(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(nombre) Nom de l'unité

CA	DV	DGT
Moral	**PV ind**	**PV tot**
Ordre	**Bonus/ Malus**	**Bonus/ Malus**

SPECIAL

CA de l'unité en DEF. (x % aux dégâts)

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO: quitte la bataille

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Tir
Pour unité libre avec projectiles. Ne se déplacera pas mais peut être engagée ; pourra répliquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Engager
L'unité se déplace si besoin pour engager au contact une unité adverse et l'attaquer à la phase mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Repli
Réservé aux unités élites, montées ou volantes : libre à la fin de séquence. Ne peut pas être attaqué si quitte mêlée.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Retraite
L'unité engagée non *Démoralisée* devient libre mais subit une attaque à la phase de mouvement par une unité qui l'a engagé.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Fuite
Seul ordre possible pour unité engagée et *Démoralisée* mais subit une attaque à +10% dégâts à la phase de mvt.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Aucune action
Seul ordre possible pour une unité libre qui est *Démoralisée* par des tirs.

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO :quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO: quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO: quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO: quitte la bataille

Rallier
Sur unité libre et *Démoralisée*: le commandant fait un test de moral. Ok : peut agir à nouveau. KO: quitte la bataille

Tactique A
Terrain, pièges, manoeuvres ou formations = + 5 % Au pourcentage multiplicateur dégâts.

Tactique A
Terrain, pièges, manoeuvres ou formations = + 5 % Au pourcentage multiplicateur dégâts.

Tactique A
Terrain, pièges, manoeuvres ou formations = + 5 % Au pourcentage multiplicateur dégâts.

Tactique B
Terrain, pièges, manoeuvres ou formations = + 10% Au pourcentage multiplicateur dégâts.

Tactique B
Terrain, pièges, manoeuvres ou formations = + 10 % Au pourcentage multiplicateur dégâts.

Tactique B
Terrain, pièges, manoeuvres ou formations = + 10 % Au pourcentage multiplicateur dégâts.

Étendard
Unité sur champ de bataille = + 1 aux tests de ralliement des unités amies. Si unité détruite ou hors champ = – 1.

Étendard
Unité sur champ de bataille = + 1 aux tests de ralliement des unités amies. Si unité détruite ou hors champ = – 1.

Étendard
Unité sur champ de bataille = + 1 aux tests de ralliement des unités amies. Si unité détruite ou hors champ = – 1.

Démoralisé
Une unité qui rate son test de moral est démoralisée : doit *Fuir* à la prochaine séquence (ou *Repli*)

Démoralisé
Une unité qui rate son test de moral est démoralisée : doit *Fuir* à la prochaine séquence (ou *Repli*)

Démoralisé
Une unité qui rate son test de moral est démoralisée : doit *Fuir* à la prochaine séquence (ou *Repli*)

Commandant Int.
Bonus aux dégâts lié à **l'Intelligence** du commandant= **+5 %**

Commandant Int.
Bonus aux dégâts lié à **l'Intelligence** du commandant= **+5 %**

Commandant Int.
Bonus aux dégâts lié à **l'Intelligence** du commandant= **+5 %**

Commandant
Malus aux dégâts adverses infligés lié à la **Sagesse** du commandant **-5%** si l'unité ne se déplace pas et non engagée.

Commandant
Malus aux dégâts adverses infligés lié à la **Sagesse** du commandant **-5%** si l'unité ne se déplace pas et non engagée.

Commandant
Malus aux dégâts adverses infligés lié à la **Sagesse** du commandant **-5%** si l'unité ne se déplace pas et non engagée.

Charge
Unité montée et armée de lances qui *Engage* = dégâts doublés en mêlée à l'engagement.

Charge
Unité montée et armée de lances qui *Engage* = dégâts doublés en mêlée à l'engagement.

Charge
Unité montée et armée de lances qui *Engage* = dégâts doublés en mêlée à l'engagement.

Héros officier
Le héros ajoute ses PV aux PV tot de l'unité et il augmente le moral de l'unité au score de moral donné par son **Charisme**.

Héros officier
Le héros ajoute ses PV aux PV tot de l'unité & il augmente le moral de l'unité au score de moral donné par son **Charisme**.

Héros officier
Le héros ajoute ses PV aux PV tot de l'unité & il augmente le moral de l'unité au score de moral donné par son **Charisme**.