


LdV = Ligne de Vue / P.C = Portée de Commandement / G.A = Général Attaché /
K = supplément Kingdoms

| | | LdV | P.C | G.A |  |
|-------------------------|---|-----|-----|-----|---|
| Agile | L'unité amie n'aura aucune réduction au tir sur ordre "Ready". | X | X | | 5+ |
| Agressif (K) | Un général attaché à une unité qui charge entraîne un "-" en Discipline pour l'adversaire qui <u>cherche à esquiver</u> . | | | X | A |
| Alerte | En cas de succès une unité peut se réorienter, qu'elle ait été ou non activée. Cet ordre n'est pas une activation. | X | X | | 5+ |
| Astucieux | Peut voir une carte d'ordre ennemie. | X | | | 5+ |
| Audacieux | Peut changer un ordre non encore exécuté. | X | X | | 5+ |
| Autoritaire | Peut activer une unité à portée de commandement sans que cette dernière ne fasse un test d'ordre. | X | X | | 5+ |
| Brave (K) | Tant que le général est attaché à une unité, cette dernière bénéficiera des capacités "élite" et "Impétueuse". | | | X | A |
| Calme (K) | L'unité dans laquelle ce général est attaché ne subit pas de "dommage" supplémentaire si elle ne peut compléter son mouvement de désengagement après mêlée. | | | X | A |
| Cartographe | Peut déduire "1" au résultat du dé de l'adversaire ou bien ajouter "2" à son dé lors de la détermination des éléments de terrain. | | | | |
| Chanceux | S'il est attaché à une unité qui est détruite, un test de commandement réussi lui permet de s'en sortir indemne. Il ne sera pas fatigué s'il obtient deux succès ou plus. | | | X | 5+ |
| Complice (K) | Un général ami pourra réaliser un mouvement de 9" qu'il soit épuisé ou pas. | X | | | 5+ |
| Conspirateur | Une unité de cavalerie ou d'infanterie ennemie doit changer son ordre de façon aléatoire et sans prendre connaissance du nouvel ordre. | X | | | 6* |
| Coordinateur | Deux unités sous son commandement peuvent agir l'une après l'autre. | X | X | | 5+ |
| Désintéressé (K) | Relancer le test de rupture de l'unité dans laquelle se trouve le général. Ce dernier est retiré du jeu comme perte quel que soit le résultat. | | | X | A |
| Déterminé (K) | <u>Activation immédiate</u> . L'unité qui bat un ennemi moins rapide ou en désordre en combat, cause une perte supplémentaire. Si elle perd, elle passe en "désordre". | X | X | | 5+ |
| Diligent | Ôte le marqueur "désordre" d'une unité. | X | X | | 6 |
| Diplomate (K) | Peut interagir avec les unités d'alliés. | X | X | | A |
| Eminent (K) | <u>Activation immédiate</u> . L'unité (même hors de portée de commandement) gagne "+" à sa discipline pour un test d'ordre. | X | | | 5+ |
| Energique (K) | <u>Activation immédiate</u> . L'unité pourra réaliser un changement d'orientation gratuit après avoir exécuté son ordre. | X | X | | 5+ |
| Enigmatique | Deux unités ennemies à moins de 6" l'une de l'autre et non encore activées échangent leurs cartes d'ordre. | X | | | 6 |
| Enthousiaste (K) | <u>Activation immédiate</u> . L'unité bénéficiera de la capacité "léger" pour ce tour. Si possède déjà cette capacité, elle aura la capacité "Tirailleurs". | X | X | | 5+ |
| Erudit | L'unité ennemie ciblée ne pourra être la suivante à être activée. | X | | | 5+ |
| Expérimenté (K) | Une Cie (tir ou piquiers) non "à la limite" est démantelée pour renforcer une formation à moins de 6". La Cie est perdue et la formation récupère deux stamina même s'il s'agit des derniers. | X | X | | 5+ |
| Expert (K) | Peut utiliser sa capacité "inspirer" pour appliquer sa vertu à toutes les unités de sa brigade à portée. | X | X | | 5+ |
| Filou (K) | <u>Activation immédiate</u> . L'unité doit être dans un terrain avec la règle "caché". En cas de succès elle gagne "+" soit au tir, soit au combat. | X | X | | 5+ |
| Flegmatique (K) | L'unité qu'il intègre ne subira aucun effet négatif si "à la limite". | | | X | A |
| Fortuné (K) | Les unités de mercenaires peuvent procéder à un test de rupture avec "-" en Discipline. | X | X | | A |
| Frères d'armes | Peut ôter un marqueur "fatigué" à un autre général. | X | | | 6 |
| Galant (K) | L'unité prise de flanc/dos n'aura aucun "-" à son courage (son facteur de combat restera affecté cependant). | | | X | A |
| Gracieux | Si non "fatigué", peut éviter qu'un ami (à moins de 6") batte en retraite. L'unité se désengage simplement et le général est "fatigué". | X | X | | A |
| Habile (K) | Toutes les "Compagnies" avec la capacité "léger" bénéficient de la capacité "Esquive". | X | X | | A |
| Héros | <u>Activation immédiate</u> . L'unité est à nouveau activée avec le même ordre. Le général finit "fatigué" et l'unité perd une stamina si une seule réussite au test d'ordre. | X | X | | 5+ |

| | | | | | |
|--------------------------|--|---|---|---|--------|
| Honorable | Peut récupérer une stamina (sauf la dernière). | X | X | | 6 |
| Imperturbable (K) | Toutes les unités sous son commandement gagnent +1 en discipline pour test de réaction. | X | X | | A |
| Impitoyable (K) | L'unité ennemie perdra jusqu'à la fin du tour le bonus de vertu du général qui l'intègre. | X | | | 5+ |
| Implacable | <u>Activation immédiate.</u> Une unité non activée effectue un mouvement "-". Ne peut engager une mêlée avec ce mouvement. L'unité ne sera pas considérée comme "activée". | X | X | | 5+ |
| Infatigable | Transfère un point de dommage (même s'il s'agit du dernier) d'une unité à une autre du même type, du même régiment et distantes de 6" au plus l'une de l'autre. | X | X | | 5+ |
| Ingénieur | Ajouter 3 pouces de portée pour une artillerie par succès lors du test de commandement. | X | X | | 5+ |
| Innovant (K) | L'unité gagne la capacité "Angle étendu" pour ce tour. S'il s'agit d'une unité avec <u>activation immédiate</u> , elle peut changer son ordre pour un ordre "feu !" | X | X | | 5+ |
| Intrépide (K) | L'unité sera considérée "protégée" jusqu'à la fin du tour tant qu'elle n'agit ou ne réagit pas ("+" en courage en combat). | X | X | | 5+ |
| Intrigant | Un général ennemi devient "fatigué". | X | | | 6 |
| Menaçant | Un ennemi à moins de 12" ne pourra utiliser son ordre que pour réagir (sauf si dernière unité activée du tour). | X | | | 5+ |
| Mentor | <u>Activation immédiate.</u> L'unité augmente sa portée de tir de 2" par succès dans le test d'ordre. | X | X | | 5+ |
| Méticuleux | Une unité amie sera la dernière du tour à être activée. Si celle-ci reste la seule non activée, alors l'adversaire jouera successivement toutes ses unités restantes. | X | X | | 5+ |
| Œil-de-lynx | <u>Activation immédiate.</u> Oblige une unité ennemie à être la suivante à être activée. | X | | | 6 |
| Passionné (K) | Tant que le général est attaché à l'unité, cette dernière sera "frénétique". | | | X | A |
| Patient | On passe l'activation d'une unité, l'adversaire garde la main et active à nouveau une de ses unités. | | | | 5+ |
| Perfectionniste | <u>Activation immédiate.</u> Une infanterie "fraîche" avec ordre "feu" gagnera un "+" en cas de succès au test d'ordre, sinon elle tire normalement. | X | X | | 5+ |
| Pieux | <u>Activation immédiate.</u> L'unité peut changer son ordre pour un ordre "Tenir". Si elle avait déjà cet ordre, elle bénéficiera d'un "+" à sa discipline pour un test d'ordre. | X | X | | 5+ |
| Préparé (K) | Une artillerie ayant été activée ce tour et disposant d'un attelage peut passer au statut "attelée". | X | X | | 5+ |
| Preste (K) | Un général attaché à une unité le tour précédent peut la quitter et s'attacher à une nouvelle. En cas d'échec, il se placera à mi-distance des deux unités et sera "fatigué". | | | | 5+ |
| Prévoyant | Peut donner un nouvel ordre à une unité déjà activée. Cet ordre ne servira qu'en "réaction" | X | X | | 5+ |
| Protecteur (K) | L'unité peut faire un mouvement de repli vers son bord de table. En cas d'échec, elle réalisera ce mouvement et passera "en désordre" | X | X | | 5+ |
| Provocateur | Oblige l'ennemi à charger et remplace l'ordre qu'il avait. Cette dernière peut annuler l'effet si elle obtient autant de réussites à son test de discipline que le "provocateur". | X | | | 6 |
| Prudent | Aucune unité ne peut terminer son mouvement "D'avant-garde" à moins de 12" de ce général. | | | | A |
| Qualifié (K) | Si deux succès au test, une artillerie non activée peut changer son orientation. En cas d'échec le général sera "fatigué" et l'unité perdra son ordre. | X | X | | 2 x 5+ |
| Respectable (K) | Ce général n'a pas besoin d'avoir une LdV avec les unités qu'elle commande pour "inspirer". La "portée de commandement" doit cependant être respectée. | | X | | A |
| Sang froid (K) | Annule une action de commandement ennemie qui l'affecterait lui ou une de ses unités à moins de 6" de lui. Test hors séquence. "Fatigué" s'il n'obtient qu'un succès. | X | X | | 6 |
| Sans peur | <u>Activation immédiate.</u> S'attache à une unité pour ordre "attaquer" immédiat (même si déjà activée). Si le combat est perdu, le général meurt. | | | X | 5+ |
| Stoïque (K) | La cible sera considérée à "couvert" tant qu'elle n'agit ou ne réagit pas, jusqu'à la fin du tour ("+" en courage face aux tirs). | X | X | | 5+ |
| Tenace (K) | <u>Activation immédiate.</u> Une unité avec capacité "Léger", et ordre "run" ou "ready", qui termine son mouvement dans un terrain qui "cache", ne pourra pas être la cible de tirs ce tour. | X | X | | 5+ |
| Terrible | <u>Activation immédiate.</u> Une unité ennemie aura "-" en discipline pour réagir. | X | | | 5+ |
| Tranchant (K) | Un général ennemi sera le suivant à être activé. | X | | | 6 |