



FIELD COMMANDER ALEXANDER

FEUILLE DE MARQUE

Campagne	Options de campagne sélectionnées	Ajustement en points de victoire	Tour de la victoire	Points de victoire	Points d'immortalité



BATAILLE

Plans de bataille ennemis:

1 par Force



-3 plans de bataille ennemi



FORTERESSE

d6 Intimidation

6- Echec (doit engager une bataille)

7-10 En cours (peut engager une bataille)

11+ Succès (gouverner ou raser)

+/- différence de Force

+1 par point de gloire dépensé (après le jet)

+1 par région gouvernée

-1 par région rasée

Gloire non dépensée



GLOIRE

Gloire Accomplissement

2 Bataille, forteresse, chef



Gagnez +1 point de gloire des batailles, des forteresses, des chefs

Coût Achat

3 Tirage d'Intuition

6 Conseiller

7 Sélection d'Intuition

CHAMPS DE BATAILLE



+1+0 bataille