

Vertu
cdt attaché
War

Additionner 1 à
Courage sur combats
subis de l'unité
attachée.

Vertu
cdt attaché
Dexterity

Additionner 1 à
Mêle de l'unité
attachée.

Vertu
pour traits
Elan

Le cdt peut influencer
les unités amies autres
que celles de son
régiment.

Vertu
cdt attaché
War

Additionner 1 à
Courage sur combats
subis de l'unité
attachée.

Vertu
cdt attaché
Dexterity

Additionner 1 à
Mêle de l'unité
attachée.

Vertu
pour traits
Elan

Le cdt peut influencer
les unités amies autres
que celles de son
régiment.

Vertu
cdt attaché
Zeal

Additionner 1 à
Stamina de l'unité
attachée.

Vertu
cdt attaché
Drill

Additionner 1 à Shoot
de l'unité attachée.

Vertu
personnel
Initiative

Additionne 2 à son
rang pour les jets
d'initiative.

Vertu
cdt attaché
Dedication

Additionner 1 à
Speed de l'unité
attachée.

Vertu
personnel
Elan

Passé le mvt du cdt de
6" à 9".

Vertu
cdt attaché
Sacrifice

Additionner 1 à
Courage sur les tirs
subis de l'unité
attachée.

Vertu
personnel
Presence

Augmente le rayon de
cdt à 9" pour ce cdt.

Vertu
cdt attaché
Zeal

Additionner 1 à
Stamina de l'unité
attachée.

Vertu
cdt attaché
Drill

Additionner 1 à Shoot
de l'unité attachée.

Vertu
cdt attaché
Dedication

Additionner 1 à
Speed de l'unité
attachée.

Vertu
personnel
Elan

Passé le mvt du cdt de
6" à 9".

Vertu
cdt attaché
Sacrifice

Additionner 1 à
Courage sur les tirs
subis de l'unité
attachée.

Vertu
personnel
Presence

Augmente le rayon de
cdt à 9" pour ce cdt.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Alert

Donne un ordre immédiat à une de ses unités qui peut se réorienter même si elle a été déjà activée.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Authoritarian

Au moment de son activation, une de ses unités avec Dm peut être activée sans test pour accomplir son ordre.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Bold

Une carte ordre d'une de ses unités non activées peut être changée contre une autre à son choix.

Trait

Spécial avant la bataille



Cartographer

Retirer 1 point au dé de l'adversaire ou ajouter 2 points au vôtre, lors du tirage des terrains.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Cautious

Une nouvelle carte ordre peut être placée près d'une unité déjà activée. Cette carte ne peut servir que pour une réaction.

Trait

LdV
Test 6



Comrade In Arms

Retirer un marqueur Exhausted sur un cdt ami en vue.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Coordinator

Deux unités peuvent être activées à la suite.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 6



Diligent

Enlève le marqueur Désordre à une unité.

Trait

LdV
Test 6



Eagle eyes

Force une unité ennemie dans sa LdV à être la prochaine à activer par son adversaire.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Engineer

Une unité d'artillerie dans le rayon du cdt augmente sa portée maximale de 3" par succès obtenu au test d'action de commandement.

Trait

LdV
Test 5+



Erudite

Une unité ennemie dans la LdV du cdt est choisie et ne pourra pas être la prochaine à être activée par l'adversaire.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Fearless

Le cdt peut rejoindre une unité et charger immédiatement avec elle quelque soit son ordre. Si elle a déjà été activée, il peut faire de même MAIS si l'unité perd le combat dans ce cas, le cdt est tué même si l'unité n'est pas détruite.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 5+



Hero

L'unité choisie peut être activée une seule fois en appliquant le même ordre. Le Cdt est exhausted et donne un Dm à cette unités'il n'obtient pas 2 succès ou plus à son test de commandement.

Trait

LdV + Rayon cdt
Test 6



Honourable

Le Cdt peut enlever un Dm à une unité qui a plus d'un Dm déjà marqués.

Trait

LdV
Test 6



Intriguer

Un Cdt ennemi dans la LdV de ce Cdt devient exhausted.

Trait

Attaché
Test 5+



Lucky

Si il est attaché à une unité qui vient d'être détruite et qu'il réussit un test de Cdt, il peut quitter l'unité et survivre. Il est exhausted si un seul succès est obtenu

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Enthusiastic

L'unité amie choisie doit être la prochaine à être activée. elle gagne la règle "light" pour cette activation. Si elle l'a déjà, elle gagne la règle "Skirmishers".

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Experienced

Une de vos cie de mousquetaires ou de piquiers SANS Dm est débandée pour renforcer un Bataillon distant de 6" de la cie et sous rayon de cdt. La cie est considérée comme détruite pour les points de victoire mais le bataillon se retire 2Dm même si cela le conduit à 0Dm.

Trait

LdV
Test 5+



Expert

Ce Cdt peut appliquer la vertu "Inspire" à toute sa brigade. Toutes les unités de la brigade sont concernées pour la prochaine activation.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Indefatigable

1Dm peut être transféré d'une unité à une autre du même type et du même régiment, séparée au plus de 6" de la première. L'unité peut ainsi perdre son dernier Dm et redevenir "fraîche".

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Innovative

L'unité choisie gagne la règle "Extended arc of fire" jusqu'à la fin du tour. si c'est la prochaine unité à être activée, elle peut de plus remplacer son ordre par l'ordre "Feu".

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Humble

Ce cdt peut quitter une unité à laquelle il était attaché et en rejoindre une autre dans la même activation, sauf s'il est déjà exhausted ou s'il s'est attaché dans ce tour. Si son test échoue, il se retrouve entre les deux unités et est exhausted.

Trait

LdV
Test 5+



Notable

Une unité amie n'importe où sur le champ de bataille mais visible de ce cdt gagne un bonus (+) à sa discipline pour un test d'ordre. Ce doit être la prochaine unité activée.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Prepared

Une unité d'artillerie déjà activée et disposant d'un attelage se retrouve attelée.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Protector

Une unité amie désignée fait un mouvement vers l'arrière. si le test échoue, l'unité fait ce mouvement mais se retrouve en désordre.

Trait

LdV
Test 5+



Ruthless

L'unité ennemie désignée perd le bénéfice de toutes les vertus du Cdt ennemi à laquelle il est attaché jusqu'à la fin du tour.

Trait

LdV
Test 6



Sharp

Le Cdt ennemi désigné doit être le prochain élément à activer.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Skilled

Une unité d'artillerie non activée peut gratuitement se réorienter. Deux succès au moins sont nécessaires sinon le Cdt devient exhausted et l'artillerie perd son ordre.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Stoic

L'unité amie désignée est considérée sous couvert jusqu'à son activation, une réaction ou la fin du tour : elle gagne un bonus(+) à son Courage pour tout test de résistance contre des tirs.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Tenacious

L'unité amie désignée doit avoir la règle "light" et être la prochaine activée. Si elle effectue un mouvement avec "Prêt" ou "En avant" dans un terrain avec la règle "hidden" elle ne peut plus faire l'objet de tirs jusqu'à la fin du tour.

Trait

rayon cdt
Test 5+



Trickster

L'unité amie désignée doit être dans un terrain avec la règle "hidden" et être la prochaine à être activée. Si le test de cdt réussit, elle gagne un bonus (+) sur Mêlée ou Shot, au choix du joueur.

Trait

LdV + rayon cdt
Test 5+



Undaunted

L'unité amie désignée est considérée comme protégée. Elle gagne un bonus (+) à Courage pour le test de résistance en Mêlée, jusqu'à son activation, une réaction ou au plus la fin du tour.

<p>Trait LdV + Rayon Cdt Test 5+</p>  <p>Identor L'unité activée augmente de 2" sa portée maximale de tir par succès obtenu au test de commandement.</p>	<p>Trait LdV + Rayon Cdt Test 5+</p>  <p>Meticulous L'unité choisie sera la dernière à être activée sur ce tour. Si cette action de cdt est donnée plusieurs fois, les unités seront activées en dernier dans l'ordre inverse où elles ont reçu cette action.</p>	<p>Trait LdV + Rayon Cdt Test 5+</p>  <p>Patient Si le test est réussi, votre adversaire doit activer une autre unité à la suite (vous passez votre activation).</p>	<p>Trait LdV + Rayon Cdt Test 5+</p>  <p>Perfectionnist Cette action vise une unité non activée qui possède un ordre Feu. Désignez-la. Si les test réussi, elle tire avec un bonus (+), sinon elle tire normalement.</p>
<p>Trait LdV + Rayon Cdt Test 5+</p>  <p>Pious L'unité que vous allez activer peut changer son ordre contre "Resiste", si cette unité a déjà cet ordre, le test d'ordre éventuel est effectué avec un bonus(+).</p>	<p>Trait LdV Test 6</p>  <p>Provoker Une unité ennemie dans la LdV du Cdt doit effectuer un Assaut quelque soit son ordre. Pour annuler cela, l'unité peut faire un test de Discipline et doit obtenir autant de succès que ceux du Cdt sur cette action.</p>	<p>Trait LdV + rayon cdt Test 5+</p>  <p>Relentless Une unité amie peut effectuer un mouvement avec malus (-). Cette unité ne doit pas avoir été activée et pourra normalement l'être à son tour, ce mouvement ne valant pas activation.</p>	<p>Trait LdV Test 5+</p>  <p>Schemer Une unité ennemie à pied ou à cheval non activée doit changer son ordre par un autre tiré au hasard. Le joueur adverse ne pourra voir le nouvel ordre qu'au moment de l'activer.</p>
<p>Trait LdV Test 5+</p>  <p>Smart Vous pouvez prendre connaissance d'un ordre d'une unité ennemie située dans la LdV de ce Cdt.</p>	<p>Trait LdV + rayon de cdt Test 5+</p>  <p>Swift L'unité amie choisie ne subit pas de Malus si elle tire avec un ordre "Prêt".</p>	<p>Trait LdV Test 5+</p>  <p>Terrible Une unité ennemie choisie subira un Malus (-) à sa discipline pour tester sa réaction lors de l'activation imminente de votre unité.</p>	<p>Trait LdV Test 5+</p>  <p>Accomplice Un cdt ami dans la LdV de ce cdt peut faire un mouvement de 9" même s'il est exhausted.</p>
<p>Trait Spécial Test 6</p>  <p>Accomplice Si l'ennemi effectue une action de cdt qui affecte lui ou une de ses unités à 6", ce cdt peut tenter de l'annuler par un test de cdt réussi sur 6 tant qu'il n'est pas exhausted. Un succès annule l'action adverse, et deux succès évite qu'il soit lui-même exhausted.</p>	<p>Trait LdV + rayon cdt Test 5+</p>  <p>Determined L'unité amie qui va être activée applique 1 Dm supplémentaire à l'ennemi si elle charge et gagne un combat contre une unité moins rapide ou en désordre. Si elle perd le combat, c'est elle qui se retrouve en désordre.</p>	<p>Trait LdV + rayon cdt Test 5+</p>  <p>Energetic L'unité amie qui va être activée peut se réorienter librement après l'exécution de son ordre.</p>	<p>Trait LdV Test 6</p>  <p>Enigmatic Deux unités ennemies non activées et séparées de 6" ou moins, doivent échanger leurs ordres.</p>

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Agresseur

Ce Cdt attaché à une unité qui charge, minore de (-) la discipline de la cible pour son test d'évasion (réaction à la charge).

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Brave

Ce Cdt attaché à cette unité, lui donne les règles Impétueux et Elite.

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Calm

L'unité attachée à ce cdt ne reçoit pas 1 dm supplémentaire si elle échoue un test de désengagement.

Trait

LdV + rayon cdt
Sans test
Permanent



Diplomatic

Ce cdt peut interagir avec des unités alliées.

Trait

LdV + rayon cdt
Sans test
Permanent



Elegant

Une unité à 6" de ce cdt peut transformer une retraite en esquivé (évasion). Le cdt devient alors exhausted.

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Selfless

Une unité attachée à ce cdt qui rate un test de rupture peut le recommencer. Le cdt est compté comme perte même si le second test est réussi.

Trait

Sans test
Permanent



Respectable

Ce Cdt n'a besoin ni de rayon d'action, ni de LdV pour agir sur ses troupes.

Trait

Déploiement
Sans test
Permanent



Guarded

Aucune unité ennemie ne peut faire un mouvement d'avant-garde à moins de 12" d'un cdt « guarded ».

Trait

LdV + rayon cdt
Sans test
Permanent



Imperturbable

Les unités sous commandement gagne +1 à leur discipline sur leurs réactions.

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Prepared

Une unité attachée à ce cdt qui rate un test de rupture, peut relancer ce test. Le cdt est tué et retiré du jeu, même si cette relance est un succès.

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Gallant

Une unité attachée à ce cdt, ne souffre pas de malus à sa valeur Courage si elle est prise de flanc, seulement le malus de Mêlée.

Trait

LdV + rayon cdt
Sans test
Permanent



Wealthy

Une unité « mercenaires » sous rayon de ce cdt peut faire un test de rupture mais avec un malus (-) à sa discipline.

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Passionate

L'unité attachée à ce cdt gagne la règle « Frenzied ».

Trait

Attaché
Sans test
Permanent



Phlegmatic

L'unité attachée à ce cdt ne subit pas les minorations liées aux Dm.