

Regles 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 porté 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)

