

VERTUS (Pas de Test) :

Seulement avec Officier **attaché**, mais peut être utilisées avec le trait **Inspiration** pour atteindre des troupes proches.

Le point ajouté à une Valeur particulière d'une unité doit toujours être calculé après que celle-ci ait été éventuellement Augmentée ou Diminuée.

Dévouement (Vitesse +1) **Dextérité** (Combat +1) **Sacrifice** (Courage +1 sur Test de Résistance suite à un tir)

Entraînement (Tir +1) **Loyauté** (Discipline +1) **Zélé** (Vitalité +1)

Volonté (Courage +1 sur Test de Résistance suite à un combat)

Présence Augmentez la Portée de Commandement à 9"

Célébrité Peut interagir avec n'importe quelle Troupe amie de l'armée

Initiative Ajoutez 2 à son Rang pour régler une égalité au Test d'Initiative

TRAITS COMMUNS (Test de Cmdt à 5+) :

Rapide : Il se déplace normalement, il effectue un Test de Cmdt. Si ok il se déplace à nouveau.

Inspiration : Une Troupe, Piéton ou Monté, bénéficie d'1 des Vertus de l'Officier en ajoutant 1 à l'une de ses Valeurs, après qu'elle ait éventuellement été Augmentée ou Diminuée.

TRAITS CHOISIS (Test de Cmdt à 5+ sauf indications) :

Alerte : changement d'orientation d'une unité. même si elle a déjà été activée.

Audacieux : Echange d'une Carte d'Ordre Non exécutée avec une autre.

Autoritaire : une Troupe dans sa Portée de Cmdt s'active sans faire un Test d'Ordre

Cartographe : (-1) au jet de votre rival, ou (+2) à votre propre jet, après lancement des dés pour les Points de Terrain

Chanceux : Si attaché à une unité détruite. Si test réussi, peut quitter l'unité au dernier moment et survit. Si + de 2 succès = Non Epuisé.

Coordinateur : 2 unités en LdV et à Portée sont activées simultanément.

Diligent : Enlever le statut *En Désordre* à une unité. Jet de Cmdt = 6.

Erudit : L'unité ennemie sélectionnée ne peut pas être la suivante à être activée. L'ennemi doit en choisir une autre. La cible doit être dans la LdV. quelle que soit la distance.

Frères d'armes : Retirer un marqueur Epuisé d'un autre Officier. Jet de Cmdt = 6.

Héros : Une unité qui a déjà été activée durant le tour peut agir de nouveau en utilisant exactement le même ordre que lors de l'activation précédente du tour. Cette action rend l'Officier automatiquement Epuisé et donne un marqueur d'Usure à l'unité s'il n'obtient pas plus d'un succès

Honorable : Si Usure >1, enlever un marqueur d'Usure à une Troupe. Test de Cmdt à 6+.

Implacable : Une Troupe amie, non activée, peut faire un Mvt avec Vitesse (-). La Troupe ne peut pas charger. L'unité n'est pas considérée activée.

Ingénieur : Une unité d'artillerie à Portée de Cmdt augmente sa portée maximale de tir de 3" par réussite au Test Cmdt.

Intelligent : Regarder la Carte d'ordre d'1 unité ennemie dans la LdV de l'Officier.

Intrigant : Un Officier ennemi dans la LdV, quel que soit la distance, devient Epuisé. Jet de Cmdt = 6.

Mentor : La Troupe activée augmente la portée de Tir de 2" par succès obtenu lors du Test de Cmdt

Méticuleux : ordonne à une Troupe d'être la dernière à être activée ce tour même si vous avez activé toutes vos unités et qu'il ne reste que des activations à l'adversaire.

Œil d'Aigle : Force une unité ennemie à être la prochaine unité à être activée. Il n'est pas besoin d'être à Portée de Cmdt, mais elle doit être dans sa LdV. Jet Cmdt = 6.

Patient : Si réussite => pas besoin d'activer une unité et l'adversaire rejoue nouveau.

Perfectionniste : Tir (+) sur unité de Piéton fraîche amie avec l'ordre Tir ! Si échec => activée normalement.

Planificateur : Une unité ennemie (Piéton / Montée) Non activée et dans la LdV de l'Officier doit changer aléatoirement sa Carte d'Ordre sans la regarder jusqu'à son Activation.

Pieux : Active une unité amie qui peut échanger son ordre avec l'ordre Résister. Si cet ordre a déjà été assigné à l'unité, le Test d'Ordre sera Augmenté.

Provocateur : Force 1 unité ennemie, dans LdV, à lancer un Assaut ! Sa Carte d'Ordre actuelle est remplacée par un ordre Assaut ! Jet Cmdt = 6.. L'unité cible a le droit de faire un Test de Discipline pour contrer. Elle doit obtenir au moins autant de succès que le Test de Cmdt.

Prudent : Placer une Carte d'Ordre supplémentaire sur une unité déjà activée. (Seulement en Réaction)

Sans Peur : Peut rejoindre une Troupe et accomplir un ordre Assaut ! Immédiat avec elle. L'unité est considérée activée, annulant la carte d'Ordre actuelle. Il peut, avec cette activation, faire en sorte que l'unité agisse une seconde fois mais, s'il perd le Combat, l'Officier mourra, même si l'unité n'est pas détruite.

Terrible : Discipline (-) sur troupe ennemie pour test de réaction

Rapide : Annule Tir (-) avec ordre « Prêt ! »