

UNITÉS

Unités de Capitales, d'Hôtels de ville et de Temples

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|------------------------|--------|------------|------|--------|---------------|--|
| Crozier | II | Choc | 4 | 60 | | Spécial : Nourrit, collecte des ressources ; nécessaire pour construire HV et Capitale |
| Pègre | Toutes | Nourriture | 0 | 100 | | Convertit ennemis ; Entraîné au Temple |
| Propagiste | Toutes | Nourriture | 0 | 150 | | Lance des satellites ; Compte Pop+2 ; Entraîné au Temple |
| Colporteur | Toutes | Nourriture | 0 | 200 | | Peut d'ailleurs, reconnaissance |
| Ballon | IX, X | Or, Bois | 0 | 600 | | Les ballons se transforment en ballons d'observation ; change de vision important. |
| Sargen d'Acad | III | Choc | 12 | 900 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi. |
| Clapnet | III | Choc | 41 | 1275 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Alexandre le grand | IV | Choc | 14 | 1235 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Hambal | V | Choc | 46 | 1800 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Chalchameque | V | Choc | 13 | 1075 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Jules César | V | Choc | 52 | 2250 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Gullaire le comptable | VI | Choc | 19 | 1950 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Richard Cœur de lion | VI | Choc | 16 | 2275 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Isabelle de Castille | VII | Choc | 22 | 2300 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Hélary V | VII | Choc | 36 | 2610 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Ezzelini I | VIII | Choc | 25 | 2610 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Oliver Cromwell | VIII | Choc | 110 | 3750 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Carl von Bismarck | IX | Fusil | 33 | 3300 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Napoléon | IX | Fusil | 140 | 4245 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Givan Delveran | X | Fusil | 43 | 3330 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Idris ben Abdoulrahman | X | Fusil | 150 | 4260 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Erwin Rommel | X | Fusil | 55 | 3650 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Travis Shadabard | XI | Fusil | 160 | 5235 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Riv Bredan | XI | Fusil | 60 | 4200 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Dennis St. Alban | XII | Fusil | 180 | 5730 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Alax Septimus | XIII | Laser | 70 | 4725 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Nero | XIII | Laser | 90 | 5600 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |
| Molly Ryan | XIV | Laser | 85 | 5000 | | Stratégie - Restaure les PV des troupes ; Son or de guerre démontre l'ennemi |
| Cyborg Mikoto | XIV | Laser | 360 | 6075 | | Guerrier - Combattant puissant ; augmente le moral des troupes |

Archers

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|---------------------|------|------------|------|--------|---------------|---|
| Frondeur | III | Flèche | 9 | 70 | | |
| Archer | III | Flèche | 9 | 95 | | |
| Archevêque | III | Percantage | 11 | 130 | | |
| Archer sur char | III | Flèche | 18 | 17 | | Bonne vitesse ; Compte Pop+2 |
| Archer sur éléphant | IV | Flèche | 25 | 600 | | Lent mais beaucoup de Points de Vie ; Compte Pop+2 |
| Arç composite | V | Flèche | 13 | 145 | | |
| Flam | V | Percantage | 13 | 155 | | |
| Abattantier | V | Flèche | 40 | 125 | | Un coup suffi contre fantassin (sans amélioration d'armure) |
| Archer à cheval | VI | Flèche | 23 | 275 | | Bonne vitesse ; Compte Pop+2 |
| Arç long | VI | Flèche | 17 | 190 | | |

Infanterie (Eras I-VII)

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|--------------------|------|------------|------|--------|---------------|--|
| Glaiveur | I | Choc | 8 | 135 | | |
| Lanceur de pierres | I | Choc | 5 | 75 | | |
| Lancier | II | Percantage | 15 | 85 | | Début Murs/Tours/Bâtiments |
| Sanson | II | MS | 105 | 60 | | |
| Massa | III | Choc | 13 | 150 | | |
| Épée courte | IV | Choc | 15 | 215 | | |
| Phalange | IV | Nourriture | 24 | 155 | | |
| Barbare | V | Choc | 16 | 250 | | Guide dans les forêts |
| Yiking | V | Choc | 10 | 160 | | Silencieux ; efficace contre les unités à distance |
| Épée longue | VI | Choc | 29 | 400 | | |
| Piquier | VI | Percantage | 40 | 240 | | |

Infanterie (Eras VIII-XIV)

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|------------------------|------|------------|------------|--------|---------------|---|
| Arquebuzier | VII | Fusil | 44 | 270 | | |
| Neuvebaïre | VII | Fusil | 44 | 325 | | |
| Hallebardier | VIII | Percantage | 40 | 350 | | Bon contre tous les cavaliers |
| Francisque | VIII | Fusil | 50 | 315 | | Un coup suffi contre fantassin (sans amélioration d'armure) |
| Canon médiéval | VIII | Fusil | 65 | 350 | | Soigne les unités |
| Infanterie - Impériale | VIII | Nourriture | 0 | 360 | | Soigne les unités |
| Clé d'assaut | IX | Fusil | 65 | 350 | | Bonus contre l'infanterie ennemie |
| Grenadier | IX | Fusil | 44 | 390 | | |
| Partisan | IX | Fusil | 20 | 325 | | Guide dans les forêts ; tire sur les unités aériennes |
| Douglouby | X | Fusil | 44 | 370 | | |
| Lance-grenades | X | AC | Nourriture | 16 | 525 | Antichar |
| Tueur d'élite | X | Fusil | 60 | 405 | | Un coup suffi contre fantassin (sans amélioration d'armure) |
| Mortier de tranchée | X | MS | Nourriture | 90 | 375 | Longue portée ; dégrès de zone |
| Miralléuse | X | Fusil | 16 | 400 | | Tès efficace contre l'infanterie |
| Infanterie - Atomique | XI | Nourriture | 0 | 425 | | Soigne les unités |
| Mars | XI | Fusil | 470 | 52 | | |
| Bazooka | XI | AC | Nourriture | 20 | 625 | Antichar |
| Lance-flammes | XI | MS | Nourriture | 25 | 430 | Bon contre les bâtiments |
| Singeur | XII | AA | Nourriture | 25 | 625 | Antichar |
| Mortier lourd | XII | MS | Nourriture | 120 | 425 | Longue portée ; dégrès de zone |
| Sentinelles | XIII | Laser | 62 | 600 | | Soigne les unités |
| Infanterie - Numérique | XIII | Nourriture | 0 | 500 | | |
| Gardien | XIV | Laser | 74 | 800 | | |

Cavalerie

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|---------------------|------|------------|------|--------|---------------|---|
| Cavalier | II | Choc | 17 | 240 | | Compte Pop+2 |
| Cavalier lourd | IV | Percantage | 23 | 290 | | Compte Pop+2 |
| Éléphant de guerre | IV | Choc | 600 | 600 | | Lent mais beaucoup de Points de Vie ; Mérite les unités aériennes ; Compl Pop+2 |
| Capitane | V | Choc | 24 | 440 | | Compte Pop+2 |
| Chariot | V | Percantage | 18 | 490 | | Compte Pop+2 |
| Chevalier | V | Percantage | 38 | 400 | | Compte Pop+2 |
| Cuirassier | VII | Choc | 40 | 605 | | Compte Pop+2 |
| Combattant | VII | Fusil | 40 | 605 | | Compte Pop+2 |
| Dragon | IX | Fusil | 65 | 480 | | Compte Pop+2 |
| Cuirassier impérial | IX | Choc | 60 | 665 | | Compte Pop+2 |

Siège et Artillerie (Eras IV - VII)

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|----------------------|------|----------|------|--------|---------------|--|
| Scorpion | IV | MS | 85 | 180 | | Bon contre les groupes d'unités |
| Tour de siège | IV | Or, Bois | 65 | 160 | | Transporte jusqu'à 5 unités par dessus les Murs ; Compte Pop+2 |
| Capitane | IV | MS | 125 | 275 | | Début Murs/Tours/Bâtiments |
| Baliste | V | MS | 75 | 200 | | Bon contre les groupes d'unités ; Compte Pop+2 |
| Tour de siège lourde | VI | Or, Bois | 0 | 720 | | Transporte jusqu'à 8 unités par dessus les Murs |
| Tribouchet | VI | MS | 150 | 215 | | Début Murs/Tours/Bâtiments ; Compte Pop+2 |
| Balète bois | VI | Or, Bois | 200 | 325 | | Début Murs/Tours/Bâtiments |

Siège et Artillerie (Eras VII - XIV)

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|----------------------|------|-----------|-----------|--------|---------------|---|
| Godouvine | VII | MS | Fer, Bois | 80 | 215 | Anti-Infanterie (quand groupe de fantassin) ; Compte Pop+2 |
| Basilique | VII | MS | Fer, Bois | 145 | 360 | Début Murs/Tours/Bâtiments ; Compte Pop+2 |
| Bombardier | VII | Fer, Bois | 90 | 175 | | Faible champ de vision mais longue portée ; Dégrès de zone ; Compte Pop+2 |
| Canon de bronze | IX | MS | Fer, Bois | 90 | 280 | Anti-Infanterie (quand groupe de fantassin) ; Compte Pop+2 |
| Serpentine | IX | MS | Fer, Bois | 250 | 405 | Début Murs/Tours/Bâtiments ; Compte Pop+2 |
| Canon AC 17 mm | X | AC | Or, Bois | 35 | 440 | Antichar |
| Obusier | X | MS | Fer, Bois | 250 | 500 | Début Murs/Tours/Bâtiments ; Compte Pop+2 |
| Artillerie | X | MS | Fer, Bois | 175 | 225 | Anti-Infanterie ; Compte Pop+2 |
| Canon AC 120 mm | XII | AC | Or, Bois | 44 | 455 | Antichar |
| Canon AC Thor | XIII | AC | Or, Bois | 52 | 550 | Antichar |
| Canon Paladin | XIII | MS | Fer, Bois | 425 | 800 | Début Murs/Tours/Bâtiments ; Compte Pop+2 |
| Artillerie Colosseus | XIII | MS | Fer, Bois | 200 | 300 | Anti-Infanterie ; Compte Pop+2 |
| Canon AC Hercules | XIV | AC | Or, Bois | 62 | 680 | Antichar |

Vaisseaux & Sous-marins

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|------------------------|------|----------|-----------|--------|---------------|---|
| Canon de pêche | I | CH | Bois | 0 | 120 | |
| Radeau | II | T | Bois | 0 | 120 | Transport maritime de 10 unités |
| Radeau de guerre | II | F | Fer, Bois | 12 | 220 | |
| Transporteur II | III | T | Bois | 0 | 200 | Transport maritime de 10 unités |
| Frégate III | III | F | Fer, Bois | 15 | 240 | |
| Vaisseau de ligne III | III | VL | Or, Bois | 62 | 900 | |
| Galère III | III | G | Fer, Bois | 6 | 200 | |
| Bateau de pêche-IV | IV | CH | Bois | 0 | 280 | |
| Frégate-IV | IV | F | Bois | 18 | 310 | |
| Vaisseau de ligne-IV | IV | VL | Or, Bois | 72 | 1180 | |
| Galère-IV | IV | G | Fer, Bois | 8 | 335 | |
| Transport-IV | IV | T | Bois | 0 | 280 | Transport maritime de 12 unités |
| Frégate - byzantine | V | F | Fer, Bois | 21 | 400 | |
| Vaisseau de ligne-V | V | VL | Or, Bois | 90 | 1560 | |
| Galère - byzantine | V | G | Fer, Bois | 14 | 440 | |
| Frégate - Médévale | VI | F | Fer, Bois | 25 | 540 | |
| Vaisseau de ligne-VI | VI | VL | Or, Bois | 108 | 2025 | |
| Galère - Médévale | VI | G | Fer, Bois | 11 | 575 | |
| Frégate - Renaissance | VII | F | Fer, Bois | 33 | 625 | |
| Vaisseau de ligne-VII | VII | VL | Or, Bois | 150 | 2450 | |
| Galère-VII | VII | G | Fer, Bois | 15 | 675 | |
| Bateau de pêche-VII | VIII | CH | Bois | 0 | 420 | |
| Transport-VIII | VIII | T | Bois | 0 | 530 | Transport maritime de 14 unités |
| Frégate-VIII | VIII | F | Fer, Bois | 38 | 750 | |
| Vaisseau de ligne-VIII | VIII | VL | Or, Bois | 175 | 3060 | |
| Galion-VIII | VIII | G | Fer, Bois | 18 | 825 | |
| Chaloupe ardo | IX | Or, Bois | 30 | 145 | | Antichar |
| Frégate - royale | IX | F | Fer, Bois | 51 | 1060 | |
| Vaisseau de ligne IX | IX | VL | Or, Bois | 200 | 4525 | |
| Galion - royal | IX | G | Fer, Bois | 24 | 1100 | |
| Transport-X | X | T | Bois | 0 | 750 | Transport maritime de 14 unités |
| Frégate - Good Hope | X | F | Fer, Bois | 55 | 1380 | |
| Deadweight | X | VL | Or, Bois | 230 | 8750 | |
| Croiseur - Dard | X | Or, Bois | 70 | 2300 | | Antiaérien |
| UJ-boat | X | Bois | 130 | 100 | | |
| Chaloupe | XI | CH | Bois | 0 | 700 | |
| Frégate - Warrington | XI | F | Fer, Bois | 68 | 1600 | |
| Bismarck | XI | VL | Or, Bois | 275 | 6500 | |
| Entreprie Carrier | XI | AC | Or, Bois | 0 | 6000 | Contait, install, répare et lance des chasseurs-bombardiers basés sur porte-avions ; Compte Pop+2 |
| Nautika | XII | S | Fer, Bois | 200 | 1350 | |
| Chaloupe | XII | CH | Bois | 0 | 800 | |
| Chaloupe-XIII | XIII | CH | Bois | 0 | 900 | Sous-marin propulsion nucléaire - Bon contre les unités et bâtiments terrestres ; table CVI |
| Gaillard | XIII | T | Bois | 0 | 900 | Transport maritime de 14 unités |
| Juggernaut | XIII | F | Fer, Bois | 210 | 5100 | |
| Léviathan | XIII | VL | Or, Bois | 380 | 8600 | |
| Sagittaire | XIII | C | Or, Bois | 110 | 3800 | Antiaérien |
| Nautic Carrier | XIII | PA | Or, Bois | 0 | 900 | Contait, install, répare et lance des chasseurs-bombardiers basés sur porte-avions ; Compte Pop+2 |
| Hammhead | XIV | S | Fer, Bois | 250 | 1900 | |
| Triton | XIV | SN | Or, Fer | 1000 | 1000 | Sous-marin propulsion nucléaire - Bon contre les unités et bâtiments terrestres ; CVI |

Chars

| Nom de l'unité | Eras | Type | Coût | Avance | Particularité | Spécial |
|----------------|------|-------|------------|--------|---------------|--|
| Char MkV | X | E | Nourriture | 85 | 405 | Bon contre l'infanterie ; Compte Pop+2 |
| Char XIV | X | PB | Nourriture | 85 | 315 | Bon contre les chars ; Compte Pop+2 |
| Halftrack AA | X | AA | Nourriture | 50 | 450 | Antichar |
| Parcer | XI | PB | Nourriture | 100 | 500 | Bon contre les chars ; Compte Pop+2 |
| Char Sherman | XI | E | Nourriture | 100 | 400 | Bon contre l'infanterie ; Compte Pop+2 |
| Tarque Leopard | XII | PB | Nourriture | 110 | 600 | Bon contre les chars ; Compte Pop+2 |
| M1 | XII | E | Nourriture | 110 | 450 | Bon contre l'infanterie ; Compte Pop+2 |
| Gadator | XIII | Laser | Nourriture | 110 | 500 | |