

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 advances pour les unités EC.

Stratagems Mercurial Host

Phase mouvement

- Vigueur sombre - 1CP** phase mvt adverse. Après qu'un 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 : jusqu'à fin de phase, **+1TH pour l'adversaire** (enlève 1 au HR)
- Stimulants de combat - 2CP** Phase combat, après que l'ennemi ait choisi cible.
1 unité EC choisie comme cible : jusqu'à 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 : jusqu'à 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 **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.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.



By **Rascar Capac**

cheatography.com/rascar-capac/

Published 20th May, 2025.

Last updated 20th May, 2025.

Page 2 of 2.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>