

Règles d'armée - Thrill seekers

- THRILL SEEKERS** Les unités sont éligibles pour tirer et charger dans un tour où ils ont Avancé ou Battu en retraite, MAIS :
- Peut pas cibler une unité qui était à distance d'engagement au début du tour
 - Peut pas cibler une unité qui était la cible d'une charge ou d'une attaque d'une autre unité à cette **PHASE**

Détachement Pearless Bladesmen

- Exquisite Swordsmanship** Quand une unité EC est sélectionnée pour combattre :
- Si a chargé ce tour, choisir : **[LETHAL HITS]** ou **[SUSTAINED HITS 1]**

Stratagems Pearless Bladesmen

- Parade adroite - 1 CP** **Phase combat** après qu'ennemi ai choisi cible :
choisir une **unité ciblée** : +1TH pour l'ennemi
- Extase mortelle - 2 CP** **Phase combat** après qu'ennemi ai choisi cible :
choisir une **unité ciblée** : Chaque fig détruite peut combattre avant d'être retirée du jeu.
- Violence incessante - 1CP** **Phase combat** avant de consolider :
consolidation 6" au lieu de 3, à condition que l'unité finisse à portée d'engagement d'un ennemi.
- Epéiste cruel - 1 CP** **Phase combat**, choisir unité ayant **chargé** :
+1 PA armes de mêlée
- Spectacle terrifiant - 1PC** **Phase commandement adverse** : choisir unité EC ayant chargé et tué une unité phase combat précédente
toutes unités ennemies à 6" font teste ébranlement, avec -1 au test si moitié effectifs.
- Fauchez les faibles - 2PC** **Phase mouvement ennemie** après mouvement de retraite ennemie
Unité EC à 6" de l'ennemi qui serait éligible pour charger :
Peut charger l'unité ayant fuit, sans bonus de charge.

Enhancements

- Opportuniste infaillible -** Peut faire ****intervention héroïque** pour 0CP
- Vitesse éblouissante -** 1 fois par partie : début phase combat : si active l'optimisation : l'UNITE a fight first
- Distorsion -** +1 Atq et dégâts des armes de mêlée du porteur
- Relever le défi -** 1 fois par partie : fin phase combat, si porteur à portée d'au moins 3 figs ennemies :
le porteur combat une fois de plus. Ce faisant, il peut choisir letal hits ou sustained (règle détachement)

