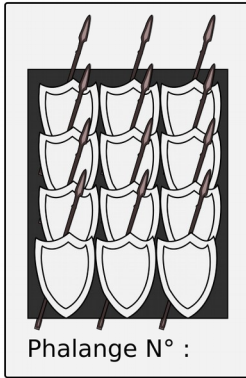
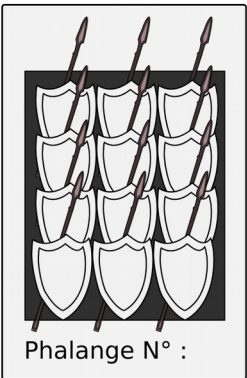


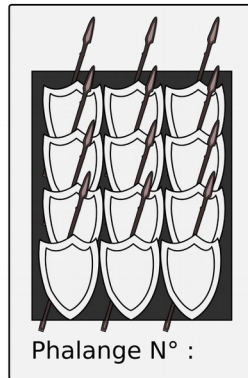
Phalange N° :



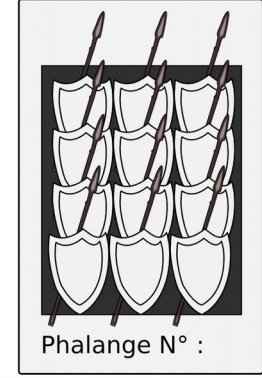
Phalange N° :



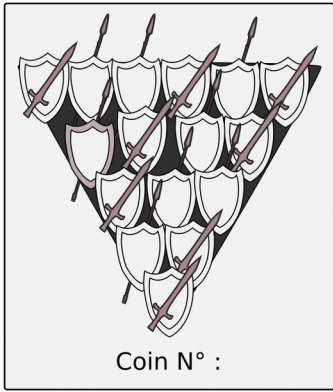
Phalange N° :



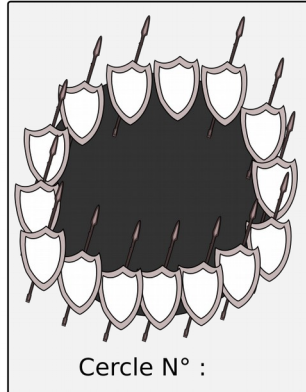
Phalange N° :



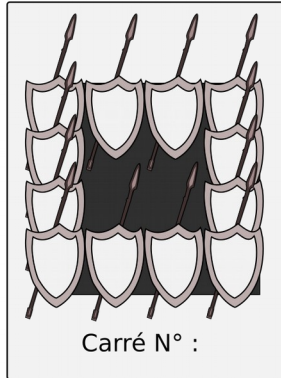
Phalange N° :



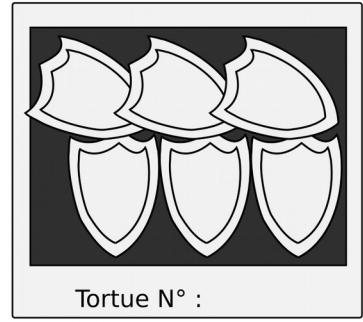
Coin N° :



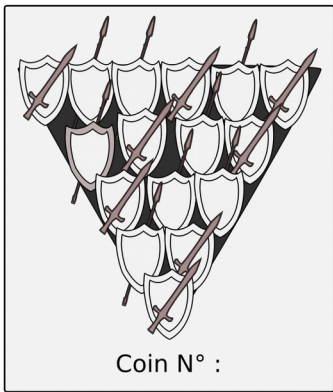
Cercle N° :



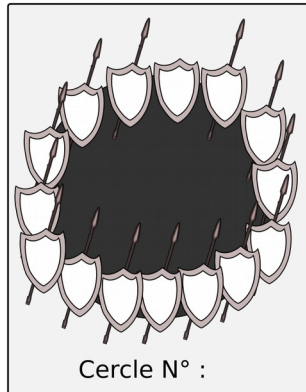
Carré N° :



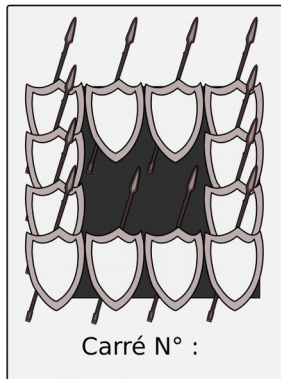
Tortue N° :



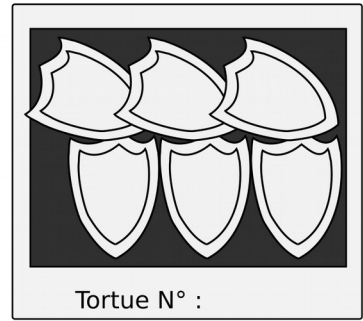
Coin N° :



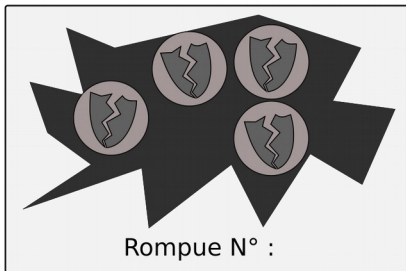
Cercle N° :



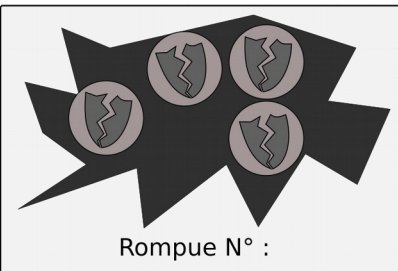
Carré N° :



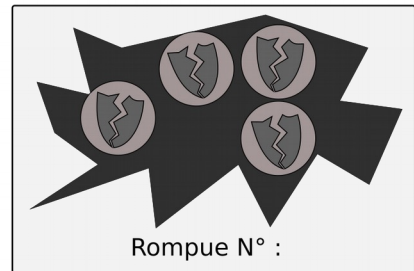
Tortue N° :



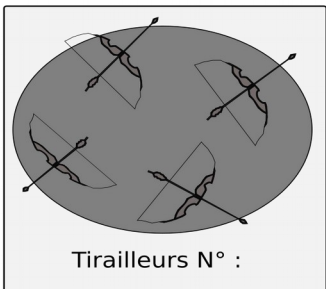
Rompue N° :



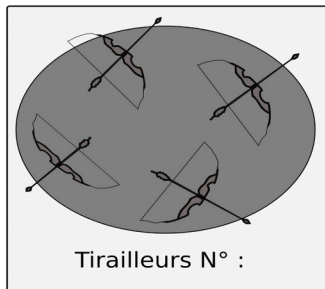
Rompue N° :



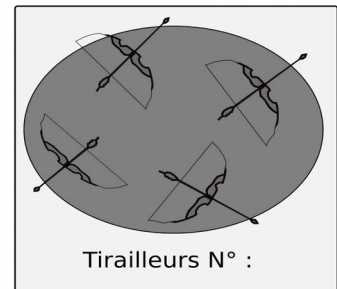
Rompue N° :



Tirailleurs N° :



Tirailleurs N° :



Tirailleurs N° :



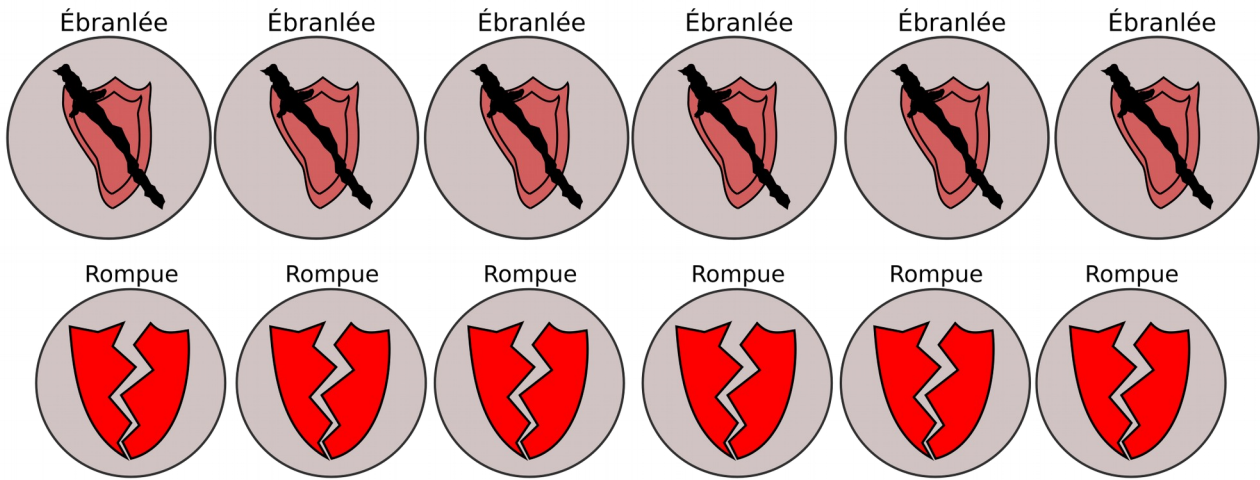
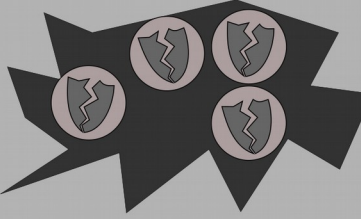
Ligne N° :



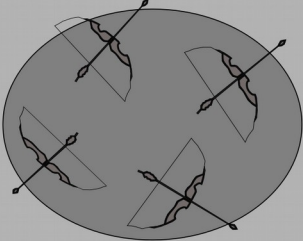
Ligne N° :



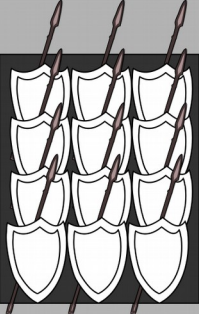
Ligne N° :

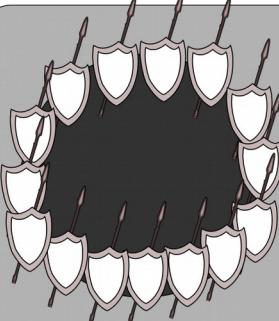
Rompue
Front : X
Prof. : X
Depl. : ➔ Course
Effet : Ne peut engager aucune autre formation, mais peut être engagée - auquel cas elle n'inflige aucun dommage à l'unité ennemie.



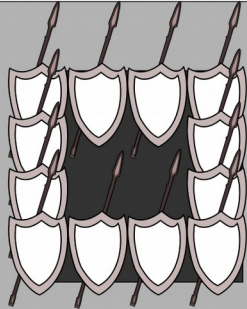
En Tirailleurs
Front :
Prof. :
Depl. : ➔ Sprint
Effet : Permet à l'unité de se battre et de se déplacer sur un terrain accidenté. Ne subit que la moitié des dommages causés par les armes à distance. N'inflige que la moitié des dégâts dans un combat au corps à corps avec des formations d'infanterie en ordre serré.




En Phalange
Front :
Prof. :
Depl. : 1/2 marche
Effet : au moins 8 rangs de profondeur. Le front d'une phalange, une fois engagée, ne peut être changé. Si celle-ci est équipée d'armes longues ou très longues, il ne peut pas être engagé frontalement par la cavalerie ou des chars.



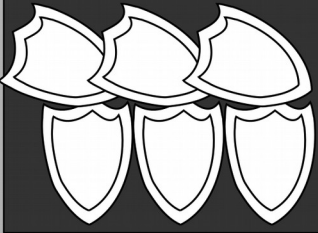
En Cercle
Front :
Prof. :
Depl. : X
Effet : peut protéger d'autres types de troupes à l'intérieur de la formation. Empêche l'unité d'être attaquée de flanc ou débordée. Si elle est équipée d'armes longues ou très longues, elle ne peut pas être engagée par la cavalerie ou des chars.



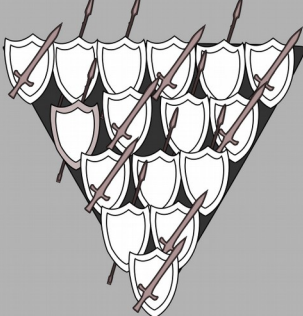
En Carré
Front :
Prof. :
Depl. : X
Effet : peut protéger d'autres types de troupes à l'intérieur de la formation. Empêche l'unité d'être attaquée de flanc ou débordée. Si elle est équipée d'armes longues ou très longues, elle ne peut pas être engagée par la cavalerie ou des chars.



En Ligne
Front :
Prof. :
Depl. : Marche
Effet : la profondeur ne compte que pour la moitié quand elle engage des phalanges.



En Tortue
Front :
Prof. :
Depl. : 1/2 marche
Effet : offre une protection complète contre les attaques à distance (sauf celles des engins de siège). Cependant, l'unité est incapable d'engager des troupes ennemies jusqu'à ce qu'elle adopte une formation moins restrictive



En Coin
Front :
Prof. :
Depl. : Marche
Effet : double les dégâts au premier tour d'engagement. Si cela ne parvient pas à ébranler ou à briser l'ennemi, il disparaîtra au tour suivant, se transformant en formation en Tirailleur. Le 'front' d'un coin est basé sur sa largeur arrière et ne peut dépasser le double de sa profondeur

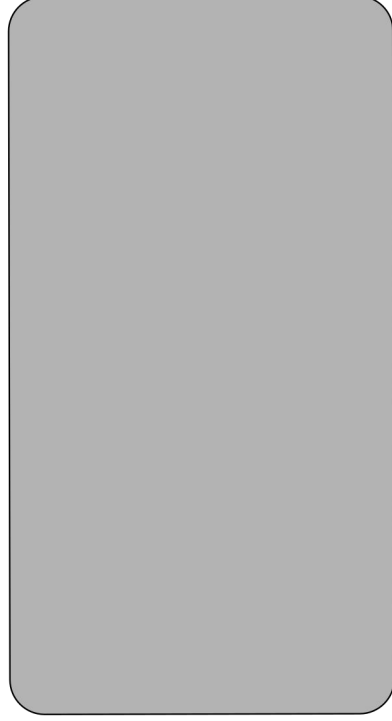
FICHE D'UNITÉ DE BATAILLE

Nom : Commandant :
Type : Mult. Dégâts : Commandement % :

Traits :
Compétence % : Taille : Dégâts actuels : Moral % :

FRONT : PROFONDEUR :

Carte Formation :



Front de l'unité	Dégâts
<15	112
16-30	114
31-45	116
46-60	118
61-75	1110
76-90	1112
91-105	216
106-120	118+116
121-135	218
136-150	1110+118
151-165	2110
166-180	2110+112
181-195	2110+114
196-210	2110+116
Tous les 15	Poursuivre la Progression

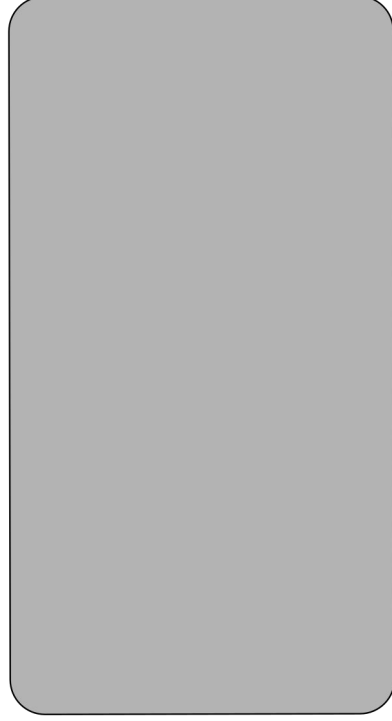
FICHE D'UNITÉ DE BATAILLE

Nom : Commandant :
Type : Mult. Dégâts : Commandement % :

Traits :
Compétence % : Taille : Dégâts actuels : Moral % :

FRONT : PROFONDEUR :

Carte Formation :



Front de l'unité	Dégâts
<15	112
16-30	114
31-45	116
46-60	118
61-75	1110
76-90	1112
91-105	216
106-120	118+116
121-135	218
136-150	1110+118
151-165	2110
166-180	2110+112
181-195	2110+114
196-210	2110+116
Tous les 15	Poursuivre la Progression

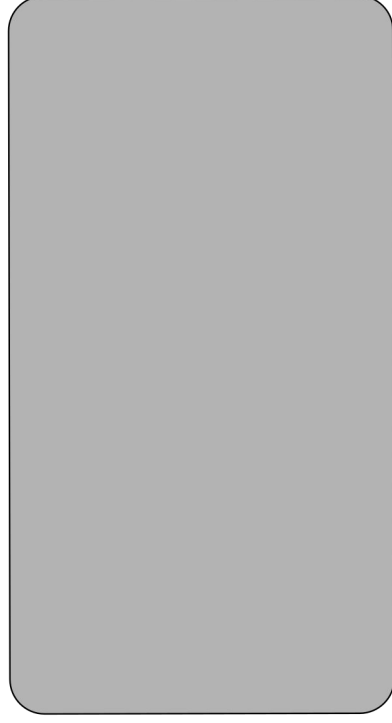
FICHE D'UNITÉ DE BATAILLE

Nom : Commandant :
Type : Mult. Dégâts : Commandement % :

Traits :
Compétence % : Taille : Dégâts actuels : Moral % :

FRONT : PROFONDEUR :

Carte Formation :



Front de l'unité	Dégâts
<15	112
16-30	114
31-45	116
46-60	118
61-75	1110
76-90	1112
91-105	216
106-120	118+116
121-135	218
136-150	1110+118
151-165	2110
166-180	2110+112
181-195	2110+114
196-210	2110+116
Tous les 15	Poursuivre la Progression

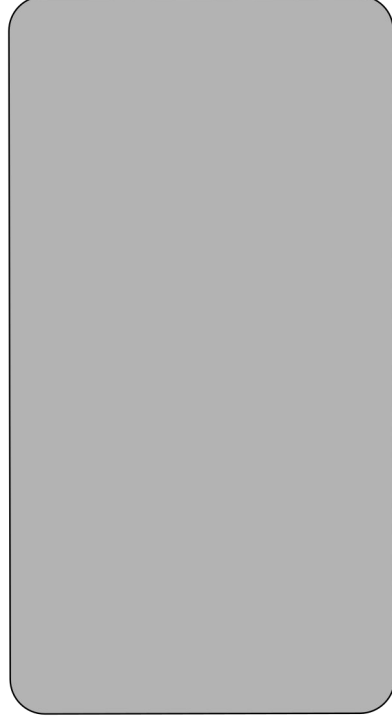
FICHE D'UNITÉ DE BATAILLE

Nom : Commandant :
Type : Mult. Dégâts : Commandement % :

Traits :
Compétence % : Taille : Dégâts actuels : Moral % :

FRONT : PROFONDEUR :

Carte Formation :



Front de l'unité	Dégâts
<15	112
16-30	114
31-45	116
46-60	118
61-75	1110
76-90	1112
91-105	216
106-120	118+116
121-135	218
136-150	1110+118
151-165	2110
166-180	2110+112
181-195	2110+114
196-210	2110+116
Tous les 15	Poursuivre la Progression