

POCKET BATTLES

ANCIENS #1

CELTES vs ROMAINS

APERÇU DU JEU

Pocket Battles est un jeu rapide sur un champ de bataille entre deux armées. Avant chaque partie, les joueurs choisissent l'armée qu'ils souhaitent utiliser et ensuite se mettent d'accord sur la taille de la bataille. Ensuite, chaque joueur va construire son armée sur base des unités disponibles, pour atteindre la taille de la bataille. Dès que les armées sont construites, les unités sont déployées sur les trois secteurs du champs de bataille.

Pendant la bataille, les joueurs vont donner, chacun à leur tour, des ordres à leurs unités, les déplacer et les envoyer au combat ou tirer sur leurs ennemis. Le premier joueur à détruire la moitié de l'armée ennemie est déclaré vainqueur.

CONTENU

- 60 tuiles Troupe
- 24 jetons recto-verso Ordre/Blessure
- 2 aides de jeu
- 6 dés
- Cette règle du jeu

TUILES TROUPE

Chaque tuile représente une Troupe. Un groupe de tuiles Troupe forme une Unité. Une Troupe est à plusieurs valeurs et des caractéristiques, comme ci-dessous :



JETONS ORDRE/BLESSURE

Chaque joueur aura, durant la bataille, un nombre de jetons recto-verso disponibles, ils seront utilisés pour indiquer à la fois les ordres émis et les blessures reçues. Une face du jeton est utilisée pour indiquer les Ordres, tandis que l'autre est utilisée pour marquer les Blessures sur les Unités. Ce qui fait que lorsque l'une ou plusieurs Unités d'une armée d'un joueur sont blessées, il y aura moins d'Ordres disponibles pour réaliser des actions.



LE CHAMP DE BATAILLE

Le Champ de Bataille est divisé en 15 zones, avec une grille idéale de 3 colonnes (appelées Secteurs) et 5 lignes (appelées Zones), comme sur la figure ci-dessous.

Joueur A

Arrière Droit	Arrière Centre	Arrière Gauche
Avant Droit	Avant Centre	Avant Gauche
Zone de Combat	Zone de Combat	Zone de Combat
Avant Gauche	Avant Centre	Avant Droit
Arrière Gauche	Arrière Centre	Arrière Droite

Joueur B

Le Secteur Gauche de chaque joueur est opposé au Secteur Droit de son adversaire, et vice versa. Notez que les zones du Champ de Bataille ne représentent pas la position exacte des Unités sur le Champ de Bataille, mais plus «des situations» dans lesquelles des Unités sont impliquées: ainsi une Unité à l'arrière est protégée et habituellement ne prend part à la bataille; une Unité à l'Avant est prête pour la bataille (aussi bien pour des combats ou des attaques à distance); une Unité dans la Zone de Combat est impliquée dans un combat avec une Unité adverse.

MISE EN PLACE

Construction des armées

1. Avant la bataille, les joueurs se mettent d'accord sur les armées qu'ils souhaitent utiliser et prennent toutes les Troupes disponibles pour ces armées.
2. Ensuite, les joueurs s'accordent sur la Taille de la bataille, c'est le nombre de points de Déploiement qu'ils peuvent dépenser pour chaque armée.
3. Ensuite, chaque joueur construit son armée en choisissant n'importe quelle Troupe, de sorte que le total des Points de Déploiement ne dépasse pas la Taille de la bataille décidée.

4. Chaque joueur utilise ensuite ses Troupes pour constituer des Unités. Une Unité est un groupe d'une ou plusieurs Troupes adjacentes, avec au moins 1 Point de Blessure, elle reçoit des ordres comme un ensemble durant la bataille. Le nombre de Troupes dans une Unité ne peut pas dépasser la plus petite Valeur de Formation indiquée sur les Troupes qui composent l'Unité.

Exemple: pas plus de 3 Troupes peuvent former une Unité dans laquelle est présente une Troupe avec une Valeur de Formation de 3. Les Troupes avec une Valeur de Formation de 1 doivent rester seules sur le Champ de Bataille (ces Unités sont formées d'une seule Troupe).



Voici une Unité valide car elle ne dépasse par la Valeur minimale de Formation des Troupes (3 pour la Cavalerie Légère [Light Cavalry]).

5. Les Unités formées de cette manière sont placées en piles, avec 1 seulement la Troupe au-dessus de chaque pile visible par l'adversaire.

6. Chaque joueur reçoit un nombre de jetons Ordre/Blessure égal à 1/10 des Points de Déploiements décidés précédemment. Ce nombre doit être un multiple de 10. N'importe quel nombre entre 60 et 100 est idéal pour débiter.

Exemple: si les joueurs s'accordent pour une Bataille avec 60 Points de Déploiement, chaque joueur reçoit 60/10 = 6 jetons Ordre/Blessure.

Déploiement des Armées

1. Quatre tuiles Troupe, inutilisées pour les armées, sont placées face cachée pour délimiter les Secteurs, deux pour la zone Avant et deux pour la zone Arrière.

2. Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec la plus forte valeur est l'Attaquant, celui avec la plus faible valeur est le Défenseur.

3. En commençant par l'Attaquant, les joueurs placent, chacun à leur tour, une Unité de leur côté du Champ de Bataille. Les Unités sont placées en piles, montrant uniquement la Troupe du dessus. Les Unités peuvent être déployées dans n'importe quel Secteur, aussi bien à l'Avant qu'à l'Arrière.

4. Quand un joueur n'a plus d'Unité à placer, l'autre joueur place toutes ses Unités restantes. Quand les deux joueurs ont terminé de placer leurs Unités, ils révèlent tout deux les Troupes qui composent leurs Unités en plaçant les Troupes de chaque pile adjacentes les unes aux autres.



BATAILLES, MANCHES ET TOURS

- Chaque Bataille consiste en un certain nombre de Manches, jusqu'à ce qu'un joueur soit déclaré vainqueur à la fin d'une Manche.

- Lors de chaque Manche, les joueurs alternent leurs Tours.

- Le joueur qui prend son Tour est appelé le Joueur Actif.

- Un Tour est composé de deux phases:

1. Un redéploiement optionnel d'une Unité qui ne coûte aucun jeton Ordre.

2. Une Action obligatoire durant laquelle le Joueur Actif dépense des Jetons Ordre pour réaliser une Action avec l'une de ses Unités.

- Quand les deux joueurs n'ont plus de jetons Ordre, la Manche est terminée.

- Quand un joueur n'a plus de jetons Ordre, son adversaire prend ses Tours les uns après les autres jusqu'à ce qu'il n'ai plus de jetons Ordre: alors la Manche est terminée.

- A la fin d'une Manche, chaque joueur reprend ses jetons Ordre utilisés et ses jetons Blessure des Unités qui ont été détruites durant cette Manche. Il peut également décider d'éliminer quelques blessures sur ses Troupes afin de reprendre les jetons Blessure utilisés sur ces dernières.

- Lors de la première Manche l'Attaquant prend le premier Tour. Lors des Manches suivantes, le premier Tour alterne entre les joueurs: lors de la

2ème Manche, le Défenseur prend le premier Tour, lors de la 3ème, l'Attaquant redevient premier, etc...

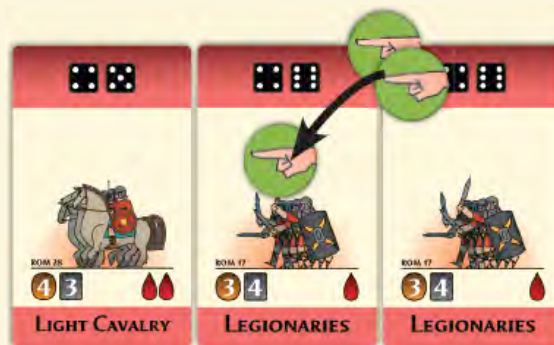
Redéploiement d'une Unité

Au début de son tour, un joueur a la possibilité de déplacer, sans utiliser de jeton Ordre, l'une de ses Unités d'une Zone de sa moitié du Champ de Bataille vers une Zone adjacente. Ainsi une Unité peut se déplacer d'un Secteur Arrière vers l'Arrière d'un Secteur adjacent, ou vers l'Avant du même Secteur. Une Unité d'un Secteur Avant peut se déplacer vers un Secteur Avant adjacent, ou vers l'Arrière du même Secteur. La Zone de Combat ne peut pas être atteinte ou quittée avec un Redéploiement d'Unité.

Actions

Qu'un Redéploiement d'Unité ai été réalisé ou pas, un joueur doit dépenser un ou plusieurs jetons Ordre pour réaliser une Action avec l'une de ses Unités, mis à part l'Unité qui a effectué le Redéploiement d'Unité lors de ce tour. Pour donner des ordres à une Unité, le joueur doit placer sur l'Unité un nombre de jetons Ordre égal au nombre de jetons Ordre actuellement sur l'Unité plus un.

Exemple: s'il n'y a pas de jeton Ordre sur une Unité, cela coûte 1 jeton Ordre pour lui donner des ordres. Lui donner à nouveau des ordres durant la même Manche coûtera (1+1) = 2 jetons Ordre de plus. Donner une troisième fois des ordres à cette même Unité (maintenant il y a 3 jetons sur cette Unité) coûterait (1+2+1) = 4 jetons Ordre de plus (et ainsi il y aurait 7 jetons sur cette Unité).



Une Unité peut utiliser des jetons Ordre pour réaliser l'une des Actions suivantes (toutes les Actions ne sont pas autorisées pour toutes les Unités):

1. Déplacement Tactique
2. Charger
3. Poursuivre un Combat
4. Abandonner un Combat
5. Tirer
6. Utiliser une Caractéristique Spéciale

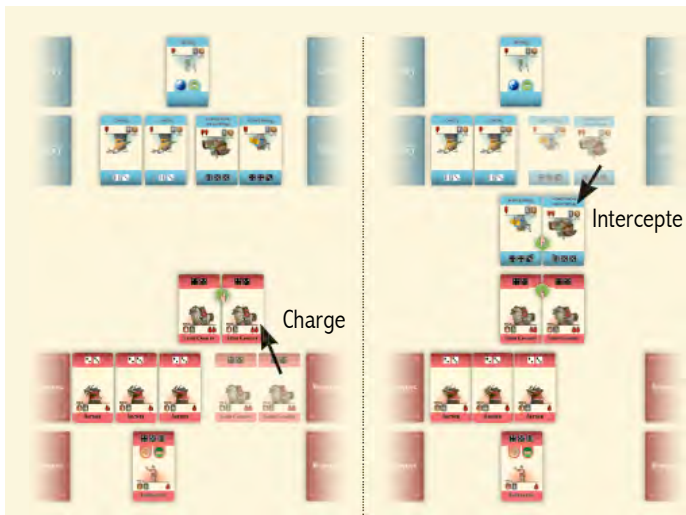
1. DÉPLACEMENT TACTIQUE

Un Déplacement Tactique fonctionne exactement comme un Redéploiement d'Unité tel que décrit ci-dessus. Il est réalisé afin de déplacer une Unité d'une Zone vers une Zone adjacente. Rappel: une Zone de Combat ne pas être atteinte ou abandonnée avec un Déplacement Tactique.

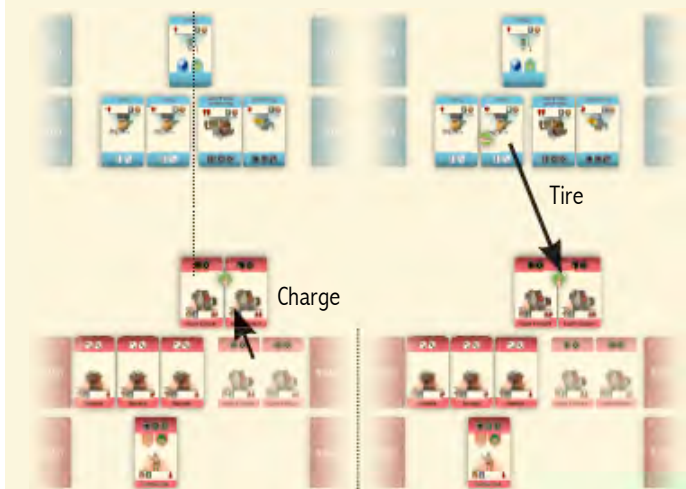
2. CHARGER

Si une Unité sur un Secteur Avant a un Dé Combat (noir) indiqué sur l'une de ses troupes, cela signifie que cette Unité peut Charger. Une Charge est réalisée afin d'engager un combat avec une Unité ennemie à l'Avant dans le même Secteur. Quand une Unité charge, elle est simplement déplacée de l'Avant du Secteur vers la Zone de Combat du même Secteur. Quand une Unité charge, l'adversaire peut choisir parmi les réactions suivantes:

A. Interceptor l'Unité qui charge, en donnant des ordres à l'une de ses Unités avec un Dé Combat du même Secteur Avant pour la déplacer dans la Zone de Combat et ainsi venir au contact. Un Combat, entre ces deux Unités, a lieu. (voir «Combat», plus loin)



B. Tirer contre l'Unité qui charge, en donnant des ordres à l'une de ses Unités avec un Dé Tir (blanc) du même Secteur Avant pour qu'elle tire sur l'Unité qui charge. Tirer est résolu en suivant les règles normales (voir «Tirer», plus loin). Si, après le tir, l'Unité qui charge a des Troupes survivantes, le Joueur Actif peut choisir une Unité ennemie à l'Avant ou dans la Zone de Combat de ce Secteur pour entrer en contact avec elle. Un Combat, entre les deux Unités, a lieu (voir «Combat», plus loin).

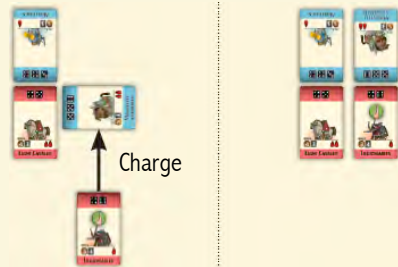


C. Attendre, en ne donnant aucun ordre à ses Unités. Le Joueur Actif peut alors choisir une Unité ennemie à l'Avant ou dans la Zone de Combat de ce Secteur pour entrer en contact avec elle. Un Combat, entre les deux Unités, a lieu (voir «Combat», plus loin).

Note: si l'adversaire décide soit d'Intercepter ou de Tirer contre l'Unité qui charge, ce n'est pas considéré comme l'Action de ce Tour. Quand le Joueur Actif a réalisé son Action (la Charge), l'adversaire deviendra le Joueur Actif et prendra son Tour (Redéploiement d'Unité et Action).

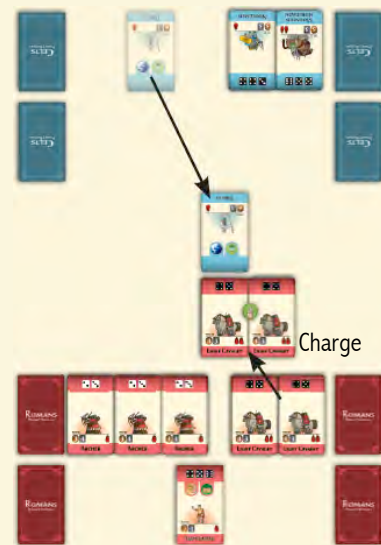
UNITÉS QUI CHARGENT IMPLIQUÉES DANS UN COMBAT

Une Unité peut Charger et entrer en contact avec une Unité déjà engagée dans un Combat, pour être en surnombre. Vous pouvez placer les autres Unités qui chargent sur le côté de l'Unité attaquée, ce placement n'a pas de signification particulière. Quand cela survient, résolvez le Combat en suivant les règles normales. Une seule Unité attaque à la fois, et les coups sont toujours infligés sur une seule Unité. De la même manière, la Riposte (voir plus loin) est réalisée par une seule Unité, celle qui est attaquée. Si une Unité charge et entre en contact avec une Unité qui apporte le surnombre à une Unité amie, deux Combats sont créés, chacun impliquant seulement une Unité pour chaque joueur. (Voir Illustration).



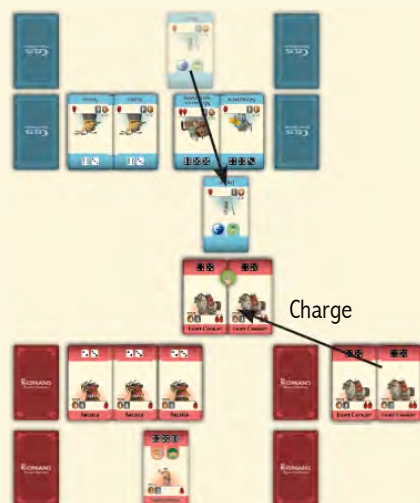
CHARGER SANS UNITÉ ENNEMIE EN FACE OU DANS LA ZONE DE COMBAT

Quand une Unité charge et qu'il n'y a pas d'Unité ennemie à l'Avant ou dans la Zone de Combat du même Secteur, elle peut décider de Charger n'importe quelle Unité à l'Arrière de ce Secteur. Dans ce cas, l'adversaire ne peut pas Intercepter ou Tirer contre l'Unité qui charge avec l'une de ses Unités.



CHARGER SANS UNITÉ ENNEMIE DANS LE SECTEUR

Si une Unité charge et qu'il n'y a pas d'Unité ennemie présente dans aucune Zone de ce Secteur, cette Unité peut «déborder», c'est à dire Charger n'importe quelle Unité dans la Zone de Combat, Avant ou Arrière d'un Secteur adjacent. Même dans le cas où l'adversaire ne peut pas Intercepter ou Tirer contre l'Unité qui charge. Quand le Combat qui en résulte est terminé, l'Unité survivante est déplacée dans la Zone Avant du Secteur où elle a combattu (voir «Combat»).



COMBAT

La conséquence d'une Charge - sauf si le Tir a complètement détruit l'Unité qui charge - est d'initier un Combat entre deux Unités, qui sont maintenant au contact l'une avec l'autre. Un Combat se résout comme suit:

1. Le Joueur Actif lance 1 dé pour son Unité, plus 1 dé de plus si son Unité charge durant ce Tour.
2. Il compare le dé lancé avec les Dés Combat des Troupes de son Unité (les dés noirs imprimés sur la tuile). Pour chaque correspondance entre un Dé Combat et le résultat d'un dé, il porte un coup.

Exemple: une Unité qui montre des Dés Combat 3, 3, 4, 4, 5 lance un dé et obtient 4. Ce résultat porte 2 coups (1 dé x 2 Dés Combat);

Exemple: la même Unité (Dés Combat 3, 3, 4, 4, 5) lance deux dés (grâce à une Caractéristique) et obtient un 5 et un 4. Cela résulte en 1+2 = 3 coups.

3. L'adversaire assigne immédiatement une Blessure à son Unité, une Blessure par coup. Chaque Troupe peut absorber un nombre de blessures égal au nombre de ses Points Blessure (PB): dès qu'une Troupe a accumulé autant de jetons Blessure que son nombre d'icônes Blessure, elle doit être retirée.

Exemple: une Unité avec 2 Cavaliers [Cavalry] (2 PBs chacun) et 1 Infanterie [Infantry] (1 PB) reçoit un coup. Le joueur peut choisir de retirer l'Infanterie, de retirer un Cavalier (ainsi il jette 1 PB), ou en plaçant 1 jeton Blessure sur un Cavalier.

Exemple: la même Unité a un Cavalier avec 1 jeton Blessure dessus. Plus tard durant la Bataille, il reçoit un autre coup. Le joueur peut retirer le Cavalier blessé, peut décider de blesser l'autre Cavalier ou de retirer l'Infanterie.

Exemple: le joueur Romain lance un dé pour son Unité et obtient un 4, ce qui fait 2 coups. Le joueur Celte retire le Noble [Nobleman] (pour 1 blessure), et place un jeton Blessure sur le Noble à Cheval [Mounted Nobleman] (pour la 2ème blessure). (Voir l'illustration)



Si possible, les jetons Blessures doivent être pris parmi les jetons qui n'ont pas encore été utilisés durant la Manche actuelle. Si tous les jetons ont été utilisés comme Jetons Ordre ou Jetons Blessure, le joueur peut choisir des jetons utilisés comme Ordre de n'importe quelle Unité. S'il n'y a pas de jetons Ordre disponibles, (tous les jetons ont été utilisés comme Blessure) aucun jeton Blessure ne peut être placé, et des Troupes doivent être retirées à la place.

4. Les Troupes retirées sont données à l'adversaire, ainsi il peut compter les Troupes éliminées.
5. Maintenant, l'adversaire peut Riposter avec les Troupes survivantes de cette Unité, s'il en reste. La Riposte fonctionne exactement comme la procédure de Combat (un dé est lancé et comparé aux Dés Combat, des Blessures sont infligées, les pertes retirées, ...), avec l'exception qu'il n'est pas nécessaire de donner des ordres à cette Unité, donc aucun jeton Ordre n'est dépensé.

6. Si, à la fin du Combat, les deux Unités ont encore des Troupes survivantes, elle reste au contact dans la Zone de Combat. Si l'une des deux Unités a été complètement détruite, l'autre Unité se retire dans la Zone Avant du Secteur où le Combat s'est déroulé.

3. POURSUIVRE UN COMBAT

Si deux ou plusieurs Unités adverses sont déjà au contact dans la Zone de Combat au début de ce Tour, le joueur peut donner des Ordres à l'une des Unités impliquées pour poursuivre le Combat. Cela fonctionne exactement comme un Combat succédant à une Charge (excepté que l'Unité ne lance pas le dé additionnel pour la Charge), avec l'Unité qui a reçu les Ordres qui attaque en premier, et l'Unité ennemie qui peut Riposter après avoir assigné ses Blessures et retiré les pertes.

4. ABANDONNER UN COMBAT

Si deux ou plusieurs Unités adverses sont déjà au contact dans la Zone de Combat au début de ce Tour, le joueur peut donner des Ordres à l'une des Unités impliquées pour abandonner la Zone de Combat et se retirer dans la Zone Avant du même Secteur. S'il décide de le faire, l'adversaire a une chance de tirer sur l'Unité qui se retire, avec toutes ses Unités impliquées dans le Combat. Cela fonctionne comme une Riposte comme décrit précédemment, ce qui ne nécessite aucun Ordre. Après avoir infligé les Blessures et retiré les pertes, les Troupes survivantes de l'Unité peuvent se retirer dans la Zone Avant de ce Secteur, et les Unités de l'adversaire qui étaient impliquées dans le Combat font de même.

5. TIRER

Si une Unité à l'Avant d'un Secteur a des Dés Tir (blanc) sur ses Troupes, cela signifie qu'elle peut Tirer. (c'est à dire faire une attaque à distance). Tirer fonctionne de la même façon que le Combat (voir «Combat» pour plus de précisions):

1. Le Joueur Actif cible une Unité ennemie déployée à l'Avant ou dans la Zone de Combat (voir plus bas) dans le même Secteur que l'Unité qui tire.
2. Il lance 1 dé et compare le résultat avec les Dés Tir des Troupes de son Unité. Pour chaque correspondance entre un Dé Tir et le résultat du dé lancé, il porte un coup.
3. L'adversaire assigne immédiatement les Blessures à son Unité, une Blessure par coup, et retire les pertes. Chaque Troupe peut absorber un nombre de blessures égal à son nombre de Points Blessure: dès qu'une Troupe a accumulé autant de jetons Blessure que le nombre de ses Points Blessure, elle doit être retirée.

Si possible, les jetons Blessure doivent être pris parmi les jetons Ordre qui n'ont pas encore été utilisés. Si tous les jetons Ordre ont été utilisés, le joueur peut choisir des jetons Ordre utilisés sur ses Unités. S'il n'y a plus de jetons Ordre disponibles, (tous les jetons ont été utilisés comme Blessure), aucun jeton Blessure ne peut être placé, et des Troupes doivent être retirées à la place. Les Troupes retirées sont données à l'adversaire pour qu'il puisse compter la valeur des Troupes détruites.

TIRER SUR UN COMBAT

Un joueur peut décider de Tirer sur une Unité ennemie impliquée dans un Combat. S'il le fait, il lance les dés pour toucher comme d'habitude, mais les coups sont répartis (arrondi vers le haut) sur toutes les Unités impliquées dans le Combat.



TIRER SANS ENNEMI À L'AVANT OU SUR LA ZONE DE COMBAT

Si une Unité décide de Tirer et qu'il n'y a pas d'Unité ennemie à l'Avant ou sur la Zone de Combat de ce Secteur, elle peut tirer sur toute Unité ennemie à l'Arrière de ce Secteur.



TIRER SANS ENNEMI DANS LE SECTEUR

S'il n'y a pas d'ennemi à l'Avant, à l'Arrière ou dans la Zone de Combat du Secteur de l'Unité qui tire, elle peut tirer sur n'importe quelle Unité à l'Avant ou sur la Zone de Combat d'un secteur Adjacent.



6. UTILISER UNE CARACTÉRISTIQUE SPÉCIALE

Les Caractéristiques sont des capacités spéciales de certaines Troupes qui leurs permettent de changer les règles normales du jeu. Certaines d'entre elles - listées comme Actions Spéciales - requièrent un ordre pour être réalisées. Cette action ne peut être utilisée durant le tout premier Tour de la Bataille, pris par l'Attaquant.



Caractéristiques spéciales

7. PASSER

Si un joueur ne souhaite pas réaliser une action durant son Tour, il peut décider de Passer. Le joueur doit mettre de côté un jeton Ordre sur la table et il est considéré comme utilisé, comme s'il avait été dépensé sur une Unité. Ensuite, le tour passe au joueur suivant. Passer peut être une tactique utile par laquelle vous ne souhaitez pas donner un ordre dangereux à une Unité, comme combattre une Unité ennemie plus forte.

FIN DE LA BATAILLE ET VAINQUEUR

La Bataille se termine quand l'un des joueurs cède, ou à la fin de la Manche lors de laquelle l'un des joueurs a détruit au moins la moitié de l'armée ennemie (en comptant les Points de Déploiement des Troupes éliminées). Ce joueur est déclaré Vainqueur. Si les deux joueurs ont détruit au moins la moitié de l'armée ennemie, le Vainqueur est celui qui a détruit le plus grand total de Troupes (toujours en comptant les Points de Déploiement). Si l'égalité persiste, le Défenseur est le Vainqueur.

CRÉDITS

Pocket Battles Game Design

Par Paolo Mori & Francesco Sirocchi

Design et Illustrations by Karim Chakroun

2009 © Z-Man Games Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

Pour tout commentaire, question
ou suggestion, contactez:
sales@zmandgames.com



Traduction française - v1.2



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

ROMAINS - RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES POCKET BATTLES

Les **CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES** ont besoin d'un Ordre, mais ne peuvent être utilisée durant le tout premier tour de la bataille, pris par l'Attaquant.



Ordre Double: Donner un ordre à cette Unité pour donner des Ordres à deux autres Unités amies lors du même tour, en dépensant un Jeton Ordre comme d'habitude. Résolez les Ordres émis les uns après les autres.



Exciter: Quand vous donnez un ordre de «Charge», «Pour suivre le Combat», ou «Tirer» à l'une de vos Unités, donnez également un Ordre à cette Unité de prendre 1 dé de plus lors du Combat ou pendant le Tir.



+1 Combat: Lorsque vous êtes impliqué dans un Combat, cette Unité lance x dés supplémentaires.



Impulsion: Lorsque cette Unité Charge, lancez lors du Combat 2 dés supplémentaires pour la Charge au lieu d'un.



Meneur: Si cette Unité est présente sur le Champ de Bataille, le propriétaire a 1 Jeton Ordre supplémentaire disponible. Rendez le Jeton Ordre quand l'Unité est détruite.



Longue Portée: Cette Unité peut tirer depuis l'Arrière d'un Secteur. Cette caractéristique ne peut pas être utilisée pour tirer contre une Unité qui Charge.



Réactive: Donner un ordre à cette Unité coûte le même nombre de Jetons Ordre présents sur elle (au lieu de 1 de plus). Le premier ordre coûte toujours 1 Jeton Ordre, comme toujours.



+x Tirs: Quand vous tirez, cette Unité lance x dés supplémentaires.



Lent: Cette Unité ne peut pas effectuer de Redéploiement d'Unité.



Arc Large: Cette Unité peut tirer sur les Zones Avant et les Zones de Combat des Secteurs adjacents.



+x Blessures: Si cette Unité donne au moins 1 coup lors d'un Combat ou lors d'un Tir, elle donne x coups supplémentaires.

CÉLTES - RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES POCKET BATTLES

Les **CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES** ont besoin d'un Ordre, mais ne peuvent être utilisée durant le tout premier tour de la bataille, pris par l'Attaquant.



Santé: Donnez un ordre à cette Unité pour récupérer un Jeton Blessure de n'importe quelle Unité amie. Le Jeton Ordre récupéré peut être utilisé immédiatement.



Exciter: Quand vous donnez un ordre de «Charge», «Pour suivre le Combat», ou «Tirer» à l'une de vos Unités, donnez également un Ordre à cette Unité de prendre 1 dé de plus lors du Combat ou pendant le Tir.



Dissoudre: Quand cette Unité touche lors d'un Combat ou d'un Tir, - mais ne détruit pas l'Unité ennemie - l'Adversaire doit mettre de côté l'un de ses Jetons Ordre inutilisés, s'il en a, comme s'il l'avait dépensé.



+x Tirs: Quand vous tirez, cette Unité lance x dés supplémentaires.



Rapide: Cette Unité peut recevoir un ordre pour réaliser une Action même si elle a fait un Redéploiement d'Unité lors de la première phase du tour.



Fureur: Durant un Combat, Cette Unité lance un dé supplémentaire pour chaque Jeton Ordre (pas Blessure) présent sur elle.



Impulsion: Lorsque cette Unité Charge, lancez lors du Combat 2 dés supplémentaires pour la Charge au lieu d'un.



Ecraser: Quand cette Unité charge et détruit une Unité ennemie, lors du même tour elle doit immédiatement Charger une autre Unité ennemie éligible, sans dépenser de Jetons Ordre pour cette seconde Charge.



Réactive: Donner un ordre à cette Unité coûte le même nombre de Jetons Ordre présents sur elle (au lieu de 1 de plus). Le premier ordre coûte toujours 1 Jeton Ordre, comme toujours.