



MORAL

CARACTERISTIQUES GENERALES

- L'embarquement (ou débarquement) de troupe nécessite de se déplacer sur une case adjacente au groupe transport et coûte 1 point d'action (au groupe transport ou à la troupe).
- Réalise une fouille sur une case adjacente pour 1 point d'action : réussite sur lancer de dé (3 à 6). Bonus non applicable.
- +1 au dé en ville.



AUTONOMIE



INFANTERIE

