

COMBAT

Résultat du combat	Effets	Pertes/Armée adverses en %
Victoire Majeure	Si puissance armée adverse supérieure à 80% de la votre, votre capitaine gagne 1 étoile. Prise d'hexagone si attaquant	10
Victoire	Prise d'hexagone si attaquant	15
Victoire Mineure	Prise d'hexagone si attaquant	20
Nul	-	25
Défaite Mineure	Si défenseur repoussé sur hexagone opposé à l'attaquant.	30
Défaite	Si défenseur repoussé sur hexagone opposé à l'attaquant. Votre armée est désorientée pour son prochain tour.	35
Défaite Majeure	Si défenseur repoussé sur hexagone opposé à l'attaquant. Votre armée est désorientée pour son prochain tour. Lancer un dé, sur un hit, votre capitaine est mort au combat.	50

NB: Une armée désorientée ne peut recevoir que les ordres suivants: mouvement, s'enterrer, fusion.

ORDRES

ORDRES	EFFETS
Attaque	Attaque une armée sur un hexagone adjacent.
S'enterrer	Aucun déplacement, si cette armée est attaquée, elle pré-sélectionne deux cartes de combat au lieu d'une et en choisie l'une des deux après la révélation de celle de l'adversaire.
Pillage	Destruction d'un bâtiment présent sur son hexagone. Malus de 1 en Soumission.
Patrouille	Peut intercepter une armée ennemie se déplaçant dans une case adjacente contrôlée => cela lance immédiatement une procédure de combat.
Contrôle	Sur un jet de Soumission, peut prendre le contrôle de l'hexagone.
Mouvement	Déplacement de l'armée
Fusion	Permet à deux armées de fusionner
Actions spéciales	Cf. actions correspondantes.