

MODE SOLO

Nom du personnage :

Promotion/Rang :

Nom du joueur :

Chapitre :

Nom de la capacité de chapitre :

Nom de la capacité solo :

Rang requis :

Rang requis :

Effets :

Effets :

Nom de la capacité solo :

Nom de la capacité solo :

Rang requis :

Rang requis :

Effets :

Effets :

Nom de la capacité solo :

Nom de la capacité solo :

Rang requis :

Rang requis :

Effets :

Effets :

SERMENT :

DÉSIGNATION DE L'ESCOUADE :

COHESION : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Formations d'assaut	Action	Coût	Maintien	Effets
Assaut au bolter	Libre	3	Non	L'équipe d'extermination charge au bolter.
Charge furtive	Libre	3	Non	L'équipe d'extermination charge un ennemi commun.
Déplacement en escouade	1/2 AC	1	Oui	L'équipe d'extermination avance prudemment.
Manœuvre antitank	Libre	1	Non	Un space marine distrait une cible.
Tirs concentrés	1/2 AC	1	Oui	L'équipe d'extermination concentre le feu.
Tir dirigé	1/2 AC	2	Oui	L'équipe d'extermination fait feu sur toutes les cibles apparentes.
Postures défensives	Action	Coût	Maintien	Effets
À l'abri	1 AC	3	Oui	L'équipe d'extermination se met à couvert.
À terre	Réaction	1	Non	Un space marine coordonne un déplacement à couvert.
Déploiement tactique	1 AC	1	Oui	L'équipe d'extermination s'espace face au danger.
Essuyer le tir	Réaction	2	Non	Un space marine encasse un tir automatique grâce à son équipe d'extermination.
Point de résistance	1 AC	3	Oui	Un space marine coordonne les tirs pour défendre une position.
Regroupement	1 AC	2	Non	Un space marine coordonne un mouvement de l'équipe d'extermination.

Capacités de mode escouade (cf. page 219)

Nom du joueur : Chapitre :

MODE ESCOUADE