

# Tank Leader Enemy Commander Cards

Designed by Dean Brown

Au début d'une campagne, choisissez si vous utiliserez les Commander Cards tout au long de la campagne. Si oui, repérez et mélangez les cartes de commandement correspondant à la nationalité de l'ennemi en cours et placez les faces cachées sur le côté.

Piochez une carte de commandement pour le bataillon ennemi durant la phase de placement.

Ces cartes influencent la bataille, et donne à l'ennemi des bonus et capacités.

La plupart des cartes de commandement infligent des pénalités à vos propres forces.



**1 - Nationalité** : La nationalité du commandant.

**2 - Bonus** : Si vous détruisez le bataillon, gagner immédiatement le nombre de point SO. Certains commandants donne *No Adjustment*, dans ce cas vous ne gagnez rien.

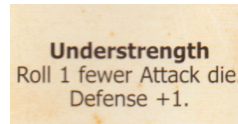
**3 - Bonus de commandement** : Ces bonus prennent effet au début de la bataille, et affectent seulement les unités ennemies, sauf indication contraire avec le mot clé *Player*.

**Règles optionnelles** : Après la bataille, si le bataillon n'est pas détruit, le commandant rejoint définitivement le bataillon. Si vous attaquez ce bataillon dans le futur, utilisez ce commandant. Ne piochez pas une nouvelle carte de commandant. Notez une indication sur le journal du joueur.

Voici quelques exemples d'aptitudes de commandants.

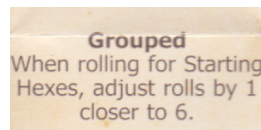


**Aggressive** : Toutes les unités ennemies reçoivent +2 à tous leurs lancés de mouvement, +2 à leurs lancés d'attaque, et souffre de -1 à leurs lancés de défense.



**Understrength** : Toutes unités ennemies sous les ordres de ce commandant lance un dé de moins en attaque. Ils gagnent +1 à leurs lancés de défense.

*Exemple : Une unité ennemie a deux dés d'attaque. Toutefois, elle perd un dé et attaque donc avec seulement un dé.*



**Grouped** : Au début de la bataille, lors du placement des unités ennemies (au lancé de dé, pour déterminer l'emplacement de départ de l'unité) ajustez le

résultat du lancé de 1 vers 6.

*Exemple : Je lance un 3, j'ajuste à 4. Je lance un 10, je l'ajuste à 9. Je lance un 6, dans ce cas il n'y a pas d'ajustement.*

## Bunkers

Certaines capacités du commandant demande le placement de marqueurs Bunker sur le champ de bataille. Si vous utilisez cette extension avec Tiger Leader, les Bunkers ont les informations suivantes :

- Value 5
- AP Attack 4
- Range 1
- HE Attack 1
- Defense 4