

### \*\*\* *commandants et skills* \*\*\*

#### **Bélier (Ram) : Erwin Rammel (Erwin Rommel)**

- C :** avancez votre tank actif de 2 hexagones, et causez 1 dommage à un tank adverse s'il vous en empêche après le 1<sup>er</sup> hexagone.
- D :** jouez un tour supplémentaire avec votre tank actif, avec un seul lancer de dés. A jouer si votre tank n'est pas adjacent à une forêt ou un hexagone d'eau à la fin de son tour normal.

#### **Bison (Bison) : Hammurabison (Hammurabi)**

- C :** +1 en armure si votre tank actif termine son déplacement dans l'eau. Tant qu'il est dans l'eau, l'armure de votre tank bloque tous les tirs.
- D :** causez autant de dommages à un tank adverse qu'il vient de vous en causer. A jouer à la fin du tour de l'adversaire.

#### **Bouc (troupeau) (Herd) : Braveherd (Braveheart : William Wallace)**

- C :** échangez la position de vos tanks (sauf si l'un d'entre eux s'est emparé d'un drapeau). (peut être utilisé plusieurs fois par tour).
- D :** tous les tanks adverses ont leur portée et leur mouvement réduits à 0, jusqu'au prochain tour de votre tank actif. Durant votre tour.

#### **Canard Colvert (Mallard) : Mallardus Aurelius (Marc Aurèle)**

- C :** reprenez en main la carte action que vous venez de jouer, au lieu de la défausser.
- D :** lancez 1 seul dé au lieu des 6, vous pouvez le relancer deux fois. Ensuite, appliquez le résultat aux 5 autres dés. A jouer avant de lancer les dés.

#### **Chat (Cat) : Catherine the Great (La Grande Catherine)**

- C :** gagnez 2 glands par dé « gland », au lieu de 1.
- D :** vos adversaires ne peuvent pas utiliser les capacités de leurs conducteurs ou de leur commandant, ni jouer de cartes action, avant la fin du prochain tour de votre tank actif.

#### **Chauve-Souris (Bat) : Hannibat (Hannibal)**

- C :** votre tank actif peut traverser les montagnes durant ce tour, mais ne peut pas s'y arrêter à la fin de son tour.
- D :** tracez une ligne virtuelle jusqu'au bord du plateau depuis votre tourelle. Chaque tank adverse traversé par cette ligne prend 2 dommages et perd 2 glands. Il est possible d'empêcher les dommages en payant 2 glands supplémentaires. Durant votre tour.

#### **Cheval (Horse) : Horsatio Nelson (Horatio Nelson)**

- C :** vos dés « 1 » augmentent à la fois votre déplacement et votre portée.
- D :** vous choisissez la face des dés au lieu qu'un adversaire les lance. A jouer sur un adversaire avant qu'il lance les dés.

#### **Chimpanzé (Chimpanzee/Chimp) : George Wachimpton (George Washington)**

- C :** causez 1 dommage à un tank adverse, adjacent à une forêt.
- D :** le coût de votre prochaine carte action est réduit à 0. Après usage, elle retourne dans votre main, au lieu de la défausser. Elle ne peut être contrée par la carte « Moo ! ». Durant votre tour.

#### **Coq/Poulet (Chicken) : Ghenghis Khen (Gengis Khan)**

- C :** votre tank actif ignore les obstacles pour tirer, durant ce tour.
- D :** avancez un tank adverse jusqu'à atteindre un obstacle ou un bord du plateau. Durant votre tour.

#### **Crocodile/Alligator (Alligator) : Allixander the Great (Alexandre le Grand)**

- C :** regardez les 3 premières cartes de la pioche, gardez-en 1, et remplacez les 2 autres sur le dessus dans l'ordre de votre choix.
- D :** retirez tous les dommages de votre tank actif. L'adversaire qui détruira ce tank, remportera +1 PV. A jouer au moment où votre tank va être détruit.

#### **Dragon (Drakon) : Sir Francis Drake (Francis Drake)**

- C :** piochez 1 carte au hasard dans la main d'un joueur adverse.
- D :** piochez 1 carte au hasard dans la main de chaque joueur. Durant votre tour.

#### **Hamster (Hamster) : Abrahamster Lincoln (Abraham Lincoln)**

- C :** +4 de portée pour votre tank actif, durant ce tour.
- D :** le tank adverse ciblé ne peut pas se déplacer durant ce tour (il peut tourner sa tourelle). A jouer avant son lancer de dés.

#### **Elan (Moose) : Moosolini (Mussolini)**

- C :** relancez tous vos dés qui ne sont pas un « dommage », après votre dernier lancer. (peut être utilisé plusieurs fois par tour).
- D :** ciblez un tank adverse, lancez les 6 dés, et causez-lui 1 dommage par dé « dommage » et faites-lui perdre 1 gland par dé « gland ». Durant votre tour.

#### **Fourmi (Ant) : King Anthur (Roi Arthur)**

- C :** empoisonnez un tank adjacent à votre tank actif.
- D :** retirez toutes les armures des tanks adverses et placez-les sur votre tank actif. Durant votre tour.

#### **Girafe (Giraffe) : Thomas Giraffson (Thomas Jefferson)**

- C :** tournez dans n'importe quelle direction un tank adverse situé dans un rayon de 3 hexagones de votre tank actif, et avancez-le de 1 hexagone.
- D :** retirez tous les points de contrôle encore sur le plateau, et retournez tous les tanks et les drapeaux à leur base respective. Durant votre tour.

#### **Gorille (Gorilla) : Che Gorilla (Che Guevara)**

- C :** la ligne de mire de votre tank actif est de 360 °, durant ce tour.
- D :** déplacez un ensemble forestier dans un endroit libre (sans isoler d'hexagones et sans modifier sa forme). Durant votre tour.

#### **Lézard (Lizard) : Queen Elizareth (Queen Elizabeth)**

- C :** donnez une de vos cartes action à un adversaire, et prenez-lui 2 glands en échange.
- D :** +5 en armure pour un de vos tanks.

#### **Hibou (Owl) : Gerownimo (Geronimo)**

- C :** gagnez 1 gland avant de lancer les dés.
- D :** tous les hexagones qui entourent votre tank actif sont infranchissables par les tirs. Tous les tanks qui s'y trouvent ne peuvent être visés. Durant votre tour.

#### **Hippopotame (Hippopotamus) : Hippo Patton (Patton)**

- C :** changez 1 dé en « dommage ».
- D :** tous les hexagones deviennent des hexagones d'eau (excepté les bases), jusqu'au prochain tour de votre tank actif. Vos tanks n'ont pas à payer de pénalités pour se déplacer. Durant votre tour.

**Lémurien (Lemur) : Robert E. Leemur (Robert E. Lee)**

- C** : après votre dernier lancer, relancez tous les dés. (peut être joué plusieurs fois par tour).  
**D** : jouez un nouveau tour avec votre tank actif. A utiliser après avoir détruit un tank adverse.

**Lion (Lion) : Lionidas (Léonidas)**

- C** : transformez 1 dé en un dé « dommage ». (peut être utilisé plusieurs fois par tour).  
**D** : +1 dommage par dé « dommage ». A jouer avant de lancer les dés.

**Narval (Narwhal) : Narwhaleon Bonaparte (Napoléon Bonaparte)**

- C** : les tanks adverses qui ciblent vos tanks doivent les considérer à une portée de +1.  
**D** : renvoyez un tank à sa base. Il ne peut pas être pris pour cible avant la fin de son prochain tour. (ne peut pas être utilisé sur un tank qui s'est emparé d'un drapeau).

**Panda (Panda) : General P. Anders (Général Wladyslaw Anders)**

- C** : lancez 1 dé. Vous gagnez 3 glands sur « 1 », perdez tous vos glands sur « dommage », sinon rien ne se passe.  
**D** : retirez une forêt adjacente à votre tank actif. Gagnez +2 en déplacement, 2 glands, et retirez 2 dommages sur ce tank.

**Papillon/Mite (Moth) : Isoroku Yamamoto (Isoroku Yamamoto)**

- C** : causez 1 dommage à tous les tanks adverses. (peut être utilisé plusieurs fois par tour).  
**D** : chaque adversaire peut défausser autant de cartes qu'il veut, avant de prendre autant de dommages que de cartes conservées en mains, à répartir sur ses tanks. Durant votre tour.

**Perroquet (Parrot) : Sparrotacus (Spartacus)**

- C** : passez au-dessus d'un obstacle. (l'hexagone de destination doit être libre) (peut être utilisé plusieurs fois par tour).  
**D** : votre tank actif peut passer au travers des obstacles durant ce tour, mais pas s'y arrêter à la fin de son tour. Durant votre tour.

**Putois (Skunk) : Skunk Tzu (Sun Tzu)**

- C** : ignorez l'armure des adversaires, durant ce tour.  
**D** : empoisonnez tous les tanks adverses dans un rayon de 3 hexagones. Durant votre tour.

**Rat (Rat) : Ulysses S. Grant (Ulysse S. Grant)**

- C** : défaussez 1 carte action pour en tirer une nouvelle. (peut être utilisé plusieurs fois par tour, et même si vous n'avez pas de cartes).  
**D** : piochez 1 carte action pour chaque gland que vous possédez. Durant votre tour.

**Requin (Shark) : Joan D'Sharc (Joan of Arc/Jeanne d'Arc)**

- C** : vos tanks peuvent se déplacer dans l'eau sans pénalités. La rotation de vos tourelles ne coûte rien dans l'eau.  
**D** : retirez 3 dommages de votre tank actif, et remplacez son conducteur par un autre tiré au hasard. Durant votre tour.

**Serpent (Snake) : Snakesesss (Xerxès)**

- C** : les tanks endommagés par votre tank actif sont empoisonnés.  
**D** : votre tank actif peut sortir du plateau et réapparaître à l'opposé (sauf s'il détient un drapeau).

**Souris/Chinchilla (Chinchilla) : Winston Chinchill (Winston Churchill)**

- C** : copiez la capacité d'un commandant adverse. Vous pouvez utiliser celle-ci jusqu'à ce que vous en copiez une autre.  
**D** : défaussez jusqu'à 4 glands et retirez autant de dommages à chacun de vos tanks. Durant votre tour.

**Taureau/Boeuf (Ox) : Themistoxles (Thémistocle)**

- C** : gagnez +1 en déplacement. (peut être utilisé plusieurs fois par tour).  
**D** : retirez 4 dommages. Durant votre tour.

**Tigre/Jaguar (Jaguar) : Jaguarus Caesar (Julius César)**

- C** : causez 1 dommage à tous les tanks adjacents à votre tank actif. (peut être utilisé plusieurs fois par tour).  
**D** : modifiez les dés d'un adversaire, après son dernier lancer (sans choisir 3 faces identiques).

**Toucan (Tucan) : Tucankhamun (Toutankhamon)**

- C** : causez 1 dommage à un tank de chaque adversaire, puis retirez 2 dommages sur le second.  
**D** : retirez tous les glands d'un commandant, et remplacez-le par un autre au hasard. Durant votre tour.