

### Règles d'armée - MARTIAL KATAH

**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 COMBAT. 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 meele du porteur : **+2 Atq**



### 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).

C

By **Rascar Capac**

[cheatography.com/rascar-capac/](https://cheatography.com/rascar-capac/)

Published 22nd August, 2023.

Last updated 7th September, 2023.

Page 3 of 3.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

