

A

À l’Affût – Bailoch peut renoncer à son mouvement pour être À l’Affût pendant un tour, en plus de bénéficier du bonus de visée et de Coup Double. Tant qu’il est À l’Affût, Bailoch gagne un bonus supplémentaire de +4 DEF s’il bénéficie d’une dissimulation ou d’un couvert. À l’Affût prend fin si Bailoch effectue une attaque ou s’il accomplit une action spéciale. Bailoch peut commencer la partie À l’Affût.

Abomination – Les figurines/unités situées dans un rayon de 3 pouces autour de (figurine), qu’elles soient amies ou ennemies, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Absorption de Vie – Retirez un point de dégâts à Skarre pour chaque figurine vivante détruite à l’aide de Dragon de Sang.

Accès de Rage

Les bonus des Accès de Rage ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes.

Assassins – À chaque fois que Zoktavir déclare une charge, les warjacks de sa phalange situés dans sa zone de contrôle au moment de cette déclaration bénéficient de +2 ACC pendant un tour.

Excitables – Si Zoktavir détruit une ou plusieurs figurines ennemies, les warjacks de sa phalange situés dans sa zone de contrôle au moment de cette destruction bénéficient de +2 pouces de mouvement pendant un tour.

Tuerie – Tant que des figurines ennemies sont situées dans la zone de contrôle de Zoktavir, les warjacks de sa phalange situés dans sa zone de contrôle peuvent charger sans dépenser de point de focus.

Accident de Tir – Une fusée de Marteau Céleste explose prématurément lorsque tous les dés du jet d’attaque affichent 1, provoquant une touche directe sur la figurine attaquante et des dégâts indirects sur chacune des autres figurines dans l’ADE de 3 pouces.

Accumulateur Mystique – Lorsqu’une figurine autre que (figurine) lance un sort dans la Zone de Contrôle de (figurine), ce dernier gagne un marqueur de puissance, jusqu’à un maximum de 3. Lors de la phase de contrôle suivante de (figurine), remplacez chaque marqueur par un point de focus.

Achat de Loyauté – À chaque fois qu’une figurine/unité mercenaire amie, située dans un rayon de Rockbottom égal à son CMD actuel en pouces, rate un test de CMD, le joueur qui dirige Rockbottom peut noircir l’une des cinq cases de pièce d’or de la carte de Rockbottom pour faire réussir le test raté à la figurine/unité. Dès que les cinq cases ont été noircies, Achat de Loyauté ne peut plus être utilisée.

Acrobate – Hawk peut traverser les autres figurines si elle dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité des figurines qu’elle traverse. Hawk ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Hawk ignore les figurines faisant interférence lorsqu’elle déclare une charge.

Activation à Distance – Nemo peut renoncer à son action pour réactiver un unique warjack cygnaréen ami inerte situé dans sa zone de contrôle.

Activation de Demi-Jack – Darius peut placer un Demi-Jack en jeu au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige s’il y a moins de trois Demi-Jacks en jeu au sein de sa phalange. Placez le Demi-Jack dans un rayon de 3 pouces autour de Darius. Il doit y avoir suffisamment de place à l’endroit choisi pour poser le socle du Demi-Jack.

Affaissement – Lorsque le Fouisseur s'enterre, il peut créer un affaissement. Centrez un gabarit d'ADE de 5 pouces sur le Fouisseur avant de retirer le Fouisseur de la table. Le gabarit est un terrain difficile qui reste sur la table pendant un tour. Tant qu'elles sont dans l'ADE, toutes les figurines subissent -2 DEF.

Afflux de Puissance – Une fois par partie, la Sorcière des Mers peut utiliser Afflux de Puissance au cours de son activation. Durant l'activation en cours, les figurines de l'unité de la Sorcière des Mers lancent un dé supplémentaire sur leurs jets de dégâts de corps-à-corps.

Agresser par Surprise – Toute figurine de guerrier ennemie touchée par un Rabatteur entièrement situé dans son arc arrière est mise au tapis.

Agripper – A la suite d'une attaque de (arme) réussie, toutes les attaques de (arme 2) ciblant la même figurine dans la même séquence de jeu touchent automatiquement. Agripper n'affecte que la dernière figurine touchée par une attaque de (arme).

Ailes Déchirées – Terminus ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Terminus peut passer à travers d'autres figurines s'il possède suffisamment de mouvement pour dépasser complètement le socle des figurines concernées. Terminus peut charger à travers les terrains difficiles, par-dessus les obstacles, ou à travers d'autres figurines. Terminus ne peut être la cible de frappes gratuites.

Alimenté par la Haine – Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige, (warjack) reçoit un point de focus par Crâne de Haine. (warjack) reçoit ces points de focus même s'il est sous l'effet de la Disruption. Ces points de focus viennent s'ajouter aux éventuels points de focus qui sont attribués à (warjack) par son warcaster.

Allergie à la Technologie – Lorsque Eiryss termine son mouvement dans un rayon de 5 pouces autour d'un warjack ami, son activation prend immédiatement fin.

Alliés

Les Chevaliers du Visionnaire sont des figurines cygnaréennes qui travailleront pour les contrats mercenaires incluant des mercenaires travaillant pour le Cygnar.

L'Esclavagiste Cephalyx & les Esclaves Asservis sont des figurines cryxiennes qui peuvent être incluses dans les contrats mercenaires les citant nommément comme participants éligibles.

Allonge – 2 pouces de portée de corps-à-corps.

Amorcer la Charge Explosive (*Action) - Un Demi-Jack peut réaliser une action spéciale pour s'amorcer en vue de l'explosion. Remplacez le Demi-Jack par un marqueur de mine. Darius peut faire exploser la mine au cours de la Phase de Maintenance du joueur qui le dirige. Darius peut avoir jusqu'à 3 mines en jeu en même temps.

Amphibie – Le Flibustier peut entrer volontairement dans de l'eau profonde. La chaudière du Flibustier ne s'éteint pas en eau profonde ou peu profonde. Le Flibustier peut se déplacer, courir et charger au travers d'eau profonde et peu profonde sans pénalité. Tant qu'il est situé dans de l'eau profonde, le Flibustier ne peut pas être ciblé par des attaques magiques ou à distance, sa DEF n'est pas réduite, et il peut effectuer des attaques de corps-à-corps contre d'autres figurines en eau profonde.

Amplificateur de Portée – Les Pistolets-Tempête de Caine ajoutent 5 pouces à la portée de tous les sorts lancés directement à partir de lui. Les sorts transférés ne bénéficient pas d'Amplificateur de Portée.

Amplificateur Mystique – Nemo bénéficie de +1 FOR par point de focus non dépensé sur lui.

Amplification – À chaque fois qu'un Lance-Tempête avance ou charge, il bénéficie de +2 sur ses jets de dégâts d'Électro-Frappe. Amplification de Puissance dure un tour.

Amputation Critique – Sur une touche critique, chacun des systèmes bras et arme qui subit des dégâts est automatiquement mis hors service. Après avoir reporté les dégâts normaux, noircissez les cases restantes des systèmes ayant subi des dégâts.

Animer les Morts – Lorsqu'une figurine vivante est détruite dans un rayon de 15 pouces d'Alexia, placez en jeu une figurine de Réanimé à portée de commandement d'Alexia. Cette figurine fait partie de son unité de Réanimés. Si toutes les figurines de l'unité de Réanimés ont été détruites ou retirées du jeu, cette figurine démarre une nouvelle unité. Alexia ne peut avoir plus de 20 figurines de Réanimés en jeu en même temps.

Animés – Un joueur dont l'armée inclut Alexia commence également la partie avec une unité de six Réanimés. Cette unité ne possède pas de chef et ne peut recevoir d'ordres que d'Alexia. Si Alexia est détruite ou retirée du jeu, son unité de Réanimés est immédiatement retirée du jeu. Les Réanimés mis en jeu par Alexia font partie de cette unité. Si la dernière figurine de cette unité a été détruite, les Réanimés supplémentaires forment une nouvelle unité à leur entrée en jeu.

Animosité – Fiona la Noire ne peut pas être incluse dans la même armée que des figurines morrowéennes.

Animosité – Les Chevaliers du Visionnaire ne peuvent pas être inclus dans la même armée que des figurines mort-vivantes.

Anomalie Arcanomécanique – Lorsque Stryker commence son activation avec des points de focus non dépensés, il doit faire un test de commandement. S'il échoue, Stryker doit renoncer à mouvement ou à son action durant cette activation.

Appel aux Armes – Si (figurine) effectue une attaque de corps-à-corps contre une figurine ennemie, les figurines de guerriers amies (faction), à l'exception des warcasters, bénéficient de jet de dégâts au corps-à-corps boostés contre les figurines ennemies situées à portée de commandement de (figurine) au cours de cette séquence de jeu.

Appel de la Tempête [8] – Au titre d'une action spéciale, le Forge-Tempête peut appeler l'une des foudres suivantes. Les foudres générées par Appel de la Tempête ne sont pas considérées comme des attaques à distance et ne nécessitent pas de ligne de vue. Toute figurine touchée par une foudre subit un jet de dégâts de PUI 10 ; les warjacks sont de plus affectés par la Disruption. Un warjack sous l'effet de la Disruption perd tous les points de focus qu'il n'avait pas utilisés, et ne peut pas se voir attribuer de points de focus ni transférer de sorts pendant un tour.

- **Frappe Simple (*Action)** – En cas de test d'aptitude réussi, le Forge-Tempête appelle une unique foudre qui touche une figurine dans un rayon de 10 pouces.
- **Surtension (*Action)** – Un Forge-Tempête peut effectuer une action spéciale Surtension si un autre Forge-Tempête ami est situé dans un rayon de 20 pouces. Le Forge-Tempête peut cibler jusqu'à deux figurines dont les socles sont situés sur au moins l'une des lignes tracées entre les socles des deux Forge-Tempête. Effectuez un test d'aptitude par figurine pour toucher les figurines ciblées avec une foudre. Chaque figurine ne peut être ciblée qu'une seule fois par l'action spéciale Surtension.

Triangulation (*Action) – Un Forge-Tempête peut effectuer une action spéciale Triangulation si lui et deux autres Forge-Tempête amis sont situés dans un rayon de 20 pouces les uns des autres. Le Forge-Tempête peut cibler jusqu'à trois figurines dont les socles sont situés au moins en partie dans la zone triangulaire délimitée par les trois Forge-Tempête. Effectuez un test d'aptitude par figurine pour toucher les figurines ciblées

avec une foudre. Chaque figurine ne peut être ciblée qu'une seule fois par l'action spéciale Triangulation.

Appui – Tant qu'il est situé dans un rayon de 3 pouces autour d'un warjack du Protectorat ami, le Vassal bénéficie de +3 ARM.

Arbalète

À chaque fois que vous déclarez une attaque d'arbalète, choisissez l'un des types de carreau suivants :

- **Carreau Disruptif** – La figurine ciblée et touchée par Carreau Disruptif subit un jet de dégâts de PUI 8 et perd tous ses points de focus. Tout warcaster touché par Carreau Disruptif ne récupère pas ses points de focus lors de sa séquence de jeu suivante. Tout warjack touché par Carreau Disruptif est affecté par la Disruption. Un warjack sous l'effet de la Disruption ne peut pas se voir attribuer de points de focus ni transférer de sorts pendant un tour.
- **Carreau Fantôme** – Ce carreau éthéré permet à Eiryss d'attaquer n'importe quelle figurine à portée, sans tenir compte des lignes de vue. Carreau Fantôme ignore le couvert, la dissimulation, les effets de nuée, les figurines faisant interférence et les obstructions. Toute figurine ciblée et touchée par un Carreau Fantôme subit un jet de dégâts de PUI 10.
- **Carreau Létal** – La figurine ciblée et touchée par Carreau Létal subit automatiquement trois points de dégâts. Lorsqu'Eiryss endommage un warjack, le joueur qui la dirige choisit la colonne qui subit les dégâts. Lorsqu'Eiryss endommage une warbeast, le joueur qui la dirige choisit la branche qui subit les dégâts.

Arc Nodal – Le Lancier peut transférer des sorts.

Arc Nodal Défectueux – (figurine) peut transférer des sorts, mais à chaque fois qu'il est employé dans ce but, il existe un risque de contrecoup qui peut causer des dégâts à (warcaster). A chaque fois que (figurine) est employé pour transférer un sort, lancez un d6 après avoir résolu les effets du sort. Sur un résultat de 1-3, (warcaster) subit un point de dégâts, plus un point de dégâts supplémentaire par point de focus utilisé pour booster les jets d'attaque et de dégâts du sort. Sur un résultat de 4-6, (warcaster) ne subit aucun dégât.

Arcs Electriques – Le Bâton-Tempête ajoute +2 POR et +2 PUI à chaque Glaive-Tempête de l'unité dont les porteurs sont en formation rapprochée.

Arme de Soutien – Au lieu d'attaquer avec leur Tromblon, l'Artificier et les figurines de son unité situées en contact socle-à-socle avec lui peuvent effectuer des attaques à distance de Fusée. Une figurine effectuant une attaque à distance de Fusée ne peut pas participer à des attaques à distance combinées. À chaque fois qu'une figurine de l'unité de l'Artificier, y compris l'Artificier lui-même, effectue une attaque à distance de Fusée, noircissez l'une des trois cases de Fusée de cette carte. Une fois les trois cases noircies, aucune attaque à distance de Fusée supplémentaire ne peut être effectuée, ni par l'Artificier, ni par les figurines de son unité.

Arme Perforante – Les cibles ayant des socles moyens ou grands voient leur caractéristique d'ARM divisée par deux pour le calcul des dégâts provoqués par (arme). Les autres effets qui modifient la caractéristique d'ARM ne sont pas divisés par deux. (arme) reçoit un bonus de +2 en PUI contre les cibles sur petit socle.

Armure Amphibie – Shae peut entrer volontairement dans de l'eau profonde sans pénalité. Shae peut se déplacer au travers d'eau profonde et peu profonde sans pénalité. Tant qu'il est entièrement situé dans de l'eau profonde, Shae ne peut pas être ciblé par des attaques magiques et à distance.

Armure Anti-Déflagration – Madhammer ne subit jamais de dégâts indirects. Madhammer gagne un point de focus à chaque fois qu'il est censé subir un jet de dégâts indirects. Il n'est pas possible de dépasser le FOC actuel de Madhammer grâce aux points de focus gagnés par le biais d'Armure Anti-Déflagration.

Armure Traitée – Tout effet continu sur un Kommando prend fin sur un résultat de 1-4.

Artillerie – Le Commodore n'est jamais activé. Il peut être déplacé d'une distance maximale de 1 pouce pour chaque Équipier en contact socle-à-socle avec lui au début de l'activation de l'unité. Il n'est pas possible de tirer avec le Commodore au cours d'une activation pendant laquelle il est déplacé. Le Commodore ne peut jamais être en corps-à-corps et ne peut ni engager, ni être engagé. Le Commodore est automatiquement touché par les attaques de corps-à-corps. Le Commodore ne peut ni être mis au tapis, ni être rendu stationnaire, et ne fuit jamais. Ignorez le Commodore pour déterminer la formation de l'unité.

Artillerie Légère – Le Canon de Pont ne peut pas être utilisé pour effectuer des attaques à distance lorsque le Canonier se déplace. Le Canonier ne reçoit pas de bonus de visée lorsqu'il renonce à son mouvement pour attaquer avec le Canon de Pont.

Artilleur – Jonne gagne un bonus de +2 ATD tant que lui et Herne sont au contact socle-à-socle et ne sont pas engagés en combat au corps-à-corps.

Artilleurs (1 Équipier) – Cette unité comporte un Canonier et un Équipier. Le Canonier est monté sur un grand socle avec le Canon de Pont. Les figurines de cette unité ne peuvent ni courir, ni charger. Le Canonier bénéficie de +2 pouces de mouvement pour chaque Équipier avec lequel il commence son activation en contact socle-à-socle. Lorsque le canonier est détruit ou retiré du jeu, un Équipier de la même unité situé dans un rayon de 1 pouce autour de lui peut immédiatement prendre la place du Canonier détruit et devenir le nouveau Canonier. Retirez l'Équipier de la table au lieu du Canonier. Tous les effets, sorts et animi sur le Canonier qui a subi des dégâts prennent fin. Tous les effets, sorts et animi sur l'Équipier retiré sont appliqués au nouveau Canonier.

Artilleurs (x Équipiers) – Les Servants de Canon de Campagne comportent un Canonier et deux Équipiers. Le Canonier est monté sur un grand socle avec le Canon de Campagne. Les Servants de Canon de Campagne ne peuvent ni courir, ni charger. Le Canonier bénéficie de +2 pouces de mouvement pour chaque Équipier avec lequel il commence son activation en contact socle-à-socle. Lorsque le canonier est détruit ou retiré du jeu, un équipier de la même unité situé dans un rayon de 1 pouce autour de lui peut immédiatement prendre la place du canonier détruit et devenir le nouveau canonier. Retirez l'équipier de la table au lieu du canonier. Tous les effets, sorts ou animi affectant le Canonier détruit prennent fin. Tous les effets, sorts ou animi affectant l'Équipier retiré sont appliqués au nouveau Canonier.

Arts Noirs – Tout warcaster cryxien ami ayant une ou plusieurs figurines de cette unité dans sa zone de contrôle peut entretenir un unique sort sans dépenser de points de focus.

Asphyxie – Toute figurine vivante dans un rayon de 5 pouces de (figurine) subit un malus de -2 FOR et -2 DEF.

Assassiner – Au lieu d'effectuer leurs attaques de corps-à-corps séparément avec chacune de leurs Épées, deux Filles de la Flamme ou plus, à portée de corps-à-corps de la même figurine vivante ou mort-vivante, peuvent combiner toutes leurs attaques initiales d'Épée. Pour participer à une attaque d'Assassiner, une Fille doit être en mesure de déclarer une attaque de corps-à-corps contre la cible visée. La Fille de la Flamme dotée de la plus grande ACC au sein du groupe attaquant effectue un unique jet d'attaque de corps-à-corps pour le groupe, en ajoutant +1 au jet d'attaque pour chaque Fille de la Flamme participant à l'attaque, y compris elle-même. Si l'attaque réussit, la cible subit un jet de

dégât normal, puis un point de dégâts supplémentaire pour chaque Fille de la Flamme au-delà de la première qui participe à l'attaque.

Assaut – Pendant une charge, après le mouvement mais avant d'effectuer son action de combat, le Boucanier peut effectuer un Assaut. Lors d'un Assaut, le Boucanier effectue une unique attaque à distance ciblant la figurine qu'il charge. Le Boucanier n'est pas considéré comme étant en corps-à-corps lorsqu'il effectue l'attaque à distance d'Assaut. Sa cible n'est pas considérée comme étant en corps-à-corps avec lui. Si la cible n'est pas à portée de corps-à-corps après le mouvement, le Boucanier doit néanmoins effectuer l'attaque à distance d'Assaut avant que son activation ne prenne fin. Le Boucanier ne peut pas cibler par une attaque à distance d'Assaut de figurine avec laquelle il était en corps-à-corps au début de son activation.

Assaut (warcaster) - Après un mouvement de Charge, (figurine) peut effectuer une unique attaque à distance avant son attaque de Charge avec (arme). (figurine) ne peut pas dépenser de points de focus supplémentaires lors de cette séquence de jeu.

Assaut Enfiévré – Si (figurine) est détruit par une figurine ennemie, toutes les figurines de l'unité de (unité) peuvent courir sans en avoir reçu l'ordre, et effectuer une action de combat après avoir couru. Cette capacité dure jusqu'à la fin de la partie.

Assaut Frontal (Ordre) – Tout Lance-Tempête qui reçoit cet ordre doit charger une cible éligible ou courir. Si un Lance-Tempête endommage une cible à l'aide d'une attaque de charge, il peut immédiatement effectuer un jet de dégâts de PUI 12 contre elle. Ce jet de dégâts supplémentaire est causé par l'Électro-Frappe.

Assaut sous Fumigènes (Ordre) – Tout Grognard qui reçoit cet ordre peut effectuer une action spéciale Fumigènes suivie soit d'une Charge à la Baïonnette, soit d'une course. Lors de la déclaration des charges, ignorez les effets de nuée de Fumigènes placés durant l'activation en cours.

Assistance Psychique – Tout Esclave Asservi situé dans un rayon de 3 pouces autour de l'Esclavagiste Cephalyx qui dirige l'unité bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de corps-à-corps.

Assistant – Avant le début de la partie, le joueur qui dirige Reinholdt doit l'assigner à un warcaster particulier. Reinholdt ne peut pas être ré-assigné en cours de partie. Retirez Reinholdt du jeu lorsque son warcaster est détruit ou retiré du jeu.

Assistant de Réparation [+x] (*Action) – Chaque (figurine) assistant le chef lors de réparations ajoute +x à la compétence de réparation de ce dernier, avec un maximum de y. (figurine) doit être en contact socle-à-socle avec le warjack réparé par le chef.

Assister la Réparation [+2] (*Action) – Chaque Rafistoleur Gobber qui assiste le Chef dans une réparation ajoute +2 à la capacité de Réparation du Chef d'Équipe, jusqu'à un maximum de 11. Un Rafistoleur Gobber doit être en contact socle-à-socle avec le warjack que le Chef d'Équipe répare pour pouvoir assister la réparation.

Attaque à Deux Mains (*Attaque) – (figurine) peut faire une attaque d'épée avec toute la force de son bras mécanique pour réaliser un jet de dégâts de PUI+FOR 17. L'attaque à deux mains peut être combinée à la capacité Coup Puissant mais la cible n'est pas mise au tapis.

Attaque à Distance Combinée – Au lieu d'effectuer leurs attaques à distance séparément, deux Carabiniers Chiens de Mer ou plus de la même unité peuvent combiner leurs attaques contre la même cible. Pour participer à une attaque à distance combinée, un Carabinier doit pouvoir déclarer une attaque à distance contre la cible, et tous les participants doivent constituer un unique groupe en formation rapprochée. Le Carabinier doté de la plus grande ATD effectue un unique jet d'attaque à

distance pour le groupe en ajoutant +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque Carabinier participant à l'attaque, y compris lui-même.

Attaque Coordonnée – Lorsqu'elles attaquent des figurines ennemies situées dans la zone de corps-à-corps de Grigorovitch, les autres figurines de Gardes des Glaces amies bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque de corps-à-corps et d'un dé supplémentaire sur leurs jets de dégâts de corps-à-corps.

Attaque de Corps-à-Corps Combinée – Au lieu d'effectuer leurs attaques de corps-à-corps séparément, deux Gardiens de la Flamme du Temple ou plus, à portée de corps-à-corps de la même cible, peuvent combiner leurs attaques. Pour participer à une attaque de corps-à-corps combinée, un Gardien de la Flamme du Temple doit être en mesure de déclarer une attaque de corps-à-corps contre la cible visée. Le Gardien de la Flamme du Temple doté de la plus grande ACC au sein du groupe attaquant effectue un jet d'attaque de corps-à-corps pour le groupe, en ajoutant +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque Gardien de la Flamme du Temple participant à l'attaque, y compris lui-même.

Attaque de Corps-à-Corps (Diriger) – (figurine) peut tenter de diriger chacun des warjacks sous son contrôle et se trouvant dans sa zone de contrôle de marshal. Pour Diriger un warjack, (figurine) doit effectuer un test de CMD à un moment quelconque de son activation. Si le test est réussi, le warjack peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire avec l'une de ses armes au cours de son activation dans la même séquence de jeu. Si le test est un échec, le warjack ne bénéficiera pas des effets de Jack Marshal lors de cette séquence de jeu.

Attaque en Coup de Vent – À chaque fois qu'un Assassin des Kayazy touche une figurine de guerrier ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps au cours de son action de combat, la figurine touchée subit, après le jet de dégât normal, un point de dégâts supplémentaire pour chaque Assassin des Kayazy de cette unité, à l'exception de l'attaquant, dans la zone de corps-à-corps duquel est située la figurine touchée.

Attaque en Formation – Les figurines de l'unité du Précepteur bénéficient d'Attaque en Formation. Toute figurine dotée d'Attaque en Formation peut effectuer des attaques de corps-à-corps à travers des figurines faisant interférence appartenant à la même unité qu'elle.

Attaque Préventive – Le Dévot peut effectuer une Attaque Préventive contre une figurine ennemie qui termine son mouvement dans sa zone de corps-à-corps. Appliquez les effets de l'Attaque Préventive dès la fin du mouvement. Le Dévot peut effectuer une Attaque Préventive avec une unique arme de corps-à-corps et bénéficie de +2 sur son jet d'attaque. Si l'attaque est réussie, ajoutez un dé supplémentaire au jet de dégâts. Les jets d'attaque et de dégâts ne peuvent pas être boostés. Les figurines touchées par une Attaque Préventive subissent un malus de -2 en ACC jusqu'à la fin de la séquence de jeu. Les figurines qui se déplacent de façon involontaire dans la zone de corps-à-corps du Dévot ne subissent pas d'Attaque Préventive. Si un Dévot réalise une Attaque Préventive, il ne peut en faire d'autres jusqu'à la fin de la séquence de jeu suivante du joueur qui le dirige.

Attaque Prolongée – Une fois qu'Asphyxious a touché une cible avec Pourfendeuse d'Âmes, les attaques supplémentaires portées avec cette arme contre la même cible lors de la même séquence de jeu touchent automatiquement. Aucun jet d'attaque supplémentaire n'est requis.

Attaque Prolongée Critique – Après une Touche Critique, les attaques supplémentaires portées avec (arme) contre la même cible lors de cette séquence de jeu touchent automatiquement. Aucun jet d'attaque supplémentaire n'est requis.

Attaque Terrifiante – Les figurines/unités dans l'ADE de l'Attaque Terrifiante doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Attiser les Flammes – Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Feora, les figurines ennemies subissent +2 sur les jets de dégâts des effets continus Feu.

Au Tapis – Sur une touche, la figurine ciblée est mise au tapis.

Augure – Les figurines de la phalange de la Vieille Sorcière ignorent le Camouflage, les effets de nuées, la dissimulation, le couvert, l'Invisibilité, et la Furtivité lorsqu'elles effectuent des attaques magiques ou à distance.

Autorité – Siège peut délivrer à une unité tout ordre que son chef ou officier originel pouvait délivrer.

Autorité Absolue – Irusk peut donner n'importe quel nombre d'ordres au cours de son activation. Il peut donner à une unité tout ordre que son chef ou officier originel pouvait donner.

Autorité Supérieure – Tout warcaster cryxien ami bénéficie de +1 CMD pour chaque figurine de cette unité située dans sa zone de contrôle.

Avance Prudente – Le Lieutenant peut utiliser Avance Prudente une fois par partie, au cours de son activation. Durant cette activation, toutes les figurines de l'unité du Lieutenant peuvent avancer, Creuser et accomplir une action de combat.

Avantages pour le Warcaster

Tant que Reinholdt est en contact socle-à-socle avec son warcaster, ce dernier peut utiliser l'une des compétences suivantes au cours de sa propre activation :

- **Longue-Vue** – Le warcaster peut mesurer la distance entre lui-même et une unique autre figurine dans sa ligne de vue et située n'importe où sur la table.
- **Porte-Bonheur** – Le warcaster peut lancer un dé supplémentaire sur un unique jet d'attaque ou de dégâts. Écartez le dé affichant le résultat le plus faible.
- **Recharge** – Le warcaster peut effectuer une attaque à distance supplémentaire sans dépenser de point de focus et sans tenir compte de la CDT de l'arme.

B

Balancier (*Attaque) – Le Démolisseur Cataphracte peut immédiatement effectuer deux attaques de corps-à-corps.

Barbelures Sorcières – Deneghra ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Barbelures Sorcières annule les bonus d'attaque de dos contre Deneghra.

Barrière Magique – Au cours de son activation, le Dévot peut employer un point de focus pour activer la Barrière Magique si le warcaster qui le dirige est en contact socle-à-socle avec lui. Une fois la Barrière Magique activée, le warcaster ne peut pas être pris pour cible par des sorts ennemis durant un tour.

Bâton Nouveaux – La Vieille Sorcière peut entretenir un sort en jeu sans dépenser de point de focus.

Bénédiction de Khorva – Lors de la résolution des attaques de Vipère, ignorez les points de focus non dépensés sur les figurines dotées de la compétence Manipulation du Focus. Les dégâts des attaques de Vipère ne peuvent pas être transférés. Toute figurine touchée par Vipère perd la compétence Robustesse pendant une séquence de jeu.

Berserker – À chaque fois qu'un Vagabond Maudit détruit une figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, il doit immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps contre une autre figurine située dans sa zone de corps-à-corps, qu'elle soit amie ou ennemie.

Bombe de Gaz Étrangleur (*Attaque) – Le Kommando effectue une attaque à distance ciblant une figurine dans un rayon de 10 pouces. Si l'attaque touche, centrez un effet de gaz de Bombe de Gaz Étrangleur de gabarit d'ADE de 3 pouces sur la figurine ciblée. Le gabarit reste sur la table pendant un tour. Si l'attaque échoue, rien ne se passe. Tant qu'elles se trouvent dans l'effet de gaz de Bombe de Gaz Étrangleur, les figurines vivantes subissent -2 DEF et -2 sur leurs jets d'attaque. Les effets de plusieurs Bombes à Gaz Étrangleur ne sont pas cumulatifs.

Bombes Puantes (*Attaque) – Une Bombe Puante est une attaque à distance à effet de gaz de POR 5 et d'ADE 3. Cette attaque ne provoque pas de dégâts. Toute figurine vivante située dans l'ADE de l'effet de gaz subit un malus de -2 en VTS, FOR, ACC, ATD, CMD et DEF pendant un tour. L'effet de gaz de Bombe Puante reste sur la table pendant un tour. Les trollkins sont immunisés aux effets des Bombes Puantes.

Bond – Après son déplacement mais avant d'accomplir une action, le Rôdeur peut dépenser un point de focus pour bondir de 5 pouces supplémentaires. Le Rôdeur ne peut pas bondir s'il court, charge ou effectue un Grand Slam. Lorsqu'il bondit, le Rôdeur peut passer par-dessus d'autres figurines s'il possède suffisamment de mouvement pour dépasser entièrement leur socle. Il ignore les frappes gratuites, les terrains difficiles et les obstacles, et tout autre effet ou pénalité s'appliquant au mouvement. Le Rôdeur peut attaquer normalement après avoir bondi. Tout effet qui empêche de charger ou de slammer empêche également le Rôdeur d'effectuer un Bond.

Borgne – Au début de l'activation des Chiens de Mer, déterminez la portée des Pistolets de M. Walls. Les Pistolets ont une portée de d6 + 6 pouces. N'effectuez qu'un seul jet pour les deux Pistolets. M. Walls ne bénéficie jamais du bonus de visée.

Bouclier Humain – Tant qu'il est écranté, Magnus bénéficie de +2 DEF supplémentaires contre les attaques à distance. Les attaques qui ignorent l'écrantage ignorent également ce bonus.

Bout Portant – Tout Chien de Mer peut effectuer une attaque de corps-à-corps avec son Mousquet contre une figurine à portée de corps-à-corps. Utilisez l'ACC actuelle du Chien de Mer lors de la résolution de cette attaque. Si l'attaque réussit, la cible subit un jet de dégâts correspondant à la PUI du

Mousquet. Un Chien de Mer ne lance pas de dé de dégâts supplémentaire sur les attaques de charge de Mousquet. Un Chien de Mer ne peut pas effectuer de frappes gratuites avec son Mousquet.

Brise-Bouclier – Vilmon et les Paladins de l'Ordre du Mur amis peuvent adopter la position du Brise-Bouclier en renonçant à leur mouvement. Brise-Bouclier dure un tour. Tant que dure Brise-Bouclier, les figurines affectées bénéficient de Maître Bretteur et la portée de leurs armes de corps-à-corps passe à 2 pouces. Une figurine bénéficiant de Maître Bretteur peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire.

Brise-Glace (*Attaque) – Le Démolisseur Cataphracte effectue une unique attaque de corps-à-corps. Si l'attaque est réussie, lancez un dé supplémentaire lors du jet de dégâts. Doublez le nombre de points de dégâts subis par une structure suite à une attaque de Brise-Glace.

Brouillage Mental («Action») – La figurine/unité ennemie ciblée, située dans un rayon de 8 pouces autour de l'Esclavagiste Cephalyx, ne peut ni donner, ni recevoir d'ordres pendant un tour.

Broyage Critique – Sur une Touche Critique, la Pince Broyeuse peut se saisir du bras ou de la tête d'un warjack, broyant le système visé tout en empêchant son utilisation. Déclarez le système saisi après le jet d'attaque. Ce système subit d3 points de dégâts supplémentaires, et est automatiquement bloqué, exactement comme si le Léviathan avait réussi une Prise Spéciale Clé de Bras/Prise de Tête. Reportez ces dégâts supplémentaires avant d'effectuer le jet de dégâts.

Bûcher Funéraire – Feora explose dans un déluge de flammes lorsqu'elle est détruite. Toutes les figurines dans un rayon de 3 pouces subissent un jet de dégâts de PUI 14 et prennent Feu. Ces dégâts ne peuvent pas être boostés.

C

Camouflage – Les Druides d'Orboros gagnent un bonus supplémentaire de +2 DEF quand ils bénéficient d'une dissimulation ou d'un couvert.

Canonier – Jonne bénéficie de +2 ATD tant qu'il est en contact socle-à-socle avec Herne et qu'il n'est pas engagé.

Cantique de Guerre – Au titre d'une action spéciale, le Prêtre-Combattant peut réciter l'un des Cantiques de Guerre suivants, affectant tous les warjacks du Protectorat amis situés dans un rayon de 3 pouces autour de lui au moment où le Cantique est récité. Un warjack ne peut être sous les effets que d'un seul Cantique de Guerre à la fois. Tous les Cantiques de Guerre durent un tour.

- **Insuffler (*Action)** – Tous les warjacks affectés bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.
- **Sanctuaire d'Immunité (*Action)** – Aucun des warjacks affectés ne peut être ciblé par des sorts.
- **Voie Sacrée (*Action)** – Aucun des warjacks affectés ne peut être ciblé par des attaques à distance.

Carreau Disruptif – La figurine ciblée subit un jet de dégâts de PUI 8 et perd tous ses points de focus. Un warcaster touché ne régénère pas ses points de focus lors de la séquence de jeu suivante, et un warjack touché ne peut plus recevoir de points de focus ou transférer de sorts pendant un tour.

Carreau Fantôme – Avec ce carreau éthéré, Eiryss peut attaquer toute figurine à portée, sans tenir compte des lignes de vue. Le Carreau Fantôme ignore le couvert, la dissimulation, les obstructions et les figurines faisant interférence. Si elle est touchée, la cible subit un jet de dégâts de PUI 10.

Carreau Létal – La figurine ciblée subit automatiquement 3 points de dégâts. Contre les warjacks, l'attaquant choisit quelle colonne subit les dégâts.

Cavalier de Guerre – Un Uhlan Croc d'Acier peut effectuer une unique attaque de corps-à-corps de Monture au cours de toute action de combat durant laquelle il n'a pas effectué d'attaque de charge.

Céphalomécanique – Tout Esclave Asservi en formation avec l'Esclavagiste Cephalyx au début de l'activation de l'unité gagne l'un des effets Céphalomécaniques suivants. Tous les Esclaves Asservis gagnent le même effet. Les effets Céphalomécaniques durent un tour.

- **Équipe de Démolition** – Doublez la PUI des Armes d'Asservi de tout Esclave Asservi affecté contre les cibles au tapis.
- **Extension** – Tout Esclave Asservi affecté gagne Allonge. Toute figurine dotée d'Allonge a une portée de corps-à-corps de 2 pouces.
- **Pulsion Meurtrière** – Tout Esclave Asservi affecté gagne Berserker. À chaque fois qu'une figurine dotée de Berserker détruit une figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, elle doit immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps contre une autre figurine située dans sa zone de corps-à-corps, qu'elle soit amie ou ennemie.

Cénacle – Le Cénacle de Sorcières de Garlghast partage une seule réserve de focus, et les Sorcières ne reçoivent pas de focus à titre individuel. Chaque sorcière ajoute trois à la caractéristique de FOC du Cénacle. Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui les dirige, les points de focus non attribués sont donnés à l'Egrogore. Toute Sorcière dans la zone de contrôle du Cénacle peut dépenser les points de focus donnés à l'Egrogore. L'Egrogore n'est jamais affecté par la Disruption et ne peut pas être affecté par des effets réduisant le focus. Une Sorcière détruite ou retirée du jeu ne contribue plus à la caractéristique de FOC du Cénacle. Chaque point de focus non dépensé sur l'Egrogore ajoute +1 à l'ARM de chacune des Sorcières se trouvant dans la zone de contrôle du Cénacle.

Chaîne d'Éclairs Critique – Sur une touche critique, un arc électrique se crée de la figurine ciblée à 1d3 figurines supplémentaires non-Lames-Tempête, ignorant (figurine). Les arcs électriques touchent automatiquement la figurine la plus proche dans un rayon de 4 pouces de la dernière figurine touchée, mais ne peuvent frapper la même figurine deux fois. Chaque figurine touchée subit un jet de dégâts de PUI 10. Chaîne d'Éclairs Critique n'est pas considérée comme une attaque de corps-à-corps.

Champ de Disruption – Tout warjack touchant le Foudroyant avec une attaque de corps-à-corps est affecté par la Disruption. Un warjack sous l'effet de la Disruption perd tous les points de focus qu'il n'avait pas utilisés, et ne peut pas se voir attribuer de points de focus ni transférer de sorts pendant un tour.

Champ Disruptif – À chaque fois que le Lancier touche un warjack avec le Bouclier Disruptif, et à chaque fois que le Lancier est touché par un warjack à l'aide d'une arme de corps-à-corps et que son Bouclier Disruptif n'est pas mis hors service par l'attaque, son adversaire subit un unique point de dégâts dans sa première case de système Cortex disponible. Lorsque c'est le Lancier qui attaque avec le Bouclier Disruptif, reportez ce point de dégâts avant d'effectuer le jet de dégâts.

Champ Électrique (Ordre) – Tout Lance-Tempête qui reçoit cet ordre doit effectuer une avance. À la fin du mouvement de tous les Lances-Tempête, déterminez toutes les figurines ennemies qui sont traversées par une ligne tracée entre les socles de deux Lances-Tempête situés dans un rayon de 3 pouces l'un de l'autre et ayant reçu cet ordre. Ces figurines ennemies subissent un jet de dégâts de PUI 10. Une figurine ennemie ne peut subir les effets de Champ Électrique qu'une fois par séquence de jeu.

Champ de Force – (figurine) possède un champ de force comme un Warcaster.

Champ de Répulsion – Le Centurion ne peut pas être ciblé par les charges et les prises spéciales slam de figurines ayant commencé la charge ou le slam dans son arc avant.

Champ Tracteur – Tout warjack directement touché par Éclair Galvanique ne peut pas se déplacer et subit un malus de -4 DEF. Tant qu'ils sont situés dans un rayon de 3 pouces autour du warjack affecté, les warjacks ne peuvent ni courir, ni charger, ni slammer, et ne peuvent se déplacer que dans la direction exacte du warjack affecté. Champ Tracteur dure un tour.

Chant Funeste (*Action) – Toute figurine/unité ennemie située dans un rayon de 8 pouces autour de Brailletonnerre au moment où cette action est utilisée doit réussir un test de commandement ou fuir. Tous les warjacks et warbeasts situés dans un rayon de 8 pouces au moment où cette action est utilisée subissent un malus de -2 en ACC et ATD pendant un tour.

Chanter (*Action) – Les effets des Cantiques de Guerre du Prêtre-Combattant gagnent +1 pouce de portée pour chaque Acolyte du Chœur qui Chante.

Chants – En tant qu'action spéciale, Carvolo peut décider de jouer l'un des airs suivants l'affectant lui-même ainsi qu'une unique unité de son choix dans un rayon de 3 pouces. Chaque chanson dure un tour et Carvolo ne peut pas jouer le même air deux tours d'affilée.

Complainte des Brumes (*Action) – Carvolo et l'unité ciblée sont recouverts d'un linceul de brume et bénéficient d'un bonus de +1 en DEF tout en provoquant la Terreur. Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine provoquant la Terreur, ainsi que les figurines/unités ennemies dans la zone de corps-à-corps desquelles la figurine provoquant la Terreur se situe, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Appel des Héros (*Action) – Carvolo et l'unité ciblée reçoivent les compétences Robustesse et Intrépidité. À chaque fois qu'une figurine disposant de Robustesse subit

suffisamment de dégâts pour être détruite, le joueur qui la contrôle lance un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, la figurine est mise au tapis au lieu d'être détruite. Si la figurine n'est pas détruite, elle est ramenée à un point de dégâts. Les figurines intrépides ne fuient jamais.

Marche (*Action) – Carvolo et l'unité ciblée reçoivent la compétence Eclaireur et ont en plus le choix entre un bonus de 2 pouces lors de leur déplacement et une attaque de corps-à-corps supplémentaire. Au cours de son activation, une figurine dotée d'Eclaireur ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Au cours de son activation, une figurine dotée d'Eclaireur peut charger à travers les terrains difficiles et les obstacles.

Chargeur – Le Marinier doit être en contact socle-à-socle avec une figurine de guerrier amie pour effectuer une attaque à distance de Canon Naval.

Chargeur – Lorsque Herne et Jonne sont au contact socle-à-socle, Jonne peut utiliser l'arquebuse de barrage pour faire une attaque spéciale de tir de barrage.

Charge à la Baïonnette (Ordre) – Tout Grognard qui reçoit cet ordre doit soit charger, soit courir. Pendant une charge, après le mouvement mais avant d'effectuer son action de combat, tout Grognard qui reçoit cet ordre doit, si possible, effectuer une unique attaque à distance ciblant la figurine qu'il charge. Les Grognards ne sont pas considérés comme étant en corps-à-corps lors de la résolution des attaques à distance de Charge à la Baïonnette. Les cibles de ces attaques ne sont pas considérées comme étant en corps-à-corps avec eux. Si sa cible n'est pas à portée de corps-à-corps après le mouvement, le Grognard doit néanmoins effectuer l'attaque à distance de Charge à la Baïonnette avant que son activation ne prenne fin. Un Grognard ne peut pas cibler par une attaque à distance de Charge à la Baïonnette de figurine avec laquelle il était en corps-à-corps au début de son activation.

Charge Brutale – Un Chasseur d'Âmes bénéficie de +2 sur ses jets de dégâts d'attaque de charge de Faux.

Charge Dirigée – Lorsqu'un Lance-Tempête charge sur au moins 3 pouces, son Electro-Lance a une portée de corps-à-corps de 2 pouces jusqu'à la fin de son activation.

Charge Frénétique (Ordre) – Lorsque cet ordre est donné, tous les Crocs d'Acier peuvent charger à MVT+5 même à travers un terrain difficile, bien qu'ils souffrent des malus de mouvement habituels.

Charge Implacable – (figurine) peut charger à travers les terrains difficiles et les obstacles sans pénalité.

Charge Puissante – Lorsqu'il effectue une attaque de charge avec Niveleur, Madhammer bénéficie de +2 sur son jet d'attaque.

Chasse aux Âmes – La Vieille Sorcière gagne un marqueur d'âme à chaque fois qu'elle détruit une figurine vivante à l'aide de Griffes de Fer. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui la dirige, remplacez chaque marqueur d'âme par un point de focus.

Chasseur – Après le déploiement et avant la séquence de jeu du premier joueur, le joueur qui dirige les Tirailleurs Idriens désigne une figurine/unité ennemie comme étant la proie de l'unité. Tant que le Guide est en jeu, toutes les figurines de son unité bénéficient de Chasseur. Toute figurine dotée de Chasseur qui commence son activation dans un rayon de 10 pouces autour de la proie bénéficie de +2 pouces de mouvement. Toute figurine dotée de Chasseur bénéficie également de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts contre la proie. Dès que la proie a été détruite ou retirée du jeu, le joueur qui dirige les Tirailleurs Idriens peut immédiatement désigner une autre figurine/unité comme étant la proie.

Chasseur de Sorcières – À chaque fois qu'une figurine de la phalange de Reznik située dans sa zone de contrôle est touchée par une attaque magique ennemie, une unique figurine de la phalange de Reznik située dans sa zone de contrôle peut, immédiatement après la résolution de l'attaque, se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS actuelle en pouces et effectuer une unique attaque normale.

Chaudière Lourde – (figurine) peut courir sans dépenser de point de focus.

Chef Accompli – Les troupiers grognards amis bénéficient de +2 en MAT et RAT tant que Finn se trouve dans leur LDV.

Chirurgien Amateur (*Action) – Doc retire d6 points de dégâts à lui-même ou à une figurine vivante amie en contact socle-à-socle avec lui. Sur un résultat de 6, la figurine affectée par Chirurgien Amateur est mise au tapis.

Cocotte-Minute – Si (figurine) manque une cible avec (arme), déterminez le point d'impact de la façon normale et marquez-le avec un pion. Ne placez pas de gabarit d'ADE à ce moment-là. Au cours de la Phase de Maintenance suivante du joueur dirigeant (figurine), centrez le gabarit d'ADE de 4 pouces sur le point d'impact. Les figurines situées dans l'ADE subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 13.

Combat au Sol – Lorsqu'il est au tapis, Shae n'est pas automatiquement touché par les attaques de corps-à-corps et sa DEF n'est pas réduite.

Combat en Groupe – Bradigan lance un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il effectue des attaques de corps-à-corps ciblant une figurine ennemie située dans la zone de corps-à-corps d'une figurine de Chien de Mer amie.

Combat Rapproché – S'il a chargé sur au moins 3 pouces, un Uhlan Croc d'Acier ne peut pas effectuer son attaque initiale avec sa Lance de Contact au cours de la même activation.

Combo (*Attaque) – (figurine) possède deux (armes) qu'il peut utiliser simultanément pour lancer une attaque dévastatrice. Il peut effectuer une attaque normale en se servant individuellement de chaque (arme) ou porter une attaque spéciale en utilisant simultanément ses deux (armes). Effectuez un seul jet d'attaque pour l'attaque simultanée. Ajoutez la FOR de la figurine et la PUI des deux (armes) à son jet de dégâts.

Combo (*Attaque) – Les deux Gantelets à Vapeur Lourds de la Nécro-Brute peuvent frapper une cible simultanément et infliger des dégâts dévastateurs. La Nécro-Brute peut effectuer des attaques normales en se servant individuellement de chaque Gantelet à Vapeur Lourd, ou porter une attaque spéciale en utilisant simultanément ses deux Gantelets à Vapeur Lourds. Effectuez un seul jet d'attaque pour l'attaque de Combo. Ajoutez une fois la FOR de la figurine et deux fois la PUI d'un Gantelet à Vapeur Lourd au jet de dégâts.

Combo Slam (*Attaque) – Le Maraudeur peut effectuer des attaques normales en se servant individuellement de chaque Bélier Hydraulique ou porter une attaque spéciale en utilisant simultanément ses deux Béliers Hydrauliques. Effectuez un seul jet d'attaque pour l'attaque de Combo Slam. Sur une touche réussie, au lieu de subir un jet de dégât normal, la figurine ciblée est slammée à d6 pouces dans la direction exactement opposée à celle du Maraudeur. La figurine subit un jet de dégâts égal à la FOR actuelle du Maraudeur plus deux fois la PUI d'un Bélier Hydraulique. Si la figurine slammée entre en collision avec une figurine dotée d'un socle de taille égale ou inférieure, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux équivalent à la FOR actuelle du Maraudeur. Les sorts et pénalités de mouvement qui interdisent les charges ou les slams n'empêchent pas le Combo Slam.

Combustion (*Attaque) – Toutes les figurines situées dans un rayon de 1 pouce autour du Punisseur subissent un jet de dégâts de PUI 12. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Combustion n'est pas une attaque de corps-à-corps, mais peut tout de même être effectuée pendant une charge. Le Punisseur ne lance pas de dé de dégâts supplémentaire lorsqu'il charge et effectue une attaque de Combustion, mais le jet de dégâts peut être boosté de la façon normale. Le Punisseur peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires après une attaque de Combustion. Combustion dure un tour. Toute figurine qui entre dans la zone située dans un rayon de 1 pouce autour du Punisseur et/ou qui termine son mouvement dans un rayon de 1 pouce autour du Punisseur subit un jet de dégâts non boostable de PUI 12. Une attaque spéciale Combustion ne nécessite pas de cible.

Combustion Lente – Toute figurine touchée par le Fusil à Harpon subit l'effet continu Combustion Lente. Une figurine sous l'effet de Combustion Lente ne peut ni courir, ni charger. Combustion Lente prend fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6, pendant la Phase de Maintenance du joueur qui dirige la figurine. Si Combustion Lente prend fin ou si la figurine est détruite, le harpon explose. Lorsque le harpon explose, centrez le gabarit d'ADE de 4 pouces sur la figurine. La figurine sous l'effet continu Combustion Lente subit, lorsque le harpon explose, un jet de dégâts indirects de PUI 13. Toute autre figurine dans l'ADE subit un jet de dégâts indirects de PUI 7.

Commandant – MacNaile a une portée de commandement égale à sa valeur de CMD en pouces. Les figurines/unités mercenaires amies à portée de commandement peuvent utiliser la valeur de CMD de MacNaile lorsqu'elles effectuent un test de commandement. MacNaile peut rallier et donner des ordres aux figurines mercenaires amies à portée de commandement.

Commandant de Phalange – (figurine) peut contrôler une phalange de warjacks tout comme un warcaster.

Commander aux Morts-Vivants – Au cours de son activation, (figurine) peut tenter de prendre le contrôle d'une unique unité mort-vivante ennemie située à portée de commandement. L'unité ciblée doit effectuer un test de commandement. S'il échoue, le joueur dirigeant (figurine) peut activer et contrôler l'unité une fois durant le tour.

Commotion Critique – Sur une Touche Critique, la figurine ciblée est affectée par la Commotion. Une figurine sous l'effet d'une Commotion renonce à sa prochaine activation et ne peut attribuer de focus pendant 1 tour.

Compagnon – Deryliss est inclus dans toute armée qui inclut également Mortenebra. Deryliss fait partie de la phalange de Mortenebra. Dès que Mortenebra est détruite ou retirée du jeu, retirez Deryliss du jeu.

Compétence Magique (Aiyana)

Au titre d'une attaque spéciale ou d'une action spéciale, Aiyana peut lancer un seul des sorts suivants au cours de son activation. Déterminez la réussite d'une attaque magique en lançant 2d6 et en y ajoutant la valeur de Compétence Magique d'Aiyana, qui est de 8. Si le résultat du jet est supérieur ou égal à la DEF de la cible, l'attaque est réussie. Aiyana ne peut pas effectuer d'attaques supplémentaires après une attaque magique.

- **Baiser de Lyliss (*Attaque)** – Baiser de Lyliss est un sort offensif de POR 10. Toute figurine touchée par Baiser de Lyliss est sous l'effet de Douloureux. À chaque fois qu'une figurine sous l'effet de Douloureux subit un jet de dégâts suite à une attaque, l'attaquant lance un dé de dégâts supplémentaire. Baiser de Lyliss dure un tour.
- **Glyphe de Nyrrro (*Action)** – Tant qu'elles sont situées dans un rayon de 10 pouces autour d'Aiyana, les figurines ennemies ne peuvent ni lancer de sorts, ni utiliser de pouvoir. Le Glyphe de Nyrrro dure un tour.

- **Toucher de Lurysar (*Action)** – Toucher de Lurysar est un sort de POR 8. Toutes les attaques de corps-à-corps et à distance effectuées par la figurine amie ciblée sont considérées comme des attaques magiques. La figurine affectée peut charger les figurines Intangibles. Toucher de Lurysar dure un tour.
- **Voile d'Ayisla (*Action)** – Aiyana gagne Invisibilité. Holt gagne également Invisibilité tant qu'il est en contact socle-à-socle avec Aiyana. Tant qu'elle est invisible, une figurine ne peut ni être ciblée par les attaques magiques ou à distance, ni être chargée ou slammée, et bénéficie de +4 DEF contre les attaques de corps-à-corps. Tant qu'elle est invisible, une figurine ne bloque pas les lignes de vue et ne fournit aucun écrantage. Voile d'Ayisla dure un tour.

Compétence Magique (Pacte des Ombres Avides)

Au titre d'une attaque spéciale ou d'une action spéciale, toute figurine du Pacte peut lancer un seul des sorts suivants au cours de son activation. Déterminez la réussite d'une attaque magique en lançant 2d6 et en y ajoutant la valeur de Compétence Magique de la figurine, qui est de 7. Si le résultat du jet est supérieur ou égal à la DEF de la cible, l'attaque est réussie. Aucune figurine du Pacte ne peut effectuer d'attaques supplémentaires après une attaque magique.

- **Délitement («Action) [Admonia Seulement]** – Tous les sorts à entretien ennemis situés dans un rayon de 5 pouces autour d'Admonia prennent fin. Chacune des figurines qui contrôlent les sorts à entretien ayant pris fin subit d3 points de dégâts par sort ayant pris fin.
- **Feu Noir («Attaque)** – Feu Noir est une attaque magique de POR 10 et de PUI 12. La figurine attaquante gagne un marqueur d'âme pour toute figurine vivante détruite par Feu Noir, quelle que soit sa position et celle de toute autre figurine vis-à-vis de la figurine détruite.
- **Maître Marionnettiste («Action ou «Attaque) [Tremulus Seulement]** – Maître Marionnettiste est un sort de POR 10. Lorsque ce sort cible une figurine/unité ennemie, il s'agit d'une attaque magique. Le joueur qui dirige le Pacte peut obliger une unique figurine affectée à relancer un ou plusieurs dés d'un test de commandement, d'un jet d'attaque ou d'un jet de dégâts. Maître Marionnettiste prend ensuite fin. Le joueur qui dirige le Pacte choisit les dés qui sont relancés. Maître Marionnettiste dure un tour.

Compétence Magique (Vassal de Menoth)

Au titre d'une attaque spéciale ou d'une action spéciale, le Vassal peut lancer l'un des sorts suivants au cours de son activation. Pour résoudre une attaque magique, lancez 2d6 et ajoutez au résultat la valeur de Compétence Magique du Vassal, qui est de 7. Si le résultat est supérieur ou égal à la DEF de la cible, l'attaque est réussie. Le Vassal ne peut pas effectuer d'attaques supplémentaires après une attaque magique.

- **Attaque Auxiliaire («Action)** – Le warjack du Protectorat ami ciblé situé dans un rayon de 5 pouces effectue immédiatement une unique attaque normale de corps-à-corps ou à distance.
- **Projectile Mystique («Attaque)** – Projectile Mystique est une attaque magique de POR 12 et de PUI 11.
- **Motiver («Action)** – Motiver cible un warjack du Protectorat ami dans un rayon de 5 pouces. Dès que le warjack ciblé subit des dégâts suite à une attaque ennemie en dehors de son activation, il peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces s'il n'est pas stationnaire. Ce sort prend ensuite fin. Le warjack ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Motiver dure un tour.

Compétence Magique [x] – Au titre d'une attaque spéciale ou d'une action spéciale, (figurine) peut lancer l'un des sorts suivants au cours de son activation. Au lieu de faire un test de compétence,

déterminez la réussite d'une attaque magique en lançant 2d6 et en y ajoutant la valeur de Compétence Magique de (figurine), qui est de x. Si le résultat du jet égale ou dépasse la DEF de la cible, l'attaque est réussie. Le Seigneur Gris ne peut pas effectuer d'attaques supplémentaires après une attaque magique.

Blizzard (*Action) – La figurine ciblée dans les 10 pouces est entourée par un effet de nuée Blizzard de 3 pouces d'ADE pendant un tour. La nuée reste centrée sur la figurine même si celle-ci se déplace. Les figurines dans la nuée subissent un malus de -2 en MVT et -2 en ATD. Si le jet d'attaque magique échoue, rien ne se passe. Ne faites pas de jet de déviation. Si la figurine ciblée est détruite ou retirée du jeu, l'effet Blizzard expire immédiatement.

Force de la Mort (*Action) – Durant la séquence de jeu en cours, toutes les figurines de Réanimés amies situées à portée de commandement d'Alexia lorsque ce sort est lancé bénéficient de jets d'attaque et de dégâts boostés.

Morsure du Froid (*Action) – Morsure du Froid est une attaque Effet de souffle de PUI 12.

Peur Tétanisante (*Attaque) – La figurine ciblée, située dans un rayon de 10 pouces et en LDV, subit une attaque magique de PUI 12. Une figurine/unité vivante touchée par Peur Tétanisante doit réussir un test de commandement ou renoncer à son mouvement lors de son activation suivante.

Prison de Glace (*Action) – La figurine ciblée dans les 10 pouces souffre d'un malus cumulable de -2 DEF pendant une séquence de jeu. La DEF de cible ne peut pas descendre en dessous de 5. Appliquez ce malus avant tout autre modificateur de DEF. Si une figurine est touchée par trois attaques de Prison de Glace ou plus au cours de la même séquence de jeu, elle devient stationnaire pendant 1 tour.

Tracer une Rune de Nécroserf (*Action) – Retirez du jeu le Réanimé ami ciblé situé dans un rayon de 5 pouces, et remplacez-le par un Guerrier Nécroserf sous votre contrôle. Le Nécroserf peut être activé durant cette séquence de jeu si la figurine de Réanimé n'avait pas été activée au cours de la même séquence.

Compétences d'Unité – Le Lieutenant et le Tireur d'Élite possèdent les mêmes compétences d'unité qu'une unité de Grognards.

Conducteur – Les armes de tous les Lames-Tempête en formation rapprochée avec le Porte-Étendard bénéficient de +1 POR et de +1 PUI.

Conduction – Après une attaque de corps-à-corps de (arme) réussie, un éclair peut être dirigé sur la figurine la plus proche dans les 4 pouces, autre qu'un Garde-Tempête. La figurine subit un jet de dégâts de PUI 10.

Connard ! – Lorsque Hawk est directement touchée par une attaque à distance ennemie, une figurine de guerrier vivante amie situé dans un rayon de 2 pouces autour d'elle est directement touchée à sa place. Le joueur qui dirige Hawk choisit la figurine touchée.

Conquérir – À chaque fois que Bart détruit une figurine de guerrier ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, il peut, après la résolution de tous les autres effets résultant de la destruction de la figurine, se déplacer immédiatement d'une distance maximale de 1 pouce.

Consacrée – La Masse Consacrée peut endommager les figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Lorsque vous effectuez une attaque de Masse Consacrée, ignorez les effets des

sorts qui augmentent l'ARM ou la DEF de la cible. Tout Chevalier du Visionnaire peut charger les figurines Intangibles.

Contre-Charge – Le Drakhun peut charger toute figurine ennemie qui termine son mouvement normal dans un rayon de 6 pouces autour de lui et dans sa LDV. Résolez cette charge dès que la figurine ennemie a terminé son mouvement. Si le Drakhun effectue une contre-charge, il ne peut pas en effectuer d'autre avant la fin de la séquence de jeu suivante du joueur qui le dirige. Le Drakhun ne peut pas effectuer de contre-charge tant qu'il est engagé.

Contre-Explosion – Immédiatement après avoir résolu une attaque de Niveleur réussie, Madhammer peut dépenser un unique point de focus pour utiliser Contre-Explosion. Centrez une ADE de 3 pouces sur la figurine touchée par Niveleur. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts indirects de PUI 10.

Contrôle Mental – Au titre d'une action spéciale, tout Dominateur Cephalyx peut utiliser l'une des compétences suivantes :

- **Inversion Mentale** («Action») – La figurine vivante ennemie ciblée, située dans un rayon de 10 pouces autour du Dominateur Cephalyx, doit effectuer un test de commandement. Si le test échoue, le joueur qui dirige le Dominateur Cephalyx prend le contrôle de la figurine et peut lui faire effectuer une unique attaque normale. Inversion Mentale prend ensuite fin.
- **Saper le Moral** («Action») – La figurine/unité vivante ennemie ciblée, située dans un rayon de 10 pouces autour du Dominateur Cephalyx, subit un malus cumulatif de -2 CMD pendant un tour.
- **Somnambule** («Action») – La figurine vivante ennemie ciblée, située dans un rayon de 10 pouces autour du Dominateur Cephalyx, doit effectuer un test de commandement. Si le test échoue, le joueur qui dirige le Dominateur Cephalyx prend le contrôle de la figurine affectée et peut immédiatement la déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS actuelle en pouces. Somnambule prend ensuite fin.

Contrôlés – Placez x (figurines) en jeu au début de la partie. Les (figurines) font partie de la phalange de (warcaster). (warcaster) peut avoir jusqu'à x (figurines) en jeu en même temps. (figurine) peut être activé dans la séquence de jeu où (warcaster) le met en jeu. Si (figurine) est détruit ou retiré du jeu, retirez également du jeu tous ses (figurine).

Consacrée – La Lance Bénie peut causer des dégâts aux figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Lorsque vous effectuez une attaque de Lance Bénie, ignorez les effets des sorts qui augmentent l'ARM ou la DEF de la cible. Un Templier Vengeur peut charger les figurines Intangibles.

Coordination – Tout Tirailleur Idrien de cette unité peut ignorer les autres figurines de l'unité lors de la détermination des LDV. Tout Tirailleur Idrien peut se déplacer au travers des autres figurines de son unité s'il dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité le socle des figurines qu'il traverse.

Coque Blindée – (figurine) est protégée par un cocon fait d'épaisses plaques de blindage, ce qui lui confère une Armure de 25. L'ARM de (figurine) est réduite de 4 à chaque fois que l'un de ses bras est mis hors-service. Si (figurine) effectue une attaque, son armure passe à 17 jusqu'au début de sa prochaine activation. Les bras de l'Exterminateur ne peuvent pas être bloqués par une prise de bras ou tout effet équivalent. La Coque Blindée de (figurine) n'est pas un bouclier.

Cordages – Les figurines de guerrier amies en contact socle-à-socle avec le Flibustier ne peuvent pas être mises au tapis.

Corrosion – Toute figurine touchée par le Canon à Fange subit la Corrosion. La Corrosion est un effet continu qui érode lentement sa cible. Toute figurine affectée par la Corrosion subit un point de dégâts à chaque séquence de jeu pendant la Phase de Maintenance du joueur qui la dirige, jusqu'à ce qu'elle prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6.

Corrosion Critique – Sur une touche critique, la figurine ciblée subit la Corrosion. La Corrosion est un effet continu qui érode lentement sa cible. Toute figurine affectée par la Corrosion subit un point de dégâts à chaque séquence de jeu pendant la Phase de Maintenance du joueur qui la dirige, jusqu'à ce qu'elle prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6.

Cortex Endommagé – (figurine) commence la partie avec une case de cortex de moins. Ce dégât ne peut jamais être réparé de quelque manière que ce soit.

Cortex Secondaire – Le Cortex Secondaire du Béhémoth est un système qui sert à contrôler ses bombardes. Il est possible d'attribuer jusqu'à trois points de focus au Cortex Secondaire. Ces points de focus doivent être séparés des points de focus attribués de la façon normale, et ne peuvent être utilisés que pour booster les jets d'attaque et de dégâts des bombardes. Les points de focus attribués de la façon normale ne peuvent pas être utilisés pour booster les jets d'attaque et de dégâts des bombardes. Si le cortex secondaire est mis hors-service, le Béhémoth ne peut pas effectuer d'attaques à distance. Les effets qui endommagent les cortex n'affectent pas le cortex secondaire. Le Béhémoth peut effectuer des attaques de bombe et de corps-à-corps au cours de la même activation. Le Béhémoth peut effectuer des attaques de bombe même lorsqu'il est engagé au corps-à-corps, mais il ne peut pas cibler les figurines qui l'engagent. Le Béhémoth peut faire des attaques de bombe même s'il court. Le Béhémoth subit -2 sur ses jets d'attaque de Bombe tant qu'il est engagé ou pendant toute activation où il court, charge, slamme ou piétine.

Coup de Boule («Attaque») – L'Esclave Asservi effectue une attaque de coup de boule, qui a les mêmes effets que la prise spéciale coup de boule.

Coup Circulaire (*Attaque) – Le Dominateur peut effectuer une attaque de corps-à-corps avec le Météore contre chacune des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Lors d'un Coup Circulaire, l'arc avant du Dominateur s'étend à 360°. Une figurine ne peut pas être touchée si une règle spéciale l'empêche d'être ciblée ou si la ligne de vue de l'attaquant vers cette cible est complètement bloquée par un élément de décor.

Coup d'Éclat – À chaque fois que Doc est touché par une figurine ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, il peut immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps contre la figurine qui l'a touché. S'il touche cette dernière avec cette attaque, le jet de dégâts est boosté. Doc subit néanmoins le jet de dégâts de l'attaque originelle, même s'il détruit à l'aide de l'attaque de Coup d'Éclat la figurine qui l'a attaqué.

Coup de Fouet – À chaque fois qu'une figurine ennemie rate Fiona avec une attaque magique, elle est elle-même automatiquement touchée par cette attaque. Les attaques à ADE qui ratent dans ce cas sont centrées sur la figurine attaquante. Fiona devient le point d'origine de ces attaques.

Coup Double – Tout Fusilier peut volontairement renoncer à son mouvement pour effectuer une unique attaque à distance supplémentaire durant la séquence de jeu en cours. Ces attaques bénéficient du bonus de visée.

Coup Mortel – Après un jet d'attaque au corps-à-corps réussi, un (membre de l'unité) peut réaliser un Coup Mortel, doublant alors sa force à FORx2 pour le jet de dégâts. (membre de l'unité) est détruit immédiatement après la résolution de l'attaque.

Coup Perforant – Pour chaque attaque réussie contre un warjack ou un warbeast, un (membre de l'unité) peut choisir d'infliger un point de dégâts automatique au lieu d'effectuer un jet de dégâts.

Coup Préventif – Vladimir peut effectuer un Coup Préventif avec Empire contre une figurine ennemie au cours de l'activation de cette dernière, si elle termine son mouvement dans la zone de

corps-à-corps de Vladimir. Résolez le Coup Préventif immédiatement après la fin du mouvement. Si Vladimir effectue un Coup Préventif, il ne peut pas en effectuer un autre jusqu'à la fin de la séquence de jeu suivante du joueur qui le dirige.

Coup Puissant – Lors d'une attaque avec (arme), la dépense d'un point de focus permet de booster à la fois le jet d'attaque et le jet de dégâts.

Coup Sacrificiel (*Action) – Retirez du jeu une figurine de troupier cryxienne amie située dans un rayon de 1 pouce autour de Skarre. Ciblez ensuite une figurine située dans la zone de contrôle de Skarre : cette figurine subit un jet de dégâts de PUI égale à l'ARM actuelle de la figurine sacrifiée. Il est possible de booster ce jet de dégâts.

Coup Vicieux – Le Caïd lance un dé supplémentaire sur ses jets de dégâts d'attaque de dos.

Coupe-Jarret – Une Fille de la Flamme bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de corps-à-corps tant qu'elle se trouve complètement dans l'arc arrière de la figurine ciblée. Une Fille de la Flamme ne reçoit aucun bonus d'attaque de dos.

Coups et Blessures (Ordre) – Tout Tirailleur Idrien qui reçoit cet ordre peut effectuer une unique attaque à distance. Après cette attaque, il doit charger ou courir. L'attaque à distance est effectuée avant la déclaration de la cible de la charge.

Court-Circuit Critique – Sur une Touche Critique, chaque système du warjack cible endommagé par (arme), à l'exception de sa Coque, est automatiquement mis hors-service. Noircissez les cases restantes de chaque système ayant subi des dégâts après avoir reporté les dégâts normaux.

Crainte Révérentielle – Avant de cibler (figurine) avec une attaque, les figurines vivantes, à l'exception des warcasters, situées dans un rayon de (figurine) égal à 10 pouces + 1 pouce par focus non dépensé par elle, doivent effectuer un test de commandement. Si le test de commandement échoue, la figurine ne peut cibler (figurine) avec des attaques pendant le restant de la séquence de jeu en cours.

Création – (figurine) ne commence pas la partie en jeu. Lorsque (créateur) utilise (arme) pour détruire une figurine vivante ennemie, retirez alors cette figurine du jeu et remplacez-la par un Damné sous votre contrôle. (créateur) ne peut avoir qu'un seul (figurine) en jeu à la fois. (figurine) ne peut pas être activé durant la séquence de jeu au cours de laquelle il apparaît. (figurine) est détruit s'il termine son activation à plus de 3 pouces de (créateur).

Création Mécanique – L'Egrogore n'est pas une figurine vivante. Il ne peut ni courir ni charger, et ne fuit jamais.

Créé – Le Guerrier Nécroserf ne commence pas la partie sur la table. Lorsque Alexia Ciannor lance Tracer une Rune de Nécroserf sur un Réanimé, la figurine est retirée du jeu et remplacée par un solitaire mercenaire Guerrier Nécroserf sous votre contrôle. Un nombre quelconque de Guerriers Nécroserfs peut être en jeu à tout moment. Un Guerrier Nécroserf peut être activé durant la séquence de jeu au cours de laquelle il a été créé si le Réanimé qui a été retiré du jeu n'avait pas été activé dans cette même séquence.

Créer des Nécro-Bombes [8] (*Action) – Pour utiliser cette action spéciale, un Nécrotech doit être en contact socle-à-socle avec un marqueur d'épave de warjack hors service ou entièrement détruit. En cas de test d'aptitude réussi, d3 Nécro-Bombes sont créées à partir d'un marqueur d'épave de warjack léger, ou d6 à partir d'un marqueur d'épave de warjack lourd. Retirez le marqueur d'épave du jeu et placez les Nécro-Bombes dans un rayon de 3 pouces autour du Nécrotech. Les Nécro-Bombes ne peuvent pas être activées durant la séquence de jeu en cours. Le nombre de Nécro-Bombes créées peut dépasser leur Limitation.

Crémation – La figurine de guerrier ciblée détruite par Requiem explose avec une ADE de 3 pouces. Les figurines ennemies dans l’ADE subissent un jet de dégâts de PUI 10. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément.

Creuser (*Action) – Finn peut creuser une position de bataille sommaire dans le sol, gagnant un couvert (+4 DEF) et +4 ARM. Finn reste enterré jusqu’à ce qu’il se déplace ou soit engagé. Finn ne peut pas creuser dans la roche ou tout type de construction. Finn peut commencer la partie en étant enterré.

Cultistes – Une unique unité de Chiens de Mer incluse dans la même armée que Fiona peut devenir une unité de Cultistes. Les Cultistes sont des figurines thamarites qui ne fuient jamais. Fiona bénéficie d'un point de focus supplémentaire lorsqu'elle est située dans un rayon de 1 pouce autour d'un ou de plusieurs Cultistes amis lors de la Phase de Contrôle du joueur qui la dirige.

D

Danse Macabre – Lorsque (arme) est utilisée pour détruire une figurine vivante ennemie, remplacez cette figurine par un Damné sous votre contrôle et retirez du jeu la figurine détruite. Une figurine vivante détruite par la Vouge Sanglante ne génère ni marqueur d'âme, ni marqueur de cadavre.

De Cape et d'Épée – À chaque fois que Shae effectue une attaque de corps-à-corps de Grain lors de son activation, son arc avant s'étend à 360° et il peut effectuer une attaque de corps-à-corps de Grain contre chacune des figurines ennemies situées dans sa zone de corps-à-corps. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Une figurine ne peut pas être touchée si une règle spéciale l'empêche d'être ciblée ou si la ligne de vue de l'attaquant vers cette cible est complètement bloquée par un élément de décor.

Décapitation Critique – Sur une touche critique, doublez le nombre de points de dégâts qui dépassent l'ARM de la cible. Une figurine qui subit suffisamment de dégâts pour être détruite ne peut pas effectuer de jet de Robustesse. Lorsque cette attaque détruit une figurine ennemie, les figurines khadoréennes amies situées à portée de commandement d'Irusk au moment de cette destruction bénéficient d'un dé supplémentaire sur leurs jets d'attaque de corps-à-corps durant la séquence de jeu en cours.

Décérébré – Les Esclaves Asservis ne peuvent recevoir d'ordre que de la part de l'Esclavagiste Cephalyx qui dirige l'unité.

Déchainé – Au début de son activation, sans dépenser de point de focus, le Deathjack charge immédiatement le warcaster qui le contrôle, à moins que le Deathjack n'ait au moins trois points de focus sur lui ou qu'une figurine de guerrier amie située dans un rayon de 3 pouces du Deathjack soit sacrifiée et retirée du jeu. Si le chemin vers le warcaster qui le contrôle est dégagé, le Deathjack ne peut pas choisir de chemin qui le forcerait à entrer en contact avec une autre figurine ou un obstacle et qui ferait échouer la charge. Si (figurine) ne peut pas charger le warcaster qui le dirige, il avance dans sa direction et tente de l'attaquer. Lorsqu'il attaque son warcaster, (figurine) dépense ses points de focus dans des attaques supplémentaires. Si le warcaster qui le dirige est détruit ou retiré du jeu, retirez (figurine) du jeu. (figurine) ne peut être affecté par Fusion Mécanique.

Décharge Electrique – Après la résolution des attaques de corps-à-corps de toutes les figurines de l'unité de Gardes-Tempête, le Sergent peut effectuer une unique attaque de Décharge Electrique s'il n'est pas engagé. L'attaque de Décharge Electrique a les caractéristiques suivantes : POR 6 pouces, ADE 3, et PUI 6. Ajoutez +1 à la POR et à la PUI pour chaque figurine de l'unité qui est en formation rapprochée avec le Sergent (y compris lui-même), et qui a effectué ou participé à une attaque de corps-à-corps réussie au cours de la même activation. Les Gardes-Tempête amis situés dans l'ADE ne subissent jamais de dégâts suite à une attaque de Décharge Electrique.

Décharge d'Energie (*Attaque) – (figurine) effectue une attaque à distance contre chaque figurine se trouvant dans son arc avant et dans un rayon de 8 pouces, en ignorant les figurines faisant interférence, les effets de nuée, le Camouflage, la dissimulation, le couvert, l'élévation, l'Invisibilité, et la Furtivité. (figurine) ne bénéficie jamais de bonus de visée sur les attaques de Décharge d'Energie. Chaque figurine touchée subit un jet de dégâts de PUI 12. (figurine) peut dépenser des points de focus pour effectuer jusqu'à deux attaques supplémentaires de (arme) après une attaque de Décharge d'Energie.

Défense Renforcée – Haley bénéficie de +2 DEF contre les attaques de charge et de slam provenant de son arc avant.

Défenses – En plus de le doter d'une arme supplémentaire pour lancer ses attaques, les défenses de (figurine) lui confèrent une PUI de 2 pour les Coups de Boule.

Déflexion – Une fois par séquence de jeu, Asphyxious peut dépenser un marqueur d'âme pour éviter de subir les dégâts et effets d'une attaque de corps-à-corps, magique ou à distance.

Défoncer – Doublez la PUI de l'arme contre les cibles au tapis.

Dégainer en un Éclair – À chaque fois que Holt ou Aiyana est ciblé par une attaque à distance effectuée par une figurine ennemie située dans un rayon de 12 pouces autour de Holt et dans la LDV de Holt, ce dernier peut effectuer une attaque de Pistolet contre cette figurine avant qu'elle n'effectue son jet d'attaque. Si l'attaque à distance de Holt touche, la figurine ennemie ne subit pas de dégâts mais son attaque échoue automatiquement.

Dégât au Cortex Critique – Sur une touche critique, le warjack ciblé subit automatiquement un point de dégâts dans sa première case de système Cortex disponible. Reportez ce point de dégâts avant d'effectuer le jet de dégâts.

Dégâts Brutaux – Ajoutez un dé supplémentaire aux jets de dégâts de Lola.

Dégazer (*Attaque) – Le Kodiak crée un effet de nuée d'ADE 3 pouces centré sur lui, et qui reste en jeu pendant un tour. La nuée reste à l'endroit de la table où elle a été placée même si le Kodiak se déplace. Toute figurine de guerrier situé dans l'ADE lorsque la nuée est mise en jeu subit un jet de dégâts de PUI 12. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Dégazer n'est pas une attaque de corps-à-corps, mais peut tout de même être effectué pendant une charge. Le Kodiak ne lance pas de dé de dégâts supplémentaire lorsqu'il charge et effectue une attaque de Dégazage, mais ce jet de dégâts peut être boosté de la façon normale. Le Kodiak peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires après une attaque de Dégazage. Une attaque spéciale Dégazage ne nécessite pas de cible.

Démanteler – À chaque fois qu'une figurine de cette unité touche un warjack à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, lancez un dé de dégâts supplémentaire.

Démarche d'Ivrogne – À chaque fois que Bradigan est touché par une attaque ennemie, il se déplace de d3 pouces après la résolution de l'attaque, dans une direction déterminée par le gabarit de déviation. Bradigan s'arrête dès qu'il entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une autre figurine. Après ce mouvement, le joueur qui dirige Bradigan choisit son orientation. Bradigan ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.

Démence Arcanique – Le FOC de base de Zoktavir varie de tour en tour. Au début de la partie et au cours de chacune des Phases de Contrôle du joueur qui le dirige, lancez un d6+1. Le résultat représente le FOC de base de Zoktavir pour le tour. Si Zoktavir a détruit trois figurines ennemies ou plus à l'aide d'attaques de corps-à-corps au cours du tour précédent, son FOC de base est automatiquement égal à 7 durant ce tour. La zone de contrôle de Zoktavir est toujours de 12 pouces.

Démolir – Doublez le nombre de points de dégâts que les Béliers Hydrauliques infligent aux structures.

Démolition (Brisbane) – Doublez le nombre de points de dégâts infligés aux structures par les attaques effectuées par les figurines de la phalange de Siège.

Dépérissement Critique – Sur une Touche Critique, la figurine ciblée subit un point de dégâts supplémentaire.

Déploiement Avancé – Placez les Francs-Tireurs Pygs après le déploiement normal, à une distance maximale de 12 pouces au-delà de la zone de déploiement établie.

Désignation de Cible (*Action) – Le Canonnier bénéficie d'un bonus cumulatif de +1 ATD pendant un tour. L'Équipier doit être en contact socle-à-socle avec le Canonnier et ne doit pas être engagé pour pouvoir utiliser Désignation de Cible.

Destinée Divine (*Action) – Les figurines de l'unité à laquelle appartient (figurine) ne peuvent subir de dégâts ni être détruites pendant un tour. Destinée Divine ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

Détonation – Au cours de la Phase de Maintenance du joueur qui le dirige, Darius peut faire exploser un ou plusieurs marqueurs de mine issus de ses Demi-Jacks n'importe où sur la table. Centrez une ADE de 4 pouces sur la mine. Les figurines situées dans l'ADE subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 14. Retirez le marqueur de mine de la table.

Dévastation Critique – Sur une touche critique, plutôt que de subir un jet de dégâts normal, chaque figurine dans l'ADE est projetée à $d6$ pouces dans une direction déterminée par un jet de déviation, avec les mêmes effets qu'une prise spéciale Projection. N'effectuez pas de jet de déviation supplémentaire pour déterminer le point d'impact d'une figurine projetée. Déterminez le point d'impact de chaque figurine affectée avant de déterminer les dégâts. La figurine directement touchée par l'attaque subit un jet de dégâts de PUI 15. Les autres figurines touchées subissent un jet de dégâts d'explosion de PUI 8. Les figurines touchées par une figurine projetée subissent un jet de dégâts collatéraux de $2d6$ plus la PUI du jet de dégâts subi par la figurine qui les percute.

Dévitalisation – Après une attaque de Takkaryx réussie, vous pouvez attribuer à Skarre un unique point de dégâts pour ajouter un dé supplémentaire au jet de dégâts.

Dévoreuse de Vie – À chaque fois qu'un Chasseur d'Âmes détruit une figurine vivante à l'aide de la Faucille, retirez $d3$ points de dégâts du total de points de dégâts qu'il a subis.

Directions

Meg la Graisseuse peut tenter de Diriger un warjack sous son contrôle et situé dans sa zone de marshal. Pour Diriger un warjack, Meg la Graisseuse doit effectuer un test de commandement à n'importe quel moment de son activation.

- **Cross** – Si le test est réussi, le warjack charge lors de son activation durant la séquence de jeu en cours. Lorsqu'il charge, le warjack ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles, et peut charger à travers les terrains difficiles et les obstacles. Si le test échoue, le warjack ne bénéficie pas de 'Jack Marshal durant la séquence de jeu en cours.
- **Prise Spéciale** – Si le test est réussi, le warjack bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de corps-à-corps et peut effectuer une prise spéciale lors de son activation durant la séquence de jeu en cours. Si le test échoue, le warjack ne bénéficie pas de 'Jack Marshal durant la séquence de jeu en cours.

Discipline Martiale – Tant qu'elles sont situées à portée de commandement d'Irusk, toutes les figurines de guerrier khadoréennes vivantes amies dotées de socles petits et moyens, y compris Irusk, bénéficient de Discipline Martiale. Toute figurine bénéficiant de Discipline Martiale peut ignorer les figurines de guerrier khadoréennes amies lorsqu'elle trace des LDV. Au cours de son activation, toute figurine affectée peut se déplacer à travers d'autres figurines de guerrier khadoréennes amies situées à portée de commandement d'Irusk si elle a suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité les socles des figurines qu'elle traverse. Toute figurine affectée peut effectuer des attaques de corps-à-corps à travers d'autres figurines de guerrier khadoréennes amies situées à portée de commandement d'Irusk.

Discours Patriotiques

Grigorovitch peut faire l'un des discours suivants à n'importe quel moment de son activation. Le discours affecte une unité de Gardes des Glaces dans un rayon de 3 pouces ainsi que lui-même. Tous les discours durent un tour.

- **Force de l'Ours** – Les figurines affectées bénéficient de Robustesse. À chaque fois qu'une figurine bénéficiant de Robustesse subit suffisamment de dégâts pour être détruite, le joueur qui la dirige lance un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, la figurine est mise au tapis au lieu d'être détruite. Si la figurine n'est pas détruite, elle est ramenée à un point de vie.
- **Pour la Mère Patrie** – Lorsqu'une figurine affectée est détruite par une attaque ennemie, elle peut immédiatement, avant d'être retirée de la table, effectuer une unique attaque de corps-à-corps ou à distance. Les attaques à distance de Pour la Mère Patrie ignorent la CDT des armes. Les figurines stationnaires au moment de leur destruction ne bénéficient pas de Pour la Mère Patrie.
- **Force des Ancêtres** – Les figurines affectées bénéficient de +2 en FOR et ACC.

Disruption – Les warjacks sont affectés par la Disruption lorsqu'ils sont touchés par Vif-Argent ou le Pistolet Disruptif de Stryker. Un warjack sous l'effet de la Disruption perd tous les points de focus qu'il n'avait pas utilisés, et ne peut pas se voir attribuer de points de focus ni transférer de sorts pendant un tour.

Disruption Critique – Sur une Touche Critique, un warjack ciblé par (arme) souffre de la Disruption. Un warjack sous l'effet de la Disruption perd tous les points de focus qu'il n'avait pas utilisés, et ne peut pas se voir attribuer de points de focus ni transférer de sorts pendant un tour.

Dissipation – Tous les sorts à entretien sur la figurine/unité ciblée et touchée par Brise-Arcane prennent immédiatement fin.

Distance de Contrôle Étendue – Lorsque vous vérifiez si (figurine) est à distance de contrôle de son warcaster pour l'attribution du focus, cette distance de contrôle peut être doublée.

Double Détente – Lorsque l'attaque à distance initiale de Carabine d'un Kommando touche, ce dernier peut effectuer une unique attaque à distance de Carabine supplémentaire.

Double Ration de Poudre – MacNaile peut utiliser Double Ration de Poudre une fois par partie, au cours de son activation. Toutes les attaques à distance effectuées par les warjacks mercenaires amis situés à portée de commandement de MacNaile au moment où cette compétence est utilisée bénéficient de +2 en POR et PUI. Double Ration de Poudre dure une séquence de jeu.

Dragon – Le joueur peut ajouter un Drakhun à son armée en choisissant ou non l'option à pied. Le Drakhun commence la partie en selle. Le Drakhun En Selle a une VTS de base de 7 et une ARM de base de 19. Lorsque toutes les cases de dégâts du Drakhun En Selle ont été noircies, le Drakhun est détruit, sauf si l'option à pied a été choisie. Dans ce cas, retirez la figurine de Drakhun En Selle de la table et remplacez-la par la figurine de Drakhun À Pied. Les points de dégâts qui dépassent le nombre de points de vie restant au Drakhun En Selle sont perdus. Si ceci survient au cours de l'activation du Drakhun, cette dernière prend immédiatement fin. Les effets, sorts et animi sur le Drakhun En Selle s'appliquent au Drakhun À Pied. Le Drakhun À Pied n'est pas une figurine de cavalerie, ne peut pas utiliser sa monture et perd toutes les compétences spécifiques au statut En Selle. Le Drakhun À Pied a une VTS de base de 4 et une ARM de base de 17.

Drain de Puissance – A chaque fois que la Lame Eventreuse touche une figurine possédant la capacité Manipulation du Focus, le Rôdeur gagne un marqueur de puissance et la figurine touchée reçoit un point de focus de moins lors de sa séquence de jeu suivante. Lors de la phase de contrôle suivante du Rôdeur, remplacez chaque marqueur de puissance par un point de focus ; ces points de focus viennent s'ajouter aux éventuels points de focus qui sont attribués au Rôdeur par le warcaster qui le contrôle.

Duplication – Haley peut lancer n'importe quel sort offensif ennemi, requérant une dépense de focus et qui a été lancé dans sa zone de contrôle au cours du tour précédent, comme s'il s'agissait de l'un de ses sorts. Haley peut entretenir les sorts ainsi dupliqués.

Dysfonctionnement – Le warjack cible touché par (arme) est sous l'effet de Dysfonctionnement. Dysfonctionnement est un effet continu qui réduit le MVT à 1 pouce et la DEF à 7. Dysfonctionnement prend fin lors de la phase de maintenance de la figurine sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6.

E

Éclaboussure Critique – Sur une touche critique, avant de reporter les dégâts normaux, le warjack ciblé subit un point de dégâts dans chacune des colonnes de sa grille de dégâts, et la warbeast ciblée subit un point de dégâts dans chacune des branches de sa spirale de vie. Lorsqu'une colonne de dégâts du warjack est pleine, reportez le point de dégâts sur la colonne suivante vers la droite. Lorsqu'une branche de la warbeast est pleine, reportez le point de dégâts sur la branche suivante sur la spirale.

Éclaireur – Au cours de son activation, le Traqueur d'Hommes ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Au cours de son activation, le Traqueur d'Hommes peut charger à travers les terrains difficiles et les obstacles.

Eclat Aveuglant – Les figurines touchées par (arme) souffrent d'un malus de -2 DEF pendant un tour. Cette pénalité n'est pas cumulative vis-à-vis d'elle-même.

Eclatement – Lorsque (figurine) reçoit suffisamment de dégâts pour être détruit, il explose dans une gerbe de fluides immondes et bouillonnants avec une ADE de (a) pouces. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI x. Si (figurine) explose, retirez-le du jeu.

Ecorchement Critique – Sur une touche critique, Deneghra ajoute +1 au jet de dégâts pour chaque point de focus non dépensé qu'elle possède.

Effet Mystique – À chaque fois qu'un Pistolet Cinémantique est utilisé pour effectuer une attaque à distance, choisissez l'un des effets suivants :

- **Choc** – Le warjack ciblé et touché par cette attaque subit automatiquement un point de dégâts dans sa première case de système Cortex disponible. Reportez ce point de dégâts avant d'effectuer le jet de dégâts.
- **Détonateur** – Sur une touche critique, le Détonateur explose à l'intérieur de sa cible. Effectuez normalement le jet de dégâts, puis effectuez un second jet de dégâts de PUI 10 en y ajoutant un dé supplémentaire.
- **Projectile Électrique** – Toute figurine ennemie touchée par cette attaque est repoussée dans la direction exactement opposée de d3 pouces. Sur une touche critique, la figurine ciblée est également mise au tapis. Une figurine repoussée se déplace à mi-vitesse à travers les terrains difficiles et s'arrête immédiatement si elle entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une autre figurine. Une figurine repoussée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.

Effroi – (figurine) est une figurine terrifiante. Les figurines/unités ennemies situées dans un rayon de 4 pouces autour du Supplicié doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Egide de la Foi – (figurine) n'est pas affecté par les effets continus.

Électro-Aimant (*Attaque) – (figurine) peut utiliser le puissant aimant contenu dans son bouclier pour bloquer la tête ou le bras d'un warjack ennemi. Déclarez le système ciblé avant d'effectuer le jet d'attaque. Si le warjack ennemi est touché, le système est verrouillé avec les mêmes effets que ceux d'une Clé de Bras/Prise de Tête. Le Centurion bénéficie d'un bonus de Force de +2 pour le test de maintien du verrou. (bouclier) ne peut générer de Champ de Répulsion lorsque l'Électro-Aimant est actif. (figurine) ne gagne pas de bonus d'armure de la part de son bouclier lorsqu'il utilise l'Électro-Aimant.

Embarquer de Force – Toute figurine de guerrier vivante ennemie dotée d'un petit socle et en corps-à-corps avec 2 figurines de cette unité ou plus peut être embarquée de force. Lorsqu'une figurine ennemie embarquée de force subit suffisamment de dégâts pour être détruite suite à une attaque effectuée par un Rabatteur, elle est retirée du jeu. Le joueur qui dirige les Rabatteurs peut ajouter un Matelot à une unité d'Équipage de Chiens de Mer située dans un rayon de 12 pouces autour de la

figurine attaquante. La figurine doit être placée en formation et peut être activée normalement durant la séquence de jeu en cours.

Embuscade – Le joueur contrôlant (membres de l'unité) n'est pas obligé de les déployer en début de partie. Il peut au lieu de cela placer en jeu une ou plusieurs unités de (membres de l'unité) au cours de l'une de ses phases de contrôle. Lorsqu'ils sont placés sur la table, positionnez (membres de unité) en Tirailleurs à 3 pouces ou moins de n'importe quel bord de table, à l'exception de celui par lequel l'adversaire s'est déployé. (membres de unité) bénéficient d'un +2 sur leurs jets d'attaque durant la séquence de jeu au cours de laquelle ils arrivent sur la table, mais ne bénéficient pas du bonus de visée s'ils renoncent à leur mouvement au cours de cette même séquence.

Empêtré – Au lieu de subir un jet de dégâts, toute figurine touchée par le Filet voit sa DEF de base prendre une valeur de 7 pendant un tour, et doit renoncer à son mouvement ou à son action lors de son activation suivante.

Empêtrer (*Attaque) – Au lieu d'attaquer normalement, deux (membres de l'unité) ou plus peuvent tenter d'empêtrer un warjack ou un warbeast cible se trouvant dans les 2 pouces. Le (membre de l'unité) doté de la plus grande ACC effectue un jet d'attaque de corps à corps pour le groupe en ajoutant +1 au jet d'attaque pour chaque (membre de l'unité) participant à l'attaque, y compris lui-même. Si l'attaque est réussie, la cible est mise au tapis mais ne subit aucun dégât. La portée de corps-à-corps de la figurine n'est de 2 pouces que dans le cadre de la résolution de cette attaque de corps-à-corps.

Encadrement d'Élites (Caine) – Les Mages Balisticiens inclus dans la même armée que Caine bénéficient de +1 ACC, ATD et CMD, et de la capacité Pistolero. Une figurine dotée de Pistolero peut effectuer des attaques à distance ciblant des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Ces attaques ne subissent pas la pénalité normale au jet d'attaque pour les cibles au corps-à-corps, et ne peuvent pas toucher un autre combattant si elles ratent leur cible initiale. Une figurine dotée de Pistolero ne bénéficie pas du bonus de visée lorsqu'elle cible une figurine située dans sa zone de corps-à-corps. Une figurine dotée de Pistolero peut effectuer des frappes gratuites avec son Pistolet Cinémantique.

Encadrement d'Élites (Skarre) – Les Satyxiennes incluses dans la même armée que Skarre, à l'exception d'elle-même, bénéficient de +1 ACC, ATD et CMD. Ces Satyxiennes gagnent Déploiement Avancé. Placez les figurines dotées de Déploiement Avancé après le déploiement normal, jusqu'à 12 pouces au-delà de la zone de déploiement établie.

Encadrement d'Elites (Sorscha) – Les Gardes des Glaces inclus dans la même armée que Sorscha bénéficient de +1 ACC, ATD, CMD, et de la compétence Robustesse. A chaque fois qu'une figurine avec Robustesse subit suffisamment de dégâts pour être détruite, le joueur qui le contrôle lance un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, la figurine est mise au tapis au lieu d'être détruite. Si la figurine n'est pas détruite, elle est ramenée à un point de dégâts.

Encadrement d'Elites (Stryker) – Les Lames-Tempête inclus dans la même armée que Stryker gagnent +1 ACC, ATD et CMD. Avant le début de la partie, après le déploiement des deux joueurs, les figurines de Lames-Tempête peuvent se déplacer de leur MVT en pouces.

Enchaînement-Brouillage - Si les deux bras de (figurine) sont fonctionnels et s'il réussit ses deux attaques initiales de Gantelet Disruptif contre un warjack au cours de la même activation, il peut immédiatement effectuer un jet d'attaque de corps-à-corps supplémentaire contre cette cible. Si cette troisième attaque est réussie, le warjack ciblé ne subit pas de dégâts supplémentaire mais devient brouillé. Au début de la Phase de Maintenance suivante du joueur qui le dirige, le warjack brouillé est activé et court dans une direction aléatoire, mettant au tapis les figurines de guerrier se trouvant sur son passage. Le warjack brouillé est mis au tapis s'il entre en collision avec une obstruction ou un autre warjack. Le warjack brouillé ne peut être activé à nouveau lors de cette séquence de jeu.

Enchaînement-Clouer au Sol – Si le ‘Jack de Récup’ touche une même cible avec ses deux attaques initiales de Serre Mécanique au cours d’une même activation, il peut, après la résolution des attaques initiales, effectuer immédiatement une attaque de corps-à-corps supplémentaire contre cette cible. Si cette attaque réussit, la cible ne subit pas de dégâts mais est mise au tapis et clouée au sol jusqu’à ce que le ‘Jack de Récup’ se déplace ou effectue une autre attaque, ou jusqu’à ce que la figurine clouée au sol se libère. Au début de l’activation de la figurine clouée au sol, cette dernière et le ‘Jack de Récup’ lancent un d6 et ajoutent leur FOR au résultat. Si le total du défenseur dépasse le total du ‘Jack de Récup’, il pourra se relever normalement. Si le ‘Jack de Récup’ l’emporte, l’activation de la figurine clouée au sol prend fin et elle reste clouée au sol. Une figurine ne pouvant être mise au tapis ne peut également pas être submergée.

Enchaînement-Clouer au Tapis – Si Holt touche une même figurine de guerrier ennemie avec ses deux attaques initiales de Pistolet au cours de la même activation, il peut immédiatement effectuer une attaque à distance supplémentaire contre cette cible. Si cette troisième attaque touche, la cible ne subit pas de dégâts, mais est immédiatement déplacée d’une distance maximale de 2 pouces par le joueur qui dirige la figurine ennemie, avant d’être mise au tapis.

Enchaînement-Coup de Tonnerre – Si Caine touche une même cible avec ses deux attaques initiales de Pistolet-Tempête au cours de la même activation, il peut immédiatement effectuer une attaque de Pistolet-Tempête supplémentaire contre cette cible sans dépenser de point de focus. Si cette troisième attaque est réussie, la cible ne subit pas de dégâts supplémentaires ; au lieu de cela, elle est repoussée de d3 pouces dans la direction exactement opposée à celle de Caine. Sur une touche critique, la figurine ciblée est slammée à d6 pouces dans la direction exactement opposée à celle de Caine et subit un jet de dégâts de PUI 12. Si la figurine slammée entre en collision avec une figurine de taille de socle inférieure ou égale, cette dernière figurine subit un jet de dégâts collatéraux de PUI 12.

Enchaînement-Démolir – Si le Flibustier touche la même cible avec ses deux attaques initiales de Pincés au cours d’une même activation, il peut, après la résolution des attaques initiales, effectuer immédiatement une prise spéciale contre la cible sans dépenser de focus. La prise spéciale doit être sélectionnée dans la liste suivante : coup de boule, poussée, prise de tête/prise de bras, projection, ou projection à deux mains.

Enchaînement-Fracasseur – Si les deux bras de (figurine) sont fonctionnels et s’il réussit ses deux attaques initiales de (arme) contre le même warjack ou warbeast, il peut effectuer un jet d’attaque de corps-à-corps supplémentaire contre cette cible après avoir entièrement résolu les deux premières attaques. Si cette troisième attaque est réussie contre un warjack, celui-ci subit un point de dégâts supplémentaire dans la première case disponible de chacun de ses systèmes, coque incluse, et est mis au tapis. Si cette troisième attaque est réussie contre un warbeast, celui-ci subit un point de dégâts supplémentaire dans la première case disponible de chacun de ses aspects et est mis au tapis.

Enchaînement-Frisson Mortel – Si le Spectre Chasseur touche la même cible avec ses deux attaques initiales de Pistolets Spectraux au cours d’une même activation, il peut, après la résolution des attaques initiales, effectuer immédiatement une attaque de corps-à-corps supplémentaire contre sa cible. Si l’attaque est réussie, la cible doit sacrifier soit son mouvement, soit son action, lors de sa prochaine séquence de jeu. Cette troisième attaque n’inflige aucun dégât.

Enchaînement-Pas de Côté – Si les deux systèmes bras du Derviche sont fonctionnels et s’il touche une même cible soit avec un Combo, soit avec ses deux attaques initiales d’Épée au cours de la même activation, il peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire contre cette cible après la résolution des attaques et sans dépenser de points de focus. Si cette attaque supplémentaire est réussie, la cible ne subit pas de dégâts supplémentaires mais le Derviche peut immédiatement se déplacer d’une distance maximale de 2 pouces. La figurine ciblée ne peut pas prendre le Derviche pour cible avec des frappes gratuites au cours de ce mouvement.

Enchaînement-Répulsion – Si le Sénéchal Templier touche la même cible avec ses deux attaques initiales de Lames Antiques au cours d'une même activation, il peut, après la résolution des attaques initiales, effectuer immédiatement une attaque de corps-à-corps supplémentaire contre sa cible. Si cette attaque réussit, la cible est slammée à 6 pouces dans la direction directement opposée à celle du Sénéchal, avec les mêmes effets qu'un slam. Elle subit un jet de dégât égal à la FOR actuelle du Sénéchal plus la PUI d'une Lame Antique. Si la figurine slammée entre en collision avec une autre figurine, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux égal à la PUI actuelle du Sénéchal plus la PUI d'une Lame Antique. Ne lancez pas de dé de dégâts supplémentaire du fait de Maître d'Armes sur les attaques de Répulsion réussies.

Enchaînement-Saigner – Si le Caïd touche la même cible vivante avec ses deux attaques initiales de Lame d'Assassin au cours d'une même activation, il peut, après la résolution de ces attaques, effectuer immédiatement une attaque de corps-à-corps supplémentaire contre la cible. Si cette attaque réussit, la cible ne subit pas de dégâts mais doit renoncer à son mouvement ou à son action lors de sa séquence de jeu suivante.

Enchaînement-Sauvagerie – Si (figurine) touche une même cible avec ses deux (armes) au cours d'une même activation, elle peut, après la résolution des attaques initiales, effectuer immédiatement une Prise Spéciale Coup de Boule contre la cible sans avoir à dépenser de point de focus.

Enchaînement-Surchauffe - Si les deux systèmes bras du Punisseur sont fonctionnels et s'il réussit ses deux attaques initiales de Gantelet de Feu contre un même warjack au cours de la même activation, il peut, après la résolution des attaques initiales, effectuer immédiatement un jet d'attaque de corps-à-corps supplémentaire contre cette cible. Si cette troisième attaque est réussie, le warjack ciblé ne subit pas de dégâts supplémentaires mais entre en Surchauffe. Un warjack sous l'effet de Surchauffe subit 6 points de dégâts à chaque fois qu'il dépense un point de focus. Surchauffe dure un tour.

Encombrant – MacNaile ne peut pas effectuer à la fois des attaques de Grenade et de Quatre-Fûts au cours d'une même activation.

Energie du Désespoir – Au début de son activation, toute unité amie de Gardes des Glaces située à portée de commandement de Sorscha peut effectuer un test de commandement pour utiliser Energie du Désespoir. Si le test réussit, les figurines de l'unité bénéficient soit de 3 pouces supplémentaires lors de leur déplacement, soit d'une attaque supplémentaire de tromblon sans tenir compte de la CDT au cours de cette activation, mais subissent un malus de -2 DEF pendant un tour. Si le test est un échec, l'unité met immédiatement fin à son activation.

Enfumer (Ordre) – Pendant une charge, après le mouvement mais avant d'effectuer son action de combat, tout Kommando qui reçoit cet ordre doit, si possible, effectuer une unique attaque à distance de Bombe de Gaz Étrangleur ciblant la figurine qu'il charge. Les Kommandos ne sont pas considérés comme étant en corps-à-corps lors de la résolution de ces attaques à distance de Bombe de Gaz Étrangleur. Les cibles de ces attaques ne sont pas considérées comme étant en corps-à-corps avec eux. De même, la figurine ciblée n'est alors pas considérée comme étant en corps-à-corps avec lui. Si la cible n'est pas à portée de corps-à-corps après le mouvement de charge, l'attaque à distance de Bombe de Gaz Étrangleur peut être effectuée avant que l'activation du Kommando ne prenne fin. Un Kommando ne peut pas prendre pour cible, avec une attaque à distance de Bombe de Gaz Étrangleur, une figurine avec laquelle il était en corps-à-corps au début de son activation.

Enjoindre – Si elles sont situées dans un rayon de 6 pouces autour de Vilmon immédiatement après la résolution d'une attaque de charge de ce dernier, les figurines de guerrier et unités du Protectorat amies bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque de corps-à-corps durant la séquence de jeu en cours.

Enrôlé de Force – À chaque fois que Rengrave détruit une figurine vivante ennemie, cette dernière doit faire un test de commandement avant d'être retirée de la table. Si le test échoue, le joueur qui dirige Rengrave peut ajouter un Pirate à une unité d'Équipage Fantôme amie située à portée de

commandement de Rengrave. La figurine doit être placée en formation et peut être activée normalement durant la séquence de jeu en cours.

Entrave Ténébreuse – La figurine touchée subit -3 DEF et ne peut pas se déplacer, sauf pour changer d'orientation. Entrave Ténébreuse dure un tour. Une figurine entravée est libérée dès qu'une nouvelle cible est touchée.

Epaulé-Jeté – Si (figurine) touche une figurine mise au tapis avec son (arme), la cible est projetée à d6 pouces dans la direction opposée à celle de (figurine), comme si elle avait été la cible d'un Grand Slam, et subit un jet de dégâts correspondant à la FOR actuelle de (figurine), plus la PUI de (arme). Si la figurine projetée entre en collision avec une autre figurine, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux correspondant uniquement à la FOR actuelle de (figurine).

Éperonner – Après une attaque de corps-à-corps de Ramure réussie, Skarre peut éperonner la figurine ciblée au lieu d'effectuer un jet de dégâts. La figurine éperonnée est repoussée de d3 pouces dans la direction exactement opposée à celle de Skarre et mise au tapis, mais ne subit pas de dégâts. La figurine repoussée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Après le déplacement de la figurine, Skarre peut immédiatement effectuer un mouvement de poursuite en direction de la figurine repoussée d'une distance maximale égale à la distance dont la figurine repoussée a été déplacée.

Epreuves de Sang – A chaque fois que Vladimir subit un ou plusieurs points de dégâts du fait d'une attaque ennemie, il gagne un marqueur de sang. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, remplacez chaque marqueur de sang par un point de focus.

Équilibre Parfait – Morghoul ne peut pas être la cible d'attaques de corps-à-corps combinées, d'attaques à distance combinées et de frappes gratuites. Équilibre Parfait annule les bonus d'attaque de dos contre Morghoul. Lorsqu'il est au tapis, Morghoul peut se relever au cours de son activation, sans renoncer à son mouvement ou son action.

Esclave Magique (*Action) – Tant qu'il est situé dans la zone de contrôle de son warcaster, un Nécrosserf Skarlock peut lancer l'un des sorts du warcaster qui le contrôle sans dépenser de points de focus. Le sort ainsi lancé doit avoir un coût de trois (3) focus ou moins. Le Skarlock utilise la caractéristique de FOC du warcaster qui le contrôle pour résoudre tous les effets du sort, y compris les jets d'attaque. Les jets ne peuvent pas être boostés car le Skarlock n'a pas de focus. Le Skarlock ne peut ni transférer de sorts, ni lancer des sorts dont la portée est « lanceur ». Le warcaster qui le contrôle peut dépenser des points de focus pour entretenir des sorts lancés par le Skarlock. Tout sort lancé par le Skarlock est considéré comme ayant été lancé par le warcaster. Lorsque le Nécrosserf Skarlock lance un sort offensif, il est lui-même considéré comme étant l'attaquant. Le Nécrosserf Skarlock ne peut pas jouer le rôle d'Esclave Magique si son warcaster est détruit ou retiré du jeu.

Escorte : Équipe de Stand – Tout Nécrosserf inclus dans la même armée que Mortenebra gagne Réparation [8].

Escorte : Experts en Météo – Tous les Forge-Tempête inclus dans la même armée que Nemo ont Appel de la Tempête [9] et bénéficient de +2 sur leurs jets de dégâts d'Appel de la Tempête.

Escorte : Habitant des Forêts – Tous les Trappeurs Kossites et les Traqueurs d'Hommes inclus dans la même armée que Yuri gagnent Habitant des Forêts.

Esquive – Finn bénéficie de +2 DEF dès qu'il se déplace au cours de son activation. Esquive dure un tour ou jusqu'à ce que Finn creuse.

Essence Ténébreuse – Tant que Maelovus est en jeu, toutes les figurines de cette unité bénéficient d'Essence Ténébreuse et de Furtivité. Au cours de son activation, toute figurine dotée d'Essence

Ténébreuse ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Au cours de son activation, toute figurine dotée d'Essence Ténébreuse peut charger à travers les terrains difficiles et les obstacles. Toute figurine affectée peut se déplacer à travers les autres figurines si elle dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité le socle des figurines qu'elle traverse. Aucune figurine affectée ne peut être la cible de frappes gratuites. Toute attaque effectuée contre une figurine dotée de Furtivité d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement. Si elle est située à plus de 5 pouces d'un attaquant, une figurine dotée de Furtivité ne compte pas comme une figurine faisant interférence.

Estocade – Une fois par activation, (figurine) peut effectuer une attaque de (arme) avec une portée de 2 pouces.

Etendard de Bataille – Les figurines/unités (faction) amies dans un rayon de 10 pouces autour de (figurine) ne fuient jamais. Les figurines/unités (faction) amies en fuite dans un rayon de 10 pouces autour de (figurine) sont immédiatement ralliées.

Étendard d'Unité – Les figurines de l'unité de Gardes des Glaces ne fuient pas tant que le Porte-Étendard est en jeu. Lorsque le Porte-Étendard est détruit ou retiré du jeu, un Garde de l'unité situé dans un rayon de 1 pouce autour du Porte-Étendard peut immédiatement prendre la place de ce dernier et devenir le nouveau Porte-Étendard. Retirez la figurine du troupier de la table et remplacez-la par celle du Porte-Étendard. Les effets, sorts et animi sur le troupier remplacé s'appliquent à la figurine de Porte-Étendard. Les effets, sorts et animi sur le Porte-Étendard détruit prennent fin. Si le Porte-Étendard n'est pas remplacé, l'unité doit immédiatement réussir un test de commandement ou fuir.

Etreinte Mortelle (*Action) – La figurine ciblée à portée de corps-à-corps devient une cible stationnaire pour un tour. (figurine) est immédiatement détruit après avoir réalisé l'action spéciale Etreinte Mortelle.

Exorciste – Toute attaque de corps-à-corps effectuée par Reznik peut endommager les figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Reznik peut charger les figurines Intangibles.

Expert Cavalier – Le Drakhun ne peut pas être mis au tapis.

Expert en Réparation [10] (*Action) – Strangeways peut tenter de réparer tout warjack cygnaréen ami endommagé ou hors service. Pour tenter une réparation, Strangeways doit être en contact socle-à-socle avec le warjack endommagé ou le marqueur d'épave hors service et effectuer un test d'aptitude. Si le test est réussi, retirez d6+1 points de dégâts n'importe où sur la grille de dégâts du warjack.

Explosion – Si (figurine) est détruit par une attaque provenant de son arc dorsal, elle explose. Toutes les figurines dans un rayon de 3 pouces subissent un jet de dégâts de PUI 12 et prennent feu.

Explosion Mortelle (*Attaque) – Explosion Mortelle est une attaque spéciale qui combine le mouvement et l'action de combat de la Nécro-Bombe. Déclarez que la Nécro-Bombe utilise Explosion Mortelle dès que vous l'activez. Déplacez la Nécro-Bombe d'une distance maximale égale au double de sa VTS, puis effectuez une attaque de corps-à-corps ciblant une figurine à portée de corps-à-corps. Centrez une ADE de 4 pouces sur la cible de la Nécro-Bombe si l'attaque est réussie, ou sur la Nécro-Bombe elle-même en cas d'échec. Sur une touche directe, la cible d'Explosion Mortelle subit un jet de dégâts de PUI 16. Toutes les figurines dans l'ADE, y compris la cible dans le cas où l'attaque échoue, subissent un jet de dégâts indirects de PUI 8. La Nécro-Bombe est retirée du jeu après avoir effectué une Explosion Mortelle.

Explosions Supplémentaires – Si (arme) touche une cible possédant un socle de taille moyenne ou grande, d3 explosions supplémentaires sont générées. Faites dévier chaque explosion supplémentaire à partir de la cible initiale. Les explosions supplémentaires ont une ADE de 3 pouces et toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts indirects de PUI 6.

Extension Mystique – Tant que Deryliss est situé dans la zone de contrôle de Mortenebra, Mortenebra peut attribuer des points de focus aux warjacks de sa phalange qui sont situés à portée de commandement de Deryliss. Tant que Deryliss est situé dans la zone de contrôle de Mortenebra, Mortenebra peut entretenir un unique sort sans dépenser de point de focus.

Evaluation de Distance (*Action) – Le Canonier bénéficie d'un bonus de +2 ATD pendant un tour. L'Equipier doit être en contact socle-à-socle avec le Canonier et ne doit pas être engagé au corps-à-corps pour pouvoir utiliser Evaluation de Distance.

F

Face Contre Terre – Le Guide peut utiliser Face Contre Terre une fois par partie, au cours de l'activation de son unité. Toutes les figurines de l'unité gagnent un couvert (+4 DEF) et +4 ARM. Un Tirailleur Idrien perd les avantages de Face Contre Terre dès qu'il se déplace ou est engagé. Face Contre Terre dure un tour.

Faire Claquer le Fouet (*Attaque) – Si l'attaque réussit, la cible, au lieu de subir un jet de dégâts ordinaire, est slammée à d6 pouces dans la direction directement opposée à Amon, avec les mêmes effets qu'un Grand Slam, et subit un jet de dégâts correspondant à la FOR actuelle d'Amon plus la PUI d'Indifférence. Si la figurine slammée entre en collision avec une autre figurine, cette figurine subit un jet de dégâts collatéraux correspondant à la FOR actuelle d'Amon.

Faire Reculer – Toute figurine ennemie touchée par une attaque de Masse Consacrée peut être repoussée de 1 pouce dans la direction exactement opposée à celle de la figurine attaquante, immédiatement après la résolution du jet de dégâts. La figurine attaquante peut alors se déplacer d'une distance maximale de 1 pouce.

Faire Signe – Au début de la partie, le joueur qui dirige les Rangers peut désigner une unique unité cygnaréenne amie. Cette unité est laissée hors de la table au lieu d'être déployée de la façon normale. Une seule unité peut être désignée, quel que soit le nombre d'unités de Rangers de l'armée. Le joueur peut mettre en jeu son unité désignée durant l'une quelconque de ses Phases de Contrôle. Les figurines doivent être placées dans un rayon de 3 pouces d'un bord de table et d'un Ranger ami, ou dans un rayon de 3 pouces du bord arrière de la zone de déploiement du joueur. Les figurines de l'unité doivent être placées en formation. Au cours de la séquence de jeu durant laquelle elles sont mises en jeu, les figurines ainsi placées ne peuvent qu'avancer et doivent renoncer à leurs actions.

Fauchage (*Attaque) – Le Marinier peut effectuer une attaque de corps-à-corps avec son Ancre contre chacune des figurines se trouvant à portée de corps-à-corps dans son arc avant. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Déterminez les dégâts normalement. Une figurine ne peut pas être touchée si une règle spéciale l'empêche d'être ciblée ou si la ligne de vue de l'attaquant vers cette cible est complètement bloquée par un élément de décor.

Faucher (*Attaque) – Le Moissonneur peut effectuer un jet d'attaque séparé avec l'Anéantisser contre chaque figurine se trouvant à portée de corps-à-corps dans son arc avant. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Déterminez les dégâts normalement.

Fauteur d'Âmes (*Action) – Asphyxious projette Daeamortus afin de collecter des âmes. Placez un gabarit de 5 pouces de façon à ce qu'il soit entièrement inclus dans la zone de contrôle d'Asphyxious. Pour chaque figurine vivante détruite à l'intérieur du gabarit, Asphyxious gagne un marqueur d'âme. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, remplacez chaque marqueur d'âme par un point de focus. Fauteur d'Âmes dure un tour. Asphyxious ne peut pas effectuer de frappes gratuites durant ce tour.

Feu – Toute figurine ciblée et touchée par Cremator prend Feu. Une figurine en Feu subit un jet de dégâts de PUI 12 à chaque séquence de jeu du joueur qui la dirige, pendant sa Phase de Maintenance, jusqu'à ce que le feu prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6. De nature magique ou alchimique, cet effet n'est pas affecté par l'eau.

Feu Critique – Sur une touche critique, la figurine ciblée prend Feu. Le Feu est un effet continu. Une figurine en Feu subit un jet de dégâts de PUI 12 à chaque séquence de jeu du joueur qui la dirige, pendant sa Phase de Maintenance, jusqu'à ce que le feu prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6. De nature magique ou alchimique, cet effet n'est pas affecté par l'eau.

Feu du Destin – Après une attaque d'Empire réussie contre une figurine mort-vivante, lancez un dé de dégâts supplémentaire.

Figurine Indépendante – Cette figurine ne fait pas partie d'une unité et ne peut ni courir, ni charger. Une armée doit inclure un Nécrotech en début de partie pour pouvoir déployer des Nécro-Bombes.

Figurines Indépendantes – Le Cénacle de Sorcières de Garlghast n'est pas une unité et les figurines du Cénacle sont des figurines indépendantes. Chaque Sorcière est un warcaster, mais les trois Sorcières sont membres d'une seule et même phalange et comptent comme un unique warcaster lors de la création d'une armée. Aucun point de victoire n'est attribué pour le Cénacle de Sorcière avant que la dernière Sorcière ne soit détruite ou retirée du jeu.

Fin Tireur – Les cibles de (figurine) ne bénéficient d'aucun écrantage.

Fissure (*Attaque) – (figurine) ouvre une faille dans le sol et jette à terre ses ennemis. Placez un gabarit de souffle en contact avec le socle de (figurine) n'importe où dans son arc avant. Lancez 2d6 et ajoutez la PUI de l'arme. Comparez le résultat avec la DEF de chaque figurine touchée par le gabarit, à l'exception de (figurine). Si le total égale ou dépasse la DEF d'une figurine, cette dernière subit un jet de dégâts de PUI 12 et est mise au tapis. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Une attaque de Fissure ne peut pas être effectuée en tant qu'attaque de charge.

Flottant – Durant son activation, l'Esclavagiste Cephalyx ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles.

Folie Homicide – À chaque fois que Zoktavir effectue une attaque de corps-à-corps, il doit effectuer une attaque de corps-à-corps contre chacune des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Lorsque Zoktavir effectue une attaque de corps-à-corps, son arc avant s'étend sur 360°. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Déterminez les dégâts normalement. Après la résolution de ces attaques, si Zoktavir a détruit au moins une figurine ennemie à l'aide de son attaque et s'il n'y a aucune figurine dans la zone de corps à corps de Zoktavir, il peut se déplacer d'une distance maximale de 1 pouce. Après ce mouvement, Zoktavir peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires.

Formation Défensive – Après que tous les (membres de l'unité) de l'unité du Porte-Etendard ont réalisé leur action de combat, déplacez immédiatement de 6 pouces maximum toutes les figurines qui sont en formation rapprochée pour les mettre en formation serrée avec le porte-étendard, afin de réaliser un ordre Mur de Boucliers. Le Porte-Etendard ne peut pas bouger durant Formation Défensive. La Formation Défensive ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

Formation Entrelacée (Ordre) – Les Gardes des Glaces qui reçoivent cet ordre doivent avancer durant l'activation en cours et bénéficient de +2 DEF pendant un tour. Une figurine qui ne peut pas avancer ne bénéficie pas de ce bonus.

Fou Furieux – (figurine) peut charger sans avoir à dépenser de points de focus. A chaque fois que (figurine) parvient à toucher une figurine au cours de son activation, il reçoit un bonus cumulatif de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts pour toutes ses attaques suivantes pendant cette séquence de jeu.

Fournaise Magique (Ordre) – Tout Cinémancien qui reçoit cet ordre et qui appartient à un groupe en formation rapprochée avec le Lieutenant peut combiner son tir avec le Lieutenant sur la même cible. Effectuez un unique jet d'attaque à distance en utilisant l'ATD du Lieutenant, en ajoutant +1 au jet d'attaque pour chaque figurine participant à l'attaque, y compris le Lieutenant. L'attaque de Fournaise Magique est une attaque à distance de PUI 14 et d'ADE 3 pouces. Elle ne peut pas inclure d'Effet Mystique. Fournaise Magique nécessite la participation d'au moins trois Cinémanciens de la

Tempête Mystique, en comptant le Lieutenant.

Franc-Tireur – Tout Tirailleur Idrien peut effectuer des attaques à distance avant de se déplacer. Après la résolution des attaques de tous les Tirailleurs Idriens de l'unité, tout Tirailleur Idrien de l'unité peut avancer normalement, mais ne peut pas effectuer d'autre action.

Frappe Éclair – Le Porte-Étendard peut utiliser Frappe Éclair une fois par partie, au cours de son activation. Pendant une charge, après le mouvement mais avant d'effectuer son action de combat, tout Lame-Tempête qui reçoit cet ordre doit, si possible, effectuer une unique attaque à distance ciblant la figurine qu'il charge. Les Lames-Tempête ne sont pas considérés comme étant en corps-à-corps lors de la résolution des attaques à distance de Frappe Éclair. Les cibles de ces attaques ne sont pas considérées comme étant en corps-à-corps avec eux. Si sa cible n'est pas à portée de corps-à-corps après le mouvement, le Lame-Tempête doit néanmoins effectuer l'attaque à distance de Frappe Éclair avant que son activation ne prenne fin. Un Lame-Tempête ne peut pas cibler par l'attaque à distance de Frappe Éclair de figurine avec laquelle il était en corps-à-corps au début de son activation.

Frappe Précise – Lorsqu'elle cause des dégâts à un warjack en corps-à-corps, (figurine) choisit la colonne dans laquelle les dégâts s'appliquent.

Frappe Préventive – Un (figurine) peut effectuer une attaque de corps-à-corps contre un ennemi qui pénètre dans sa zone de corps-à-corps et y termine son mouvement. Résolez l'attaque dès la fin du mouvement. Si un (figurine) fait une Frappe Préventive, il ne peut effectuer d'autre attaque jusqu'à la fin de la séquence de jeu suivante du joueur qui le dirige.

Fumigènes (*Action) – Finn peut placer un Fumigène n'importe où dans un rayon de 3 pouces autour de lui. Un Fumigène crée un effet de nuée de 3 pouces d'ADE 3 pouces qui reste en jeu pendant un tour.

Fureur du Juste – (figurine) gagne +2 FOR et ARM pendant un tour lorsqu'une ou plusieurs figurines (faction) amies sont détruites dans un rayon égal à son CMD en pouces.

Furtivité – Toute attaque effectuée contre un Pestiféré d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement. S'il est situé à plus de 5 pouces d'un attaquant, un Pestiféré ne compte pas comme une figurine faisant interférence.

Fusion Mécanique (*Attaque) – Le Spectre Mécanique peut prendre possession d'un warjack inerte ou d'un warjack ennemi à condition que leur cortex soit fonctionnel. Le Spectre doit réussir une attaque de corps-à-corps pour posséder un warjack. Une attaque réussie n'occasionne aucun dégât, mais le joueur contrôlant le Spectre prend le contrôle du warjack. Retirez alors la figurine du Spectre Mécanique de la table de jeu. Les sorts actifs (ENT) affectant le Spectre sont également retirés. Le joueur Cryx qui contrôle le Spectre ne peut activer le warjack pendant un tour après qu'il a été possédé. Un warjack possédé ne peut se voir attribuer de points de focus. Lors de son activation, la figurine contrôlant originellement le warjack possédé, si elle possède la compétence Manipulation du Focus, peut tenter d'en reprendre le contrôle s'il se trouve dans sa ZdC : pour ce faire, elle doit dépenser un point de focus. La figurine réalise alors une attaque magique, non boostable, contre la DEF du Spectre. En cas de réussite, le Spectre est expulsé. En cas d'échec, il est possible de dépenser 1 focus pour relancer ce jet. A chaque fois que le warjack possédé subit un ou plusieurs points de dégâts, le Spectre doit effectuer un test de CMD. En cas d'échec, il quitte le warjack. Le Spectre Mécanique peut librement quitter le warjack lors de sa phase de Maintenance. Si, pour quelque raison que ce soit, le Spectre sort du warjack, il est placé dans les 3 pouces de ce dernier et perd la compétence Intangible pour un tour. Le contrôleur originel du warjack en reprend dès lors le contrôle. Si le contrôleur originel a été détruit ou retiré du jeu entre temps, le warjack devient alors inerte, sauf s'il était contrôlé par une figurine possédant la compétence Jack Marshal. Le Spectre est détruit si le warjack qu'il possède est détruit ou hors-service.

G

Gantelets – Les deux Serres Mortelles du Massacreur ont les mêmes compétences qu'un Gantelet.

Garçon de Cabine – À chaque fois que Rengrave subit suffisamment de dégâts pour être détruit, une figurine d'Équipage Fantôme amie située à portée de commandement peut être détruite à sa place. Rengrave est ramené à un point de vie.

Garde – Une figurine écrantée par (figurine) bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 DEF. Les attaques qui ignorent l'écrantage ignorent également ce bonus. Plusieurs bonus dus à Garde ne sont pas cumulatifs.

Gardien des Âmes – Deryliss gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante détruite dans un rayon de 2 pouces autour de lui. Deryliss ne peut avoir plus de trois marqueurs d'âme sur lui en même temps. Deryliss peut dépenser des marqueurs d'âme pour booster ses jets d'attaque et de dégâts. Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige, Deryliss peut dépenser des marqueurs d'âme pour attribuer des points de focus aux warjacks de la phalange de Mortenebra situés à portée de commandement. Attribuez un point de focus par marqueur d'âme dépensé.

Gardien des Portes – Le Précesseur gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante du Protectorat amie détruite dans un rayon de 7 pouces.

Gel Critique – Sur une touche critique, la figurine ciblée devient stationnaire pendant un tour.

Grand Slam (*Attaque) – (figurine) peut effectuer des Grands Slams (Prise Spéciale). N'ajoutez pas le dé supplémentaire dû à Maître d'Armes lors de l'éventuel jet de dégâts correspondant.

Grand Slam Critique – Sur une touche critique, (figurine) peut choisir de slammer la figurine visée à d6 pouces dans la direction directement opposée, au lieu d'effectuer un jet de dégâts ordinaire. La figurine subit un jet de dégâts égal à la FOR actuelle de (figurine) plus la PUI de (arme). Si la figurine slammée entre en collision avec une autre figurine, cette figurine subit un jet de dégâts collatéraux correspondant à la FOR actuelle de (figurine).

Grêle Mortelle (*Attaque) – Toutes les figurines en contact socle-à-socle avec l'Exterminateur subissent un jet de dégâts de PUI 18. Toutes les autres figurines situées dans un rayon de 3 pouces autour de l'Exterminateur subissent un jet de dégâts de PUI 9. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Grêle Mortelle n'est pas une attaque de corps-à-corps, mais peut tout de même être effectuée pendant une charge. L'Exterminateur ne lance pas de dé de dégâts supplémentaire lorsqu'il charge et effectue une attaque de Grêle Mortelle, mais ce jet de dégâts peut être boosté de la façon normale. L'Exterminateur peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaire après une attaque de Grêle Mortelle. Une attaque spéciale Grêle Mortelle ne nécessite pas de cible.

Grenades à Fusil – Au lieu d'attaquer avec leur Fusil Militaire, le Porte-Grenades et les figurines de son unité situées en contact socle-à-socle avec lui peuvent effectuer des attaques d'Explosif Supérieur. Une attaque d'Explosif Supérieur est une attaque à distance de POR 10, ADE 3 et PUI 11. Une figurine effectuant une attaque d'Explosif Supérieur ne peut pas participer à une attaque à distance combinée.

Grenades Alchimiques – Gorman peut lancer une seule de ces grenades par attaque :

Grenade Acide – Une grenade acide a une ADE de 3 pouces. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 12, ainsi que les effets de la Corrosion. La Corrosion est un effet continu qui détruit lentement sa cible. Elle inflige un point de dégâts à toute figurine affectée à chaque séquence de jeu, pendant la Phase de Maintenance du

joueur dirigeant la figurine, jusqu'à ce qu'elle expire sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6. L'eau n'affecte pas la Corrosion.

Huile Noire – L'huile noire a une ADE de 3 pouces. Toutes les figurines prises dans l'ADE deviennent aveugles pendant un tour. Les figurines aveugles ne peuvent pas lancer d'attaques magiques ou à distance. Elles subissent de plus un malus de -4 en ACC et DEF, ne peuvent ni charger, ni courir, ni effectuer de Grand Slam, et doivent renoncer soit à leur mouvement, soit à leur action de combat lors de leur prochaine activation.

Rouille – Le warjack ciblé subit un malus de -4 en ARM. La Rouille est un effet continu qui reste en jeu jusqu'à ce qu'il expire sur un résultat de 1 ou 2 au cours de la phase de maintenance de la figurine.

Grue – Au cours de son activation et à la suite de son mouvement, Darius peut aider n'importe quelle figurine amie au tapis située dans un rayon de 2 pouces à se relever. La figurine se relève et peut être activée de la façon normale lors de cette séquence de jeu. De plus, au cours de son activation et à la suite de son mouvement, Darius peut attraper et déplacer une unique figurine amie dans un rayon de 2 pouces autour de lui-même. Placez la figurine n'importe où dans un rayon de 2 pouces autour de Darius. Il doit y avoir suffisamment de place à l'endroit choisi pour poser le socle de la figurine.

Guide – Toute figurine amie ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles tant qu'elle se trouve dans un rayon de 3 pouces autour d'un Ranger, mais ne peut cependant pas charger, slammer ou piétiner à travers les terrains difficiles.

H

Habitant des Forêts – La LDV de Yuri n'est jamais bloquée par les forêts. Tant qu'il est situé dans une forêt, Yuri bénéficie de +2 DEF contre les attaques de corps-à-corps et peut se déplacer au travers des obstructions et des autres figurines s'il dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité l'obstruction ou le socle des figurines qu'il traverse.

Hâter le Pas – Le Porte-Étendard peut utiliser Hâter le Pas une fois par partie, au cours de son activation. Durant cette activation, toutes les figurines de l'unité du Porte-Étendard peuvent avancer, effectuer une action de combat puis avancer à nouveau. Après avoir attaqué, l'unité ne peut pas effectuer d'actions supplémentaires.

Ho Hisse – Sur une touche réussie ciblant une figurine dotée d'un socle de taille moyenne ou plus petite, Grogspar peut projeter la cible au lieu d'effectuer un jet de dégâts normal. La cible est projetée à 6 pouces et subit un jet de dégât correspondant à la FOR actuelle de Grogspar plus la PUI du Crochet Géant. N'effectuez pas de jet de déviation lors de la détermination du point d'impact de la figurine projetée. Toute figurine touchée par la figurine projetée subit un jet de dégâts collatéraux de 2d6 plus la FOR actuelle de Grogspar.

Hurlement Victorieux – Lorsque Bart détruit une figurine ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, les figurines/unités ennemies situées dans un rayon de 6 pouces autour de lui doivent réussir un test de commandement ou fuir. Hurlement Victorieux ne peut être employé qu'une fois par séquence de jeu.

Hurlemort (*Action) – Les figurines ennemies situées à 8 pouces de Brailletonnerre doivent faire un test de commandement pour éviter de fuir. Tous les warjacks situés dans un rayon de 8 pouces subissent un malus de -2 ACC et de -2 ATD pendant un tour.

I

Immobilier – (figurine) ne peut ni se déplacer, ni être déplacée, ni être mise au tapis.

Immobiliser – Lorsque la Pince-Étau touche, vous pouvez choisir de causer des dégâts de la façon normale ou d'immobiliser la cible sans l'endommager. Une figurine immobilisée est activée de la façon normale, mais subit -3 DEF et ne peut pas se déplacer jusqu'à ce qu'elle soit libérée ou que son attaquant soit détruit. Une figurine immobilisée est libérée de la Pince-Étau dans le cas où le Nérotech se déplace, est déplacé, effectue une attaque contre une autre figurine, est détruit, est retiré du jeu, ou si l'une ou l'autre des figurines est placée.

Immunité aux Sorts – Un Vagabond Maudit ne peut pas être ciblé par des sorts, qu'ils soient amis ou ennemis.

Impact – Stryker peut pousser une figurine touchée par Vif-Argent Mk II de 1 pouce dans la direction directement opposée.

Imposition des Mains («Action») – Retirez un point de dégâts à une figurine de guerrier vivante amie en contact socle-à-socle avec le Chevalier du Visionnaire.

Impossible à Arrêter – (figurine) n'est mis hors-service que lorsque quatre de ses systèmes au moins sont mis hors-service.

Imprecis – Le Rédempteur subit un malus de -4 sur ses jets d'attaque de Marteau Céleste.

Impulsion de Puissance – Une fois par activation, Stryker peut lancer entre un et trois dés et ajouter le résultat à sa FOR pour ce tour. Il lance ensuite immédiatement le même nombre de dés et subit des dégâts égaux au total de ces dés.

Inamovible – (figurine) ne peut être mis au tapis, poussé, ou slammé à la suite d'une attaque de corps-à-corps effectuée par une figurine possédant un socle plus petit que le sien.

Incinérateur d'Ames – (figurine) gagne un marqueur d'âme à chaque fois qu'il détruit une figurine vivante avec une attaque de corps-à-corps. Il peut immédiatement dépenser un unique marqueur d'âme pour réparer 1d6 points de dégâts n'importe où sur son tableau d'avaries. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, remplacez chaque marqueur d'âme restant par un point de focus.

Incinération (Ordre) – Au lieu d'effectuer leurs attaques à distance séparément, tous les Gardiens de la Flamme Purificateurs qui reçoivent cet ordre peuvent combiner leurs tirs contre une même cible située dans un rayon de 5 pouces. Pour participer à l'attaque d'Incinération, un Gardien de la Flamme Purificateur doit pouvoir déclarer une attaque à distance contre la cible désignée, et tous les participants doivent constituer un unique groupe en formation rapprochée. Incinération nécessite la participation d'au moins trois Gardiens de la Flamme Purificateurs. Le Gardien de la Flamme Purificateur doté de la plus grande ATD au sein du groupe attaquant effectue un unique jet d'attaque à distance pour le groupe, en ajoutant +1 au jet d'attaque pour chaque Gardien de la Flamme Purificateur participant à l'attaque, y compris lui-même. Incinération est une attaque de PUI 12 et d'ADE 4 pouces. Augmentez de 1 la PUI pour chaque Gardien de la Flamme Purificateur participant à l'attaque. L'ADE d'Incinération reste en jeu pendant un tour. Elle est considérée comme un effet de nuée. Toute figurine entrant ou terminant son activation dans le nuage subit un jet de dégâts de PUI 12. Incinération ne peut pas cibler de figurine en corps-à-corps. Les Gardiens de la Flamme Purificateurs ne peuvent effectuer qu'une seule attaque d'Incinération par activation.

Indéfectible Conviction – Kreoss peut se guérir d'un point de dégâts lorsqu'une figurine ennemie détruit une figurine amie appartenant au Protectorat dans sa zone de contrôle.

Industries des Ténèbres – À chaque fois qu'une figurine de cette unité met hors service ou détruit un warjack ennemi au cours de son activation alors que le warjack est situé dans la zone de corps-à-corps des trois figurines de l'unité, vous pouvez remplacer le warjack par un warjack cryxien autonome ami au lieu d'un marqueur d'épave. Le warjack ennemi est retiré du jeu. Si le warjack ennemi était un warjack léger, il peut être remplacé par n'importe quel bonejack non unique. Si le warjack ennemi était un warjack lourd, il peut être remplacé par un Faucheur ou un Massacreur. Le warjack peut être activé normalement durant la séquence de jeu en cours.

Insaisissable – Lorsque Shae est directement touché par une attaque ennemie, il peut se déplacer d'une distance maximale de 2 pouces immédiatement après la résolution de l'attaque.

Inspiration – Les figurines/unités de Gardiens de la Flamme amies à portée de commandement de Feora ne fuient jamais et se rallient immédiatement.

Instabilité – Le cortex de (figurine) est dangereusement instable et peut exploser de façon spectaculaire à tout moment. Lancez un d6 à la fin de chaque activation où (figurine) a dépensé au moins un point de focus. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au nombre de points de focus dépensés, (figurine) explose. Toutes les figurines situées dans un rayon de 3 pouces de (figurine) subissent un jet de dégâts de PUI x et (figurine) est alors retirée du jeu. (figurine) qui quitte la partie de cette façon ne laisse pas de marqueur d'épave sur le terrain.

Instinct Guerrier – Les warjacks de la phalange de (figurine) bénéficient de +1 ACC.

Intangible – Une figurine intangible ignore les pénalités dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Une figurine intangible peut traverser les obstructions et les autres figurines si elle dispose de suffisamment de mouvement pour franchir complètement l'obstruction ou le socle d'une figurine traversée. Une figurine peut traverser une figurine Intangible sans effets si elle dispose de suffisamment de mouvement pour franchir complètement le socle de la figurine Intangible. Une figurine Intangible ne compte jamais comme une figurine faisant interférence. Une figurine Intangible ne peut pas engager de figurine, ni être engagée. Le Spectre Mécanique ne subit que les dégâts et effets des attaques magiques, des animi, des sorts et des pouvoirs ; il n'est pas affecté par les effets continus. Les effets continus sur une figurine Intangible sont retirés du jeu lors de la phase de maintenance du joueur qui la dirige. Une figurine Intangible ne peut pas être chargée, slammée ou poussée. Les figurines slammées ou poussées traversent les figurines Intangibles sans aucun effet. (figurine) ne peut pas charger. Quand (figurine) réalise une attaque, il perd la compétence Intangible pour 1 tour.

Interceptor (Ordre) – Tout Tirailleur Idrien qui reçoit cet ordre doit avancer. Lorsqu'une figurine ennemie termine son mouvement normal dans un rayon de 6 pouces et dans la LDV d'un Tirailleur Idrien ayant reçu cet ordre, tous les Tirailleurs Idriens de son unité peuvent intercepter. Toute figurine de l'unité interceptant qui n'est pas engagée, qui a reçu cet ordre et qui a avancé doit immédiatement courir ou charger. Cet ordre prend ensuite fin.

Interface – Tout warjack de la phalange de Mortenebra peut dépenser les points de focus qui sont sur Mortenebra tant qu'il est en contact socle-à-socle avec elle.

Interférence Mystique – Une figurine possédant un Champ de Force et endommagée par une Lame Eventreuse ne peut régénérer son Champ de Force pendant 1 tour.

Intrépidité – (figurine ou unité) ne fuit jamais.

Invisibilité – Eiryss peut renoncer à son activation pour devenir invisible. Tant qu'elle est invisible, Eiryss ne peut ni être ciblée par les attaques magiques ou à distance, ni être chargée ou slammée, et bénéficie de +4 DEF contre les attaques de corps-à-corps pendant un tour. Eiryss ne peut pas devenir

invisible si elle est engagée au début de son activation. Tant qu'elle est invisible, Eiryss ne bloque pas les lignes de vue et ne fournit aucun écrantage.

Invitation (*Action) – Retirez de la table une unité amie de Pestiférés ou de Chevaliers Maudits située à portée de commandement de Tartarus et placez les figurines de l'unité de façon à ce qu'elles soient entièrement situées dans un rayon de 4 pouces autour de Tartarus. Il doit y avoir suffisamment de place pour les socles des figurines à leur nouvel emplacement. Les figurines affectées ne peuvent pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Après avoir été invitées, les figurines affectées ne peuvent pas se déplacer durant la séquence de jeu en cours.

Invocation

Au titre d'une action spéciale ou d'une attaque spéciale, le Rédempteur peut utiliser l'une des compétences suivantes en dépensant le nombre de marqueurs d'âme adéquat. Pour résoudre une attaque magique, déterminez la réussite de l'attaque en lançant 2d6 et en ajoutant la valeur d'Invocation du Rédempteur, qui est de 7. Si le résultat du jet est supérieur ou égal à la DEF de la cible, l'attaque touche.

- **Bouclier de l'Âme (*Action)** – Le Rédempteur doit dépenser un marqueur d'âme pour utiliser Bouclier de l'Âme. Il bénéficie alors de +4 ARM pendant un tour.
- **Communion (*Action)** – Le Rédempteur doit dépenser un ou plusieurs marqueurs d'âme pour utiliser Communion. Il peut attribuer un unique point de focus à un warjack ami du Protectorat situé dans un rayon de 7 pouces autour de lui pour chacun des marqueurs d'âme ainsi dépensés. Il n'est pas possible de dépasser la limite d'attribution de focus normale du warjack par le biais de Communion. À chaque séquence de jeu, un warjack ne peut recevoir qu'un unique point de focus de la part du Rédempteur.
- **Sentence Finale (*Attaque)** – Le Rédempteur doit dépenser un unique marqueur d'âme pour utiliser Sentence Finale. Sentence Finale est une attaque magique de POR 10, PUI 12 qui ne peut cibler qu'une figurine vivante ou mort-vivante.

J

Jack Marshal (1) – Le Lieutenant peut commencer la partie en contrôlant un unique warjack cygnaréen. Le Lieutenant a une zone de contrôle de marshal égale à son CMD en pouces. Si le warjack contrôlé est dans la zone de contrôle de marshal du Lieutenant, il peut courir, charger ou booster un jet d'attaque ou de dégâts une fois par activation. Si le Lieutenant est détruit ou retiré du jeu, le warjack sous son contrôle ne devient pas inerte. Le Lieutenant peut réactiver un unique warjack cygnaréen ami inerte par tour, de la même manière qu'un warcaster. Le warjack réactivé est placé sous son contrôle à moins qu'il ne contrôle déjà 1 autre warjack.

Jack Marshal (x) – (figurine) peut commencer la partie en contrôlant jusqu'à x warjacks. (figurine) a une zone de contrôle de marshal égale à son CMD en pouces. Si un warjack contrôlé est dans la zone de contrôle de marshal de (figurine), il peut courir, charger ou booster un jet d'attaque ou de dégâts une fois par activation. Si (figurine) est détruit ou retiré du jeu, ses warjacks ne deviennent pas inertes. (figurine) peut réactiver un warjack (faction) ami inerte par tour, de la même manière qu'un warcaster. Le warjack réactivé est placé sous son contrôle à moins qu'il ne contrôle déjà x autres warjacks.

Jambes Arachnoïdes – Le Léviathan ne peut pas être mis au tapis.

Jeu de Massacre – À chaque fois que Hawk détruit une figurine ennemie avec une attaque de corps-à-corps au cours de son activation, elle peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire.

K

Kamikaze – Lorsqu'une Nécro-Bombe est détruite, elle explose avec une ADE de 4 pouces. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts indirects de PUI 8. Lorsqu'une Nécro-Bombe explose, retirez-la du jeu.

L

L'Omegas – Les figurines ennemies ne peuvent gagner de marqueurs d'âmes provenant de figurines vivantes détruites dans la zone de contrôle du Témoin. Les figurines ennemies détruites dans la zone de contrôle du Témoin sont retirées du jeu.

La Pierre et le Mortier – Le Paladin peut volontairement renoncer à son mouvement pour gagner +5 en DEF et ARM pendant un tour. Tant qu'il utilise La Pierre et le Mortier, le Paladin ne peut attaquer une figurine que si elle l'a attaqué lors de sa séquence de jeu précédente. Un Paladin ne peut pas effectuer de frappes gratuites tant qu'il utilise La Pierre et le Mortier.

La Soupe Est Chaude – À chaque fois que Doc détruit une figurine de guerrier ennemie avec une attaque de corps-à-corps, toutes les figurines/unités situées dans un rayon autour de Doc égal à son CMD actuel en pouces au moment de cette destruction doivent réussir un test de commandement ou fuir. Les figurines de Corsaires vivantes amies situées dans cette même zone au moment de cette destruction bénéficient de +1 pouce de mouvement pendant la séquence de jeu en cours, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement plus près de Doc qu'elles ne l'avaient commencé.

Lâche – Lorsque Reinholdt commence son activation à une distance supérieure à 3 pouces de son warcaster, il doit réussir un test de commandement ou fuir. Reinholdt doit également réussir un test de commandement ou fuir à chaque fois que lui ou son warcaster sont en corps-à-corps. Reinholdt rate automatiquement tout test de commandement s'il est situé hors de portée de commandement de son warcaster.

Lance de Cavalerie – La Lance de Cavalerie Explosive ne peut être employée que pour effectuer des attaques de charge. Lorsqu'un Uhlans Croc d'Acier charge sur au moins 3 pouces, sa Lance de Cavalerie Explosive a une portée de corps-à-corps de 2 pouces jusqu'à la fin de son activation.

Lancés – Ajoutez la FOR actuelle de Doc à la PUI de ses attaques à distance de Couteaux de Jet Souillés.

Lanceur de Sorts – (figurine) peut lancer des sorts tout comme un Warcaster.

Le Contrat – À chaque fois qu'il cible une figurine ennemie en corps-à-corps avec Aiyana ou une figurine ennemie qui a endommagé Aiyana durant la séquence de jeu en cours ou la séquence de jeu précédente, Holt bénéficie de jets d'attaque et de dégâts boostés. À chaque fois qu'il cible une figurine ennemie en corps-à-corps avec Aiyana, Holt ne subit pas la pénalité de Cible en Corps-à-Corps. À chaque fois que Holt rate une figurine en corps-à-corps, n'incluez pas Aiyana dans les nouvelles cibles potentielles de l'attaque.

Libération de l'Ame – Lorsque (figurine) reçoit suffisamment de dégâts pour être détruit, il explose dans une boule de feu spectrale avec une ADE de 5 pouces. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 15. Lorsque (figurine) explose, retirez-la du jeu.

Lié – Avant le début de la partie, le joueur qui dirige le Nécrosserf Skarlock doit l'assigner à un warcaster cryxien. Le Nécrosserf Skarlock ne peut pas être réassigné à un autre warcaster en cours de partie. Chaque warcaster ne peut avoir qu'un seul Nécrosserf Skarlock lié à lui.

Lié à Mortenebra – Deryliss est lié à Mortenebra. Deryliss ne peut pas être réassigné en cours de partie. Chaque warcaster ne peut avoir qu'un seul Nécrosserf Skarlock lié à lui.

Lien Fraternel – Tout Chevalier Templier bénéficie de +1 en FOR et ARM pour chaque membre détruit de son unité. Ces bonus sont perdus si la figurine revient en jeu et réintègre la même unité.

Lien Symbiotique – L'Egrogore est toujours inclus dans une armée en même temps que le Cénacle de Sorcières de Garlghast. Lorsque l'Egrogore subit des dégâts, il n'est pas détruit. Au lieu de cela, le joueur qui le dirige assigne les points de dégâts à une ou plusieurs Sorcières, en les répartissant comme bon lui semble. Une Sorcière ne peut se voir assigner plus de points de dégâts qu'il ne lui reste. L'Egrogore n'est retiré du jeu que lorsque la dernière Sorcière est détruite ou retirée du jeu.

Lien Vital – Lorsqu'un Templier Errant subit suffisamment de dégâts pour être détruit, une autre figurine de l'unité située dans les 3 pouces peut être détruite à sa place.

Ligne Défensive – Un Uhlan Croc d'Acier bénéficie de +2 ARM lorsqu'il est en formation serrée avec un ou plusieurs Uhlans Crocs d'Acier de son unité.

Linceul de Ténèbres – Toute figurine ennemie située dans la zone de corps-à-corps d'un Pestiféré subit un malus de -2 ARM.

Lueur d'Espoir – Les figurines/unités amies (faction) situées à portée de commandement de (figurine) se rallient immédiatement. (figurine) peut donner des ordres à n'importe quel nombre d'unités situées à portée de commandement.

Lutteur – Le Flibustier bénéficie de +2 FOR sur les prises spéciales et les jets de rupture ou de maintien des prises de bras et de tête.

M

Maître Bretteur – Tout Tirailleur Idrien peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire.

Maître d'Armes – Un Chevalier Templier bénéficie d'un dé supplémentaire sur ses jets de dégâts de corps-à-corps.

Magie de la Mort – (figurine) peut retirer du jeu un Réanimé ami situé à portée de commandement pour éviter de subir un point de dégâts, pour effectuer une attaque supplémentaire, ou pour booster un jet d'attaque ou de dégâts. (figurine) peut retirer du jeu un nombre quelconque de Réanimés à chaque tour.

Maleflamme – Les attaques de Masse Consacrée bénéficient d'un dé de dégâts supplémentaire contre les figurines mort-vivantes.

Mangez les Planches ! – MacNaile ne subit aucun dégât ou effet des attaques à ADE. À chaque fois que MacNaile est touché par une attaque à ADE, il est mis au tapis. Tant que MacNaile est au tapis, toute attaque à distance qui le cible rate automatiquement.

Maniement du Canon (*Action) – Tout Équipier peut effectuer une action spéciale pour donner à l'Équipier qui tire avec le Commodore un bonus cumulatif de +1 ATD pour son jet d'attaque durant l'activation en cours. L'Équipier doit être en contact socle-à-socle avec le Commodore, et ne pas être engagé, pour effectuer une action spéciale Maniement du Canon.

Manipulation du Focus – A chaque tour, (figurine) reçoit des points de focus qui peuvent être utilisés comme ceux d'un Warcaster.

Manœuvre d'Assassinat – Le Caïd peut utiliser Manœuvre d'Assassinat une fois par partie, au cours de l'activation de son unité. Durant l'activation en cours, toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer au travers d'autres figurines si elles ont suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité le socle des figurines qu'elles traversent. Toutes les figurines de l'unité ignorent les figurines faisant interférence lors de la déclaration des charges. Aucune figurine de l'unité ne peut être la cible de frappes gratuites.

Manœuvre de Flanc – Lorsqu'ils attaquent des figurines ennemies à portée de corps-à-corps d'un warjack (faction) ami, les (membres de l'unité) bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque. Ajoutez un dé supplémentaire au jet de dégâts de chaque attaque réussie.

Manteau de Nuit – Les figurines cryxiennes amies en contact socle-à-socle avec l'Egrogore bénéficient de Furtivité. Toute attaque lancée contre une figurine avec Furtivité d'une distance supérieure à 5 pouces rate automatiquement. Une figurine avec Furtivité située à plus de 5 pouces d'un attaquant ne compte pas comme une figurine faisant interférence entre l'attaquant et sa cible.

Marquer une Cible (*Action) – À chaque activation, un unique Ranger de l'unité peut marquer une figurine cible située en LDV et dans un rayon de 12 pouces. Le joueur qui dirige le Ranger peut immédiatement mesurer la distance séparant la figurine cible d'une unique figurine cygnaréenne amie en jeu, quelle qu'elle soit. Les figurines cygnaréennes amies qui attaquent la figurine marquée à l'aide d'attaques à distance à ADE bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque durant ce tour.

Martèlement – Ajoutez un dé supplémentaire aux jets de dégâts contre les cibles au tapis.

Masque Alchimique – Les Kommandos ignorent les effets de gaz. Ils ignorent également les effets de nuée lorsqu'ils déterminent les LDV ou effectuent des attaques.

Massacre (*Attaque) – Si Apocalypse endommage une cible, cette dernière subit un jet de dégâts supplémentaire de PUI 12. Ce jet de dégâts supplémentaires est causé par le Lance-Flammes. Ce jet de dégâts peut être boosté.

Matrice de Focus – Nemo peut attribuer des points de focus pendant son activation. De plus, le joueur qui dirige Nemo peut, une fois par séquence de jeu pendant l'activation de Nemo, retirer des points de focus des warjacks de sa phalange situés dans sa zone de contrôle et placer ces points de focus sur Nemo. Il n'est pas possible de dépasser la caractéristique de FOC actuelle de Nemo du fait de Matrice de Focus.

Maudire – Une fois par activation, Tartarus peut maudire une figurine/unité ennemie dans la LDV et à portée de commandement de Tartarus. Tartarus et les unités amies de Pestiférés et de Chevaliers Maudits qui chargent les figurines maudites le font à VTS+5. Lorsque Tartarus, les Pestiférés et les Chevaliers Maudits attaquent une figurine maudite, ils bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque. Maudire dure un tour.

Mékamancien – Au titre d'une action spéciale, Strangewayes peut, au cours de son activation, lancer l'un des sorts suivants sur un warjack cygnaréen ami situé dans un rayon de 5 pouces autour de lui.

- **Haute Performance (*Action)** – Le warjack affecté peut, durant sa prochaine activation dans la séquence de jeu en cours, effectuer une unique attaque à distance normale avec chacune de ses armes à distance avant son mouvement normal. Le warjack ne peut pas à nouveau attaquer avec ses armes à distance au cours de la même activation. Le warjack affecté peut également charger ou slammer sans dépenser de point de focus au cours de cette activation.
- **Manœuvre d'Évitement (*Action)** – Le warjack affecté bénéficie de +2 DEF contre les attaques magiques et à distance, ne peut pas être la cible de frappes gratuites et ne subit pas de dégâts indirects. Manœuvre d'Évitement dure un tour.
- **Renfort Mystique (*Action)** – Toutes les attaques effectuées par le warjack affecté peuvent endommager les figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Le warjack affecté peut charger les figurines Intangibles. Toutes les attaques à distance effectuée par le warjack affecté peuvent être considérées comme des attaques magiques, mais utilisent toujours l'ATD du warjack pour la résolution des jets d'attaque. Renfort Mystique dure une séquence de jeu.

Mercenaire – (figurine) ne travaillera ni pour le Cygnar, ni pour le Khador, ni pour Cryx, ni pour le Protectorat.

Mi-Homme Mi-Machine – Karchev est une figurine vivante, mais n'est ni un warjack, ni une figurine de guerrier. Karchev peut courir, charger et effectuer des prises spéciales sans dépenser de focus. Karchev ne peut effectuer de coups de boules. Les points de focus non dépensés par Karchev ne s'ajoutent pas à son ARM. Karchev possède un tableau d'avaries et subit des dégâts de la même façon qu'un warjack. Des figurines khadoréennes amies disposant de la compétence Réparation peuvent tenter de réparer Karchev de la même façon qu'un warjack, mais ne peuvent réparer son système Pilote. Karchev ne renonce pas à son activation lorsqu'il subit une Réparation. Karchev n'est pas mis hors-service lorsque trois de ses systèmes sont hors-service, et n'est détruit qu'une fois que tous ses systèmes ont été mis hors-service. Remplacez Karchev par un marqueur d'épave correspondant à un warjack détruit lorsqu'il est détruit. Karchev peut effectuer des attaques de percussion. Dans de l'eau profonde, considérez Karchev comme une figurine de guerrier. N'appliquez les dégâts subis du fait de l'eau profonde qu'à son système Pilote [Body].

Mimétisme – À chaque fois qu'il effectue une attaque de corps-à-corps avec Escarmouche, Vladimir peut cibler avec cette compétence un warcaster situé dans sa zone de contrôle et copier l'une des règles spéciales de n'importe laquelle de ses armes de corps-à-corps. Il ne peut copier ni les attaques spéciales, ni les actions spéciales. Remplacez toute référence au warcaster ciblé et à son arme par,

respectivement, des références à Vladimir et Escarmouche. La règle spéciale n'est copiée que pour la durée de l'attaque.

Mini-Warjack - Un Demi-Jack est un warjack monté sur petit socle. Darius peut allouer jusqu'à 2 points de focus à chaque Demi-Jack situé dans sa zone de contrôle. Un Demi-Jack ne subit jamais de dégâts au cortex, mais peut être affecté par les effets qui nécessitent que la cible ait un cortex fonctionnel. Un Demi-Jack peut courir sans dépenser de point de focus, mais doit en dépenser un pour charger. Un Demi-Jack ne peut pas effectuer de prises spéciales et n'est pas remplacé par un marqueur d'épave lorsqu'il est détruit.

Mise au Tapis Critique – Sur une touche critique, la figurine ciblée est mise au tapis.

Moisson – Le Moissonneur gagne un marqueur d'âme à chaque fois qu'il détruit une figurine vivante avec l'Anéantisseur. Le Moissonneur peut posséder simultanément jusqu'à trois marqueurs d'âme à tout moment.

Monolithe Sacré – Tant que (figurine) est en jeu, les figurines de son unité ne fuient pas. Lorsqu'une ou plusieurs figurines de l'unité sont détruites, les figurines restantes gagnent +4 en DEF et +4 en ARM pendant un tour.

Montée en Puissance – Au cours de chacune de ses phases de contrôle, (figurine) peut augmenter sa zone de contrôle de 1 pouce par point de focus dépensé, pour une durée d'un tour.

Morsure de Singe – Toute figurine vivante ennemie subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque de corps-à-corps tant qu'elle est en corps-à-corps avec M. Walls.

Mort-Vivant – (figurine) n'est pas une figurine vivante et ne fuit jamais.

Moteur Spectral – L'Enragé reçoit automatiquement un point de focus pendant la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige. Il peut se voir attribuer jusqu'à deux points de focus supplémentaires par le warcaster qui le contrôle. L'Enragé reçoit le point de focus de Moteur Spectral même s'il est sous l'effet de la Disruption, mais pas si son cortex est détruit. Lorsque le warcaster qui contrôle l'Enragé est détruit ou retiré du jeu, le helljack reste actif au lieu de devenir inerte.

Mouline-Moi Ça – Lorsque la Gaffe touche une cible dotée d'un socle de taille petite ou moyenne, cette figurine peut être déplacée d'une distance maximale de 2 pouces dans la direction exacte du Boucanier. La figurine s'arrête si elle entre en contact avec une autre figurine, un obstacle ou une obstruction. Au cours de ce mouvement, la figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites.

Munitions Perforantes – Les cibles ayant des socles moyens ou grands voient leur caractéristique d'ARM divisée par deux pour le calcul des dégâts provoqués par (arme). Les autres effets qui modifient la caractéristique d'ARM ne sont pas divisés par deux. (arme) reçoit un bonus de +2 en PUI contre les cibles sur petit socle.

Munitions Spéciales – Lorsque vous déclarez une attaque de Démanteleur, choisissez l'un des types de munitions suivants. Chaque type de munitions ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

- **Bombe à Commotion** – Attaque d'ADE 5 et de PUI 10. Une figurine subissant une touche directe est affectée par Commotion. Une figurine sous l'effet de Commotion renonce à sa prochaine activation et ne peut pas attribuer de focus pendant un tour.
- **Brise-Coque** – La figurine ciblée et touchée par Brise-Coque subit un jet de dégâts de PUI 8. Les cibles ayant des socles moyens ou grands voient leur caractéristique d'ARM divisée par deux pour le calcul des dégâts provoqués par cette attaque. Les autres effets qui modifient la caractéristique d'ARM ne sont pas affectés. Le jet de dégâts bénéficie de +2 PUI contre les cibles sur petit socle. Si la cible est détruite, elle explose avec une ADE de 5 pouces avant d'être retirée du jeu. Ne remplacez pas la figurine détruite par Brise-Coque par un marqueur

d'épave, le cas échéant. Les figurines situées dans l'ADE subissent un jet de dégâts indirects de PUI 8.

- **Tapis de Bombes** – Attaque d'ADE 3 et de PUI 14. Après la détermination du point d'impact initial du tir, d3 ADE supplémentaires de 3 pouces dévient de d6 pouces à partir de ce point. Chaque tir supplémentaire inflige un jet de dégâts indirects de PUI 7 à chacune des figurines situées dans son ADE.

Munitions Trempées – Lorsque le Canon de Campagne endommage un warjack, noircissez les cases de dégâts restantes de la dernière colonne endommagée. Lorsque le Canon de Campagne endommage une warbeast, noircissez les cercles de dégâts restants de la dernière branche endommagée.

Munitions Trempées Critique – Sur une touche critique, si le Canon Marteleur endommage un warjack, noircissez les cases de dégâts restantes de la dernière colonne endommagée. Sur une touche critique, si le Canon Marteleur endommage une warbeast, noircissez les cercles de dégâts restants de la dernière branche endommagée.

Mur de Boucliers (Ordre) – Chacun des Chevaliers du Visionnaire ayant reçu cet ordre, et en formation serrée avec le Chapelain à la fin du mouvement de l'unité, bénéficie de +4 ARM. Si le Chapelain n'est plus sur la table, le groupe en formation serrée le plus important est celui qui forme le mur de boucliers. Si plusieurs groupes comprennent le même nombre le plus important de troupiers, le joueur qui dirige l'unité désigne celui qui forme le mur de boucliers. Un troupière qui n'a pas reçu cet ordre ne peut pas se joindre au mur de boucliers. Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts dont le point d'origine se situe dans l'arc arrière de la figurine. Les figurines qui ne terminent pas leur mouvement en formation serrée ne bénéficient pas du mur de bouclier. Ce bonus dure un tour.

Mur Indestructible – Vilmon peut devenir un Mur Indestructible en renonçant à son mouvement ou à son action. Mur Indestructible dure un tour. Tant que dure Mur Indestructible, Vilmon ne subit que les dégâts et effets des sorts et pouvoirs, et n'est pas affecté par les effets continus.

N

Nature Divine – L'Annonciatrice ne peut être mise au tapis. Toutes les figurines sont considérées comme étant dans son arc avant, et elle peut charger ou effectuer des attaques magiques dans n'importe quelle direction.

Nécromancie – Lorsque (figurine) est situé dans la zone de contrôle de son warcaster, il peut dépenser des points de focus pour lancer ses sorts de la même façon qu'un warcaster. Lorsqu'il effectue un jet d'attaque magique, (figurine) utilise la caractéristique de FOC du warcaster qui le dirige, et peut dépenser des points de focus pour booster les jets d'attaque et de dégâts. (figurine) ne peut pas lancer de sorts ayant une portée de Lanceur. Le warcaster peut entretenir les sorts lancés par (figurine), et tous les sorts lancés par (figurine) sont considérés comme ayant été lancés par le warcaster.

Nékromancie – Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par séquence de jeu au cours de l'activation de Mortenebra. Lorsque Mortenebra gagne un marqueur d'âme après avoir détruit une figurine vivante ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, elle peut, immédiatement après la résolution de l'attaque, dépenser ce marqueur d'âme pour lancer un sort d'un coût de trois focus ou moins sans dépenser de points de focus.

Nettoyage – À chaque fois que Finn effectue une attaque de corps-à-corps, il peut effectuer un jet d'attaque de corps-à-corps contre chacun de ses adversaires situés à portée de corps-à-corps. Lorsque Finn effectue une attaque de corps-à-corps, son arc avant s'étend sur 360°. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Après une attaque de corps-à-corps réussie ciblant une figurine de guerrier, Finn peut automatiquement infliger un point de dégâts au lieu d'effectuer un jet de dégâts.

Neuf Vies – Lorsque Croe subit suffisamment de dégâts pour être détruit, un Assassin dans l'unité de Croe et en formation est détruit à sa place. Retirez l'Assassin de la table et remplacez-le par Croe.

Nexus Magique – La zone de contrôle du Cénacle est mesurée à partir de l'Egrogore et non des Sorcières elles-mêmes. Lorsqu'une Sorcière lance un sort, la portée du sort est mesurée à partir de l'Egrogore. La Sorcière doit avoir une LDV sur sa cible, mais il n'est pas nécessaire que l'Egrogore en ait une. Tous les modificateurs sont basés sur la LDV de la Sorcière. Les sorts peuvent être transférés de la façon normale. Le Cénacle peut avoir jusqu'à un Acolyte. Cet Acolyte est lié au Cénacle plutôt qu'à une Sorcière en particulier. Le Cénacle ne peut avoir qu'un exemplaire de chacun de ses sorts actifs (ENT) en jeu en même temps.

Nom de Morrow – Le Chapelain-Combattant peut utiliser Nom de Morrow une fois par partie, au cours de l'activation de son unité. Durant l'activation en cours, toutes les figurines de l'unité lancent un dé supplémentaire sur leurs jets de dégâts de corps-à-corps.

Non, Tout Va Bien – Toute figurine de Corsaire amie dotée de la compétence Robustesse et située dans un rayon autour de Doc égal au CMD actuel de Doc en pouces n'est pas détruite sur un résultat de jet de Robustesse de 4, 5 ou 6.

Nuage Nécrotique (*Attaque) – Le Deathjack crée un effet de nuée de cendres nécrotiques d'ADE 5 pouces centré sur lui, et qui reste en jeu pendant un tour. La nuée reste à l'endroit de la table où elle a été placée même si le Deathjack se déplace. Toute figurine située dans l'ADE lorsque la nuée est mise en jeu subit un jet de dégâts de PUI 12. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Nuage Nécrotique n'est pas une attaque de corps-à-corps, mais peut tout de même être effectué pendant une charge. Le Deathjack ne lance pas de dé de dégâts supplémentaire lorsqu'il charge et effectue une attaque de Nuage Nécrotique, mais le jet de dégâts peut être boosté de la façon normale. Le Deathjack peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires après une attaque de Nuage Nécrotique. Toute figurine qui entre ou qui termine son activation dans la nuée subit un point de dégâts. Le Deathjack ne subit jamais de dégâts de la part du Nuage Nécrotique. Une

attaque spéciale Nuage Nécrotique ne nécessite pas de cible.

O

Obéissance Totale – Tant qu'elles sont situées à portée de commandement d'Irusk, les figurines de guerrier khadoréennes amies bénéficient de Robustesse. À chaque fois qu'une figurine dotée de Robustesse subit suffisamment de dégâts pour être détruite, le joueur qui la dirige lance un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, la figurine est mise au tapis au lieu d'être détruite. Si la figurine n'est pas détruite, elle est ramenée à un point de vie.

Objet de Désir – Toutes les figurines de Chiens de Mer amies, autres que les personnages, situées à portée de commandement de Hawk, gagnent Intrépidité, Vantard et Maître Bretteur, mais perdent Se Ligner. Une figurine Intrépide ne fuit jamais. Lors de la résolution des attaques d'Arme de Mêlée, un Chien de Mer doté de Vantard double sa FOR. Une figurine dotée de Maître Bretteur peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire.

Œil de Lynx – (figurine) ignore le Camouflage, la Dissimulation, et la Furtivité.

Œil du Cyclone (*Attaque) – Centrez une ADE de 5 pouces sur Stryker. Les figurines autres que Stryker dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 10. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Œil du Cyclone n'est pas une attaque de corps-à-corps. Stryker ne lance pas de dé de dégâts supplémentaire lors d'une attaque de charge avec Œil du Cyclone, mais il peut dépenser des points de focus pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires après une attaque d'Œil du Cyclone.

Officier – (figurine) est le chef de l'unité.

Officier de Terrain – Une unité supplémentaire de Chiens de Mer : Canon de Pont peut être recrutée au-delà de sa Limitation normale si MacNaile est inclus dans l'armée.

P

Parade – Vladimir ne peut pas être la cible de frappes gratuites.

Part des Morts – À chaque fois que Tartarus détruit une figurine vivante ennemie, le joueur qui le dirige peut ajouter une figurine, autre qu'une figurine de chef, à une unité amie de Pestiférés ou de Chevaliers Maudits située à portée de commandement de Tartarus. La figurine doit être placée en formation et peut être activée normalement durant la séquence de jeu en cours.

Pas d'Attaques de Corps-à-Corps Combinées – Les Pillardes Satyxiennes ne peuvent pas effectuer d'attaques combinées avec leurs cornes. Chacune effectue au lieu de cela une attaque de cornes séparée en plus de toute autre attaque.

Pas de Quartier – M. Walls peut utiliser Pas de Quartier une fois par partie. Durant ce tour, ceux des Chiens de Mer de son unité qui chargent le font à VTS + 5 pouces, peuvent charger à travers les terrains difficiles et les obstacles, et gagnent Intrépidité et Terreur. Une figurine Intrépide ne fuit jamais. Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine dotée de Terreur, ainsi que les figurines/unités ennemies ayant une figurine dotée de Terreur dans leur zone de corps-à-corps, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Pas de Sieste Pendant le Boulot – Grogspar et toutes les figurines de Chiens de Mer amies situées à portée de commandement ne peuvent ni être mises au tapis, ni devenir stationnaires.

Percevoir les Esprits – Un Dominateur Cephalyx ignore les LDV lorsqu'il effectue une attaque d'Assaut Psychique. Lorsqu'il effectue une attaque d'Assaut Psychique, le Dominateur Cephalyx ignore le couvert, la dissimulation, les effets de nuée, la Furtivité, l'Invisibilité et les terrains et éléments de décor.

Perforer (*Attaque) – Les cibles ayant des socles moyens ou grands voient leur caractéristique d'ARM divisée par deux pour le calcul des dégâts provoqués par Perforer. Les autres effets qui modifient la caractéristique d'ARM ne sont pas divisés par deux. Kreoss reçoit un bonus de +2 en PUI contre les cibles sur petit socle lorsqu'il effectue cette attaque.

Pièce d'Or – Rockbottom bénéficie de +1 CMD pour chaque case de pièce d'or vierge sur sa carte.

Pied Marin – Le Boucanier ne peut pas être mis au tapis.

Pierre Angulaire – Tant que Vilmon est en contact socle-à-socle avec un ou plusieurs Paladins de l'Ordre du Mur amis, lui et les Paladins ne peuvent pas être mis au tapis et ne peuvent être déplacés qu'au cours de leur activation. Les figurines intangibles ou effectuant un piétinement ne peuvent pas traverser ces figurines.

Pilonnage (*Attaque) – Placez une ADE de 5 pouces de telle sorte qu'elle soit dans sa totalité incluse dans un rayon de 14 pouces de Siège. Siège prend ensuite pour cible chaque figurine dans l'ADE avec une attaque à distance, sans tenir compte des LDV. Lorsqu'il effectue les attaques de Pilonnage, Siège subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque mais ignore le Camouflage, la dissimulation, le couvert, l'élévation, l'Invisibilité, l'écrantage, et la Furtivité. Les figurines touchées subissent un jet de dégâts de PUI 12. Siège ne reçoit jamais de bonus de visée pour les attaques de Pilonnage.

Pion Sacrifiable – À chaque fois que l'Esclavagiste Cephalyx est directement touché par une attaque à distance ennemie, le joueur qui le dirige peut désigner un Esclave Asservi de son unité, situé dans un rayon de 3 pouces autour de lui et dans son arc avant, comme étant directement touché à sa place. L'Esclave Asservi est touché automatiquement et subit tous les dégâts et effets de l'attaque.

Pistolero – Caine a une portée de corps-à-corps de 1/2 pouce. Il peut effectuer des attaques de Pistolet-Tempête ciblant des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Ces attaques ne subissent pas la pénalité normale au jet d'attaque pour les cibles au corps-à-corps, et ne peuvent pas toucher un autre combattant si elles ratent leur cible initiale. Caine ne bénéficie pas du bonus de visée lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone de corps-à-corps. Caine peut effectuer des frappes gratuites avec ses Pistolets-Tempête.

Poigne de Fer – À chaque fois que la Nécro-Brute touche avec une attaque de corps-à-corps, la figurine ciblée est emprisonnée dans la Poigne de Fer de la Nécro-Brute en plus de subir des dégâts. Une figurine ainsi emprisonnée ne peut pas se déplacer jusqu'à ce que la Poigne de Fer soit relâchée ou que la Nécro-Brute soit détruite ou retirée du jeu. Une figurine emprisonnée est relâchée soit lorsque l'une des deux figurines impliquées est déplacée, soit lorsque la Nécro-Brute se déplace, effectue une attaque ciblant une autre figurine ou devient stationnaire. Les Nécropantins de l'unité de la Nécro-Brute peuvent effectuer des attaques de corps-à-corps combinées ciblant la figurine emprisonnée. Au lieu d'effectuer leurs attaques de corps-à-corps séparément, deux Nécropantins ou plus, à portée de corps-à-corps de la figurine emprisonnée, peuvent combiner leurs attaques. Pour participer à une attaque de corps-à-corps combinée, un Nécropantin doit être en mesure de déclarer une attaque de corps-à-corps contre la figurine emprisonnée. Un Nécropantin qui effectue un Combo ne peut pas participer à une attaque de corps-à-corps combinée. Le Nécropantin doté de la plus grande ACC au sein du groupe attaquant effectue un jet d'attaque de corps-à-corps pour le groupe, en ajoutant +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque Nécropantin participant à l'attaque, y compris lui-même.

Pointe Frontale – S'il ne s'agit pas à proprement parler d'une arme, la pointe qui orne la tête de (figurine) lui confère un bonus de PUI de +2 pour les coups de boule.

Poison – Après une attaque réussie contre une figurine vivante, ajoutez un dé au jet de dégâts.

Polyvalent – Lorsqu'un Mousse Chien de Mer termine son mouvement normal dans un rayon de 3 pouces autour d'une figurine d'Équipier amie, il peut se joindre à l'unité si un ou plusieurs des Équipiers de l'unité ont été détruits ou retirés du jeu. Si tous les Équipiers ont été détruits, un Mousse Chien de Mer situé dans un rayon de 3 pouces autour du Commodore peut devenir Équipier. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 Équipiers dans l'unité du fait de Polyvalent. Remplacez la figurine de Mousse par la figurine d'Équipier. Les effets, sorts autres que les sorts à entretien, et animi sur le Mousse remplacé s'appliquent au nouvel Équipier. Le nouvel Équipier fait maintenant partie de l'unité de Servants de Canon et ne fait plus partie de son unité de Chiens de Mer initiale.

Pompe à Pouvoir – Lorsque Daeamortus est employé pour détruire une figurine vivante possédant la compétence Manipulation du Focus, Asphyxious gagne immédiatement un nombre de points de focus équivalent à la caractéristique de FOC actuelle de la figurine.

Portée Minimale – Les attaques de (arme) ne peuvent viser de figurines situées à moins de x pouces de (figurine).

Portes d'Urcaen – Une fois par séquence de jeu au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige, le Témoin peut dépenser un marqueur d'âme pour se déplacer immédiatement d'une distance maximale de 3 pouces, ignorant toutes les pénalités de mouvement. Au cours de ce déplacement, le Témoin ne peut être la cible de frappes gratuites.

Porteur de Munitions – Si le Porte-Grenades subit suffisamment de dégâts pour être détruit, un Soldat de son unité situé dans un rayon de 1 pouce autour de lui peut reprendre ses armes. Retirez la figurine de Soldat de la table et remplacez-la par la figurine de Porte-Grenades. Tous les effets, sorts et animi sur le Soldat remplacé sont appliqués à la nouvelle figurine de Porte-Grenades. Tous les effets, sorts et animi sur le Porte-Grenades détruit prennent fin.

Position Défensive – Une fois par tour, si le warcaster contrôlant le Dévot est directement touché par

une attaque à distance au cours du tour d'un adversaire, le Dévot peut se déplacer afin d'intercepter l'attaque. Le Dévot doit être situé à 2 pouces ou moins de son warcaster et être en mesure de se mettre en position de figurine faisant interférence entre le warcaster et l'attaquant en utilisant son mouvement normal. Le Dévot se déplace alors et est automatiquement touché par l'attaque, et il en subit tous les dégâts et effets. Si un Dévot se met en Position Défensive, il ne peut plus le faire jusqu'à la fin de la séquence de jeu suivante du joueur qui le dirige. Si le Dévot est Intangible ou qu'il ne peut pas effectuer son mouvement complet, il lui est impossible d'utiliser Position Défensive.

Posture Méditative – Au cours de son activation, Amon peut renoncer à son mouvement pour gagner immédiatement deux points de focus et augmenter le rayon de sa zone de contrôle de 2 pouces pendant un tour. Au cours de ce tour, Amon ne peut être mis au tapis ou déplacé pour quelque raison que ce soit, et tous ses jets d'attaque magique sont boostés automatiquement. Les points de focus gagnés peuvent être immédiatement attribués à n'importe quel warjack de sa phalange situé dans sa zone de contrôle. Ces points de focus ne peuvent cependant dépasser les limites normales d'attribution.

Pourfendeur X

Après avoir déclaré une attaque de corps à corps de Pourfendeur X, Magnus peut dépenser un unique point de focus pour activer l'une des capacités suivantes pour la durée de l'attaque. Les jets d'attaque et de dégâts de Pourfendeur X ne peuvent être boostés que par Coup Puissant.

- **Arme Perforante** – Divisez par deux l'ARM des cibles sur socles moyens ou grands pour le calcul des dégâts causés par Pourfendeur X. Les autres effets qui modifient la caractéristique d'ARM ne sont pas divisés par deux. Pourfendeur X bénéficie de +2 PUI contre les cibles sur petit socle.
- **Coup Puissant** – Le jet d'attaque et le jet de dégâts sont boostés.
- **Dysfonctionnement** – Le warjack ciblé et touché par Pourfendeur X est sous l'effet de Dysfonctionnement. Dysfonctionnement est un effet continu qui réduit la VTS de base du warjack à 1 pouce et sa DEF de base à 7. Dysfonctionnement prend fin lors de la Phase de Maintenance du joueur qui dirige la figurine sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6.

Pouvoir d'un Dieu – La puissance de l'Annonciatrice est trop importante pour être canalisée par les mécanismes inventés par les hommes. Les sorts de l'Annonciatrice ne peuvent être transférés.

Précéder les Âmes – Le Haut Précesseur gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante du Protectorat détruite dans sa zone de contrôle. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, remplacez chaque marqueur d'âme par un point de focus.

Précision Chirurgicale – Lorsque le résultat d'un jet de dégâts de corps-à-corps de l'Esclavagiste Cephalyx ne parvient pas à dépasser l'ARM de la figurine vivante ciblée, la cible subit automatiquement un point de dégâts.

Prédation – Tant qu'elle se trouve dans un élément de décor qui procure la dissimulation, l'ADE d'un sort procurant la dissimulation, ou l'ADE d'un effet de nuée, la Vieille Sorcière bénéficie de Furtivité. Toute attaque lancée contre une figurine avec Furtivité d'une distance supérieure à 5 pouces rate automatiquement. Une figurine avec Furtivité située à plus de 5 pouces d'un attaquant ne compte pas comme une figurine faisant interférence entre l'attaquant et sa cible.

Prédiction – Le joueur dirigeant le Cénacle bénéficie d'un bonus de +1 sur le Jet de Départ pour déterminer l'ordre de déploiement et de jeu.

Prémonition – Skarre peut retirer à tout warjack tout point de focus non dépensé qu'elle lui avait attribué et le placer sur elle à un moment quelconque de la séquence de jeu du joueur qui la dirige.

Pressurisation – (figurine) peut renoncer à son mouvement pour ajouter 4 pouces à la portée de (arme). (figurine) bénéficie également du bonus de visée lorsqu'elle renonce à son mouvement.

Prêtes à Bondir (Ordre) – Toute Pillarde Satyxienne qui reçoit cet ordre doit renoncer à son action. Les figurines affectées bénéficient de +2 DEF contre les attaques de corps-à-corps. Lorsqu'une Pillarde Satyxienne est la cible d'une attaque de corps-à-corps ennemie qui échoue, elle peut immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps ciblant la figurine attaquante si cette dernière est située à portée de corps-à-corps. Prêtes à Bondir dure un tour.

Prières de Menoth – Au titre d'une action spéciale, le Prêtre peut réciter l'une des Prières suivantes. Toutes les figurines de son unité, y compris lui-même, bénéficient des avantages indiqués pendant un tour :

- **Prière de Bienveillance (*Action)** : Ne peut pas être ciblé par des sorts.
- **Prière de Ferveur (*Action)** : +2 sur les jets d'attaque et de dégâts.
- **Prière de Protection (*Action)** : +2 ARM.

Prière du Martyre – Le Supplicié commence la partie avec un unique point de focus. Il reçoit un point de focus pendant la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige s'il ne possède pas, à ce moment-là, de point de focus. Le Supplicié ne peut posséder qu'un point de focus au maximum, à n'importe quel moment du jeu. Tant qu'il y a un point de focus sur le Supplicié, les attaques à distance qui le ciblent échouent automatiquement. Un warcaster ami du Protectorat peut retirer, au cours de son activation, un unique point de focus à un Supplicié situé dans sa zone de contrôle et l'ajouter à sa réserve actuelle. Un warcaster ne peut gagner qu'un unique point de focus en provenance de Suppliciés dans une même séquence de jeu, quel que soit le nombre de Suppliciés. À chaque fois qu'un point de focus est retiré du Supplicié, lancez un d6. Sur un résultat de 1-3, le Supplicié explose avec les mêmes effets que Libération de l'Âme avant d'être retiré du jeu.

Prisonnier – Lorsqu'il est situé dans un rayon de 10 pouces autour d'une figurine du Protectorat amie, le Vassal ne fuit jamais et se rallie automatiquement. Si le Vassal n'est pas situé dans un rayon de 10 pouces autour d'une figurine du Protectorat amie au début de la Phase de Maintenance du joueur qui le dirige, il s'active immédiatement et fuit.

Prisons d'Âmes – Asphyxious gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante détruite dans un rayon de 2 pouces autour de lui. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, remplacez chaque marqueur d'âme par un point de focus.

Prisons d'Âmes – Le Nécrosserf Skarlock gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante détruite dans un rayon de 2 pouces autour de lui. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, retirez tous les marqueurs d'âme du Skarlock. Si le Nécrosserf Skarlock est situé dans un rayon de 2 pouces autour du warcaster qui le contrôle, donnez au warcaster un point de focus par marqueur d'âme.

Projectile Mystique – A chaque fois que (arme) est utilisé pour effectuer une attaque à distance, choisissez l'un des effets suivants ;

Explosion – Ajoutez un dé supplémentaire au jet de dégâts pour cette attaque.

Tir Fantôme – Prenez pour cible n'importe quelle figurine à portée, sans tenir compte des lignes de vue. Tir Fantôme ignore les couverts, les obstructions et les figurines faisant interférence.

Longue Portée – Le Pistolet Cinémantique gagne +6 POR lors de cette attaque à distance.

Choc – Tout warjack ciblé et touché par cette attaque subit un point de dégâts automatique à sa première case de système Cortex disponible. Reportez ce point de dégâts avant de faire le jet de dégâts.

Projectile Electrique – Toute figurine ciblée et touchée par cette attaque est repoussée de d3 pouces. Sur une Touche Critique, la figurine est également mise au tapis.

Projection Critique – Sur une Touche Critique, (figurine) peut jeter sa cible au lieu de faire un jet de dégâts normal. La cible est projetée à d6 pouces avec les mêmes effets que la Prise Spéciale Projection, et subit un jet de dégâts de PUI 17. N'effectuez pas de jet de déviation lorsque vous

déterminez le point d'impact de la figurine projetée. Les figurines touchées par la figurine projetée subissent un jet de dégâts collatéraux de 2d6+FOR 11.

Promouvoir Sur-Le-Champ – Une fois par activation, Shae peut promouvoir l'un des Mousse d'une unité de Chiens de Mer amie dont le Matelot est détruit ou retiré du jeu. Ce Mousse doit être situé à portée de commandement de Shae. Remplacez la figurine promue par une figurine de Matelot. Les effets, sorts et animi sur le Mousse remplacé s'appliquent au nouveau Matelot.

Promouvoir Sur-Le-Champ (Non-Commandant) – Une fois par activation, Finn peut promouvoir l'un des Soldats d'une unité de Grogards amie dont le Sergent est détruit ou retiré du jeu. Ce Soldat doit être situé à une distance en pouces de Finn égale au CMD actuel de Finn. Remplacez la figurine promue par une figurine de Sergent Grogard. Les effets, sorts et animi sur le Soldat remplacé s'appliquent au nouveau Sergent.

Protecteur – Du fait de son lien, le 'Jack de Récup' veille jalousement sur la Vieille Sorcière et bénéficie de +1 MVT et d'un bonus de +2 sur tous ses jets d'attaque et de dégâts au cours de tout tour où elle subit des dégâts du fait d'une attaque ennemie.

Protection Partielle – Les Gardiens de la Flamme Purificateurs ont une ARM de 14, sauf contre les attaques et les dégâts ayant pour origine leur arc arrière. Les Gardiens de la Flamme Purificateurs ont une ARM de 11 contre les attaques et les dégâts ayant pour origine leur arc arrière.

Protection Sacrée – Severius ne peut pas être ciblé par les sorts ennemis.

Puissance des Rois – Lorsque Vladimir est blessé pour la première fois, il bénéficie de +1 MVT, FOR, DEF, ARM et CMD pour le reste de la partie. S'il est réduit à dix points de dégâts ou moins, ce bonus devient de +2 pour le reste de la partie. S'il est réduit à cinq points de dégâts ou moins, ce bonus devient de +3 pour le reste de la partie. Ces avantages restent en jeu même si Vladimir régénère son champ de force. Si une figurine amie endommage Vladimir pour une raison quelconque, il perd tous les avantages liés à Puissance des Rois pour le restant de la partie.

Punition par les Flammes – Les figurines ennemies situées dans un rayon de 2 pouces autour de Feora prennent immédiatement Feu. Une figurine qui prend Feu du fait de sa proximité d'avec Feora ne prend pas de nouveau Feu du fait de sa proximité d'avec Feora tant qu'elle reste dans un rayon de 2 pouces autour d'elle.

Purgation – Reznik gagne un dé supplémentaire sur les jets d'attaque et de dégâts de Confesseur contre toute figurine ayant sur elle un sort à entretien ennemi ou un animus.

Purge (*Attaque) – Le Cœliaque se dégonfle en déversant le contenu de ses entrailles, touchant automatiquement toutes les figurines dans un rayon de 6 pouces autour de lui dans son arc avant. Une figurine à portée de l'attaque de Purge ne peut pas être touchée par l'attaque lorsque la LDV de l'attaquant est complètement obstruée par un élément de décor. Toute figurine touchée subit un jet de dégâts de PUI 12 et la Corrosion. Retirez ensuite le Cœliaque du jeu. Purge est une attaque à distance.

R

Rafale [d6] – Une seule attaque de Mitrailleurse peut toucher à la fois sa cible et les figurines alentours. Effectuez tout d'abord un jet d'attaque à distance normal contre une cible éligible. Si l'attaque initiale touche, lancez un d6 pour déterminer le nombre d'attaques supplémentaires générées par l'attaque initiale, puis répartissez ces attaques entre la cible initiale et les figurines se trouvant dans un rayon de 2 pouces autour d'elle, en ignorant les figurines faisant interférence lors de la détermination des lignes de vue. Chaque figurine peut être ciblée par plus d'une attaque, mais ne peut en subir plus que le nombre alloué à la cible initiale, en comptant l'attaque de Mitrailleurse initiale. Une figurine ne peut pas être ciblée par une attaque supplémentaire de Rafale si une règle spéciale l'empêche d'être prise pour cible, ou si la ligne de vue de la Sentinelle est complètement obstruée par un élément de décor. Effectuez des jets d'attaque et de dégâts séparés pour chaque attaque de Rafale générée. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Déterminez les dégâts normalement.

Rafale Puissante – Lors d'une attaque avec le Canon à Rafales, la dépense d'un unique point de focus permet de booster tous les jets d'attaque.

Rafistoler (*Action) – Un Demi-Jack peut réaliser une action spéciale pour effectuer des réparations mineures sur un warjack ami en contact socle-à-socle ayant été endommagé ou mis hors service. Retirez une case de dégâts n'importe où sur le tableau d'avaries du warjack. Le Demi-Jack peut dépenser des points de focus pour retirer des cases de dégâts supplémentaires. Retirez une case de dégâts pour chaque point de focus ainsi dépensé.

Rafistoler (*Action) – Meg la Graisseuse effectue des réparations mineures sur un warjack mercenaire ami endommagé ou hors service et en contact socle-à-socle avec elle. Retirez un point de dégâts n'importe où sur la grille de dégâts du warjack.

Rage Incontrôlée – Le warcaster qui contrôle l'Enragé doit réussir un test de commandement au début de l'activation de l'Enragé pour maintenir son emprise sur ce dernier. Il peut dépenser un point de focus pour relancer un test manqué. Si le test échoue, ou si l'Enragé est hors de portée de commandement du warcaster qui le contrôle, le helljack charge sans dépenser de point de focus la figurine non Intangible la plus proche dans sa LDV, qu'elle soit amie ou ennemie, à moins qu'il ne soit déjà engagé. Si Rage Incontrôlée oblige l'Enragé à charger une figurine amie, et s'il existe un chemin dégagé vers cette figurine, le joueur qui le dirige ne peut pas faire échouer la charge en choisissant un chemin qui obligerait l'Enragé à entrer en contact avec une autre figurine ou un obstacle. Si l'Enragé ne peut pas charger la figurine non Intangible la plus proche, ou s'il n'y a aucune figurine non Intangible dans sa LDV, l'Enragé avance vers la figurine non Intangible la plus proche et tente de l'attaquer. Un Enragé hors de contrôle doit effectuer des attaques spéciales Combo s'il en a la possibilité et doit dépenser tous ses points de focus pour effectuer des attaques supplémentaires.

Ralentissement – (figurine) ne peut pas courir, mais peut charger de la façon normale.

Ramasser – Dès qu'un Carabinier est détruit ou retiré du jeu, un Mousse de son unité situé dans un rayon de 1 pouce autour de lui peut ramasser ses armes. Retirez la figurine de Mousse de la table et remplacez-la par la figurine de Carabinier. Tous les effets, sorts et animi sur le Mousse remplacé sont appliqués au nouveau Carabinier. Tous les effets, sorts et animi sur le Carabinier détruit prennent fin.

Rauque – Une fois par activation, une figurine/unité ennemie à portée de commandement et dans la LDV de Rengrave peut être maudite par Rauque. Les figurines maudites subissent -2 CMD et ne peuvent pas donner ou recevoir d'ordres. Cette malédiction dure un tour.

Réaction en Chaîne – Les attaques d'éclair réussies par les Lames-Tempête qui sont réalisées dans un rayon de 3 pouces autour de (figurine) occasionnent un arc électrique de la figurine ciblée à la figurine

non-Lame-Tempête la plus proche (dans un rayon de 4 pouces). La figurine subit un jet de dégâts de PUI 10.

Réanimation [8] (*Action) – Un test de compétence réussi entraîne la création d'un Nécropantin pour chaque marqueur de cadavre possédé. Retirez alors les marqueurs et placez un nombre équivalent de Nécropantins dans un rayon de 3 pouces de (figurine). Les Nécropantins créés sont rattachés à l'unité de (figurine), mais ne peuvent être activés lors de la séquence où ils ont été mis en jeu.

Réanimés – Lorsque vous déployez Alexia, placez une unité amie de six Réanimés en jeu. Retirez immédiatement du jeu les Réanimés amis lorsque Alexia est détruite ou retirée du jeu.

Recharge Améliorée – Tant que Mortenebra est en contact socle-à-socle avec Deryliss, retirez un point de dégâts supplémentaire à Mortenebra à chaque fois qu'elle dépense un point de focus pour régénérer son champ de force.

Recharge Dynamique – Toute figurine cygnaréenne amie en contact socle-à-socle avec le Foudroyant régénère un point de dégâts supplémentaire à chaque fois qu'elle dépense un point de focus pour régénérer son champ de force.

Recharge Rapide – Chaque point de focus dépensé par (figurine) pour régénérer son champ de force lui permet de retirer deux points de dégâts au lieu d'un seul.

Rechargement (*Action) – Le Canonnier peut effectuer une attaque à distance supplémentaire avec la mitrailleuse au cours de son activation dans le même tour. L'Equipier doit être en contact socle-à-socle avec le Canonnier et ne doit pas être engagé au corps-à-corps pour pouvoir utiliser Rechargement.

Rechargement Manuel – Le Grenadier peut, pour chaque figurine de Grogard en contact socle-à-socle avec lui jusqu'à un maximum de deux, effectuer une unique attaque à distance supplémentaire de Lance-Grenades sans dépenser de points de focus. Ces attaques supplémentaires ne sont pas comptabilisées dans la CDT du Lance-Grenades.

Rédemption – Le Témoin gagne un marqueur d'âme pour toute figurine vivante du Protectorat détruite dans sa zone de contrôle. Au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige, remplacez chaque marqueur d'âme par un point de focus.

Regard de Menoth – Pendant son activation, l'Avatar de Menoth peut dépenser un point de focus pour activer Regard de Menoth. Toute figurine ennemie située dans un rayon de 8 pouces autour de l'Avatar de Menoth et qui commence son activation en ayant l'Avatar de Menoth dans sa LDV ne peut pas terminer son mouvement plus loin de l'Avatar de Menoth qu'elle ne l'a commencé. Toute figurine affectée située dans un rayon de 8 pouces autour de l'Avatar de Menoth ne peut ni donner, ni recevoir d'ordre. Regard de Menoth dure un tour.

Regard Paralysant – Toute figurine de guerrier ennemie vivante, autre qu'un warcaster/warlock, et située dans un rayon de 2 pouces autour d'un Ogrun Noir, doit immédiatement réussir un test de commandement ou devenir stationnaire pendant un tour, à la condition que cette figurine et l'Ogrun Noir soient dans la LDV l'un de l'autre. N'effectuez qu'un seul test de commandement, même si plusieurs Ogruns Noirs de la même unité sont situés dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine. Effectuez ce test de commandement à la fin du mouvement de la figurine/unité active, mais avant qu'elle n'accomplisse d'action. Après ce test de commandement, la figurine n'effectue plus de tests de commandements de Regard Paralysant du fait de sa proximité d'avec la même unité d'Ogruns Noirs, tant que cette dernière reste dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine.

Régénération – (figurine) regagne un point de dégâts à chaque fois qu'une figurine (faction) amie est détruite dans son rayon de commandement, à hauteur de son maximum de points de dégâts. Lorsque (figurine) perd son dernier point de dégâts, elle est mise au tapis au lieu d'être détruite. Si elle ne s'est

pas régénérée d'au moins un point de dégâts lors de la phase de maintenance suivant du joueur qui la contrôle, (figurine) est détruite.

Régénération Automatique – Retirez d3 points de dégâts à Nemo au début de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige.

Règne de Terreur – Dès qu'une figurine/unité ennemie à portée de commandement de Rengrave fuit, Rengrave et les figurines/unités d'Équipage Fantôme amies à portée de commandement de Rengrave ne peuvent plus subir de dégâts. Règne de Terreur dure un tour.

Relai Arcanomécanique – Le 'Jack de Récup' peut transférer des sorts, mais tout sort transféré voit sa portée réduite de 2 pouces.

Renverser (*Attaque) – Si l'attaque réussit, la figurine ciblée est mise au tapis. Cette attaque n'inflige pas de dégâts.

Réparation [9] (*Action) – Un Mécanicien de Campagne peut tenter de réparer tout warjack cygnaréen ami endommagé ou hors service. Pour tenter une réparation, le Mécanicien de Campagne doit être en contact socle-à-socle avec le warjack endommagé ou le marqueur d'épave hors service et effectuer un test d'aptitude. Si le test est réussi, lancez un d6 et retirez le nombre de points de dégâts correspondant n'importe où sur la grille de dégâts du warjack.

Repli – Le Porte-Étendard peut utiliser Repli une fois par partie, au cours de son activation. Durant cette activation, toutes les figurines de l'unité du Porte-Étendard peuvent effectuer une attaque à distance avant de se déplacer. Après avoir attaqué, les Fusiliers peuvent avancer normalement mais ne peuvent pas effectuer d'autre action.

Repousser – À chaque fois que Shae réussit une attaque de corps-à-corps contre une figurine, sa cible peut être repoussée de 1 pouce dans la direction exactement opposée à celle de Shae, immédiatement après la résolution de l'attaque. Immédiatement après la résolution de toutes les attaques de De Cape et d'Épée, Shae peut se déplacer d'une distance maximale de 1 pouce en direction du centre de l'une des figurines repoussées.

Repousser – Une figurine ciblée et touchée par une attaque de Gulgalta peut être repoussée de 1 pouce dans la direction exactement opposée à celle d'Hexeris, immédiatement après la résolution de l'attaque. Une figurine repoussée se déplace à mi-vitesse à travers les terrains difficiles, et s'arrête si elle entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une autre figurine. La figurine repoussée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Immédiatement après que la figurine a été déplacée, Hexeris peut se déplacer d'une distance maximale de 1 pouce en direction du centre de la figurine repoussée. Hexeris peut être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Hexeris peut effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires après ce mouvement de poursuite.

Répulsion – À chaque fois que le Vengeur touche avec le Bouclier de Répulsion, et à chaque fois que le Vengeur est touché par une arme de corps-à-corps et que son Bouclier de Répulsion n'est pas mis hors service par l'attaque, il repousse la figurine ennemie de 1 pouce dans la direction exactement opposée. Une figurine repoussée se déplace à mi-vitesse à travers les terrains difficiles et s'arrête si elle entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une figurine. La figurine repoussée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.

Réputation de Tueur – Tant que le Caïd est en jeu, les figurines de son unité ne fuient jamais.

Réservoir Pressurisé – Une fois par partie, le Chasseur peut effectuer un mouvement supplémentaire à la fin de son activation. Après avoir terminé son activation normale, le Chasseur peut se déplacer d'un nombre de pouces égal à sa VTS actuelle. Au cours de ce mouvement, le Chasseur ignore les

pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Le Chasseur ne peut pas être la cible de frappes gratuites durant ce mouvement.

Rétroaction – À chaque fois qu'un Lacérateur endommage un warjack, le warcaster qui le contrôle subit un point de dégâts. Une attaque combinée n'inflige qu'un seul point de dégâts de Rétroaction, quel que soit le nombre de Pillardes Satyxiennes combinant leur attaque.

Riposter – À chaque fois qu'un Assassin des Kayazy est la cible d'une attaque de corps-à-corps ennemie qui échoue, il peut immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps ciblant la figurine attaquante si cette dernière est située dans sa zone de corps-à-corps.

Robustesse – À chaque fois que Xerxis subit suffisamment de dégâts pour être détruit, le joueur qui le dirige lance un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, Xerxis est mis au tapis au lieu d'être détruit. Si Xerxis n'est pas détruit, il est ramené à un point de vie.

Rouleau Compresseur – Si (figurine) se déplace au contact socle-à-socle d'une autre figurine, cette dernière est repoussée de 2 pouces maximum dans la direction dans laquelle (figurine) se déplace. Cette dernière continue son mouvement normalement. Une figurine ne peut être repoussée qu'une fois par activation et ne peut traverser ou enjamber d'autre figurine. Les figurines repoussées par le Rouleau Compresseur ne sont pas sujettes aux frappes gratuites durant ce mouvement. Rouleau Compresseur n'a pas d'effet lorsque l'Exterminateur effectue une prise spéciale piétinement.

Ruse – Après le mouvement normal de son unité mais avant d'accomplir son action de combat, la Nénette peut utiliser Ruse. La figurine de guerrier vivante ennemie ciblée située dans la zone de corps-à-corps de la Nénette doit réussir un test de commandement ou s'orienter dans la direction exactement opposée à celle de la Nénette.

S

S'Enterrer (*Action) – Placez un marqueur en contact avec le socle du Fouisseur au centre de son arc avant, puis retirez le Fouisseur de la table. Le Fouisseur ne peut pas être la cible de frappes gratuites lorsqu'il est ainsi retiré de la table. Les effets, sorts et animi sur le Fouisseur prennent fin. Le Fouisseur ne peut pas s'enterrer dans la roche ou tout type de construction. Le Fouisseur ne peut pas s'enterrer si son système mouvement est hors service. Le Fouisseur peut faire surface au cours de l'une quelconque des Phases de Contrôle du joueur qui le dirige, avant l'attribution des points de focus. Lorsque le Fouisseur fait surface, placez-le à un endroit quelconque de manière à ce qu'il soit entièrement situé dans un rayon de 8 pouces autour du centre du marqueur. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle du Fouisseur à son nouvel emplacement. Le Fouisseur ne peut pas se déplacer ou s'enterrer au cours de la séquence de jeu durant laquelle il fait surface. La première attaque de corps-à-corps effectuée par le Fouisseur au cours de la séquence de jeu durant laquelle il fait surface bénéficie de jets d'attaque et de dégâts automatiquement boostés. Sur une touche critique, la figurine ciblée est mise au tapis. Le Fouisseur fait immédiatement surface en contact socle-à-socle avec le marqueur si le warcaster qui le dirige est détruit ou retiré du jeu.

Sainte Bannière – Toute figurine mort-vivante en corps-à-corps avec une figurine de cette unité incluse dans le même groupe en formation en tirailleurs que le Porte-Étendard lance un dé de moins sur ses jets de dégâts.

Sceau de Châtiment – A chaque fois que (figurine) est endommagée par une attaque de corps-à-corps, elle peut dépenser un point de focus pour causer à l'attaquant un jet de dégâts équivalent à celui qu'elle a subi de sa part.

Science de l'Artillerie (*Action) – Le joueur qui dirige MacNaile désigne une figurine mercenaire amie située à portée de commandement. Cette figurine bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque à distance à ADE. À chaque fois qu'une attaque à ADE effectuée par la figurine dévie, elle peut relancer la direction et/ou la distance de déviation. Il n'est possible de relancer qu'une fois chaque jet du fait de Science de l'Artillerie. Science de l'Artillerie dure une séquence de jeu.

Secousse Sismique (*Attaque) – Lancez 2d6 et ajoutez la PUI de l'arme au résultat. Ce jet ne peut pas être boosté. Comparez le résultat total à la DEF de chacune des figurines situées dans un rayon de 2 pouces. Ces figurines sont mises au tapis si le total est supérieur ou égal à leur DEF. Cet effet ne provoque pas de dégâts. Il n'est pas possible d'effectuer une attaque spéciale Secousse Sismique après une charge. Une attaque spéciale Secousse Sismique ne nécessite pas de cible.

Se Ligner – Toute figurine de cette unité bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'elle effectue une attaque de corps-à-corps ciblant une figurine ennemie située dans la zone de corps-à-corps d'une autre figurine de son unité.

Silencieux – À l'Affût ne prend pas fin sur une attaque à distance de Silence.

Simuler la Mort – Tant qu'il est au tapis, Rockbottom ne peut pas être ciblé par des attaques magiques ou à distance.

Siphon – Pendant sa phase de contrôle, (figurine) peut aspirer jusqu'à 3 points de focus ou 3 points de dégâts, non encore perdus, d'un warcaster ami se trouvant dans sa Zone de Contrôle. Ajoutez-les à son total actuel. (figurine) ne peut aspirer plus de points de dégâts qu'il n'en a perdu.

Sombre Bannissement – Après avoir endommagé une figurine ennemie avec Éclipse, le joueur qui dirige Deneghra peut immédiatement placer cette figurine ennemie dans un rayon de d6 pouces autour de Deneghra, plus 1 pouce pour chaque point de focus non dépensé sur Deneghra. La figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites durant ce mouvement. Il doit y avoir suffisamment de place pour placer le socle de la figurine à son nouvel emplacement. C'est le joueur qui dirige Deneghra qui

choisit le nouvel emplacement et la nouvelle orientation de la figurine. Lorsqu'une figurine est affectée par Sombre Bannissement au cours de sa propre activation, cette dernière prend immédiatement fin après que la figurine a été placée.

Sombre Manipulation – À chaque fois qu'un Dominateur Cephalyx de cette unité détruit une figurine de guerrier vivante ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, le joueur qui dirige le Dominateur Cephalyx peut ajouter une figurine d'Asservi à une unité d'Esclavagiste Cephalyx & Asservis située dans un rayon de 8 pouces autour du Dominateur Cephalyx. La figurine doit être placée en formation et peut être activée normalement durant la séquence de jeu en cours.

Sombre Résurrection – Lorsque (créateur) subit suffisamment de dégâts pour être détruit et s'il se trouve dans un rayon de 3 pouces de (figurine), celui-ci est détruit à sa place. Retirez-le de la table et remplacez-le par (créateur). Retirez à (créateur) tous ses points de focus inutilisés, ainsi que les effets continus et les sorts actifs (ENT) qui l'affectent. (créateur) est réduit à un point de dégâts.

Sombres Appas – Les figurines vivantes ennemies situées à portée de commandement de Deneghra subissent un malus de -2 CMD.

Sombres Offrandes – Une fois par séquence de jeu, Asphyxious peut retirer du jeu une figurine de guerrier amie dans les 2 pouces au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige pour entretenir l'un de ses sorts actifs (ENT) en jeu.

Sonner (*Action) – Tant qu'elles sont situées dans un rayon de 3 pouces autour du Marteau-Pilon Wroughthammer, toutes les figurines se déplacent à mi-vitesse. Toute figurine qui commence son activation dans un rayon de 3 pouces autour du Marteau-Pilon Wroughthammer ne peut ni courir, ni charger, ni slammer, ni piétiner. Résonner dure un tour. Résonner prend immédiatement fin lorsque le Marteau-Pilon Wroughthammer se déplace ou est déplacé.

Sorcellerie

Au cours de son activation, la Sorcière des Mers peut utiliser l'une des compétences suivantes :

- **Brume** – Pendant un tour, toutes les figurines de l'unité de la Sorcière des Mers gagnent Éclaireur et Camouflage. Au cours de son activation, une figurine dotée d'Éclaireur ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Au cours de son activation, une figurine dotée d'Éclaireur peut charger à travers les terrains difficiles et les obstacles. Toute figurine dotée de Camouflage gagne un bonus supplémentaire de +2 DEF quand elle bénéficie d'une dissimulation ou d'un couvert.
- **Lamproie** – Durant l'activation en cours, à chaque fois qu'une figurine de l'unité de la Sorcière des Mers endommage un warjack avec son Lacérateur ou son Transperceur, le warcaster qui contrôle le warjack reçoit un point de focus de moins au cours de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui le dirige au lieu de subir les effets de Rétroaction.
- **Sanguinaires** – Durant l'activation en cours, les figurines de l'unité de la Sorcière des Mers bénéficient de Berserker. À chaque fois qu'une figurine dotée de Berserker détruit une autre figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, elle doit immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps contre une autre figurine située dans sa zone de corps-à-corps, qu'elle soit amie ou ennemie. Les figurines de l'unité ne peuvent pas effectuer d'attaques de corps-à-corps combinées durant l'activation en cours.

Soutien d'Unité – Un soutien d'unité (soutien d'unité) peut être intégré à n'importe quelle unité de (unité). Le coût en Points de Victoire de l'unité augmente alors de 1.

Spécialiste d'Arme – Un Templier Vengeur lance un dé supplémentaire sur ses jets de dégâts d'Épée.

Submerger – Au lieu d’effectuer leurs attaques de corps-à-corps ordinaires, deux Réanimés ou plus peuvent tenter de submerger une figurine en contact socle-à-socle avec eux pour la mettre au tapis et la clouer au sol. Aucun jet d’attaque n’est requis pour Submerger. Le Réanimé doté de la plus grande FOR dans le groupe des attaquants lance un d6 et ajoute sa FOR au résultat. Le Réanimé bénéficie d’un bonus de +1 pour chaque Réanimé participant à l’attaque, y compris lui-même. La cible lance ensuite un d6 et ajoute sa FOR au résultat. Si le total du Réanimé dépasse le total du défenseur, ce dernier ne subit aucun dégât, mais il est mis au tapis et cloué au sol. Au début de l’activation de la figurine clouée au sol, cette dernière et un unique Réanimé en contact socle-à-socle avec elle lancent un d6 et ajoutent leur FOR au résultat. Le Réanimé bénéficie d’un bonus de +1 pour chaque Réanimé en contact socle-à-socle avec la figurine clouée au sol, y compris lui-même. Si le total du défenseur dépasse le total du Réanimé, il pourra se relever normalement. Si les Réanimés l’emportent, l’activation de la figurine clouée au sol prend fin et elle reste clouée au sol. Une figurine ne pouvant être mise au tapis ne peut également pas être submergée.

Surcharge – Au cours de chacune de ses phases de contrôle, (figurine) peut allouer jusqu’à 5 points de focus à l’un des warjacks de sa phalange situé dans sa zone de contrôle.

Susciter – Chacun des warjacks de la phalange de Bart situés dans sa zone de contrôle au moment où Bart touche une figurine ennemie à l’aide d’une attaque de charge bénéficie de +2 sur ses jets d’attaque et peut charger sans dépenser de point de focus durant la séquence de jeu en cours.

Système Bras – Chaque (arme) est attaché à l’un des bras de (warjack). (warjack) perd tous les bénéfices de (arme) lorsque le bras sur lequel elle se trouve est mis hors-service.

Système Pilote – (figurine) peut dépenser des points de focus pour régénérer son système Pilote de la même façon que le champ de force d’un warcaster, mais ne peut régénérer aucun autre type de dégât. Si le système Pilote de (figurine) est mis hors-service, il ne peut pas attribuer de focus aux warjacks de sa phalange.

T

Tableau de Chasse – Un Chasseur d'Âmes reçoit un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante qu'il détruit. Un Chasseur d'Âmes peut posséder un maximum de trois marqueurs simultanément. Un Chasseur d'Âmes peut dépenser un marqueur d'âme pour booster tout jet d'attaque ou de dégâts.

Tactique : Attaque de Corps-à-Corps Combinée – Toutes les figurines de cette unité gagnent Attaque de Corps-à-Corps Combinée. Au lieu d'effectuer leurs attaques de corps-à-corps séparément, deux figurines dotées d'Attaque de Corps-à-Corps Combinée ou plus, à portée de corps-à-corps de la même cible, peuvent combiner leurs attaques. Pour participer à une attaque de corps-à-corps combinée, une figurine doit être en mesure de déclarer une attaque de corps-à-corps contre la cible visée. La figurine dotée de la plus grande ACC au sein du groupe attaquant effectue un jet d'attaque de corps-à-corps pour le groupe, en ajoutant +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque figurine participant à l'attaque, y compris elle-même.

Tactique : Attaque en Formation – Les figurines de l'unité du Précepteur bénéficient d'Attaque en Formation. Toute figurine dotée d'Attaque en Formation peut effectuer des attaques de corps-à-corps à travers des figurines faisant interférence appartenant à la même unité qu'elle.

Tactique : Duelliste – Toutes les figurines de cette unité gagnent Duelliste. Toute figurine dotée de Duelliste bénéficie de +2 DEF contre les attaques de corps-à-corps.

Tactique : Genou à Terre – Toutes les figurines de cette unité gagnent Genou à Terre. Aucune figurine dotée de Genou à Terre ne bloque les LDV lors de la détermination des LDV de figurines amies.

Tactique : Hurlement de Menoth – Les figurines de l'unité du Précepteur bénéficient de Terreur et leurs attaques de corps-à-corps provoquent le Feu. Toute figurine touchée par une figurine affectée par Hurlement de Menoth prend Feu. Le Feu est un effet continu. Une figurine en Feu subit un jet de dégâts de PUI 12 à chaque séquence de jeu du joueur qui la dirige, pendant sa Phase de Maintenance, jusqu'à ce que le feu prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6. De nature magique ou alchimique, cet effet n'est pas affecté par l'eau. Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine dotée de Terreur, ainsi que les figurines/unités ennemies ayant une figurine dotée de Terreur dans leur zone de corps-à-corps, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Tactique : Sanctifié – Toutes les figurines de cette unité gagnent Sanctifié. À chaque fois qu'une figurine dotée de Sanctifié subit suffisamment de dégâts pour être détruite, elle est retirée du jeu. À chaque fois qu'une figurine amie située dans un rayon de 3 pouces autour d'une figurine dotée de Sanctifié est détruite, elle ne génère pas de marqueur d'âme.

Taille Humaine – Bien que le Testament soit monté sur un grand socle, il est traité comme une figurine sur petit socle.

Targe – La Targe donne un bonus de +1 ARM à (figurine). (figurine) perd ce bonus si son bras gauche est mis hors service.

Terreur – Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine dotée de Terreur, ainsi que les figurines/unités ennemies ayant une figurine dotée de Terreur dans leur zone de corps-à-corps, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Terrible Réputation – Les figurines ennemies subissent -2 en CMD tant qu'elles se trouvent à portée de commandement de Zoktavir.

Tir Automatique – La Sentinelle bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de Rafale supplémentaires.

Tir Brutal – Ajoutez un dé supplémentaire aux jets de dégâts effectués contre les figurines ayant subi une touche directe suite à une attaque à distance de Fusée.

Tir d'Interdiction (Ordre) – Tous les Fusiliers qui appartiennent au groupe en formation en tirailleurs incluant le Lieutenant doivent renoncer à leur action. Placez un gabarit d'ADE de façon à ce qu'il soit entièrement inclus dans un rayon de 14 pouces et en LDV du Lieutenant Fusilier. La taille du gabarit dépend du nombre de Fusiliers qui suivent l'ordre de Tir d'Interdiction et qui sont situés dans un rayon de 14 pouces de l'ADE, Porte-Étendard non inclus. Si 2 à 4 Fusiliers participent, placez une ADE de 3 pouces. Si 5 à 7 Fusiliers participent, placez une ADE de 4 pouces. Si 8 Fusiliers ou plus participent, placez une ADE de 5 pouces. Le Lieutenant ne peut pas participer seul à un ordre de Tir d'Interdiction. Toute figurine ennemie qui entre en se déplaçant dans l'ADE ou qui y termine son activation subit un jet de dégâts de PUI 10. Tir d'Interdiction dure un tour, ou jusqu'à ce que tous les Fusiliers qui y participent aient été retirés de la table.

Tir de Barrage (*Attaque) – L'Arquebuse de Barrage peut effectuer une attaque spéciale Tir de Barrage lorsque Herne et Jonne sont en contact socle-à-socle. Lorsque l'Arquebuse de Barrage est utilisée de cette manière, ses trois fûts sont déchargés en même temps. Après avoir déterminé le point d'impact initial du tir, faites des jets de déviation pour deux tirs supplémentaires à partir de ce point. Toute figurine située dans l'ADE des tirs supplémentaires subit des dégâts indirects.

Tir de Mitraille – Les figurines de l'unité peuvent effectuer des attaques de Tir de Mitraille au lieu d'attaques de Tromblon normales. Une attaque de Tir de Mitraille est une attaque à distance à effet de souffle de PUI 10. Les figurines effectuant des attaques de Tir de Mitraille ne peuvent pas participer à des attaques à distance combinées.

Tir en Cloche – Lors d'une attaque avec la Bombarde, le Destructeur peut ignorer les figurines faisant interférence, à l'exception de celles qui écranteraient normalement la cible.

Tir en Formation – Lors de la détermination des LDV, les Fusiliers peuvent ignorer les figurines faisant interférence qui appartiennent à leur propre unité.

Tir Fantôme – Rengrave ignore les figurines faisant interférence lorsqu'il effectue des attaques à distance de Pistolet.

Tir Groupé (Ordre) – Lorsque cet ordre est donné, (membres de l'unité) en formation rapprochée peuvent combiner leurs attaques contre la même cible au lieu d'effectuer leurs attaques à distance séparément. (membre de l'unité) doté de la plus grande ATD effectue un jet d'attaque à distance pour le groupe en ajoutant +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque (membre de l'unité) participant à l'attaque, y compris lui-même. Tir Groupé ne peut prendre pour cible une figurine en corps-à-corps.

Tirs Multiples (*Attaque) – Après la résolution d'une attaque réussie de Quatre-Fûts, MacNaile peut immédiatement effectuer une attaque de Quatre-Fûts supplémentaire, qui doit prendre pour cible la dernière figurine touchée ou une figurine située dans un rayon de 2 pouces autour de la dernière cible touchée. MacNaile peut effectuer jusqu'à quatre attaques de Quatre-Fûts au cours d'une même activation.

Tir Puissant – La dépense d'un point de focus permet de booster à la fois le jet d'attaque et le jet de dégâts.

Tir Simultané (*Attaque) – (figurine) décharge simultanément les deux fûts en un seul tir dévastateur. Effectuez un unique jet d'attaque. Si ce dernier réussit, la figurine ciblée subit un jet de dégâts de PUI xx. (figurine) ne peut dépenser de focus pour effectuer des attaques à distance supplémentaires après un Tir Simultané.

Tir Spectral (*Attaque) – Le Moissonneur peut dépenser un marqueur d'âme pour effectuer une attaque à distance Tir Spectral. L'attaque de Tir Spectral ignore les figurines faisant interférence lors de la détermination des LDV et bénéficie de jets d'attaque et de dégâts boostés. Lorsque le Moissonneur effectue un Tir Spectral, les figurines/unités dans l'ADE doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Tir Unique – (arme) ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

Tirer (*Action) – Un Équipier effectue une attaque à distance avec le Commodore. Il n'est possible de tirer avec le Commodore qu'une fois par activation. Utilisez l'ATD actuelle de l'Équipier lors de la résolution de l'attaque. Un Équipier doit être en contact socle-à-socle avec le Commodore, et ne pas être engagé, pour tirer avec le Commodore. Un Équipier qui tire avec le Commodore ne bénéficie jamais du bonus de visée.

Tireur Embusqué – Lorsque le Tireur d'Élite endommage un warjack, le joueur qui le dirige choisit la colonne qui subit les dégâts. Lorsque le Tireur d'Élite endommage une warbeast, le joueur qui le dirige choisit la branche qui subit les dégâts. Après toute attaque à distance réussie, le Tireur d'Élite peut infliger automatiquement un point de dégâts au lieu d'effectuer un jet de dégâts. Le Tireur d'Élite ne peut pas utiliser la compétence Tireur Embusqué lors d'une attaque à distance combinée.

Tituber – La figurine ciblée et touchée par le Bras Mécanique perd toutes ses attaques initiales durant ce tour.

Tituber Critique – Sur une touche critique, la figurine ciblée perd toutes ses attaques initiales durant ce tour.

Tornade d'Acier – Yuri peut effectuer d3 attaques de Grande Hache au cours de son activation.

Tourmenteur – Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par séquence de jeu, au cours de l'activation de Reznik. Lorsque Reznik détruit une figurine de guerrier vivante ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, le joueur qui le dirige peut, après la résolution de l'attaque, placer en jeu un Supplicié dans un rayon de 3 pouces autour de Reznik. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle du Supplicié à l'endroit choisi.

Tout Terrain – Au cours de son activation, le Chasseur ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Au cours de son activation, le Chasseur peut charger ou slammer à travers les terrains difficiles et les obstacles.

Tracter – Lorsque le Harpon endommage une figurine dotée d'un socle petit ou moyen, cette figurine est déplacée dans la direction exacte et au contact socle-à-socle du Faucheur. La figurine s'arrête si elle entre en contact avec une autre figurine, un obstacle ou une obstruction. Au cours de ce mouvement, la figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Après ce mouvement, le Faucheur peut immédiatement effectuer une unique attaque de corps-à-corps ciblant la figurine tractée avec l'une quelconque de ses armes de corps-à-corps, sans dépenser de point de focus. Des points de focus peuvent être dépensés pour effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires.

Tracter – Lorsqu'un Harpon endommage une figurine sur socle petit ou moyen, la figurine est déplacée dans la direction exacte et au contact socle-à-socle de l'Ogrun Noir. La figurine s'arrête si elle entre en contact avec une autre figurine, un obstacle ou une obstruction. Au cours de ce mouvement, la figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Après ce mouvement, l'Ogrun Noir peut immédiatement effectuer une unique attaque de corps-à-corps ciblant la figurine tractée.

Trafiqué (VTS) – Au début de son activation, le Flibustier peut dépenser un point de focus pour utiliser Trafiqué et bénéficier de +2 VTS durant cette même activation. À la fin de cette activation, le

Flibustier subit un point de dégâts dans sa première case de Système Mouvement disponible. Le Flibustier ne peut pas utiliser Trafiqué lorsque son Système Mouvement est hors service. Trafiqué ne peut être utilisé qu'une fois par activation.

Trempée dans le Sang – Bart gagne un bonus cumulatif de +1 en FOR et ARM pour chaque figurine vivante ennemie qu'il détruit à l'aide d'une attaque de corps-à-corps durant son activation. Ce bonus dure un tour.

Trésorier – À n'importe quel moment de son activation, Rockbottom peut affecter avec l'une des primes suivantes une unique unité de Chiens de Mer amie, située dans un rayon autour de lui égal au CMD de Rockbottom en pouces. À chaque fois que vous utilisez une prime, noircissez l'une des cinq cases de pièce d'or sur sa carte. Dès que les cinq cases ont été noircies, aucune prime ne peut plus être utilisée.

- **Jour de Paie** – Toutes les figurines affectées bénéficient de jets d'attaque de corps-à-corps boostés. Après avoir détruit une figurine avec une attaque de corps-à-corps, une figurine affectée peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale de 2 pouces. Jour de Paie dure une séquence de jeu.
- **Petite Avance** – Toutes les figurines affectées bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque et de dégâts à distance. Petite Avance dure un tour.
- **Tu N'As Rien** – Toutes les figurines affectées gagnent Robustesse.

Tribut de Sang – Skarre peut subir un point de dégâts au lieu de dépenser un point de focus pour garder en jeu un sort à entretien.

Tronçonner – (figurine) peut effectuer une attaque supplémentaire immédiate contre toute figurine qu'il endommage avec (arme). Des jets d'attaque et de dégâts séparés sont requis pour chacune de ces attaques supplémentaires. Résolez en totalité chaque attaque individuellement, en appliquant immédiatement les règles spéciales de la cible au moment où l'attaque est résolue.

Tueuse de Mages – Les attaques de Witchfire peuvent causer des dégâts aux figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Lorsque vous résolvez les attaques de Witchfire, ignorez les points de focus non dépensés sur les figurines ciblées possédant la compétence Manipulation de Focus.

Turbine Arcanomécanique – Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige, Karchev peut dépenser un point de focus pour activer la Turbine Arcanomécanique. Au cours de cette séquence de jeu, Karchev bénéficie de 2 pouces supplémentaires lors de son mouvement, ignore les pénalités dues aux terrains difficiles et aux obstacles, et peut charger ou effectuer des grands slams à travers les terrains difficiles et les obstacles.

Types de Munition – À chaque fois que le Commodore est utilisé pour effectuer une attaque à distance, choisissez l'un des types de munitions suivants :

- **Boîte à Mitrailles** – Boîte à Mitrailles utilise un gabarit de souffle. L'attaquant bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de Boîte à Mitrailles. Toute figurine touchée subit un jet de dégâts de PUI 20.
- **Boulet de Canon** – Boulet de Canon est de POR 20. Sur une touche directe, au lieu de subir un jet de dégâts normal, la cible du Commodore est slammée de d6 pouces dans la direction exactement opposée à celle du Commodore et subit un jet de dégâts de PUI 16. Si la figurine slammée entre en collision avec une autre figurine de taille de socle inférieure ou égale à la sienne, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux de PUI 16. Si la figurine directement touchée par le Commodore ne peut pas être slammée, elle subit un jet de dégâts de PUI 16.
- **Tir Incendiaire** – Tir Incendiaire est de POR 16, ADE 4, PUI 12. Toute figurine dans l'ADE prend Feu. Le Feu est un effet continu. Une figurine en Feu subit un jet de dégâts de PUI 12 à chaque séquence de jeu du joueur qui la dirige, pendant sa Phase de Maintenance, jusqu'à ce

que le feu prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6. De nature magique ou alchimique, cet effet n'est pas affecté par l'eau.

U

Ultime Outrage – Après la résolution de ses attaques de corps-à-corps, Rengrave peut effectuer une attaque à distance de Pistolet s'il n'est pas engagé.

Unis dans la Mort – Les (membres de l'unité) de l'unité qui sont détruits dans un rayon de 7 pouces du (chef) reviennent en jeu durant la phase de maintenance du joueur qui les contrôle, si (chef) lui-même n'a pas été détruit ou retiré du jeu. Placez les figurines n'importe où dans un rayon de 3 pouces du (chef).

Ultraviolence

Dès que Bradigan touche une figurine ennemie avec une attaque initiale de Poing Armé, le joueur qui le dirige peut choisir l'un des effets suivants :

- « **J'Vais T'Saigner** » – Lancez un dé supplémentaire sur le jet de dégâts de Poing Armé.
- **Tabasser** – La figurine touchée est repoussée de 1 pouce dans la direction exactement opposée à celle de Bradigan immédiatement après la résolution de l'attaque. Immédiatement après que la figurine a été déplacée, Bradigan peut se déplacer d'une distance maximale égale à la distance dont a été déplacée la figurine repoussée, dans la direction exacte de la figurine repoussée.
- **Une-Deux** – Bradigan bénéficie d'une attaque supplémentaire.

V

Vagabond Spectral – Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui la dirige, Deneghra peut choisir de devenir Intangible pendant un tour. Elle ne peut pas devenir Intangible si elle était Intangible durant le tour précédent. Elle perd immédiatement Intangible si elle effectue une attaque de corps-à-corps. Deneghra ne peut pas charger en étant Intangible.

Vengeance – Dès qu'un Templier Vengeur de l'unité est endommagé par une attaque ennemie, toutes les figurines de l'unité bénéficient de +2 en FOR et ARM et peuvent charger à travers les terrains difficiles et les obstacles sans pénalité. Vengeance dure un tour.

Verrouillage de Système – Tout warjack touché par Ferrailleur subit un Verrouillage de Système. Dès que le warjack est touché, le joueur qui dirige Meg la Graisseuse désigne le système du warjack à verrouiller. Ce système subit les effets d'une mise hors service pendant un tour. Un warjack n'est jamais mis lui-même hors service suite à un Verrouillage de Système.

Verrouillage de Système – À chaque fois qu'un warjack est touché par Boulonneur, le joueur qui dirige Strangeways désigne un système du warjack à verrouiller. Ce système subit les effets d'une mise hors service pendant un tour. Un warjack n'est jamais mis lui-même hors service suite à un Verrouillage de Système.

Verrouillage de Système (*Action) – Le warjack situé à portée de corps-à-corps du Demi-Jack qui est ciblé par cette attaque subit un verrouillage de système. Ce système est considéré comme étant hors service pendant un tour. Le warjack ne peut pas se retrouver lui-même hors service à la suite d'un verrouillage de système. Le Demi-Jack est détruit immédiatement après avoir effectué une action spéciale Verrouillage de Système.

Versets

Il est possible de lire un verset au titre d'une action spéciale. Chaque verset doit être lu et ses conditions remplies dans l'ordre indiqué ci-dessous. Si les conditions d'un verset ne sont pas remplies au cours de la séquence de jeu durant laquelle il a été lu, le verset doit être lu de nouveau avant que ses conditions puissent être remplies.

- **1^{er} Verset : Sacrifice (*Action)** – Après la lecture du verset, les figurines du Protectorat amies doivent détruire ou retirer du jeu 5 figurines ennemies avant la fin de la séquence de jeu en cours. Si ceci n'a pas été accompli à la fin de la séquence de jeu, le joueur qui dirige le Testament doit retirer du jeu 5 figurines du Protectorat amies. Dès que les conditions du verset ont été remplies, aucun warcaster du Protectorat ami ne peut être mis au tapis ni devenir stationnaire tant que le Testament est situé dans sa zone de contrôle. En outre, les warcasters du Protectorat amis peuvent renoncer à leur activation au cours de n'importe quelle séquence de jeu ; si tous les warcasters du Protectorat amis renoncent ainsi à leur activation au cours de la même séquence de jeu, aucune des figurines du Protectorat amies situées dans un rayon de 8 pouces autour du Testament ne peut être mise au tapis ni devenir stationnaire pendant un tour.
- **2^e Verset : Vraie Foi (*Action)** – Ce verset ne peut être lu que tant que le Testament est situé dans un rayon de 8 pouces autour d'une figurine ennemie engagée par une figurine du Protectorat amie. Les conditions de ce verset sont automatiquement remplies lors de sa lecture. Une fois les conditions du verset remplies, les figurines ennemies situées dans un rayon de 8 pouces autour du Testament ne peuvent pas lancer de sorts.
- **3^e Verset : Courroux (*Action)** – Après l'activation de toutes les figurines amies durant la séquence de jeu en cours, le joueur qui dirige le Testament doit répartir 15 points de dégâts entre tous les warcasters du Protectorat amis. Réduisez ce nombre de 1 point pour chaque figurine ennemie détruite durant la séquence de jeu en cours après la lecture du verset. Il n'est pas possible d'attribuer à un warcaster plus de points de dégâts qu'il n'a de points de vie restants. Une fois les conditions de ce verset remplies, au cours de chacune des séquences de

jeu du joueur qui dirige le Testament, y compris celle durant laquelle les conditions du verset ont été remplies, les figurines du Protectorat amies situées dans un rayon de 8 pouces autour du Testament peuvent effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire dès que toutes les figurines amies ont terminé leur activation.

Virtuose – Holt peut effectuer des attaques de corps-à-corps et à distance pendant la même action de combat. Lorsque Holt effectue ses attaques initiales, il peut effectuer à la fois ses attaques initiales de Baïonnettes et de Pistolets. Il peut effectuer des attaques de Pistolet ciblant des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Ces attaques ne subissent pas la pénalité de Cible en Corps-à-Corps sur le jet d'attaque et ne peuvent pas toucher d'autre combattant si elles ratent leur cible désignée. Holt ne bénéficie pas du bonus de visée lorsqu'il cible une figurine située dans sa zone de corps-à-corps. Holt peut effectuer des frappes gratuites avec ses Pistolets.

Vision Aveugle – Tout Esclave Asservi ignore le Camouflage, la dissimulation, les effets de nuée, les forêts, la Furtivité et l'Invisibilité lorsqu'il déclare des charges et lorsqu'il effectue des attaques.

Vision Impie – Tant que le Deathjack possède au moins un Crâne de Haine en service, toutes les figurines sont considérées comme étant dans son arc avant, et il peut charger ou effectuer un Grand Slam dans n'importe quelle direction.

Vœu de Silence – Le Haut Précesseur ne peut pas donner d'ordres. Aucune figurine/unité, à l'exception du Haut Précesseur lui-même, ne peut utiliser la caractéristique de CMD du Haut Précesseur pour effectuer des tests de commandement.

Voile Antique – À chaque fois qu'un jet de dégâts dépasse l'ARM du Testament, ce dernier subit un unique point de dégâts quel que soit le résultat obtenu.

Voile de Fumée – Les figurines vivantes ennemies et situées dans un rayon de 2 pouces autour de (figurine) subissent un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque. Le Voile de Fumée fournit une dissimulation à (figurine).

Volée de Flèches Concentrée – Au lieu d'effectuer leur attaques à distance séparément, deux Chasseurs Nyss ou plus en formation rapprochée peuvent concentrer leurs tirs en une seule et même volée. Lors d'une Volée de Flèches Concentrée, placez un gabarit d'ADE de façon à ce qu'il soit entièrement situé à moins de 12 pouces et en LDV de tous les participants. Ignorez les figurines faisant interférence pour placer l'ADE. La taille du gabarit dépend du nombre de Chasseurs Nyss qui participent à l'attaque. Si 2 à 4 Chasseurs Nyss participent, placez une ADE de 3 pouces. Si 5 à 7 Chasseurs Nyss participent, placez une ADE de 4 pouces. Si 8 à 10 Chasseurs participent, placez une ADE de 5 pouces. Le Chasseur Nyss possédant l'ATD la plus élevée au sein du groupe de figurines attaquantes effectue un jet d'attaque à distance pour le groupe contre chacune des figurines situées dans l'ADE, ajoutant +1 au jet d'attaque pour chaque Chasseur Nyss participant à l'attaque, y compris lui-même. Lorsqu'ils effectuent une attaque de Volée de Flèches Concentrée, les Chasseurs Nyss ne reçoivent jamais de bonus de visée, mais ils ignorent le Camouflage, la dissimulation, l'élévation, l'Invisibilité, les figurines faisant interférence, et la Furtivité. Les figurines touchées par une Volée de Flèches Concentrée subissent un jet de dégâts de PUI 10. Les Chasseurs Nyss ne peuvent effectuer qu'une seule attaque de Volée de Flèches Concentrée par activation.

Voler en Eclats – Lorsqu'elle prend pour cible une figurine stationnaire avec une attaque de corps-à-corps, Sorscha lance un dé de dégâts supplémentaire.

Voleurs d'Âmes – Toute figurine du Pacte gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante ennemie détruite dans un rayon de 6 pouces autour d'elle. Toute figurine du Pacte peut posséder jusqu'à 3 marqueurs d'âme en même temps. Toute figurine du Pacte bénéficie de +1 ARM pour chaque marqueur d'âme qu'elle possède. Au cours de son activation, toute figurine du Pacte peut dépenser des

marqueurs d'âme pour gagner des attaques supplémentaires ou pour booster les jets d'attaque ou de dégâts.

Voleur de Corps (1) – Recevez un marqueur de cadavre à chaque fois qu'un Nécropantin ou une figurine vivante est détruit dans un rayon de 3 pouces de (figurine). Si plus d'une figurine peut recevoir le cadavre, la figurine la plus proche de la figurine détruite reçoit le marqueur. (figurine) ne peut avoir qu'un marqueur de cadavre à la fois. Si (figurine) avec un marqueur de cadavre termine son activation dans un rayon de 1 pouce de (Officier), il peut lui transmettre son pion cadavre (à moins que celui-ci n'en possède déjà x).

Voleur de Corps (x) – Recevez un marqueur de cadavre à chaque fois qu'un Nécropantin ou une figurine vivante est détruit dans un rayon de 3 pouces de (figurine). Si plus d'une figurine peut recevoir le cadavre, la figurine la plus proche de la figurine détruite reçoit le marqueur. (figurine) ne peut avoir plus de x marqueurs de cadavre simultanément.

Vortex Magique – Haley peut annuler tout sort ciblant une figurine dans un rayon de 3 pouces autour d'elle, y compris elle-même, en dépensant un unique point de focus au moment où le sort est lancé. Le sort annulé ne prend pas effet mais son coût en focus est dépensé. Haley peut utiliser Vortex Magique à tout moment tant qu'elle a des points de focus à dépenser.

Vrai Patriote – À chaque fois que Grigorovitch est directement touché par une attaque à distance ennemie, le joueur qui le dirige peut décider qu'une figurine de Garde des Glaces amie, située dans un rayon de 3 pouces autour de Grigorovitch et dans l'arc avant de ce dernier, est touchée à sa place. Cette figurine est alors automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets de l'attaque.

W

Warcaster Épique – Jusqu'à un warcaster épique peut être inclus par tranche de 750 points d'armée. Le warcaster épique (warcaster) ne peut pas être inclus dans la même armée que (warcaster).

Warcaster Mercenaire – Comptabilisez (figurine) pour déterminer le nombre maximal de warcasters autorisé dans une armée. Seuls des mercenaires peuvent être inclus dans une armée si tous les warcasters sont eux-mêmes des mercenaires. (figurine) ne peut donner d'ordres qu'à des unités mercenaires. Seuls les mercenaires peuvent utiliser son CMD pour effectuer leurs tests de commandement.

Warcaster Rhulique Mercenaire – Madhammer ne peut inclure dans sa phalange que des warjacks rhuliques mercenaires, et ne peut réactiver que des warjacks rhuliques mercenaires.

Warcaster Séide Skorne – Magnus et les warjacks de sa phalange peuvent être inclus dans une armée skorne d'au moins 1000 points. Comptabilisez Magnus pour déterminer le nombre maximal de warlocks autorisés dans une armée. Magnus est considéré comme un warlock en ce qui concerne les limitations.

Warjack Customisé – (warjack) ne peut être inclus que dans une phalange commandée par (warcaster).

Warjack Lié (Haley) – Un seul warjack non unique de la phalange de Haley commence la partie lié à elle. Si ce warjack est situé dans la zone de contrôle de Haley au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui la dirige, il reçoit automatiquement un point de focus en plus de tout autre point de focus attribué. Le warjack ne reçoit pas ce point de focus lorsqu'il est sous l'effet de la Disruption.

Warjack Lié (Irusk) – Un seul warjack non unique de la phalange d'Irusk peut commencer la partie lié à lui. Irusk peut attribuer un unique point de focus supplémentaire à ce warjack. Ce warjack ne peut pas être mis au tapis.

Warjack Lié (Nemo) – Un seul warjack, éventuellement unique, de la phalange de Nemo peut commencer la partie lié à lui. Nemo peut attribuer jusqu'à 5 points de focus à ce warjack. Tant que son warjack lié est situé dans sa zone de contrôle, à chaque fois que Nemo est endommagé par une attaque ennemie, le warjack peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces immédiatement après la résolution de l'attaque.

Warjack Lié (Old Witch) – La Vieille Sorcière est liée au 'Jack de Récupération. La Vieille Sorcière peut attribuer un point de focus supplémentaire au 'Jack de Récupération.

Warjack Lié (Skarre) – Un seul warjack non unique de la phalange de Skarre peut commencer la partie lié à elle. Skarre peut attribuer un point de focus supplémentaire à ce warjack. Lorsque ce warjack endommage un warjack, le joueur qui dirige le warjack lié choisit la colonne qui subit les dégâts. Lorsque ce warjack endommage une warbeast, le joueur qui dirige le warjack lié choisit la branche qui subit les dégâts.

Warjack Lié (Sorscha) – Un seul warjack non unique de la phalange de Sorscha commence la partie lié à elle. Sorscha peut attribuer un point de focus supplémentaire au warjack. Le warjack bénéficie de 2 pouces supplémentaires lors de son déplacement et peut charger ou effectuer des Grands Slams à travers des terrains difficiles, mais reste assujéti aux pénalités normales de mouvement. Le warjack peut charger ou effectuer des Grands Slams sans dépenser de points de focus s'il commence son activation dans la zone de contrôle de Sorscha.

Warjack Lié (Stryker) – Un seul warjack non unique de la phalange de Stryker commence la partie lié à lui. Stryker peut attribuer un point de focus supplémentaire à ce warjack. Le warjack peut charger ou effectuer une prise spéciale sans dépenser de point de focus.

Warjacks Liés – Jusqu'à deux warjacks customisés de la phalange de Magnus peuvent commencer la partie liés à lui. Magnus peut attribuer un point de focus supplémentaire à chacun des warjacks liés. Chaque warjack lié bénéficie d'un dé supplémentaire sur son jet de dégâts lorsqu'il effectue une attaque de dos.

Warjack Personnel – Le 'Jack de Récup' est toujours inclus dans la phalange de la Vieille Sorcière. Si la Vieille Sorcière est détruite ou retirée du jeu, le 'Jack de Récup' devient inerte et ne peut pas être réactivé.

Warjack Rhulique Mercenaire – Le Mitrailleur Grundback ne peut être déployé que s'il est inclus dans une phalange contrôlée par un warcaster rhulique mercenaire ou s'il est assigné à un 'jack marshal rhulique mercenaire. Le Mitrailleur Grundback ne peut être réactivé que par un warcaster rhulique mercenaire ami ou un 'jack marshal mercenaire rhulique ami.

Z

Zèle Indéfectible – Le Porte-Étendard peut utiliser Zèle Indéfectible une fois par partie, au cours de son activation. Toutes les figurines qui appartiennent au groupe en formation rapprochée incluant le Porte-Étendard bénéficient de +4 ARM et ne peuvent ni être mises au tapis, ni devenir stationnaires. Zèle Indéfectible dure un tour.