

Effets	
ANTI "KEY-WORD", X+	Blessure critique (donc auto) sur l'unité avec le keyword sur le nbe = X.  Ex : ANTI-VEHICLE 3+ donne blessure critique sur du 3+.
ASSAULT	Peux advance et tirer.
BLAST	Ajoute une Atq à l'arme tous les 5 figs de l'unité attaquée.  Mais : l'arme peut pas attaquer en portée d'engagement (donc pas possible de tirer sur véhicule ou monstre avec).
CONVERSION X	A chaque fois qu'une Atq est faite sur un modèle à plus de X", un 4+ non modifié donne une touche critique.
DEADLY DEMISE X	Quand la fig est détruite > 1D6. Sur un 6, chaque unité (AMIE ou ENNEMIE) prends X MW.
DEVASTATING WOUNDS	Sur une blessure critique, pas de save possible (y compris save invulnerable)
HAZARDOUS	Après que l'unité a fini ses Atq. Faire un test pour chaque arme utilisé (si 1 arme/fig, 1 dé par fig). Sur un 1, fig détruite. Si personnage, véhicule ou monstre, 3 MW.
HEAVY	+1 TH quand l'unité n'a pas bougé ce tour.
IGNORES COVER	L'unité attaquée n'a pas le bénéfice du couvert.
INDIRECT FIRE	L'unité peut tirer sur un modèle qu'elle ne voit pas. Si c'est le cas, -1 TH, et l'ennemi a le bénéfice du couvert.
INFILTRATORS	L'unité peut être déployée en dehors de la zone de déploiement au début de la partie. Doit rester à 9" de la zone de déploiement ennemie et tout modèle ennemi.
LANCE	+1TW après charge.
LETHAL HITS	Touche critique blesse automatiquement.
MELTA X	Ajouter X Dmg à l'arme quand tire à mid range.
ONE SHOT	L'arme ne peut être tirée qu'une fois par partie.
PISTOL	Une unité peut tirer l'arme en étant engagée, mais doit tirer sur une unité engagée avec elle. Peut pas tirer avec arme non Pistol si tire avec une arme pistol (sauf si tire sur monstre/véhi).
PRECISION	Peux allouer les Atq à une fig Personnage VISIBLE quand on attaque une unité ennemie.
RAPID FIRE X	Ajoute X Atq si on cible une unité à mid range.
SCOUT X	Mouvement de X" possible avant début de partie après déploiement. Doit finir à 9" d'un ennemi. (Un véhicule avec scout à l'intérieur récupère la capacité).
STEALTH	Si chaque fig de l'unité a la capacité, -1TH contre Atq de tir.
SUSTAINED HITS X	Touches critiques donne X touches additionnelles (ajouter X nbe de dés au WR).
TORRENT	Attaques touchent automatiquement.
TWIN-LINKED	Reroll des WR.

