 / 2 → 3 à 6 1

4

Traversée: Tous
Spécial: Embusqué, +2 en Combat contre Massif,
 +2 en Ardeur dans les Terrains et contre Massif

Cavalier Bédouin 2 2 1 3+

Rapide cavalier équipé de lances ou javelots

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

2 / 1 / 0 → 0 à 2 2

2 / 1 / 1

5

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

- ⚔ **Attaque** 4
- 🛡 **Défense** 3
- 🌀 **Logistique** 4

PERSES (-675 à 651) ACHEMENIDES & SASSANIDES

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



- 2-3 Etendard
- 0-2 Musicien
- 1 Gd Etendard

- 1-2 Plaine
- 3-4 Steppe
- 5-6 Désert

Histoire : De l'Empire Perse Achéménide au Perse Sassanide sans traiter la période Greco-Perse (-330 à 224)

Personnages Héroïques :
1 Combattant, 1 Charismatique

Troupes Démontées :
Aucune Troupe de cette Liste n'est autorisée à Démontér.

Alliés Achéménides : Scythes

Alliés Sassanides : Huns & Arabes

- Bagages Mobiles 0-1
- Barricades 0

ARMÉE DE SATRAPIES ACHÉMÉNIDE DE -675 À -420 (OPTION DE LISTE)

Entre 1 et 2 fois ce groupe dans l'armée

CAVALERIE PERSE

2-3 Cavalier Perse

0-1 Remplacer Char Perse

2-3 Sparabara

0-2 Porte-Lance

0-2 Archer Parthe

ARMÉE ROYALE ACHÉMÉNIDE DE -559 À -420 (OPTION DE LISTE)

CAVALERIE PERSE

3-6 Cavalier Perse

INFANTERIE PERSE

2-6 Sparabara

1-3 Immortel

0-6 Porte-Lance

0-4 Archer Parthe

PERSES SASSANIDES DE 224 À 651 (OPTION DE LISTE)

2-6 Asavaran

4-8 Asavaran

2 Dailami

0-2 Elephant Sassanide

2-4 Alain

LISTE MONGOL

2-6 Javelinier

4-8 Cavalier Léger

4-6 Archer Léger

LISTE EGYPTIEN

2-4 Cavalier Bédouin

CLAN

2-4 Cavalier Perse

(Non Fiable)

LISTE PARTHES

2-8 Cavalier Léger

(Sassanide seulement)

LISTE PARTHES

2-6 Archer Léger (Scythe)

(Achéménide seulement)

HOPLITE ALLIÉ LISTE GREC

2-4 Hoplite Grec

(Achéménide seulement)

Cavalier Perse

Noble cavalier archer en armure bien entraîné

3 2 3 3+

4 / 3 / 1

1

Rompre, Repli

3 / 3 / 0

3 / 3 / 1

0 à 2

2 à 6

4

2

14

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Option: Avant-Garde seulement avec les Perses Achéménides

Char Perse

Char de combat tiré par deux chevaux

3 2 4 3+

3 / 1 / 1

1

Rompre

4 / 2 / 0

3 / 3 / 0

7

Traversée: Piéton d'Ardeur 0

Spécial: -3 en Ardeur dans les Terrains

Javelinier

Fantassin léger harcelant l'ennemi à l'aide de javelots

4 2 1 4+

3 / 3 / 2

1

Rompre, Repli

2 / 2 / 2

2 / 2 / 3

0 à 2

3

9

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans la même orientation

Spécial: +2 en combat contre Massif
+1 en Ardeur dans Terrains ou contre Massif

Sparabara

Formation mixte de porteurs de boucliers et d'archers

5 2 2 5+

3 / 2 / 1

1

-1 en Charge

3 / 1 / 1

3 / 1 / 2

0 à 3

3 à 6

4

3

12

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

Spécial: Mur de boucliers

Immortel

Fantassin d'élite bien équipé avec un arc et une lance

4 2 3 3+

3 / 3 / 2

1

-1 en Charge

3 / 3 / 3

3 / 3 / 3

0 à 3

3 à 7

4

3

18

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

Porte-lance

Lancier en formation serrée avec bouclier

5 2 4 5+

2 / 2 / 1

1

-1 en Charge

3 / 3 / 1

4 / 3 / 2

-1 en Charge

9

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation

Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains

Archer Parthe

Archer sans protection

4 1 0 4+

3 / 3 / 2

1

1 / 1 / 1

2 / 1 / 2

0 à 3

3 à 7

5

3

10

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

Option: Pavois (+1 en Protection) pour 2 pts

Asavaran

Cavalier lourdement armuré équipé de lance et arc

3 3 4 4+

3 / 2 / 1

1

Rompre

Parade

4 / 4* / 0*

4 / 4* / 0*

0 à 2

2 à 6

4

2

19

Traversée: Piéton d'Ardeur 0

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Immunisé à la Panique des Éléphants

Eléphant Sassanide

Eléphant d'Asie bien protégé avec une tour

4 2 3 4+

3 / 2 / 1

2

Massif, Incontrôlable

Résistance adverse

Massif

R / 4 / 0

5 / 4 / 1

0 à 3

3 à 6

3

2

34

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans la même orientation

Spécial: Panique les Montés (4U)

Dailami

Fantassin aguerri équipé d'une lance et d'un bouclier

4 2 3 3+

3 / 3 / 2

1

4 / 3* / 4*

3 / 3* / 2*

Parade

14

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