



TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

BURNING INFERNO (A) - Chaque figurine de la tuile ciblée dans une plage allant jusqu'à 2 tuiles, reçoit un autohit Pour chaque ROA de la valeur "ST" et / ou "AVV" de l'arme utilisée. Un Marine armé d'un lance-flammes peut utiliser son action de tir pour cibler une tuile située dans un coin sans avoir besoin de LDV, uniquement si la tuile cible se trouve à moins de 3 tuiles d'une figurine Marine ayant la compétence spéciale ping! Burning Inferno (A) compte comme une action de tir.

MEDIC! (P) - Une Figurine disposant de la capacité spéciale Medic! (P) accorde un Heal (4) à chaque Figurine amie sur la même tuile et sur les tuiles adjacentes.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

GRENADE LAUNCHER (A) - Les figurines équipées du fusil à impulsion M41A peuvent dépenser deux points d'action pour tirer avec le lance-grenades M40 monté en standard sous le canon du M41A. Utilisez la ligne de statistique M40 pour cette attaque. Si vous touchez votre cible avec le lance-grenades, vous infligez 2 Blessures au lieu d'une seule. L'utilisation du lance-grenades (A) compte comme une action de tir.

PING! (P) - Fournit une LDV d'une portée de 3 Tuiles à toutes Figurines amies utilisant la capacité spéciale Burning Inferno (A) ou sous l'effet de la Carte Stratégie Grenade!

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

GRENADE LAUNCHER (A) - Les figurines équipées du fusil à impulsion M41A peuvent dépenser deux points d'action pour tirer avec le lance-grenades M40 monté en standard sous le canon du M41A. Utilisez la ligne de statistique M40 pour cette attaque. Si vous touchez votre cible avec le lance-grenades, vous infligez 2 Blessures au lieu d'une seule. L'utilisation du lance-grenades (A) compte comme une action de tir.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

GUIDED FIRE (P) - Permet à une figurine de relancer ses tests RS.

WEYLAND-YUTANI COMMANDOS-FLAMETHROWER



M
I
CC
14
RS
16
ST
11
CON
11
WV
1
F
13(10)

M240 FLAMETHROWER

ST	ROA	AVV
12	1	0

BURNING INFERNO (A)

COMBAT KNIFE

ST	ROA	AVV
+0	1	0

TEAM TACTICS (P)
PERIMETER SECURED! (P) 30MM BASE
MEDIC! (P)

WEYLAND-YUTANI COMMANDOS-MOTION TRACKER



M
I
CC
14
RS
16
ST
11
CON
11
WV
1
F
13(10)

M41A1 PULSE RIFLE

ST	ROA	AVV
12	1	0

M40 GRENADE LAUNCHER

ST	ROA	AVV
16	1	0

GRENADE LAUNCHER (A)

COMBAT KNIFE

ST	ROA	AVV
+0	1	0

TEAM TACTICS (P)
PING! (P) 30MM BASE
PERIMETER SECURED! (P)

WEYLAND-YUTANI COMMANDOS-PULSE RIFLE



M
I
CC
14
RS
16
ST
11
CON
11
WV
1
F
13(10)

M41A1 PULSE RIFLE

ST	ROA	AVV
12	1	0

M40 GRENADE LAUNCHER

ST	ROA	AVV
16	1	0

GRENADE LAUNCHER (A)

COMBAT KNIFE

ST	ROA	AVV
+0	1	0

TEAM TACTICS (P)
PERIMETER SECURED! (P) 30MM BASE

WEYLAND-YUTANI COMMANDOS-SMARTGUN



M
I
CC
14
RS
16
ST
11
CON
11
WV
1
F
13(10)

M56 SMARTGUN

ST	ROA	AVV
14	3	1

GUIDED FIRE (P)

COMBAT KNIFE

ST	ROA	AVV
+0	1	0

TEAM TACTICS (P)
PERIMETER SECURED! (P) 30MM BASE

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

PERIMETER SECURED (P) - Si au moins une Figurine disposant de cette capacité reste en vie, chaque porte ouverte par n'importe quelle Figurine des factions Alien et/ou Predator, engendre un jet de 1D20, sur un résultat de 1-5 toutes les Figurines situées sur des Tuiles adjacentes aux portes subissent un AutoHit St 8 / AVV 2.

BURNING INFERNO (A) - Chaque figurine de la tuile ciblée dans une plage allant jusqu'à 2 tuiles, reçoit un autohit pour chaque ROA de la valeur "St" et / ou "AVV" de l'arme utilisée. Un Marine armé d'un lance-flammes peut utiliser son action de tir pour cibler une tuile située dans un coin sans avoir besoin de LDV, uniquement si la tuile cible se trouve à moins de 3 tuiles d'une figurine Marine ayant la compétence spéciale ping! Burning Inferno (A) compte comme une action de tir.

MEDIC! (P) - Une Figurine disposant de la capacité spéciale Medic! (P) accorde un Heal (4) à chaque Figurine amie sur la même tuile et sur les tuiles adjacentes.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

GRENADE LAUNCHER (A) - Les figurines équipées du fusil à impulsion M41A peuvent dépenser deux points d'action pour tirer avec le lance-grenades M40 monté en standard sous le canon du M41A. Utilisez la ligne de statistique M40 pour cette attaque. Si vous touchez votre cible avec le lance-grenades, vous infligez 2 Blessures au lieu d'une seule. L'utilisation du lance-grenades (A) compte comme une action de tir.

PING (P) - Fournit une LDV d'une portée de 3 Tuiles à toutes Figurines amies utilisant la capacité spéciale Burning Inferno (A) ou sous l'effet de la Carte Stratégie Grenade!

PERIMETER SECURED (P) - Si au moins une Figurine disposant de cette capacité reste en vie, chaque porte ouverte par n'importe quelle Figurine des factions Alien et/ou Predator, engendre un jet de 1D20, sur un résultat de 1-5 toutes les Figurines situées sur des Tuiles adjacentes aux portes subissent un AutoHit St 8 / AVV 2.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

PERIMETER SECURED (P) - Si au moins une Figurine disposant de cette capacité reste en vie, chaque porte ouverte par n'importe quelle Figurine des factions Alien et/ou Predator, engendre un jet de 1D20, sur un résultat de 1-5 toutes les Figurines situées sur des Tuiles adjacentes aux portes subissent un AutoHit St 8 / AVV 2.

GRENADE LAUNCHER (A) - Les figurines équipées du fusil à impulsion M41A peuvent dépenser deux points d'action pour tirer avec le lance-grenades M40 monté en standard sous le canon du M41A. Utilisez la ligne de statistique M40 pour cette attaque. Si vous touchez votre cible avec le lance-grenades, vous infligez 2 Blessures au lieu d'une seule. L'utilisation du lance-grenades (A) compte comme une action de tir.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

PERIMETER SECURED (P) - Si au moins une Figurine disposant de cette capacité reste en vie, chaque porte ouverte par n'importe quelle Figurine des factions Alien et/ou Predator, engendre un jet de 1D20, sur un résultat de 1-5 toutes les Figurines situées sur des Tuiles adjacentes aux portes subissent un AutoHit St 8 / AVV 2.

GUIDED FIRE (P) - Permet à une figurine de relancer ses tests RS.

MAJOR DUTCH SHAEFFER



BUILT-IN M56 SMARTGUN	ST	ROA	AVV
	14	3	1

GUIDED FIRE (P)

HYDRAULIC ARM	ST	ROA	AVV
	+2	2	3

40mm BASE

©FOX

LIEUTENANT LINN KUROSAWA



RAPID FIRE PISTOL	ST	ROA	AVV
	12	2	0

KATANA	ST	ROA	AVV
	+2	4	1

DODGE (P)

40mm BASE

©FOX

USCM SENTRY GUN



M30 AUTOCANNON	ST	ROA	AVV
	14	4	1

INFILTRATION (P)
SENTRY GUN SET-UP (A)
AUTO-SENTRY (P)
GUN EMPLACEMENT (P)

30mm BASE

©FOX

COLONIAL MARINE - SERGEANT



M37A2 SHOTGUN	ST	ROA	AVV
	12	1	0

SHOTGUN! (A)
POINT BLANK SHOT (A)

COMBAT KNIFE	ST	ROA	AVV
	+0	1	0

TEAM TACTICS (P)

30mm BASE

©FOX

GUIDED FIRE (P) - Permet à la figurine de relancer ses tests RS.

DODGE (P) - Après qu'une figurine ayant Dodge (P) est touchée par une attaque, lancez 1D20. Sur un résultat de 1-5, la figurine esquive et l'attaque n'a aucun effet. Sur 6-20, l'esquive échoue et la figurine doit alors continuer comme si elle avait été frappé normalement. Une esquive réussie ne peut pas éviter un tir de lance-flammes.

AUTO-SENTRY (P) - Une figurine avec la compétence Auto-Sentry reçoit automatiquement un jeton sentinelle et un jeton d'activation au début de chaque tour de jeu, et compte comme ayant été activé pendant ce tour.

GUN EMPLACEMENT (P) - Une figurine avec la compétence Gun Emplacement (P) ne compte jamais dans les objectifs de mission et ne peut pas bénéficier des règles spéciales "Heal" et "Medic". En outre, elle réussit automatiquement tous les contrôles "St" et "Con" qui doivent être effectués en raison d'un effet de carte ou de jeu, et ne bénéficie d'aucune capacité de faction.

INFILTRATION (P) - Avant le premier tour, mais une fois que tous les joueurs ont déployé leurs pions blips, choisissez l'une des tuiles de déploiement qui est en dehors d'une ligne de vue d'un pion adverse. Une seule Sentry Gun de votre force peut commencer le jeu déployée dans cette tuile. Vous pouvez mettre en place de cette façon jusqu'à une Sentry Gun par équipe. Pour chaque Sentry Gun non déployée de cette manière, placez un pion Sentry Gun sur votre carte de statistique Sentry Gun.

SENTRY GUN SET-UP (A) - Toute figurine de la faction Marine peut dépenser deux points d'action pour créer une figurine de Sentry Gun à partir de votre force sur la même tuile qu'elle occupe. Dépensez deux points d'action pour retirer un pion Sentry Gun de votre carte de statistique Sentry Gun et placez une figurine Sentry Gun sur la même tuile que la figurine Marine en utilisant l'action de configuration (Sentry Gun Set-up). Placez un pion d'activation à côté de la Sentry Gun, et cela compte comme ayant été activée pour ce tour de jeu. Cette action ne peut être utilisée que si la limite d'occupation de la tuile permet de placer légalement la figurine.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blip! Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélée, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

SHOTGUN (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine avec un fusil à pompe) - Choisissez une tuile cible dans la LDV et à un maximum de deux tuiles de la figurine Marine utilisant la Compétence spéciale fusil à pompe! (A). Faites un test RS pour un maximum de quatre figurines ennemies sur la tuile cible et jusqu'à quatre figurines ennemies situées entre la tuile cible, et la tuile occupée par la figurine équipée de l'Action Spéciale fusil à pompe!. Chaque tir réussi permet à la figurine touchée de recevoir un St 8 Hit. Utiliser Shotgun (A) compte comme une action de tir. Shotgun (A) ne peut pas être utilisé dans le même tour de jeu que Point Blank Shot (A).

POINT BLANK SHOT (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine équipée d'un fusil à pompe) - Une figurine armée d'un fusil à pompe peut effectuer une action spéciale Point Blank Shot (A). Désignez jusqu'à trois figurines ennemies engagées avec la figurine utilisant Point Blank Shot (A) et effectuez un test de Corps à Corps pour chaque figurine ciblée. Chaque figurine touchée reçoit un Hit de la valeur St et/ou AVV de l'arme utilisée. Point Blank Shot (A) compte comme une action de Combat Rapproché. Point Blank Shot (A) ne peut pas être utilisé dans le même Tour de Jeu que Shotgun! (A).

USCM POWERLOADER



M240 FLAMETHROWER	ST	ROA	AVV
	12	1	0

BURNING INFERNO (A)

HYDRAULIC GRAPPLER	ST	ROA	AVV
	+7	2	2

40MM BASE

Icons: M1, CC14, RS14, ST9, CON9, LDV4, F14(12)

MARINE CAPTAIN



M41AE2 HEAVY PULSE RIFLE	ST	ROA	AVV
	13	2	4

M37A2 SHOTGUN	ST	ROA	AVV
	12	1	0

SHOTGUN! (A)
POINT BLANK SHOT (A)

COMPOSITE MACHETE	ST	ROA	AVV
	+3	3	1

40MM BASE

Icons: M1, CC15, RS17, ST10, CON10, LDV5, F15(11)

MARINE MAJOR



M41AE2 HEAVY PULSE RIFLE	ST	ROA	AVV
	13	2	4

M37A2 SHOTGUN	ST	ROA	AVV
	12	1	0

SHOTGUN! (A)
POINT BLANK SHOT (A)

COMPOSITE MACHETE	ST	ROA	AVV
	+3	3	1

40MM BASE

Icons: M1, CC15, RS17, ST10, CON10, LDV4, F15(12)

MARINE COLONEL



M41AE2 HEAVY PULSE RIFLE	ST	ROA	AVV
	13	2	4

M37A2 SHOTGUN	ST	ROA	AVV
	12	1	0

SHOTGUN! (A)
POINT BLANK SHOT (A)

COMPOSITE MACHETE	ST	ROA	AVV
	+3	3	1

40MM BASE

Icons: M1, CC15, RS17, ST10, CON10, LDV5, F15(13)

BURNING INFERNO (A) - Chaque figurine de la tuile ciblée dans une plage allant jusqu'à 2 tuiles, reçoit un autohit pour chaque ROA de la valeur "St" et / ou "AVV" de l'arme utilisée. Un Marine armé d'un lance-flammes peut utiliser son action de tir pour cibler une tuile située dans un coin sans avoir besoin de LDV, uniquement si la tuile cible se trouve à moins de 3 tuiles d'une figurine Marine ayant la compétence spéciale ping!.

SHOTGUN! (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine avec un fusil à pompe) - Choisissez une tuile cible dans la LDV et à un maximum de deux tuiles de la figurine Marine utilisant la Compétence spéciale fusil à pompe! (A). Faites un test RS pour un maximum de quatre figurines ennemies situées entre la tuile cible, et la tuile occupée par la figurine équipée de l'Action Spéciale fusil à pompe!. Chaque tir réussi permet à la figurine touchée de recevoir un St 8 Hit. Utiliser Shotgun (A) compte comme une action de tir. Shotgun (A) ne peut pas être utilisé dans le même tour de jeu que Point Blank Shot (A).

POINT BLANK SHOT (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine équipée d'un fusil à pompe) - Une figurine armée d'un fusil à pompe peut effectuer une action spéciale Point Blank Shot (A). Désignez jusqu'à trois figurines ennemies engagées avec la figurine utilisant Point blank Shot (A) et effectuez un test de Corps à Corps pour chaque figurine ciblée. Chaque Figurine touchée reçoit un Hit de la valeur St et/ou AVV de l'arme utilisée. Point Blank Shot (A) compte comme une action de Combat Rapproché. Point Blank Shot (A) ne peut pas être utilisé dans le même Tour de Jeu que Shotgun! (A).

SHOTGUN! (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine avec un fusil à pompe) - Choisissez une tuile cible dans la LDV et à un maximum de deux tuiles de la figurine Marine utilisant la Compétence spéciale fusil à pompe! (A). Faites un test RS pour un maximum de quatre figurines ennemies situées entre la tuile cible, et la tuile occupée par la figurine équipée de l'Action Spéciale fusil à pompe!. Chaque tir réussi permet à la figurine touchée de recevoir un St 8 Hit. Utiliser Shotgun (A) compte comme une action de tir. Shotgun (A) ne peut pas être utilisé dans le même tour de jeu que Point Blank Shot (A).

POINT BLANK SHOT (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine équipée d'un fusil à pompe) - Une figurine armée d'un fusil à pompe peut effectuer une action spéciale Point Blank Shot (A). Désignez jusqu'à trois figurines ennemies engagées avec la figurine utilisant Point blank Shot (A) et effectuez un test de Corps à Corps pour chaque figurine ciblée. Chaque Figurine touchée reçoit un Hit de la valeur St et/ou AVV de l'arme utilisée. Point Blank Shot (A) compte comme une action de Combat Rapproché. Point Blank Shot (A) ne peut pas être utilisé dans le même Tour de Jeu que Shotgun! (A).

SHOTGUN! (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine avec un fusil à pompe) - Choisissez une tuile cible dans la LDV et à un maximum de deux tuiles de la figurine Marine utilisant la Compétence spéciale fusil à pompe! (A). Faites un test RS pour un maximum de quatre figurines ennemies situées entre la tuile cible, et la tuile occupée par la figurine équipée de l'Action Spéciale fusil à pompe!. Chaque tir réussi permet à la figurine touchée de recevoir un St 8 Hit. Utiliser Shotgun (A) compte comme une action de tir. Shotgun (A) ne peut pas être utilisé dans le même tour de jeu que Point Blank Shot (A).

POINT BLANK SHOT (A) - (Requiert: figurine de la faction Marine équipée d'un fusil à pompe) - Une figurine armée d'un fusil à pompe peut effectuer une action spéciale Point Blank Shot (A). Désignez jusqu'à trois figurines ennemies engagées avec la figurine utilisant Point blank Shot (A) et effectuez un test de Corps à Corps pour chaque figurine ciblée. Chaque Figurine touchée reçoit un Hit de la valeur St et/ou AVV de l'arme utilisée. Point Blank Shot (A) compte comme une action de Combat Rapproché. Point Blank Shot (A) ne peut pas être utilisé dans le même Tour de Jeu que Shotgun! (A).

MACHIKO NOGUCHI



	SWORD	ST	ROA	AVV
		+2	2	1
	WRIST BLADES	ST	ROA	AVV
		+0	2	0
	PLASMA CASTER	ST	ROA	AVV
		12	3	3

HOT PLASMA (A)
EXPERT HUNTER (P) **BETWEEN TWO WORLDS (P)**
DODGE (P) **TRAINED IN THE ARTS (P)**

40MM BASE

HLZ ©FOX

FEMALE MARINE - FLAMER



	M240 FLAMETHROWER	ST	ROA	AVV
		12	1	0
	COMBAT KNIFE	ST	ROA	AVV
		+0	1	0

BURNING INFERNO (A)

TEAM TACTICS (P)
COOKED WELL DONE (P) **30MM BASE**

SE ©FOX

HOT PLASMA (A) - Les tests d'armure réussis contre les tirs causés par une arme dotée d'une compétence spéciale Hot Plasma (A) doivent être relancés.

EXPERT HUNTER (P) - Quand un pion ping! avec la compétence spéciale Expert Hunter (P) est révélé, la figurine de Predator correspondante peut être placée n'importe où dans une tuile du point de révélation, mais ne peut pas être engagée.

BETWEEN TWO WORLDS (P) - Machiko ne peut pas exécuter les actions uniques de sa faction (voir pages 14, 22 & 23 du livre de règle AVP:THB)

TRAINED IN THE ARTS (P) - lorsque Machiko exécute une action CC, elle attaque avec les deux armes CC. De plus, après que les attaques de Machiko aient causé la perte d'une figurine ennemie, elle peut effectuer une action de désengagement gratuite (même si elle s'était déjà déplacée ce tour-ci).

DODGE (P) - Après qu'une figurine avec Dodge (P) soit touché par une attaque, lancez 1D20. Sur un résultat de 1-5, la figurine esquive et l'attaque n'a aucun effet. Sur 6-20, l'esquive échoue et la figurine doit alors continuer comme si elle avait été frappé normalement. Une esquive réussie ne peut pas éviter un tir de lance-flammes.

BURNING INFERNO (A) - Chaque figurine de la tuile ciblée dans une plage allant jusqu'à 2 tuiles, reçoit un autohit pour chaque ROA de la valeur "ST" et / ou "AVV" de l'arme utilisée. Un Marine armé d'un lance-flammes peut utiliser son action de tir pour cibler une tuile située dans un coin sans avoir besoin de LDV, uniquement si la tuile cible se trouve à moins de 3 tuiles d'une figurine Marine ayant la compétence spéciale Ding!. Burning Inferno (A) compte comme une action de tir.

TEAM TACTICS (P) - En raison de leur entraînement tactique au combat, une fois un Pion Blipl Marine Colonial révélé, il doit être remplacé par n'importe quelle figurine Marine Colonial de cette unité non révélé, qui est choisi par le joueur contrôlant la faction des Marines coloniaux. De plus, lorsqu'une figurine Marine de type troupe est blessée, cette blessure peut être prise par tout autre figurine Marine de type de troupe de cette unité, occupant la même tuile.

COOKED WELL DONE (P) - Une fois par partie, les dégâts causés par "Burning Inferno (A)" sont résolus avec un total de -6 au modificateurs d'armure, et une armure impénétrable ne peut pas être utilisée contre ces coups. Les figurines blessés par cette action et qui ont encore des blessures, reçoivent un coup supplémentaire avec le même modificateur et les mêmes règles qu'auparavant.