

TO THE
STRONGEST!

STRATAGÈME

QUELQU'UN A MERDÉ !

Cette carte doit être jouée après que le général adverse a tiré une carte pour remplacer une action ratée.

L'unité qui a bénéficié de cette nouvelle carte doit au choix du joueur passif charger, tirer, bouger ou rallier (pas charger ou tirer sur une unité de leur camp!).

Après cette action, les unités du joueur actif continuent leur phase de jeu, mais le général actif perd sa carte de remplacement pour ce tour.

PAR HADÈS, D'OÙ EST-CE QUE ÇA VIENT ?

Vos éclaireurs ont identifié un terrain accidenté inconnu de l'ennemi, vous remplacez un terrain dégagé par un terrain accidenté à l'endroit où un général ennemi vient de décider d'avancer ou de charger.

CE SOIR, NOUS DÎNONS EN ENFER !

Une seule de vos unités, désignée comme telle sur votre liste d'armée est très motivée, à la première sauvegarde ratée, vous jouez cette carte et le désordre ou la perte de l'unité (excepté un char à faux ou un éléphant) est annulée.

De plus un héros est placé à l'intérieur. L'unité ne pourra pas être ralliée pour le reste de la bataille.

PRENEZ LA HAUTEUR !

Après le déploiement des deux joueurs, un général et jusqu'à 3 unités avancent de 2 cases pour s'emparer d'un élément de terrain.

PRENEZ CE CHEMIN, MON SEIGNEUR !

Toutes les unités d'un corps ennemi doivent reculer d'une case.

Si un terrain impassable rend le mouvement impossible, alors on ne le fait pas.

Les unités du deuxième rang sortent de table, elles se retrouvent en réserve dans la zone où elles ont été déployées.

INFÂMIE, INFÂMIE, ILS SONT TOUS APRÈS MOI !

Vous avez introduit un assassin parmi les gardes du corps !

Lorsque le général doit tester sa sauvegarde, il doit tester trois fois de plus !!!

LÂCHEZ LES CHIENS DE GUERRE !

Cette carte peut être jouée quand n'importe laquelle de vos unités d'infanterie est prise pour cible par des montés, un chariot à faux ou par un éléphant.

La charge ennemie est annulée, le tour actif du corps ennemi est terminé et l'unité doit tester sa sauvegarde ou être mise en désordre ou perdue.

PATROCLE !

Un ami a pris la place d'un de vos généraux et attire l'attention de l'ennemi.

Si cet ami est blessé ou tué, jouez cette carte, malgré tout votre général est bien Vivant !

EMBUSCADE !

Vous cachez une unité d'infanterie légère, de cavalerie, de chariots, ou chameaux, tous légers, dans un élément de terrain accidenté de sa moitié de terrain, vous prenez bien note de l'emplacement.

Cette unité est posée dans l'élément si une unité ennemie est adjacente à celui-ci ou lorsque vous jouez cette carte et en l'activant sur un 4+.

TO THE
STRONGEST!

STRATAGÈME

MARCHE DE FLANC !

C'est un stratagème qui vous permet de faire surgir une unité sur le flanc de l'ennemi.

On note sur quel flanc l'unité progresse et on peut jouer cette carte au choix, après le premier tour.

Sur une activation de 4+ l'unité apparaît dans une des cases de la zone choisie en bord de table.

En cas d'échec, on peut essayer plus tard et on agit comme pour le stratagème «Perdus!».

RÉSERVES !

Permet de garder une unité en réserve en dehors de la table.

On choisit la zone (aile droite ou gauche, centre).

Sur une activation de 4+, l'unité arrive dans une des cases de la zone choisie.

En cas d'échec, on peut essayer plus tard et on agit comme pour le stratagème «Perdus!».

PERDUS !

Une de vos unités s'est perdue et "navigue" non loin du front.

L'unité arrive au tour suivant celui que vous avez choisi sur une activation de 4+.

Si c'est un succès, l'unité apparaît de façon aléatoire sur un angle de la zone choisie (voir la figure XI).

Si c'est un échec, vous pouvez rejouer cette carte plus tard.

STRATAGÈME AU CHOIX

Par Hadès, d'où est-ce que ça vient ?
Ce soir, nous dînons en enfer !
Prenez la hauteur !
Prenez ce chemin !
Quelqu'un a merdé !
Infamie, infamie, ils sont tous après moi !
Patrocle !
Embuscade !
Marche de flanc !
Perdus !
Réserves !
Lâchez les chiens de guerre !

STRATAGÈME AU CHOIX

Par Hadès, d'où est-ce que ça vient ?
Ce soir, nous dînons en enfer !
Prenez la hauteur !
Prenez ce chemin !
Quelqu'un a merdé !
Infamie, infamie, ils sont tous après moi !
Patrocle !
Embuscade !
Marche de flanc !
Perdus !
Réserves !
Lâchez les chiens de guerre !

VA T'EN GUERRE

Une unité obéit aveuglement aux ordres du général et dépasse ses limites.

Cette carte annule un 1 lors d'une activation, cependant l'unité subira une blessure à la fin de cette activation, et ce après une éventuelle riposte de l'ennemi.

DISCOURS ENFLAMMÉ

Une unité possédant un héros ou un général présent dans la même case qu'elle, est galvanisée par un discours enflammé.

A la suite d'une activation réussie, l'unité passe son test de ralliement automatiquement.

les conditions doivent cependant être identiques à la condition habituelle.

DÉFENSE HÉROÏQUE

Une unité se défend tel un mur de pierre...

Une unité réussit automatiquement son jet de sauvegarde au détriment de sa riposte.

Si l'unité ne peut riposter (prise de dos ou de flanc ou face à des phalanges par exemple), les effets de la carte ne peuvent s'appliquer.