

ACE PILOT

Un héros avec cette compétence lance un dé lorsque le véhicule qu'il pilote s'active.
Sur un résultat



Le véhicule gagne une troisième action.

AIR MOBILE

Un véhicule avec cette compétence peut-être transporté par un aérotransporteur (Hélicoptère).

OBSERVATEUR D'ARTILLERIE

Lorsque une unité possède cette compétence, elle peut demander **par deux fois dans la partie**, un tir d'artillerie en plus de son activation.

Jetez alors 3 dés,
Sur un résultat



vous infligez une perte à l'unité ennemie.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES



COMPÉTENCES

COMPÉTENCES



COMPÉTENCES

COMPÉTENCES



OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

OBJECTIF

AU PAS DE COURSE

Une unité avec cette compétence peut réaliser une action de mouvement gratuite après son déplacement.

BERSERK

Pour chaque touche infligée avec une arme au corps à corps, lancez un dé supplémentaire. Continuez à relancer les dés pour chaque touche réussie.

BLACK OPS, OPERATION SPECIALE

Une unité qui possède cette compétence peut relancer les dés deux fois **pour deux tours de combat seulement.**

Comptabilisez ensuite les



infligés à l'unité

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

OPÉRATIONS
TACTIQUES

OPÉRATIONS
TACTIQUES

OPÉRATIONS
TACTIQUES



ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

ACTION
GRATUITE

BRAVE

Une unité avec cette compétence peut réaliser une action de mouvement gratuite après son déplacement et une action de combat supplémentaire.

CAMOUFLAGE

Une unité possédant cette compétence peut se rendre invisible si elle reste immobile, elle ne peut pas être attaquée. Tout mouvement de l'unité la fait réapparaître sur le champ de bataille.

Compétence valable pour deux tours.

CHARGE

Une unité qui possède cette compétence peut réaliser **deux actions d'attaque gratuite, au cours de la partie.**

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

ÉTAPES

ÉTAPES

ÉTAPES



PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

PARACHUTAGE

TIRS COORDONNES

Une unité avec cette compétence peut réaliser **trois fois au cours de la partie** un tir coordonné contre une cible avec une autre unité alliée adjacente.

RESISTANT AUX DOMMAGES

Une unité possédant cette compétence peut lancer trois dés pour résister à un combat. Chaque résultat



annule un dommage.

CHANCEUX

Une unité qui possède cette compétence peut relancer une fois par round tous les dés de combat pour toucher l'adversaire.

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

ATAQUES

ATAQUES

ATAQUES



1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !



1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

1 ATTAQUE
BONUS !

MEURTRIER

Une unité avec cette compétence peut éliminer une figurine ennemie adjacente à son unité **durant deux tours.**

INSENSIBLE

L'unité possédant cette compétence est invincible **durant un round.**

FACTEUR MULTIPLE

Une unité qui possède cette compétence peut réaliser **quatre actions durant un tour.**

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES

ATACTICS

ATACTICS

ATACTICS



MACHIAVEL

Une unité avec cette compétence peut éliminer deux figurines ennemies adjacentes à son unité **durant un tour de la partie.**

MEDECIN

L'unité possédant cette compétence peut rétablir la santé d'une unité adjacente à elle, **une seule fois au cours de la partie.**

TIR DE MITRAILLEUSE

Une unité qui possède cette compétence peut jeter **durant deux tours** 5 dés supplémentaires au cours d'un combat contre une unité ennemie.

COMPÉTENCES

ÉTAPES



COMPÉTENCES

ÉTAPES



COMPÉTENCES

ÉTAPES



HEROIQUE

Une unité avec cette compétence peut réaliser 5 actions **durant un tour de la partie.**

MEDECIN

L'unité possédant cette compétence peut rétablir la santé d'une unité sur le champ de bataille, **une seule fois au cours de la partie.**

GRENADES

Une unité qui possède cette compétence peut jeter **durant deux tours** 6 dés supplémentaires au cours d'un combat contre une unité ennemie.

COMPETENCES

ETACTICS



COMPETENCES

ETACTICS



COMPETENCES

ETACTICS



HEROIQUE++

Une unité avec cette compétence peut réaliser 6 actions **durant un tour de la partie.**

MEDECIN +

L'unité possédant cette compétence peut rétablir la santé de 2 unités sur le champ de bataille, **une seule fois au cours de la partie.**

GRENADES ++

Une unité qui possède cette compétence peut jeter **durant deux tours** 8 dés supplémentaires au cours d'un combat contre une unité ennemie.

COMPÉTENCES

ÉTACTIQUES



COMPÉTENCES

ÉTACTIQUES



COMPÉTENCES

ÉTACTIQUES



HEROIQUE

Une unité avec cette compétence peut réaliser 4 actions **durant un tour de la partie.**

AUTO REPARATION

L'unité possédant cette compétence peut rétablir toute sa santé **une seule fois au cours de la partie.**

GRENADES +++

Une unité qui possède cette compétence peut jeter **durant deux tours** 12 dés supplémentaires au cours d'un combat contre une unité ennemie.

COMPÉTENCES

ATACTICS



COMPÉTENCES

ATACTICS



COMPÉTENCES

ATACTICS



GRENADES A FUMEE

Une unité avec cette compétence peut bouger sans pouvoir être attaquée.

Compétence valable pour deux tours

SUPER JUMP

L'unité possédant cette compétence peut sauter tout obstacle jusqu'à deux cases.



Compétence valable pour deux tours

DEFENSE DECISIVE

Une unité qui possède cette compétence peut jeter **durant deux tours** 8 dés supplémentaires au cours d'un combat pour se défendre d'une unité ennemie.

COMPÉTENCES

ATACTICS



COMPÉTENCES

ATACTICS



COMPÉTENCES

ATACTICS





