

Spécifique aux armes

Sonner (x) Si inflige une touche, test de Sf avec malus de x

Neutralisation (x) Si inflige une touche, test de Sf avec malus de x

Fixation (x) Si inflige une blessure (dégâts infligés ou non), test de Sf avec malus de x

Panique (x) Si inflige une blessure (dégâts infligés ou non), test de Cdt avec malus de x

Choc (x) Jet de touche 5/6, statut entre parenthèse pour marcheur/véhicule

Brèche (x) Jet de blessure $\geq x \rightarrow PA = 2$

Empoisonné (x) Jet de blessure toujours sur x

Fléau des blindages Touche superficielle devient touche pénétrante

Fusion (x) Si à portée de x, D x2 et Fléau des blindages

Impact (x) Lors d'une charge, +1 à la caractéristique x

Lacération (x) Jet de blessure $\geq x$: +1 dégât [sauf jet de pénétration de blindage](#)

Lourde (x) Si à l'arrêt : +1 à la caractéristique x

Précision (x) Jet de touche $\geq x$ Je choisis qui prend la blessure

Touche critique (x) Jet de blessure = 6 et +1 dégât

Vulnérante (x) Jet de blessure = 6

Divers

Avance Implacable Toutes les armes sont Assaut (sauf lourde et Artillerie)

Avant-garde (x) Ne marque que 1 PV sur objo + x si retirer comme perte ou fait battre en retraite.

Charge désordonnée Ni positionnement ni attaque de mêlée

Ecran de fumée (réaction) Mitigation de dégât de Dissimulation (5+) contre tir

Explose (x) Toute unité à 6" subit un nb de jet de touche égal au PV de base (F8, D1) de celui qui explose.

Frappe en profondeur Tour 2-3-4, max 1/ tour. A 1" de tout, groupée à 6" autour 1ere fig. Ne peut ni se déplacer ni charger.

Haine (x) +1 au jet de blessure au combat contre x

Infiltration (x) Se déplace partout sauf déploiement adverse et à + de x" (pas de charge)

Léger +2" pour foncer et peut tirer au jugé

Lent et méthodique Ne peut pas poursuivre ennemi en fuite

Lourd +1 sang-froid, ne peut pas foncer, mouvement de positionnement (charge) sans Init.

Marcheur Tire avec toute arme (sauf Volée). Compte comme PV de base pour résolution combat

Massif (x) Compte x dans VHL

Mouvement à couvert Ignore les malus couverts

Peur (x) Unité ennemie à 12", malus de x pour "Cd", "Sf", "Vo", "Int"

Unité d'appui (x) Ne marque que x point victoire en tenant un objo