

# ADDITIF POUR *GROUPE FRANC*

## CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES POUR LES PRINCIPALES NATIONS

	<b>Obligatoire :</b>	<b>Facultative 1 :</b>	<b>Facultative 2 :</b>
Allemagne	<b>Disciplinés</b>	Audacieux	Fanatisés
Australie	<b>Endurants</b>	Impétueux	Tenaces
Etats Unis	<b>Soudés</b>	Méthodiques	Experts
Finlande	<b>Audacieux</b>	Attentifs	Soudés
France	<b>Attentifs</b>	Endurants	Méthodiques
Grande Bretagne	<b>Tenaces</b>	Attentifs	Endurants
Italie	<b>Téméraires</b>	Tenaces	Attentifs
Japon	<b>Impétueux</b>	Fanatisés	Furtifs
Russie	<b>Stoïques</b>	Téméraires	Fanatisés

## PROCÉDURE D'EMPLOI DES CARACTÉRISTIQUES NATIONALES

Selon la nationalité (et le type de troupe) jouée, chaque joueur sélectionne 3 caractéristiques :

- une caractéristique obligatoire (cf. tableau ci-dessus)
- une seconde caractéristique, sélectionnée au choix parmi les deux caractéristiques facultatives (également cf. tableau ci-dessus),
- une troisième caractéristique de son choix, sélectionnée cette-fois parmi l'ensemble des caractéristiques, détaillées dans la liste des descriptifs ci-dessous.

## DESCRIPTIFS DES CARACTÉRISTIQUES

- **Attentifs** : l'action de mettre aux aguets est gratuite en termes de PA.
- **Audacieux** : peuvent effectuer 4 actions par tour, mais avec un maximum de 3 actions du même type (par exemple : 3 mouvements + corps à corps).
- **Disciplinés** : en plus des PA attribués par le joueur, chaque GC « discipliné » bénéficie d'1 PA supplémentaire « gratuit » au moment de son activation.
- **Endurants** : l'action de mouvement est gratuite en termes de PA si elle prolonge une action de mouvement précédemment effectuée durant le même tour.
- **Experts** : + 1 PA par tour et par Sous Off. Par exemple, un GC de *vétérans* « experts » génèrera de 2 à 5 PA par tour.
- **Fanatisés** : le fait de rallier ne compte pas comme une action.
- **Furtifs** : l'action d'effectuer un mouvement à couvert est gratuite en termes de PA.
- **Impétueux** : peuvent attaquer au corps à corps au coût d'1 PA seulement.
- **Méthodiques** : l'action de tirer est gratuite en termes de PA si elle prolonge une action de tir effectuée à l'encontre d'une même cible durant un même tour.
- **Soudés** : rallient comme des *vétérans*, même s'il s'agit de *bleus* ou d'une troupe *standard*. En contrepartie, traités comme *bleus* pour l'attribution des pertes (i.e. *cloués au sol* dès le premier Hit non sauvegardé)
- **Stoïques** : subissent les pertes comme des *vétérans* (marqueur « *baissez la tête* » au premier Hit non sauvegardé), même s'il s'agit de *bleus* ou d'une troupe *standard*. En contrepartie, traités comme *bleus* pour les ralliements.
- **Téméraires** : peuvent quitter un couvert au coût d'1 PA seulement.
- **Tenaces** : ne reculent pas en cas d'échec si assaillis au corps à corps ; à défaut de les avoir annihilés, c'est l'assaillant qui doit refluer de 1 UD sur sa position de départ.