

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'une 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 modifier). 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)**



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 héroïque (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.

C

By **Rascar Capac**
cheatography.com/rascar-capac/

Published 22nd August, 2023.
Last updated 6th May, 2024.
Page 3 of 3.

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

