































## Fiche Facultés

	<b>Infatigable</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ignorer, toutes les mentions indiquant que l'Unité prend un Niveau d'Essoufflement Supplémentaire</li> </ul>
	<b>Manoeuvre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La Formation peut utiliser les Modes suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Tortue</b> : la Formation gagne un Bonus de +2 au Combat au Choc/+2 au Tir. La Capacité de Mouvement de l'Unité est réduite d'un cran tant qu'elle reste dans ce mode.</li> <li> <b>Rotation des rangs</b> : La Formation ne prend pas de Niveau d'Essoufflement Supplémentaire lorsqu'elle Soutient une Attaque.</li> <li> <b>Hérisson</b> : tous les Hex autour de la Formation deviennent Zone Avant. La Formation ne peut plus bouger (même le Mouvement Minimal est interdit)</li> </ul> </li> </ul>
	<b>Esquive</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>En Consigne d'Attaque, l'Unité si elle est Engagée peut exécuter une Action de Repli ou de Fuite au lieu d'une Action de Combat au Choc</li> <li>Bonus de -2 au Test de Dégagement</li> <li>Bonus de -2 au Test de Traversée</li> <li>Bonus de -2 au Test de Poursuite pour l'Unité Poursuivie</li> </ul>
	<b>Adaptation en Forêt</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Considérer tous les Hex de Forêt/Bois comme du Terrain Clair pour le Mouvement et le Combat</li> <li>L'Unité bénéficie de la faculté Esquive lorsqu'elle est sur un Hex de Forêt/Bois</li> <li>+2 d'Avantage si l'Unité attaque au Choc ou au Tir une Unité située dans une Forêt/Bois</li> <li>-4 d'Avantage si l'Unité est dans une Forêt/Bois lorsqu'elle est attaquée par le Choc ou le Tir</li> <li>L'Unité peut se Cacher lorsqu'elle est en Forêt/Bois, même si elle est Adjacente à une Unité ennemie qui n'a pas, elle l'Adaptation en Forêt</li> <li>L'Unité ne perd pas son état Cachée lorsqu'elle est en Forêt/Bois, même si elle est Adjacente à une Unité ennemie qui n'a pas, elle l'Adaptation en Forêt</li> </ul>
	<b>Adaptation en Cave</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+2 d'Avantage si l'Unité attaque au Choc ou au Tir une Unité située dans une Cave</li> <li>L'Unité bénéficie de la faculté Esquive lorsqu'elle est sur un Hex de Cave</li> <li>-4 d'Avantage si l'Unité est dans une Cave lorsqu'elle est attaquée par le Choc ou le Tir</li> <li>L'Unité peut se Cacher lorsqu'elle est en Cave, même si elle est Adjacente à une Unité ennemie qui n'a pas, elle l'Adaptation en Cave</li> <li>L'Unité ne perd pas son état Cachée lorsqu'elle est en Cave, même si elle est Adjacente à une Unité ennemie qui n'a pas, elle l'Adaptation en Cave</li> <li>L'Unité bénéficie de l'Infiltration sur un Hex de Cave ou sur un Hex Adjacent à un Hex de Cave</li> </ul>
	<b>Effrayante</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque l'Unité est Activée (et avant qu'elle n'exécute son Action), toutes les Unités ennemies qui lui sont Adjacentes passent un Test de Moral sans Modificateur au Dés. En cas d'échec, l'Unité perd un Niveau de Moral</li> </ul>
	<b>Invulnérable</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Unité ne peut être attaquée au Choc ou au Tir par des Unités sans faculté ou armement particulier</li> <li>L'Unité est Effrayante pour toutes les Unités ennemies pour lesquelles elle est invulnérable</li> </ul>
	<b>Immunisé contre le feu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Unité ne peut être affectée par le feu, sous quelque forme que ce soit, y compris magique.</li> </ul>
	<b>Fragile à la lumière</b> <p>En extérieur (donc pas en Cave), de Jour (donc pas de Nuit):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Météo Canicule ou Beau Temps</b> : L'Unité concède un Avantage de -4 lorsqu'elle attaque/tire et +4 lorsqu'elle défend/est ciblée. Chaque fois qu'elle est Activée, lancer 1D6. Sur 1 ou 2 l'unité perd 1 Pas</li> <li><b>Météo Nuageux</b> : L'Unité concède un Avantage de -3 lorsqu'elle attaque/tire et +3 lorsqu'elle défend/est ciblée.</li> </ul>

	<p>Chaque fois qu'elle est Activée, lancer 1D6. Sur 1 l'unité perd 1 Pas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Météo Couvert</b> : L'Unité concède un Avantage de -2 lorsqu'elle attaque/tire et +2 lorsqu'elle défend/est ciblée.</li> <li><b>Météo Pluie ou Tempête</b> : L'Unité concède un Avantage de -1 lorsqu'elle attaque/tire et +1 lorsqu'elle défend/est ciblée.</li> </ul>
	<b>Souffle</b> <p>Confère à l'Unité une Capacité de Choc spéciale :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Une Unité en Vol (Rapproché ou non) peut utiliser cette Capacité sur une Unité au Sol sur le même Hex</li> <li>Une Unité au Sol peut utiliser cette Capacité sur une Unité d'un Hex Adjacent de la Zone Avant</li> <li>Bonus à l'Avantage dépendant de la capacité d'arme : <div> <div></div> +8 <div></div> +4 <div></div> +0 <div></div> -4 <div></div> -8 </div>                     sauf Dragon : <div> <div></div> +12 <div></div> +8 <div></div> +4 <div></div> +0 <div></div> -4 </div> </li> <li>2 Pertes maximum peuvent être infligées par le Souffle (ignorer les Pertes au-delà)</li> <li>La gestion des Munitions est en vigueur mais le Souffle ne peut pas être « Rechargé » à l'aide d'une Action de Recharge</li> </ul>
	<b>Incendiaire</b> <p>Confère à l'Unité la capacité d'incendier un Hex :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il faut que l'Hex soit Inflammable (bois, forêt, habitations)</li> <li>Lorsque l'Unité est activée, lancer 1D6 : Si le résultat est 1, 2 ou 3 poser un Départ de Feu. Si un Départ de Feu était déjà présent, remplacer le Départ de Feu par un Incendie</li> <li>Le Joueur ne peut pas choisir de ne pas tenter d'incendier l'Hex.</li> </ul>
	<b>Hérisson</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La Zone Avant de l'Unité comprend les 6 Hex Adjacents (comme les Personnages pour lesquels cette faculté est automatique)</li> </ul>
	<b>Evanescence</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Après avoir été Activée, lancer 1D6. Sur 1 à 3 : l'Unité perd un Pas</li> </ul>
	<b>Grimpeuse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation et ne peut Charger) peut traverser un côté d'Hex Impassable en utilisant le Mouvement Minimal.</li> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation et ne peut Charger) peut traverser un côté d'Hex Fortification en utilisant le Mouvement Minimal.</li> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation et ne peut Charger) peut Attaquer au Choc une Unité derrière un Côté d'Hex Impassable en concédant un malus de -4 à l'Avantage. Elle doit pour cela, au préalable : <ul style="list-style-type: none"> <li>Passer un Test d'Engagement</li> <li>Recevoir un Marqueur Contact (sans bouger)</li> </ul> </li> <li>Une Unité Grimpeuse qui n'est pas en Formation et qui possède un Marqueur Contact peut être Attaquée au Choc par une Unité ennemie derrière un côté d'Hex Impassable.</li> <li>Une Unité Grimpeuse qui a un Marqueur Contact Engage toute Unité ennemie, même si un Côté d'Hex Impassable les sépare</li> </ul>
	<b>Nageuse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation et ne peut Charger) peut entrer dans un Hex d'Eau en utilisant le Mouvement Minimal.</li> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation et ne peut Charger) peut traverser un Côté d'Hex d'Eau en utilisant le Mouvement Minimal.</li> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation et ne peut Charger) peut Attaquer au Choc une Unité depuis un Hex d'Eau ou derrière un Côté d'Hex Eau en concédant un malus de -2 à l'Avantage. Elle doit pour cela, au préalable : <ul style="list-style-type: none"> <li>Passer un Test d'Engagement</li> <li>Recevoir un Marqueur Contact (sans bouger)</li> </ul> </li> <li>Une Unité Nageuse qui n'est pas en Formation et qui possède un Marqueur Contact peut être Attaquée au Choc par une Unité ennemie derrière un Côté d'Hex d'Eau ou si l'Unité Nageuse est sur un Hex d'Eau</li> <li>Une Unité Nageuse qui a un Marqueur Contact Engage toute Unité ennemie, même si un Côté d'Hex d'Eau les sépare</li> </ul>
	<b>Régénération</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Unité (qui ne peut être en Formation) qui n'a plus qu'un pas, qui tente une Action de Repos récupère un pas lorsque le lancer de Dés est égal à 7.</li> <li>Une Unité Régénératrice qui n'a qu'un seul pas, peut effectuer une Action de Repos, même fraîche (pas de Niveau de Fatigue) afin de récupérer le Pas qui lui manque.</li> </ul>