

XPC

### Nouvelle vague

Si une formation est détruite ou s'il ne lui reste que le quart ou moins de son nombre de figurines de base, alors vous pouvez la faire réapparaître au tour suivant dans n'importe laquelle de vos zones de déploiement. X correspond à la valeur en points de commandement de la formation. Si la formation n'a aucune valeur en points, alors elle ne peut jamais revenir en jeu.

5PC

### Tir de suppression

Si toutes les unités d'une formation ciblent la même unité ennemie, vous pouvez relancer tous les jets de touche.

4PC

### Ordre prioritaire

À moins que l'unité ne soit de type titanesque, ignorez l'ordre d'activation et activez la formation de votre choix.

4PC

### En avant !

Toutes les armes de la formation deviennent de type assaut.

4PC

### Logistique

Au début de l'un de vos tours, vous pouvez désigner l'une de vos unités *unité logistique*, mais cette unité ne peut pas être de type titanesque. L'unité suit désormais la règle personnage et ne peut être prise pour cible que si elle excède 14PV ou si elle est la cible la plus proche du tireur. Il ne peut y avoir plus d'une *unité logistique* en cours de partie.