

TO THE
STRONGEST!
GÉNÉRAL

TO THE
STRONGEST!
GÉNÉRAL

TO THE
STRONGEST!
GÉNÉRAL

TO THE
STRONGEST!
GÉNÉRAL

TO THE
STRONGEST!
GÉNÉRAL

TO THE
STRONGEST!
GÉNÉRAL

GRAND GÉNÉRAL

SAUVEGARDE 3+

Il est «Attaché», «Supérieur» et «Héroïque». Il peut rejouer deux cartes d'activation ou d'attaque pendant son tour.

S'il rate un test de sauvegarde, on jette deux cartes et on choisit toujours le résultat le moins élevé. Il a une valeur de 3 VP.

A PIED : BOUGE D'UNE CASE
MONTÉ : BOUGE DE DEUX CASES
ACTION : RELANCE 2 CARTES ACTIVATION OU ATTAQUE D'UNE UNITÉ DANS SA CASE

GÉNÉRAL HÉROÏQUE

SAUVEGARDE 3+

Il est toujours «Attaché». Une fois par tour, le général héroïque a la possibilité de relancer une touche manquée ou relancer une carte d'activation ratée.

Si l'unité est détruite et qu'il survit, il rejoint une unité de son corps. Il a une valeur de 2 VP.

A PIED : BOUGE D'UNE CASE
MONTÉ : BOUGE DE DEUX CASES
ACTION : RELANCE ACTIVATION OU ATTAQUE D'UNE UNITÉ DE SON CORPS PRÉSENTE DANS LA CASE

GÉNÉRAL SUPÉRIEUR

SAUVEGARDE 2+

Il est «Autonome». En plus de son corps, il exerce un certain degré de contrôle sur l'ensemble de l'armée. La présence d'un général supérieur peut également annuler le malus d'activation difficile pour les unités situées en dehors du rayon de commandement de leur propre général. Il a une valeur de 2 VP.

A PIED : BOUGE D'UNE CASE
MONTÉ : BOUGE DE DEUX CASES
ACTION : RELANCE AU CHOIX UNE CARTE D'ACTIVATION RATÉE OU UNE CARTE DE TOUCHE

GÉNÉRAL EXCEPTIONNEL

SAUVEGARDE 2+

Il est aussi «Supérieur» et «Autonome». Il peut relancer une carte d'activation ou de mêlée pour une unité dans son rayon de commandement qui est de deux cases.

Il apporte une aide de +1 à la reconnaissance. Il a une valeur de 3 VP.

Il peut choisir son stratagème.

A PIED : BOUGE D'UNE CASE
MONTÉ : BOUGE DE TROIS CASES
ACTION : RELANCE ACTIVATION OU ATTAQUE D'UNE UNITÉ DANS SON RAYON DE COMMANDEMENT

SAUVEGARDE D'UN GÉNÉRAL

Quand un général rate une sauvegarde, tirez une autre carte (deux pour un Grand Général) pour déterminer le niveau de blessure :

9+, le général est mort (perdu).

6 à 8, il est blessé sérieusement et retiré du champ de bataille, il reviendra après la bataille pour combattre à nouveau.

1 à 5, il est légèrement blessé, il peut continuer à commander ses troupes mais à la prochaine blessure il sera tué (perdu) et retiré du champ de bataille.

GÉNÉRAL AUTONOME

SAUVEGARDE 2+

Ne fait partie intégrante d'aucune unité.

Une fois par tour, il peut effectuer un mouvement (non permis à travers un terrain impassable ou occupé par l'ennemi d'état-major ou accompagné des unités avec qui il partage la case).

A PIED : BOUGE D'UNE CASE
MONTÉ : BOUGE DE DEUX CASES
ACTION : RELANCE ACTIVATION D'UNE UNITÉ DE SON CORPS PRÉSENTE DANS LA CASE