

Voici les 9 capacités *d'Inspiration* disponibles au Seigneur en charge du commandement de l'armée.

⊙ Réassignation

(Ordres) 1 point d'Inspiration

Désignez une unité à **M** d'un Commandant de sa faction. Elle appartient dorénavant à la bande de ce Commandant.

Cette capacité permet de transférer une unité à une autre bande de la même armée et de la même faction. Elle sera particulièrement utile pour renforcer une bande ayant subi des pertes, et augmenter le nombre de dés Saga qu'elle génère.

Lors de la résolution de cette capacité, on considérera qu'une unité de Mercenaires appartient à toutes les factions qui peuvent la recruter.

⊙ Plus un pas en arrière !

(Ordres/Réaction) 4 points d'Inspiration

Jusqu'à la fin du tour, les unités amies ayant Serré les rangs bénéficient d'un bonus de +1 à leurs dés de défense.

Il s'agit d'une capacité défensive extrêmement puissante, qui permettra de s'agripper au terrain conquis et valorisera les bandes d'infanteries conquérantes.

⊙ Grande manœuvre

(Ordres) 2 points d'Inspiration

Le Seigneur ou le Commandant de la bande bénéficiant de cette capacité peut prendre l'un de ses dés Saga disponibles, le lancer et l'ajouter à ses dés Saga inactifs.

En outre, à la fin du tour, chaque unité n'ayant pas combattu au corps-à-corps ou n'ayant pas été activée pour un tir retire l'une de ses fatigues.

Outre un dé Saga bonus, cette capacité permettra d'effectuer deux mouvements consécutifs, et de retirer une fatigue à l'issue du tour, laissant l'unité fraîche. Elle permet aussi si nécessaire de replier sa ligne de bataille, et de temporiser en se débarrassant de la fatigue.

⊙ Ténacité

(Ordres/Réaction) 2 points d'Inspiration

Le premier test de Moral effectué par une bande amie durant ce tour sera automatiquement réussi.

Cette capacité garantit la réussite du premier test de Moral, ce qui peut maintenir dans la partie une bande affaiblie. Attention cependant, elle serait sans effet si le test devait automatiquement échouer.

⊙ Assaut général

(Ordres) 3 points d'Inspiration

La première activation de charge de chaque unité est gratuite durant ce tour.

Si elle est bien préparée, cette capacité peut s'avérer très intéressante. Elle permet à la bande en bénéficiant d'économiser des dés Saga, et de déclencher ainsi plus de capacités durant les corps-à-corps.

⊙ Repoussez-les !

(Ordres) 1 point d'Inspiration

Jusqu'à la fin du tour, la distance de désengagement des unités ennemies sera de **C+C** (**L** si l'unité est montée).

Le meilleur moyen de gagner des points d'Inspiration est de tenir le terrain dans la moitié de table adverse. Et pour cela, repousser aussi loin que possible l'ennemi est une méthode très efficace. Ainsi, l'adversaire aura du mal à engager à nouveau le combat avec vos troupes victorieuses.

⊙ Percée

(Ordres) 2 points d'Inspiration

Chaque unité amie bénéficie de 2 dés d'attaque bonus durant chaque corps-à-corps durant ce tour.

Une capacité qui va donner un sérieux coup de main à vos unités. À combiner avec l'assaut général pour un tour vraiment percutant !

⊙ Tenez la ligne !

(Ordres/Réaction) 3 points d'Inspiration

Désignez une unité de l'armée (qui n'a pas la règle Présence). Si elle n'a pas la règle Résistance, elle gagne Résistance (2). Si elle a déjà la règle Résistance, sa Résistance est augmentée de 1.

Cette capacité permet à une unité de résister aux assauts ennemis. Notez que l'amélioration de la valeur de Résistance augmente la valeur du chiffre entre parenthèse. Ainsi, une Résistance (1) deviendrait une Résistance (2), une Résistance (2) deviendrait une Résistance (3), et ainsi de suite...

⊙ Décimation

(Ordres) 1 point d'Inspiration

Éliminez une unité ne générant pas de dé Saga dans une bande démoralisée.

Les unités affaiblies dans les bandes démoralisées ne feront pas long feu, et il sera facile de les éliminer, dégageant le passage pour les autres troupes.