Règles d'armée - MARTIAL KA'TAH	
Au début de phase de COMBAT	Choisir un Ka'tah. Toutes les unités en profitent **jusque fin de la phase.**
Kaptaris stance (tanking)	-1 à la touche VS mêlée.
Dacatarai stance (+ d'atq)	Armes de mêlée gagnent "SUSTAINED HITS 1".
Rendax stance (+ de léthalité)	Armes de mêlée gagnent "LETHAL HITS".

Règle de détachement
FNP sur du 4+ contre les Mortal wounds (uniquement MW, pas blessures normales)

STRATAGEMES CUSTODES	
Tour de n'importe qui	
. Tueurs de cauchemars (1 PC) (battle tactic)	PHASE DE COMBAT. Choisir une unité n'ayant pas combattu. **+1 TW contre Monstres/Véhicules.**
. Vengez les guerriers tombés (1 PC) (battle tactic)	DEBUT PHASE DE COMPBAT. Unité sous force de départ et n'ayant pas combattu cette phase.**+1 Atq sur armes de mêlée.** +2Atq si l'unité est **sous** la moitié de sa force de départ.
. Sentinelles inamovibles (2 PC)	DEBUT PHASE DE COMBAT. 1 unité à portée d'un objective marker (pas sister). Jusque fin de phase >**L'unité a "FIGHT FIRST".**
. Alchimie génétique occulte (2 PC) (battle tactic)	PHASE DE TIR ADVERSE ou TOUTE PHASE DE COMBAT. Après qu'un ennemi a choisi sa cible, une unité "-INFANTERIE" (pas sister) choisie comme cible. Jusque fin de phase > **-1 Dmg des atq ennemies.**
Mon tour uniquement	
. Veille sans fin (1 PC)	PHASE DE COMMANDEMENT. Unité INFANTERIE (non sister). **Une Fig détruite reviens avec toute sa vie** (pas plus d'une fois par unité par partie).
. Gardiens dévoués (1 PC)	PHASE DE MOUVEMENT. 1 unité (non sister) à portée d'un Objective marker >**Sticky objective** (jusqu'à ce que l'ennemi prenne l'objectif au début ou fin d'un tour).

OPTIMISATIONS	
Destructeur inexorable	**Après mvt charge**, choisir 1 unité chargée, jeter **1D6 : 2-5 > D3 MW**. 6 > 3 MW.
	1/partie : après un mvt charge, toutes les unités **ennemies à 6" du porteur doivent faire test ébranlement.**
Exemple galvanisant	Porteur a caractéristique de **commandement à 5+**.
	1/ partie : début de n'importe quelle phase. Choisir unité amie ébranlée à 12" du porteur. **Unité n'est plus ébranlée.**
La lame voilée	Armes melee du porteur : **+2 Atq**

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

OPTIMISATIONS (cont)	
	1/ partie : début de n'importe quelle phase de COMMANDEMENT :**tripler la caractéristique d'OC du porteur jusque fin du tour**.
Chasseur inlassable	Unité du porteur éligible pour **tirer et déclarer charge si a battu en retraite ce tour**.
	1/ partie : si unité ennemie **fini mvt normal/advance/retraite à 9" du porteur**, ET si unité du porteur pas engagée, peut faire **mvt normal de 6"** (peut se rapprocher ou s'éloigner).

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com