

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 Mercurial Host - Quicksilver grace

Quicksilver grace	Peut re-roll les avances pour les unités EC.
-------------------	--

Stratagems Mercurial Host

Phase mouvement

Vigueur sombre - 1CP	phase mvt adverse. Après qu'ennemi a fait mvt normal, avance ou retraite. Unité EC (sauf beast+véhi) à 9" de l'unité ennemie : peut faire mvt normal jusqu'à 6"
Honorer le Prince - 1CP	Unité EC n'ayant pas encore été sélectionné pour Move : si Advance, auto Advance de 6"
Réactions capricieuses - 1CP	Phase de tir adverse, après que l'ennemi ait sélectionné cible Une unité EC ciblée : jusque fin de phase, +1TH pour l'adversaire (enlève 1 au HR)
Stimulants de combat - 2CP	Phase combat, après que ennemi ai choisi cible. 1 unique EC choisie comme cible : jusque fin phase, +1TW pour l'adversaire (enlève 1 au WR)
Raiders cruels - 1CP	Fin de phase de combat adverse. 1 unité EC à 9"ou + de bord de table, et pas à 3" d'ennemi Unité retourne en réserve
Excès violent - 1CP	Phase combat. Une unité EC qui n'a pas encore combattu : jusque fin phase, armes mêlée ont Sustained 1



By **Rascar Capac**

cheatography.com/rascar-capac/

Published 20th May, 2025.

Last updated 20th May, 2025.

Page 1 of 2.

Sponsored by **ApolloPad.com**

Everyone has a novel in them. Finish Yours!

<https://apollopad.com>

Enhancements Mercurial Host

Enfoncés dans la souffrance - 20pts	Si cible ennemi sous ses PV max : -1TH Si cible ennemi aussi sous la moitié de ses PV : -1TW en +
Odeur ensorcelante - 20pts	Contre attaques de mêlée de l'ennemi : si force ennemi > endurance, +1TW pour l'ennemi
Perfection tactique - 15pts	Après déploiement des armées. Choisir 2 unités EC : redéployer. On peut remettre en réserve, peu importe la limite de réserve.
Dextérité écoeurante - 10pts	L'unité du porteur peut traverser l'ennemi sur move normal, advance, ou retraite. Peut pas finir à portée d'engagement, mais tout test de fuite désespérée est passé auto.

C

By **Rascar Capac**

cheatography.com/rascar-capac/

Published 20th May, 2025.

Last updated 20th May, 2025.

Page 2 of 2.

Sponsored by **ApolloPad.com**

Everyone has a novel in them. Finish

Yours!

<https://apollopad.com>