

4PC

Frappe orbitale

Au début de votre phase de tir et une fois par tour, vous pouvez réaliser une frappe orbitale sans ligne de vue avec le profil d'arme suivant et une CT 5+ :

Portée	Type	F	PA	D	
Infini	Lourde 2D6	10	-3	1D6	Si l'unité détruite est un véhicule, alors elle explose automatiquement.

Station orbitale

4PC

Écran de fumée

Au début de n'importe quelle phase de tir ennemie, placez deux pions à 18ps maximum l'un de l'autre, et à 6ps ou moins de votre formation. La ligne de vue qui relie les deux marqueurs bloque toutes les lignes de vue jusqu'au début du prochain tour.

Lazar

4PC

Déploiement

Avant le premier tour et après que toutes les unités se soient déployées, vous pouvez redéployer une formation dans n'importe laquelle de vos zones de déploiement.

Sakulag

5PC

Psychisme

Au début de votre phase psychique, choisissez une formation. Vous pouvez relancer tous les test psychiques ratés jusqu'à la fin de la phase.

Mellon

3PC

Ravitaillement

Avant le début de votre tour, vous pouvez recharger toutes les armes à usage unique de votre formation.

Zohbat

5PC

Marche de flanc

Au début de votre tour, vous pouvez faire arriver une formation par n'importe quel bord de table, en dehors des zones de déploiement et à plus de 9ps de toute unité ennemie.

Thibah