TOUR DE N'IMPORTE QUI

. Relance de commandement (1PC) (battle tactic)	TOUTE PHASE. **Reroll** : Après HR, WR, Dmg roll, Svg roll (un dé pr chacun de ces choix), Advance roll, Charge roll, roll de fuite désespérée, hazardous, ou roll pour nombre d'attaques d'une arme.
. Contre-offensive (2 PC)	PHASE COMBAT. Après qu'unité ennemie a combattu. Choisir 1 unité n'ayant pas combattu cette phase > Elle **combat en prochain.**
. Défi épique (1 PC)	PHASE COMBAT. Choisir 1 personnage éligible pour combattre > Ses **attaques de mêlée gagnent PRECISION.**

MON TOUR

. Courage insensé (1 PC)	PHASE DE COMMANDEMENT. Avant test d'ébranlement (Phase de co seulement !). L'unité **réussi le test d'ébranlement. 1/PARTIE !**
. Grenade (1 PC)	PHASE DE TIR. Unité ayant mot clé "grenade" n'ayant pas encore tiré ET éligible pour tirer >> **Tir à 8" de portée, 6D6. Sur du 4+ > 1BM.**
. Attaque de char (1 PC)	PHASE DE CHARGE. Après charge réussie. Véhicule > Choisir une de ses armes de mêlée et une unité à portée d'engagement. **Jeter autant de D6 que la caractéristique de force de l'arme. Si force > Endurance ennemie, rajouter 2 dés. Sur du 5+ > 1 BM (MAX 6 !)**

TOUR ADVERSE

. Overwatch (1 PC) (1 fois par TOUR)	PHASE ADVERSE DE MOUVEMENT ou CHARGE (placement ou mouvement de tout type, au début ou à la fin, au choix). Unité éligible pour tirer sur unité ennemie à 24" ou moins. **Chaque fig de l'unité tire comme dans phase de tir (sans modificateur). Sur 6+ > touche.** Procéder au jet blessure etc.
. Arrivée précipitée (1 PC) (pas au tour 1)	FIN PHASE MOUVEMENT ADVERSE. **Unité en réserve arrive comme si étape de renforts** (pourra faire mvt + charge par exemple sur notre tour juste après, ou bloquer ligne de vue d'une unité qui voudrait tirer etc).
. A terre (1 PC) (battle tactic)	PHASE TIR ADVERSE. Après qu'une unité INFANTRIE alliée a été ciblée. Jusque fin de phase : **Svg invulnérable 6+ ET Bénéfice du couvert (+1 svg contre tirs)**

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

TOUR ADVERSE (cont)	
. Ecran fumée (1 PC)	PHASE DE TIR ADVERSE. Après avoir été ciblé. Unité mot clé "Fumée" a **bénéfice couvert ET Discrétion (-1 à la touche) jusque fin de phase.**
. Intervention héroique (2 PC)	PHASE CHARGE ADVERSE. Après mouvement charge ennemi. **1 unité amie à 6" de l'ennemi, éligible pour charger si c'était notre phase > Charge (lance dés)**. Si la cible est véhicule, mot clé "Marcheur" uniquement. Si charge réussie > Pas de bonus de charge.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com