Indo - Européens d'Anaotlie

Attaque 4
Défense 3
Logistique 3

1 - 4 Montagne
5 - 6 Steppe

Bagages Mobiles
0 - 1
Barricades
0 - 2

Histoire : Peuples d'origine Indo-Européenne ayant vécus en Anatolie dans l'Antiquité. Ils construisent de puissants royaumes, exploitent le bronze et pratiquent le commerce. Ils font l'objet de nombreuses conquêtes entre eux et avec les Assyriens et les Egyptiens.

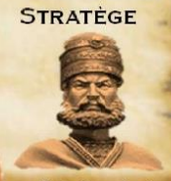
Armement en Bronze :
Certaines unités bénéficient de la capacité "Parade" ou "Armure"

Commerce : Budget +5%

Personnages Héroïques :
2 Combattants, 2 Spirituels

Alliés : Indo-Européens, Anciens Bédouins

0 - 1 Chef
0 - 2 Capitaine
1 Commandant
0 Stratège



0-2 Etendard
0-2 Musicien
1 Gd Etendard

Empire Hittite " - 1625 à - 1200" (Option de Liste)

- 3 - 5 Char Lourd → Remplacer 0 - 5 Char
- De 1 à 2 fois ce groupe dans l'armée
- 2 - 4 (Non fiable) Gasgan
- 6 - 20 Guerrier Hittite
- 0 - 3 (Clan) Archer sur Char

Royaume Mitanni (Hourrites) " -1600 à - 1250 " (Option de Liste)

- 4 - 8 Char Hourrite → Remplacer 0 - 4 Archer sur
- De 1 à 2 fois ce groupe dans l'armée
- 2 - 4 Char Léger
- 4 - 8 Guerrier à la Lance
- 0 - 2 (Clan) Char Lourd

Syriens & Royaume d'Arzawa (Louvites) " - 1600 à - 1100" (Option de Liste)

- 2 - 6 Char Léger → Remplacer 0 - 3 Archer sur
- De 1 à 2 fois ce groupe dans l'armée
- 3 - 6 Milice de Lancier
- 2 - 4 Guerrier Hittite
- 0 - 3 Char Lourd

- 4 - 12 Archer Léger — Accessible "Hourrite" " Syriens"
- 0 - 2 Cavalier Léger — Liste Parthes — Accessible "Empire Hittite" " Syriens" Seulement
- 0 - 3 Archer — Liste Chinois — Accessible "Hourrites" "Syriens" Seulement

Liste Parthes
- 0 - 4 Frondeur
- OU
- 0 - 2 Garde

Liste Carthage
- 2 - 6 Tirailleur
- OU
- 0 - 4 Guerrier des Montagnes

Liste Parthes

Char Léger

3 | 2 | 4 | 4+

Char léger harcelant l'ennemi de multiples projectiles

3 / 1 / 1 | -1

Charge
Repli, Rompre
Percutant

3 / 2 / 0
3 / 3 / 0

0 à 2 | 3

7

Ardeur *: -3 en Ardeur dans les Terrains*

Spécial : *Tir à 360°*

Archer sur Char

3 | 2 | 4 | 4+

Equipage sur char maniant l'arc

3 / 1 / 1 | -1

Repli, Rompre

2 / 2 / 0
3 / 3 / 0

0 à 3 | 3
3 à 6 | 2

8

Ardeur *: -3 en Ardeur dans les Terrains*

Spécial : *Tir à 360°*

Char Hourrite

3 | 2 | 4 | 4+

Char rapide et bien protégé servant au combat et au tir

4 / 2 / 1 | -1

Repli, Rompre
Armure, Percutant

3 / 2 / 0
3 / 3 / 0

0 à 3 | 3
3 à 6 | 2

14

Ardeur *: -3 en Ardeur dans les Terrains*

Spécial : *Tir à 360°*

Char Lourd

3 | 3 | 5 | 4+

Char transportant 3 guerriers tiré par des chevaux bien protégés

3 / 1 / 0 | -1

Rompre
Armure, Percutant

4 / 3 / 0
3 / 4 / 0

0 à 3 | 2
3 à 6 | 1

14

Ardeur *: -3 en Ardeur dans les Terrains*

Spécial : *-*

Garde

4 | 2 | 4 | 3+

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

3 / 3 / 2 | -1

3 / 4 / 3
3 / 3 / 2

Armure
Tenace

15

Ardeur *: -*

Spécial : *-*

Guerrier Hittite

4 | 2 | 3 | 4+

Guerrier avec lance, épée et bouclier

3 / 3 / 2 | -1

3 / 3 / 3
3 / 3 / 2

Parade

9

Ardeur *: -*

Spécial : *-*

Guerrier à la Lance

4 | 2 | 3 | 4+

Guerrier équipé d'une lance et d'un bouclier

3 / 3 / 2 | -2

3 / 2 / 3
3 / 3 / 3

Défensif (Montés)

7

Ardeur *: -*

Spécial : *-*

Milice de Lanciers

5 | 2 | 4 | 4+

Combattants en rangs serrés à la lance et pavois

2 / 2 / 1 | -1

3 / 3 / 2
4 / 3 / 2

Défensif (Montés)

9

Ardeur *: -1 en Ardeur dans les Terrains*

Spécial : *-*

Gasgan

4 | 2 | 3 | 4+

Guerrier tribal impétueux protégé par un bouclier

3 / 3 / 2 | -2

Furie ou Impétuosité

4 / 3 / 3
2 / 2 / 2

Percutant

8

Ardeur *: -*

Spécial : *-*

Archer Léger

2 | 2 | 0 | 4+

Fantassin avec arc en soutien de l'infanterie

3 / 3 / 3 | 0 | -1

Repli, Rompre

0 / 0 / 1
0 / 0 / 2

0 à 3 | 2
3 à 6 | 1

6

Ardeur *: +2 en Ardeur dans Terrains ou contre Massif*

Spécial : *Embusqué, Soutien, Tirailleur*
+2 en Combat contre Massif