

⚔ **Attaque** 4

🛡 **Défense** 2

🗺 **Logistique** 3

1-2 Plaine

3-6 Steppe

Bagages

Mobiles

1

Barricades

0

SCYTHES - SARMATES - ALAINS

MAGYARS - VALAQUES - MOLDAVES

(-750 À 1504)

0-3 CHEF

1 CAPITAINE

0-1* COMMANDANT

0-1* STRATÈGE



2-3 Etendard

0-2 Musicien

0-1 Gd Etendard

Histoire : Ensemble de peuples nomades d'Eurasie de langue iranienne, à partir de leur rencontre avec la civilisation grecque jusqu'aux grandes migrations des Alains.

Seules les listes Valaques & Moldaves ont accès aux généraux de type Commandant et Stratège.

Troupes Démontées :

Cavalier Scythe démonte en Archer Scythe

Noble démonte en Noble Cavalier Démonté

Personnages Héroïques :

3 Combattants, 2 Charismatiques

Alliés Scythes : Sarmates, Parthes, Thraces, Séleucides

Alliés Sarmates : Scythes, Alains, Parthes

Alliés Alains : Scythes, Sarmates, Mongols

Alliés Magyars : Alains, Hongrois Féodaux

Alliés Valaques & Moldaves : Hongrois Féodaux & Médiévaux, Empire Ottoman

SCYTHES / SAKA / SACES -750 À -50 (OPTION DE LISTE)

DE -750 A -300 (2 À 4 FOIS CE GROUPE)

1-2
Chef
Sythe

3-6
Éclaireur
Scythe

➔

Remplacer 0-3
Cavalier
Scythe

OU

0-2
Archer
Scythe

OU

0-4
Chasseur
Scythe

OU

DE -300 (2 À 4 FOIS CE GROUPE DANS L'ARMÉE)

1
Chef
Sythe

0-2
Noble
Scythe

➔

4-6
Cavalier
Scythe

➔

Remplacer 0-2
Éclaireur
Scythe

OU

0-3
Char à Faux

LISTE PARTHE

SARMATES -300 À 375 (OPTION DE LISTE)

2 À 3 FOIS CE GROUPE DANS L'ARMÉE

1
Noble
Sarmate

2-4
Cavalier
Sarmate

OU

1-2
Cavalier
Roxolan

OU

0-2
Cataphracte

OU

0-2
Amazone

LISTE PARTHE : SARMATE

LISTE PARTHE

LISTE MONGOLS : CAVALIER MONGOL

ALAINS -50 À 850 & MAGYARS 650 À 1000 (OPTION DE LISTE)

2 À 3 FOIS CE GROUPE DANS L'ARMÉE

1
Noble

Remplacer 0-2
Cavalier Tardif
après 575

➔

4-8
Cavalier
Archer

➔

Remplacer 0-4
Cavalier
Éclaireur

OU

2-4 (Alains)
Guerrier
Vandale

LISTE MONGOLS : ALAIN

LISTE PEUPLES GERMAINS : GUERRIER GERMAIN

ALAINS & IASSES, VALAQUES & MOLDAVES 850 À 1504 (OPTION DE LISTE)

1 À 2 FOIS CE GROUPE DANS L'ARMÉE

1-2
Noble

2-6
Cavalier
Archer

OU

0-6
Archer
Curteni

OU

0-2
Porteur de Hache

OU

2-6
Guerrier à
Lance

VALAQUES & MOLDAVES UNIQUEMENT

LISTE PARTHE : ARCHER

PEUPLES DES INDES : GUERRIER RAJPOUTE

LISTE MONGOLS : LANCIER ARMENIEN

0-3
Levée

0-6 (Clan)
Chasseur

OU

2-6 (Clan)
Cavalier
Léger

OU

2-3 (Clan)
Guerrier
Tribal

OU

1-2
Garde

LISTE FRANÇAIS MÉDIÉVAUX

LISTE PARTHE : ARCHER LÉGER

LISTE PARTHE

LISTE SONG OU MING

IDENTIQUE NOBLE SARMATE

Chef Scythe

Guerrier monté et protégé, équipé d'un arc

3 2 3 3+

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 0 0 à 3 4

3 / 3 / 1 3 à 6 2

15

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains, Intrépide

Cavalier Scythe

Féroce cavalier maniant l'arc et l'épée

3 1 3 3+

4 / 3 / 1 -1 -2 Rompre, Repli, Escarmouche, Furie, Sanguinaire

3 / 2 / 0 0 à 3 4

2 / 2 / 1 3 à 6 2

9

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Eclaireur Scythe

Intrépide cavalier maniant l'arc et le fouet

2 2 1 3+

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

1 / 1 / 0 0 à 3 2

1 / 1 / 1 3 à 6 1

5

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

Spécial: Intrépide

Char à Faux

Attelage de chevaux muni de faux tirant un char

3 2 5 6+

3 / 1 / 1 -2 Rompre, Furie

5 / 2 / 0

5 / 3 / 0

10

Traversée: Piéton d'Ardeur 0

Spécial: -3 en Ardeur dans les Terrains, Insignifiant

Noble Sarmate

Noble cavalier armuré équipé d'une lance

3 2 4 3+

4 / 3 / 1 -1 Rompre

4 / 4 / 0

4 / 4 / 1 Féroce

15

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Cavalier Roxolan

Cavalier aguerri avec protection équipé d'un arc

3 2 4 3+

4 / 3 / 1 -1 Rompre

4 / 3 / 0 0 à 2 4

4 / 3 / 1 2 à 6 2

15

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Noble

Noble aguerri (Alain, Magyar, Volque, Moldave) équipé d'un arc

3 2 3 3+

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 0 0 à 2 4

3 / 3 / 1 2 à 6 3

15

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Cavalier Archer

Cavalier rapide capable de tirer abondamment sur l'ennemi

3 1 2 3+

4 / 3 / 1 -1 -1 Rompre, Repli, Escarmouche

3 / 2 / 0 0 à 2 4

2 / 2 / 1 2 à 6 2

9

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

Spécial: -2 en Ardeur dans les Terrains

Cavalier Eclaireur

Cavalier léger harcelant l'ennemi de ses flèches

2 2 0 3+

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

1 / 1 / 0 0 à 2 2

1 / 1 / 1 2 à 6 1

4

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

Noble Cavalier Démonté

Noble combattant à pied et équipé d'un arc

4 2 3 4+

3 / 3 / 2 -1

3 / 3 / 3 0 à 3 4

2 / 2 / 2 3 à 7 3

15

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