

Le livre de règle est disponible ici :

<https://onedrive.live.com/view.aspx?cid=DBD9FFA37D49BB48&resid=DBD9FFA37D49BB48!463&app=WordPdf>

Les codex sont disponibles ici :

<http://f-erc-codex-epic-armageddon.e-monsite.com/>

Un aperçu des règles presque exhaustif, en tous cas largement suffisant pour aborder une 1ère partie :

#### **\* Les formations :**

- Chaque armée est constituée de compagnies "standards" qui peuvent être boostées avec des améliorations (tanks, infanterie, ou capacités supplémentaires par exemple).
- Les groupes ainsi formés sont appelés des **formations**, constituées de une ou plusieurs **unités** (une unité est un socle de fantassins, ou un blindé, un avion, un titan, etc...). On joue toujours une formation à la fois.
- Une bataille standard se monte généralement à 3000 pts (correspondant à une dizaine de formations en moyenne).

#### **\* Caractéristiques des unités :**

- type : à quelle catégorie de cible appartient l'unité (infanterie, véhicule léger, blindé, engin de guerre, ...)
- vitesse : déplacement en centimètres
- blindage : 4+ signifie que sur un 4+ l'unité annule la touche subie
- corps-à-corps : 5+ signifie que l'unité inflige une touche sur un 5+
- fusillade : 5+ signifie que l'unité inflige une touche sur un 5+, à une distance maximale de 15 cm, lors d'un assaut uniquement
- arme et portée : notée AP et/ou AC ou AA (AP pour anti-personnel contre l'infanterie, AC pour antichar contre le reste, les véhicules légers pouvant être touchés par les AP et les AC, et enfin AA pour anti-aérien) : [30 cm AP 5+] signifie qu'on inflige une touche à de l'infanterie sur un 5+ à une distance maximale de 30 cm.

#### **\* Objectifs :**

Chaque joueur place sur la table, en commençant par celui dont l'armée a la plus haute **valeur stratégique**, sa **base** (dans sa propre moitié de terrain et collée à son bord de table) et 2 **objectifs** (dans la moitié de terrain adverse) distants d'au moins 30 centimètres l'un de l'autre et des objectifs de l'adversaire.

Quand les 2 armées ont la même valeur stratégique, celui qui fait le plus grand chiffre sur 1D6 commence (cela vaut aussi pour le déploiement initial).

Les bases et les objectifs sont placés 1 par 1 alternativement par chaque joueur

#### **\* Déploiement :**

- Au début de la partie chaque joueur place tour à tour une de ses formations en commençant par celui dont l'armée a la plus haute valeur stratégique. D'abord les garnisons (voir ci-dessous) puis on recommence la procédure avec les autres formations.
- Une formation doit avoir ses unités dans une **distance de cohésion** de 5cm ou moins les unes des autres (10 cm pour les engins de guerre comme les titans et les super-lourds, 20 cm pour les éclaireurs).
- Chaque unité des formations a une **zone de contrôle** de 5 cm (10 cm pour les éclaireurs) : un ennemi ne peut rentrer dans cette zone que dans le cadre d'un assaut.

### => **Les garnisons :**

- Les formations dont au moins la moitié des unités sont des éclaireurs, OU BIEN
- N'ayant pas d'engin de guerre ni plus d'une unité avec une vitesse supérieure à 15 cm OU BIEN
- Ayant un mouvement de zéro cm.

=> ces formations sont déployées avant les autres (alternativement en commençant par la plus haute valeur stratégique), dans la moitié de table du joueur, sur un terrain adéquat (même dangereux, sans test de terrain dangereux, les troupes s'étant placés précautionneusement avant le combat).

- Au moins une unité de la formation doit être à moins de 15 cm d'un objectif situé dans la moitié de table du joueur.
- Jusqu'à 2 de ces formations peuvent être mises en état d'alerte.

### \* **Activations :**

Chaque joueur **active chacun son tour** une de ses formations (voir "activation d'une formation" ci-dessous). Quand les 2 joueurs ont activé toutes leurs formations, le tour de jeu est terminé.

- A chaque tour les joueurs lancent un dé et ajoutent la valeur stratégique de leur armée : **le vainqueur choisit s'il active en 1er une formation** ou s'il laisse son adversaire en activer une en premier (l'un n'est pas forcément plus avantageux que l'autre selon le déroulement de la partie). En cas d'égalité celui qui n'avait pas l'initiative au tour précédent remporte l'initiative.
- Il est indispensable d'avoir suffisamment de formations, donc d'activations, dans son armée, sous peine de subir les actions ennemies sans avoir jamais l'initiative (à titre d'exemple, on considère généralement qu'à 2000 pts, un minimum de 6 activations est nécessaire).

### \* **Conditions de victoire :**

Le jeu se déroule en **3 ou 4 tours** : 3 tours si l'un des joueurs a gagné la partie en remplissant les conditions de victoire à la fin du tour 3, sinon 4 tours. Pour gagner, il ne faut pas éliminer les troupes ennemies (même si ça peut aider) mais **remplir au moins 2 des conditions de victoire** suivantes au 3ème ou 4ème tour, et en avoir rempli plus que l'adversaire :

- Blietzkrieg : vous contrôlez la base de votre adversaire.
- Brisez leur moral : vous avez entièrement détruit la formation adverse la plus coûteuse.
- Défendez le drapeau : vous contrôlez les 3 objectifs dans votre moitié de table.
- Prendre et tenir : vous contrôlez 2 des objectifs présents dans la moitié de table adverse.
- Ils ne passeront pas : aucune formation adverse non démoralisée ne se trouve dans votre moitié de table.

=> "**contrôler un objectif**" signifie que vous avez une formation non démoralisée présente dans un rayon de 15 cm autour de l'objectif, et qu'il n'y a pas de formation ennemie non démoralisée dans ce rayon pour **contester l'objectif**.

=> Si la partie n'est pas terminée au 4ème tour, il est possible de faire un 5ème tour, ou de compter les pertes.

=> ce système de conditions de victoire incite chaque joueur à disposer de certaines unités rapides capables de venir prendre ou contester les objectifs.

### \* **Les pions impacts :**

- La grande spécificité dans Epic Armageddon : les **pions impacts** représentent le fait qu'une formation sous le feu ennemi est partiellement neutralisée et ne peut pas riposter en faisant feu de tout bois car les troupes sont occupées à se planquer ou se réorganiser.
- Une formation ratant son activation (voir ci-dessous) se prend 1 pion impact.
- Une formation se faisant tirer dessus par une formation se prend un pion impact.
- Une formation se faisant tirer dessus prend encore un pion impact supplémentaire pour chaque perte subie.
- Une formation se faisant tirer dessus reprend encore un pion impact si une autre formation lui

tire dessus, et un pion impact pour chaque perte supplémentaire, etc...

=> **Chaque pion impact neutralise une unité de la formation**, ce qui l'empêche de tirer (les unités sont neutralisées en partant de l'arrière vers l'avant et en comptant uniquement celles ayant une cible). Par exemple si une formation a 3 pions impacts, les 3 unités à l'arrière de la formation ne peuvent pas tirer.

=> Notez qu'une unité équipée d'armes légères peut-être neutralisée, si elle a une cible valide à portée (15 centimètres), et ce malgré le fait qu'elle ne tire que lors des assauts.

=> Quand il y a **autant de pions impacts que d'unités restantes, la formation est démoralisée**. (les space marines étant des psychopathes, il faut le double de pions impacts pour les neutraliser ou les démoraliser).

#### **\* L'activation d'une formation :**

- Pour être activée, une formation doit réussir un **jet d'initiative**, généralement 2+ ou 3+ (parfois 1+, qui est une réussite automatique)
- Si la formation rate son activation elle se prend un pion impact et **ne peut accomplir qu'une action : tenir** (voir ci-dessous).
- Après avoir activé avec succès une formation et l'avoir joué, le joueur peut tenter de **conserver l'initiative**, c'est à dire activer une 2ème formation au lieu de laisser jouer l'adversaire.
- Pour activer une formation, on a un malus de 1 si on tente de conserver l'initiative, et un malus de 1 si la formation a encaissé un ou plusieurs pions impacts (les 2 malus sont cumulables).
- Le commandant suprême permet de relancer 1 test d'initiative raté par tour (même s'il est démoralisé).
- Certaines races peuvent avoir une valeur d'activation à réussir différente selon l'action que la formation veut faire ; **il faut donc toujours annoncer quelle action on va tenter avant de lancer le jet d'activation**.

#### **\* Lorsqu'une formation est activée, elle peut faire 7 actions différentes :**

- Redéploiement : 3 mouvements.
- Avance rapide : 2 mouvements et 1 tir avec un malus de -1 pour toucher.
- Avance : 1 mouvement et 1 tir.
- Tir soutenu : 1 tir avec un bonus de +1 pour toucher.
- Etat d'alerte : pas de mouvement ni de tir, mais la formation pourra tirer sur une formation ennemie à la fin d'un de ses mouvements.
- Assaut : 1 mouvement permettant de contacter l'ennemi au CAC.
- Regroupement : 1 tir avec un malus de -1 et un regroupement (jet de dé permettant de retirer des pions impact, voir "regroupement" plus bas).
- Tenir : 1 mouvement ou 1 tir ou se regrouper (au choix).

#### **\* Le déplacement et le transport de troupes :**

- Quand une unité effectue un redéploiement (3 mouvements), elle effectue **successivement ses 3 mouvements** et pas son mouvement x3 (c'est important pour les tirs en alerte qui sont effectués à la fin d'un mouvement et non pas n'importe quand dans le mouvement ou à la fin du redéploiement)
- A la fin d'un mouvement, toute unité à plus de 5 cm du reste de sa formation est détruite et inflige un pion impact.
- L'infanterie amie peut être "traversée" par toutes les troupes amies. On considère qu'elle s'écarte au passage.
- Les unités ennemies ont une zone de contrôle de 5 cm **qui ne peut en aucun cas être traversée** à moins de lui donner l'assaut.
- Une unité ennemie au CAC n'a pas de zone de contrôle.
- Des véhicules peuvent transporter des troupes : marines avec rhinos, gardes avec chimères, termagants avec malefactors...

- Un véhicule embarque des troupes (uniquement faisant partie de sa formation) en passant dessus, sans pénalité de mouvement, et les troupes embarquées ne doivent pas avoir bougé dans ce tour.
- Les unités embarquées peuvent **débarquer à la fin de n'importe quel mouvement autre que celui ou elles ont embarqué**, après les tirs en état d'alerte et avant de tirer.
- Le débarquement s'effectue dans un rayon de 5 cm autour du véhicule.

#### **\* Le tir :**

- Choix de cibles : Une formation peut répartir ses tirs sur une formation ennemie en les répartissant sur les divers types de troupes ciblés tant que le type d'arme utilisé permet de toucher la cible.
  - Chaque type d'armes (AP, AC, MA) vise une seule catégorie de cible (à couvert ou à découvert).
  - Si une unité tire avec du barrage et des AP/AC, tout étant simultanément, il faut attribuer des touches au plus grand nombre de cibles possibles : cela signifie qu'on ne peut pas utiliser la galette pour toucher 2 fois une figurine de la formation ciblée alors qu'une autre figurine ne subit aucune touche. Même principe si une formation cible a des véhicules légers et d'autres types de cible, on ne peut pas allouer toutes ses touches aux VL, il faut répartir les touches sur le plus grand nombre de cibles valides.
  - Les pertes : une fois les sauvegardes effectuées, les pertes sont retirées de l'avant à l'arrière.
  - Neutralisation : Si la formation qui tire a des pions impacts, ceux-ci neutralisent les unités pouvant tirer.
- => *exemple : une formation de 6 unités a 2 unités qui n'ont pas de cibles et 2 pions impacts : donc seules 2 unités peuvent tirer.*

#### **\* Les macro-armes :**

Si une formation attaquante inflige des touches normales et des touches macro-arme, le joueur adverse doit d'abord allouer et sauvegarder les touches normales. Ensuite on attribue les touches macro-armes sur les cibles survivantes, en partant de nouveau de la plus proche à la plus éloignée, même celles qui se sont déjà vu une touche normale allouée.

#### **\* Les tirs croisés :**

une formation a un bonus de **tirs croisés** si elle peut tracer une ligne droite de 45 cm maximum traversant la formation ciblée et se terminant vers une unité amie ayant une ligne de vue sur la cible. **Ce bonus inflige un -1 à la sauvegarde des unités de la formation ciblée.** Cette règle fonctionne même si la formation amie n'a pas d'armes de tir.

#### **\* Les tirs de Flak (AA -Anti-Aériens) :**

- Une Flak peut tirer une fois sur chaque formation d'aéronefs qui passe à portée de tir, si elle n'est pas démoralisée ou n'a pas effectué de redéploiement ce tour-ci.
- Elle peut tirer une fois sur toutes les formations d'aéronefs passant à portée dans le même tour, mais une seule fois sur la même dans le tour.
- Elle peut être neutralisée si elle est la seule unité à portée de tir, mais toute autre unité de sa formation est éligible à la neutralisation si elle a une ligne de vue et est à portée de l'aéronef.
- Un tir de flak n'annule pas l'état d'alerte de sa formation.
- Si la flak a bougé dans le tour, elle aura un malus de -1 pour toucher une formation d'aéronef qui passe à portée en se désengageant à la fin du tour.

#### **\* Les terrains et les couverts :**

- De l'infanterie au contact d'un véhicule/engin/titan ami bénéficie d'une protection donnant un malus de -1 pour toucher au tir.
- Tout terrain assez haut pour masquer partiellement une unité donne un malus de -1 pour toucher.

- Terrains dangereux : jeter 1D6, sur un 1 l'unité est détruite (sans ajout de pion impact)
- Selon le type de terrain ou l'unité se trouve, celui-ci lui apporte une sauvegarde **qui n'est pas cumulable** avec la sauvegarde de blindage/armure.
- De l'infanterie qui se met en **état d'alerte** à découvert bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 5+ et l'ennemi à un malus de -1 pour la toucher tant que la formation en état d'alerte n'a pas tiré.
- Routes : un mouvement entièrement effectué sur une route est rallongé de 5 cm.

#### **\* L'assaut :**

**Une formation peut prendre d'assaut une autre ou plusieurs formation(s)** en arrivant suite à son mouvement dans les 15 cm ou moins de(s) (la) formation(s) ciblée(s). Si un commandant est présent dans la formation, il peut faire lancer l'assaut par jusqu'à 2 formations supplémentaires à moins de 5 cm de la sienne et n'ayant pas été activées ce tour ci ! Celà ne nécessite alors qu'un jet d'activation pour l'ensemble de l'assaut mais avec un malus de -1 si au moins une des formations a un pion impact.

- Toutes les unités des formations attaquantes chargent avec leur mouvement, et peuvent soit contacter les unités ennemies, soit se mettre à 15 cm ou moins pour utiliser leur **fusillade**.
- Ensuite toutes les unités des formations chargées (sauf celles déjà contactées) peuvent faire un **mouvement de contre-charge** de 5 ou 10 cm en avançant vers les unités les plus proches.
- Au cours d'un assaut, **les pions impacts ne neutralisent aucune unité**,
- Enfin, toutes les attaques sont résolues simultanément, les sauvegardes effectuées, les pertes comptabilisées.
- Les touches sont réparties comme au tir de l'avant vers l'arrière, et le défenseur choisit quelles touches affectent ses unités parmi les cibles valides.
- Les touches de CAC peuvent tuer des unités en fusillade (sauf les touches de CAC des engins de guerre).
- Les défenseurs bénéficient de leur éventuelle sauvegarde de couvert.
- On ne peut utiliser que sa valeur de fusillade contre un antigrav sauf si celui ci accepte le CAC.

=> **Les assauts mélangés** : un joueur peut déclarer un assaut mélangé lorsqu'une ou plusieurs formations ennemies se trouvent à moins de 5cm d'une formation ennemi vers qui un assaut est lancé. Toutes les formations ennemies peuvent être prises dans l'assaut, peuvent faire un mouvement de contre-charge et participent normalement à l'assaut. A noter que tous les PI des unités ennemis sont ajoutés et un seul jet est réalisé pour la résolution de l'assaut.

#### **=> Les tirs de soutien :**

Quand l'assaut n'a pas entièrement détruit un des 2 camps (ce qui est le cas la plupart du temps), les unités des 2 camps se trouvant à moins de 15 cm d'une unité ennemi directement engagée, et n'ayant pas participé à l'assaut, et qui ne sont pas démoralisées ou n'ont pas effectué un redéploiement (3 mouvements) : peuvent effectuer un **tir de soutien** (même si elles ont déjà été activées dans ce tour). Elles utilisent alors leur valeur de **fusillade** contre les unités des formations ennemies ayant participé à l'assaut. Le tir de soutien n'est pas affecté par la neutralisation par des pions impacts.

#### **=> Le résultat de combat :**

Une fois l'assaut et les tirs de soutien réalisés, **chaque joueur jette 2D6 en appliquant les modificateurs suivants** :

Pour chaque perte infligée +1

Vous avez plus d'unités +1

Vous avez plus de deux fois plus d'unités +1

Votre formation n'a pas de pion d'impact +1

L'ennemi a plus de pion d'impact +1

Vous avez un personnage Charismatique +1

=> chaque joueur conserve son dé avec le plus haut score en ajoutant les modificateurs ; celui qui obtient le plus haut score remporte l'assaut, **le camp perdant voit toutes ses formations démoralisées**, et chaque camp ajoute 1 pion impact à ses formations pour chaque perte qu'elles ont subies (et être éventuellement démoralisées)

=> En cas d'égalité, on refait immédiatement un assaut entier : l'attaquant a droit à 1 mouvement de contre-charge, puis le défenseur, et on recommence un assaut, et ce jusqu'à ce qu'un assaut donne un vainqueur. A chaque jet de résultat de combat on cumule toutes les pertes.

=> Le perdant se voit alloué un nombre de touches supplémentaires égal à la différence de résultat du score fait par chaque joueur (son meilleur D6 + les bonus). Ces touches sont non sauvegardables.

=> Le perdant démoralisé effectue jusqu'à **2 mouvements de retraite** et doit finir ses mouvements à plus de 15 cm d'un ennemi sans quoi il est détruit. Si le perdant était déjà démoralisé avant l'assaut, toutes ses unités sont détruites.

=> Le vainqueur **consolide** en effectuant un mouvement gratuit de 5 cm pour se réorganiser (même si les formations sont démoralisées elles peuvent consolider et n'ont pas obligation d'être à plus de 15 cm d'un ennemi).

=> Toutes les formations amies qui se trouvaient en position de soutenir la formation perdante (c'est-à-dire se trouvant dans un rayon de 15cm autour d'une unité ennemie participant à l'assaut) reçoivent chacune un pion d'impact, même si elles n'ont pas apporté leur soutien.

#### **\* Regroupement et démoralisation :**

- Une formation peut effectuer une **action de regroupement** : elle lance alors 2D6, choisit le **meilleur résultat et enlève autant de pions d'impacts** qu'elle a subie.
- Une formation démoralisée ne peut effectuer aucune action, elle doit attendre la fin du tour pour tenter de se rallier.
- Une formation démoralisée a autant de pions impacts que d'unités ; chaque pion impact supplémentaire infligé entraîne une touche automatique supplémentaire sans sauvegarde. Cela représente la dispersion des troupes paniquées fuyant sous la mitraille ennemie.
- Une formation démoralisée remportant un assaut ne reçoit pas de pions impacts supplémentaires par perte subie : cela représente l'exploit réalisé qui annule la panique.

#### **\* Fin du tour :**

- **Toutes les formations peuvent se rallier**, c'est à dire se débarrasser d'une partie des pions impacts qu'elles ont subies : elles doivent réussir un **test d'initiative** comme pour une activation, auquel cas elles peuvent retirer la moitié de leurs pions impacts (arrondi au supérieur).
- Les formations démoralisées effectuent le même test avec un malus de -2 : si elles échouent elles doivent effectuer un nouveau **mouvement de retraite**.
- Une formation tentant de se rallier a un malus de -1 si des ennemis sont à moins de 30 cm.
- Une formation non démoralisée qui échoue à son ralliement garde ses pions impact mais n'effectue pas de retraite.
- A partir du tour 3, on vérifie si l'un des 2 camps remplit les conditions de victoire, auquel cas la partie est terminée.

### **\* Engins de guerre et titans :**

- Ces troupes ont plusieurs points de vie appelés "**points de dommage**".
- Quand ces types de troupes perdent un point de dommage, on pose un pion impact, et on jette 1D6 : sur un 6, l'engin subit une touche critique (spécifique à chacun et notée sur son profil)
- Il faut **autant de pions impacts que de points de dommage pour neutraliser un engin de guerre ou un titan**.
- Il faut **autant de pions impacts que de points de dommage pour démoraliser une formation d'engins de guerre ou de titans**.
- Certains engins de guerre et titans ont des **boucliers** : un titan Warlord a 6 boucliers. Chaque touche désactive un bouclier (sans sauvegarde possible) et c'est seulement une fois les boucliers désactivés qu'on peut commencer à retirer des points de dommage à l'engin.
- L'engin récupère un bouclier désactivé par tour, ou il peut se regrouper (lancer 2D6 et conserver le meilleur) pour enlever indifféremment des points impacts et remettre des boucliers.
- Au CAC et en fusillade, un engin lance autant de dés pour toucher que son nombre de points de dommages originels (indifféremment du nombre de points de dommages déjà perdus).
- Dans un assaut, un engin de guerre peut choisir d'utiliser ses attaques en CAC et en fusillade : ses attaques de CAC n'affecteront que les unités en contact avec lui, et ses attaques de fusillades n'affecteront que des unités pas à son contact et à 15 centimètres de lui.

### **\* Opérations aéronavales :**

- Il existe 2 types de volants, les **aéronefs** et les **vaisseaux spatiaux**.
- Les vaisseaux spatiaux n'opèrent qu'en haute altitude.
- Les aéronefs sont des bombardiers, des chasseurs, ou des chasseurs bombardiers.
- Les aéronefs subissent des pions impacts et sont organisés en formations, mais **ne sont jamais neutralisés ou démoralisés**.
- Les aéronefs ne sont pas déployés, ils **n'entrent en jeu que lorsqu'ils sont activés**.
- Les aéronefs peuvent entreprendre 4 actions : interception, attaque au sol, patrouille aérienne, ou en attente.
- Pour les actions "interception" et "attaque au sol", les aéronefs font un test d'activation et, s'il est réussi, entrent sur la table, effectuent leur attaque, et font un mouvement de désengagement en fin de tour pour ressortir de table.
- Pour l'action "patrouille aérienne", la formation est placée au bord de table et peut faire une interception (sans jet d'activation) sur des aéronefs effectuant une attaque au sol.
- "En attente" : les formations d'aéronefs ayant échoué leur test d'activation sont en attente hors de la table.
- Les troupes ayant une arme anti-aérienne (ni démoralisées ni en redéploiement) tirent sur les aéronefs quand ceux-ci passent à portée.
- Les aéronefs prennent **un pion impact par tour pour être sous le feu ennemi**, un pion impact par perte, et un pion impact si la formation ressort de la table par un autre bord que le sien.
- Au tour suivant, la formation d'aéronefs effectuera son test d'action avec un malus égal au nombre de pions impacts : soit c'est un échec et la formation est mise "en attente", soit c'est réussi, et dans les 2 cas tous les pions impacts sont retirés.
- Les aéronefs effectuant une Patrouille Aérienne ou une Interception ajoutent +1 à leurs jets pour toucher.
- **Le mouvement d'un aéronef est illimité** et en ligne droite, avec un nombre de virages possible selon sa **classe** : bombardier, chasseur, ou chasseur-bombardier :
  - => Le chasseur effectue des mouvements en ligne droite de 30 cm minimum puis un virage de 90° maximum.
  - => Le bombardier effectue des mouvements en ligne droite de 30 cm minimum puis un virage de 45° maximum.
  - => Le chasseur-bombardier suit les règles du bombardier s'il effectue une attaque au sol, et il suit les règles du chasseur dans les autres cas.

**\* Assaut planétaire :**

Inutile de détailler pour le moment, ce sont des assauts lancés par les vaisseaux spatiaux larguant des modules après des tirs de barrage et/ou des frappes chirurgicales.

**\* Autres règles spécifiques à certaines unités :**

- **Tir Indirect** : En tir soutenu, portée de l'arme doublée, pas besoin de ligne de vue. Formation ciblée au minimum à 30cm
- **Macro-armes** : ces armes font sauter la sauvegarde.
- **Blindage renforcé** : permet de relancer une sauvegarde manquée.  
=> Si le tireur est une macro arme et la cible un blindage renforcé, les effets s'annulent.
- **Blindage renforcé arrière** : pas de malus à la sauvegarde sous un tir croisé.
- **Tueur de Titans (X)** : Aucune sauvegarde, inflige X points de dégâts aux engins de guerre (titans et super blindés tels que baneblades, krabouillators, etc).
- **Rupture** : Génère un pion impact par touche et non par perte infligée (idéal pour démoraliser une formation).
- **Antigrav** : Ignore les terrains dangereux et infranchissables pendant le mouvement, doit effectuer un test de terrain dangereux s'il débute ou termine son mouvement en terrain dangereux. Attaque surprise (popping-up).
- **Charismatique** : +1 au résultat des Assauts.
- **Commandant Suprême** : Commandant et Meneur. Permet la relance d'un jet d'initiative raté une fois par tour.
- **Commandant** : Peut lancer un assaut avec jusqu'à trois formations en plus de la sienne ayant des unités à moins de 5 cm de sa formation et n'ayant pas agi ce tour-ci. Un seul jet d'initiative pour l'ensemble des formations (-1 si un PI sur n'importe quelle formation participant à l'assaut).
- **Éclaireurs** : Distance de cohésion de 20 cm. Zone de contrôle de 10 cm.
- **Infiltrateurs** : Double mouvement en charge, ignore les zones de contrôle ennemies.
- **Marcheurs** : Relance les tests de terrain dangereux ratés.
- **Meneur** : Retire un PI supplémentaire lors du Regroupement ou du Ralliement.
- **Réacteurs Dorsaux** : Ignore les terrains dangereux et infranchissables pendant le mouvement.
- **Sacrifiable** : Ne génèrent pas de pions impacts lorsque détruite ainsi que les effets spéciaux lorsqu'une des touches sont allouées à des unités Sacrifiables. Elles comptent toutefois dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.
- **Sans Peur** : Pas de mouvement de retraite obligatoire, pas détruit si démoralisé et un ennemi à 15 cm mais l'est si à 5 cm d'un ennemi et un point de dommage par ennemi dans les 5 cm si l'unité démoralisée est un engin de guerre. Immunisé aux dommages suite à une défaite en Assaut, immunisé aux dommages suite à PI si démoralisé.
- **Sauvegarde Invulnérable** : Deuxième sauvegarde à 6+ non modifiable, même contre une Macro-arme ou une arme Tueur de Titans.
- **Snipers** : Choisissent toujours l'unité touchée, -1 à la sauvegarde.
- **Téléportation** : Apparaissent n'importe où sur la table avant jet de stratégie. 1D6 par unité, si résultat de 1, l'unité reçoit 1 pion impact.
- **Véhicule Léger** : Vulnérable aux tirs AP et AC.