

## A

### A Toute Vapeur

Les figurines de la phalange de Darius actuellement situées dans sa zone de contrôle bénéficient de +2 pouces lors de leur mouvement, peuvent courir, charger ou effectuer un Grand Slam sans dépenser de focus, et lancent un dé supplémentaire lors de toutes leurs attaques de corps-à-corps pendant un tour.

<b>Abattez-Moi Cet Homme</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>X</b>
Toute figurine endommagée par Abattez-Moi Cet Homme est mise au tapis. Sur une touche critique, la figurine est slammée de d6 pouces au lieu de subir un jet de dégâts normal. Si la figurine slammée entre en collision avec une autre figurine dotée d'un socle de taille inférieure ou égale au sien, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux de PUI 15.						

### Abîme Ténébreux

Sur une Touche Critique, la figurine ciblée devient aveugle 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.

### Abri

Placez un Abri d'ADE 5 pouces de façon à ce qu'il soit inclus en totalité dans la zone de contrôle de Siège. Les figurines qui entièrement situées dans l'ADE bénéficient d'un couvert (+4 DEF) et subissent pas de dégâts indirects suite à une attaque à ADE. Lorsqu'une ligne de vue est tracée vers une figurine qui n'est pas entièrement située dans l'ADE d'Abri, ignorez les figurines faisant interférence qui sont entièrement situées dans l'ADE d'Abri.

### Accélération

La distance de déplacement du warjack ciblé augmente de 1 pouce par point de focus dépensé, pour une durée d'un tour.

<b>Accélération Surnaturelle</b>	<b>4</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>		
Chacun des warjacks de la phalange de Mortenebra situés dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé peut charger ou effectuer des prises spéciales sans dépenser de focus. À chaque fois qu'une figurine affectée attaque une figurine vivante à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, ses jets d'attaque sont boostés. À chaque fois qu'une figurine affectée cible une figurine vivante avec une charge ou un slam, elle bénéficie de +2 pouces de mouvement. Accélération Surnaturelle dure une séquence de jeu.						

### Accélération Temporelle

Au cours de son activation lors de cette séquence de jeu, la figurine/unité cygnaréenne amie ciblée bénéficie de 3 pouces supplémentaires lors de son déplacement, et peut effectuer une attaque supplémentaire sans tenir compte de la CDT de l'arme et sans dépenser de point de focus. Les figurines affectées ne peuvent pas être activées au cours de la séquence de jeu suivante du joueur qui les dirige. Ces effets ne sont pas cumulatifs avec des lancements répétés de ce sort.

<b>Acier Spectral</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
Le warjack de la phalange de Mortenebra ciblé bénéficie de +2 ARM et gagne Fantomatique. Une figurine dotée de Fantomatique peut se déplacer et charger à travers tout terrain et obstacle sans pénalité. Une figurine dotée de Fantomatique peut se déplacer au travers des obstructions si elle dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité l'obstruction qu'elle traverse. Une figurine dotée de Fantomatique ne peut pas être la cible de frappes gratuites.						

### Affaiblissement Mystique

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Goreshade, les figurines vivantes ne peuvent ni lancer de sorts, ni utiliser de pouvoirs. Affaiblissement Mystique dure un tour.

<b>Affliction</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	-	-	<b>X</b>	<b>X</b>
À chaque fois qu'un jet de dégâts de touche directe ne parvient pas à dépasser l'ARM de la figurine ciblée par ce sort ou d'une figurine de l'unité ciblée par ce sort, la figurine directement touchée subit un point de dégâts.						

<b>Afflux d'Énergie</b>	*	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	-		
Nemo dépense entre un et trois points de focus lorsque ce sort est lancé. Chacune des figurines de sa phalange situées dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé se déplace immédiatement d'une distance maximale de 1 pouce par point de focus dépensé. Afflux d'Énergie ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu.						

<b>Agneau Sacrificiel</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-		
Retirez la figurine de guerrier amie ciblée du jeu, puis lancez un d6. Lors de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui la dirige, Skarre gagne le nombre de points de focus supplémentaires indiqué par le dé. Agneau Sacrificiel ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu.						

### Ailes de Ténèbres

Asphyxious se déplace jusqu'à 10 pouces, sans tenir compte des pénalités et des effets dus au terrain, puis termine son activation. Asphyxious ne peut pas être la cible de frappes gratuites lors de ce mouvement.

<b>Amorcé</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
La figurine de guerrier/unité amie ciblée bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de corps-à-corps et de dégâts de corps-à-corps mais subit -2 ARM. Lorsqu'une figurine affectée par Amorcé est détruite par une attaque ennemie, elle explose avec une ADE de 3 pouces avant d'être retirée du jeu. Les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts indirects de PUI 14 non boostable.						

### Ancrage

Toutes les figurines de l'unité de la figurine ciblée doivent se déplacer dans la direction exacte de cette dernière au cours de leur activation, à moins qu'elles ne soient en fuite. Une figurine de l'unité qui termine son activation à plus de 2 pouces de la cible fuit. L'unité fuit si la figurine ciblée est détruite ou retirée du jeu pour une raison quelconque par une figurine amie.

### Annihilation

Les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 10. Terminus gagne un marqueur d'âme pour chaque figurine vivante détruite par Annihilation, quelle que soit sa position ou la position de toute autre figurine vis-à-vis d'elle. Lors de la Phase de Contrôle suivante du joueur dirigeant Terminus, remplacez chaque marqueur d'âme par un point de focus. Les figurines détruites par Annihilation sont retirées du jeu.

<b>Anti-Émeute</b>	<b>3</b>	<b>ZdC</b>	<b>3</b>	<b>10</b>		<b>X</b>
Placez une ADE de 3 pouces en ligne de vue d'Irusk, de façon à ce qu'elle soit entièrement située dans sa zone de contrôle. Irusk cible ensuite chacune des figurines situées dans l'ADE avec une attaque magique dans un ordre déterminé par le joueur qui dirige Irusk. Irusk gagne un bonus cumulatif de +1 sur ces jets d'attaque et de dégâts d'Anti-Émeute pour chaque figurine détruite lors du même lancement						

de ce sort. Chaque attaque est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Lorsqu'il effectue les jets d'attaque d'Anti-Émeute, Irusk ignore la Furtivité et l'Invisibilité.

### Appel à la Croisade

Les figurines amies appartenant au Protectorat, et situées dans la zone de contrôle de l'Annonciatrice, qui chargent durant ce tour bénéficient de 2 pouces supplémentaires lors de leur mouvement. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par tour.

### Armes Consacrées

La figurine/unité amie appartenant au Protectorat ciblée lance un dé supplémentaire lors de son premier jet d'attaque au corps-à-corps ce tour-ci.

### Assaillir

Le warjack ami ciblé peut charger ou effectuer un Grand Slam sans dépenser de point de focus, à MVT+5 pouces. Les figurines slammées par le warjack sont déplacées de +2 pouces.

<b>Assistance Maudite</b>	<b>5</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	-		
Toutes les figurines cryxiennes amies situées dans la zone de contrôle de Skarre au moment où ce sort est lancé, y compris elle-même, lancent un dé supplémentaire sur leurs attaques de corps-à-corps. Assistance Maudite dure un tour.						

<b>Aura Flamboyante</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Lorsqu'une figurine de l'unité amie du Protectorat ciblée par ce sort est endommagée par une attaque ennemie, son attaquant subit un jet de dégâts équivalent. Aura Flamboyante n'est pas déclenché par les dégâts indirects, les dégâts collatéraux, ou les dégâts dus aux effets continus. Les figurines de l'unité ciblée subissent -2 en DEF et ARM et ne peuvent pas effectuer d'attaques à distance. Si Aura Flamboyante prend fin, l'unité doit renoncer à sa prochaine activation.						

<b>Avalanche</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>15</b>		<b>X</b>
Avalanche arrache un énorme rocher du sol et le projette contre l'ennemi.						

<b>Avance Inexorable</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Lorsque le warjack rhulique ami ciblé se déplace au contact socle-à-socle d'une figurine ennemie, cette dernière est déplacée dans la direction dans laquelle le warjack se déplace tandis qu'il poursuit son mouvement. Une figurine déplacée par Avance Inexorable ne peut pas traverser d'autre figurine. Les figurines déplacées par Avance Inexorable ne peuvent pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.						

## B

### Baiser de la Mort

Si le jet de dégâts ne parvient pas à dépasser l'ARM de sa cible, cette dernière subit immédiatement un point de dégâts. Lorsque la cible est un warjack, choisissez la colonne qui subit les dégâts. Lorsque la cible est un warbeast, choisissez le membre qui subit les dégâts.

<b>Baiser Pestilentiel</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>10</b>		<b>X</b>
La figurine vivante ciblée et détruite par Baiser Pestilentiel explose avec une ADE de 3 pouces. Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 10.						

<b>Barrière de Force</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
Nemo ne subit aucun dégât indirect ou collatéral, et ne peut pas être mis au tapis. À chaque fois qu'une attaque à distance à ADE ennemie dévie à partir d'un point de la zone de contrôle de Nemo, le joueur qui dirige Nemo choisit la direction dans laquelle l'ADE dévie après le jet de distance de déviation.						

<b>Barrière Temporelle</b>	<b>4</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>		
Pendant un tour, les figurines ennemies situées dans la zone de contrôle de Haley au moment où ce sort est lancé se déplacent à mi-vitesse et subissent -3 DEF. Les figurines affectées ne peuvent ni charger ni slammer.						

<b>Bénédictio de Menoth</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
La figurine ciblée peut relancer tous les dés d'un unique jet de dés, après quoi le sort prend fin. La figurine affectée ne peut relancer un jet que s'il résulte de sa propre action. Elle ne peut relancer ni les effets qu'elle subit, ni les effets continus infligés par elle à d'autres figurines.						

<b>Blitzkrieg</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>		
Chacune des figurines de la phalange d'Irusk situées dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé peut charger ou slammer sans dépenser de points de focus. Toute figurine affectée charge ou slamme à VTS + 5 pouces. Blitzkrieg dure une séquence de jeu.						

### Blizzard de Lames

Une rafale de vent frappe la figurine ciblée.

### Bombe Temporelle

Une figurine endommagée par Bombe Temporelle subit un malus de -2 MVT et DEF pendant un tour. Ces pénalités de caractéristiques ne sont pas cumulatives avec des lancements répétés de Bombe Temporelle.

<b>Bordée</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>		
Chacune des figurines de la phalange de Bart situées dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé peut immédiatement effectuer une unique attaque à distance normale. Les attaques gagnées grâce à Bordée ne tiennent pas compte de la CDT de l'arme. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu.						

<b>Bouclier Mystique</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
La figurine/unité ciblée est entourée d'une barrière magique et bénéficie de +3 ARM.						

<b>Bouclier Polarisant</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
Ce sort cible une figurine/unité amie. Aucune figurine affectée par Bouclier Polarisant ne peut être ciblée par des charges ou des attaques spéciales slam effectuées par une figurine ayant commencé son mouvement normal dans l'arc avant de la figurine affectée.						

### **Boule de Foudre**

Sur une touche critique, tous les warjacks situés dans l'ADE subissent un point de dégâts additionnel à leur première case de système cortex disponible, à reporter avant les dégâts normaux.

<b>Bourrasque</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	–	–		<b>X</b>
Sorscha peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS actuelle en pouces et bénéficie de +4 DEF pendant un tour. Bourrasque ne peut être lancé qu'une seule fois par séquence de jeu.						

<b>Brouillage</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	–	–		<b>X</b>
Au cours de la Phase de Maintenance suivante du joueur qui le dirige, le warjack ciblé est activé et court dans une direction aléatoire, en traversant les figurines de guerrier sur son chemin s'il dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité le socle des figurines qu'il traverse. Les figurines ainsi traversées sont mises au tapis. Le warjack brouillé met fin à son mouvement et est mis au tapis s'il entre en contact avec une obstruction, un autre warjack ou une warbeast. Le warjack brouillé ne peut pas être de nouveau activé lors de la même séquence de jeu.						

<b>Brouillard de Guerre</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	–	<b>X</b>	
Une nappe de brouillard centrée sur Sorscha confère la dissimulation à toutes les figurines situées dans sa zone de contrôle.						

<b>Broyage</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	–	<b>14</b>		<b>X</b>
Le warjack ciblé et endommagé par Broyage subit un point de dégâts supplémentaire dans sa première case de système Mouvement disponible. Reportez ce point de dégâts après les dégâts normaux de Broyage.						

### **Brume Caustique**

Placez un effet de nuée de 3 pouces de façon à ce qu'il soit complètement inclus dans la zone de contrôle d'Asphyxious. Une figurine qui entre ou termine son activation dans le nuage subit un point de dégâts.

## C

<b>Caresse de la Faucheuse</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
La figurine/unité ciblée bénéficie de +2 FOR.						

### Cataclysmes

L'Annonciatrice invoque la colère de Menoth sur la figurine ennemie ciblée, qui est touchée automatiquement. Réduisez la PUI de Cataclysmes d'un point pour chaque tranche entière d'un pouce de distance entre l'Annonciatrice et sa cible. La PUI est réduite avant de calculer les dégâts indirects. Les dégâts indirects n'affectent que les figurines ennemies. Ce sort n'a aucun effet si la figurine ciblée est située à plus de 8 pouces.

<b>Catastrophe Surnaturelle</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>13</b>		<b>X</b>
Les figurines détruites par Catastrophe Surnaturelle explosent dans une ADE de 3 pouces et sont retirées du jeu. Chacune des ADE générées par l'explosion cause aux figurines dans l'ADE un jet de dégâts indirects non boostable de PUI 10. Les figurines détruites par une explosion explosent également, avant d'être retirées du jeu.						

<b>Cendres Incandescentes</b>	<b>*</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>-</b>		
Pour chaque point de Focus dépensé, placez un effet de nuée de 3 pouces de façon à ce qu'il soit situé à une distance maximale de son point d'origine égale à la portée du sort. Toute figurine dans une nuée de Cendres Incandescentes subit un malus de -2 en ACC et ATD. Les nuées de Cendres Incandescentes durent un tour.						

<b>Chaîne d'Éclairs</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>-</b>	<b>10</b>		<b>X</b>
Des arcs électriques se propagent depuis la figurine ciblée vers d6 figurines supplémentaires. Les arcs électriques touchent automatiquement la figurine la plus proche située dans un rayon de 4 pouces autour de la dernière figurine touchée, mais ne peuvent pas frapper plus d'une fois la même figurine. Toute figurine touchée subit un jet de dégâts de PUI 10.						

### Chaînes Etrangleuses

Après la résolution du jet de dégâts, la figurine ciblée peut être déplacée de d6 pouces dans la direction exacte du point d'origine du sort, ne s'arrêtant que si elle entre en contact avec une autre figurine ou un élément de décor. Au cours de ce mouvement, la figurine affectée ne peut être la cible de frappes gratuites.

<b>Chair d'Acier</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	<b>*</b>
La figurine de guerrier/unité ciblée bénéficie de +3 DEF et subit un malus de -1 VTS. Lorsque ce sort prend pour cible une figurine ennemie, il s'agit d'un sort offensif qui requiert un jet d'attaque magique.						

### Champ de Disruption

Le warjack allié ciblé bénéficie de +1 FOR. Ses attaques de mêlée causent la Disruption.

<b>Chanter Victoire</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
La figurine/unité amie ciblée gagne Bruyant et Terreur. Tant qu'elles sont en corps-à-corps avec une figurine dotée de Bruyant, les figurines ennemies ne peuvent ni donner ni recevoir d'ordre. 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.

<b>Charge Forcenée</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	–	–		*
L'activation suivante de la figurine ciblée est une charge à VTS + 5 pouces qui traverse les terrains difficiles et les obstacles sans pénalité. Lorsque ce sort cible une figurine ennemie, il s'agit d'un sort offensif qui requiert un jet d'attaque magique.						

### Charge Positive

Le warjack cygnaréen ami ciblé bénéficie d'un bonus de +2 FOR et ACC. Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 3 pouces autour du warjack affecté, les figurines cygnaréennes amies bénéficient également de + 2 FOR et ACC. Charge Positive dure un tour.

<b>Châtiment</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	–	–	<b>X</b>	
Lorsque le warjack ciblé est endommagé par une attaque, son attaquant subit le même jet de dégâts, puis le sort prend fin. Châtiment n'est pas déclenché par les dégâts collatéraux, les dégâts dus aux effets continus ou les dégâts sans jet de dégâts.						

### Choisi par la Mort

La figurine ciblée, autre qu'un warcaster, perd Intangible, Invisible, et Furtivité et ne peut être affectée par des effets qui l'empêchent d'être prise pour cible. Une figurine possédant une LDV sur la figurine affectée et située dans un rayon de 10 pouces de la figurine affectée doit la prendre pour cible lorsqu'elle effectue des attaques magiques ou à distance. Une figurine possédant une LDV sur la figurine affectée et située à portée de corps-à-corps de la figurine affectée doit la prendre pour cible lorsqu'elle effectue des attaques de corps-à-corps si cela lui est possible.

<b>Clémence de Roth</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
À chaque fois qu'une figurine de l'unité vivante amie ciblée est détruite, une autre figurine vivante de l'unité peut être détruite à sa place. Si cette autre figurine est détruite, la figurine originellement détruite est ramenée à un point de vie.						

<b>Condamnation à Mort</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	–	–		<b>X</b>
Toutes les attaques ciblant une figurine affectée par Condamnation à Mort touchent automatiquement à condition qu'elles soient à portée. Condamnation à Mort dure une séquence de jeu.						

### Confusion

La figurine de guerrier (non-personnage) ou l'unité ciblée doit réussir un test de CMD au cours de sa prochaine phase de maintenance à CMD -2 ou renoncer à son activation.

### Consolider

Le warjack de la phalange de Darius ciblé bénéficie de +2 ARM. La figurine affectée ainsi que toute figurine amie en contact socle-à-socle avec elle ne peut pas être mise au tapis, et ne peut se déplacer ou être déplacée que pendant son activation.

<b>Contre-Maléfice</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>13</b>		<b>X</b>
Pendant un tour, toute figurine touchée par Contre-Maléfice ne peut ni donner, ni recevoir d'ordre, et ne peut pas lancer de sorts.						

### Contre-Sorcellerie

Les figurines ennemies qui dépensent des points de focus pour lancer un sort alors qu'elles se trouvent dans l'ADE de Contre-Sorcellerie subissent 1d3 points de dégâts.

<b>Contrecoup</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	-	-	<b>X</b>	<b>X</b>
À chaque fois que le warjack ciblé est endommagé, le warcaster qui le contrôle subit un point de dégâts.						

### Contrôle Manuel

Le warjack de la phalange de Darius ciblé peut immédiatement effectuer une unique attaque avec n'importe laquelle de ses armes de corps-à-corps. Le warjack peut dépenser des points de focus supplémentaires pour booster les jets d'attaque et de dégâts. Cette attaque n'a aucun effet sur l'activation suivante du warjack.

<b>Convection</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	-	<b>12</b>		<b>X</b>
Si Feora détruit une figurine ennemie vivante à l'aide de Convection, placez un point de focus sur un warjack de sa phalange situé dans sa zone de contrôle. Il est impossible de dépasser la limite d'attribution de focus normale du warjack grâce à Convection.						

<b>Conversion</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	-	-		<b>X</b>
La figurine de troupière vivante ciblée doit réussir un test de commandement ou rejoindre de façon permanente l'armée du Protectorat. La figurine Convertie devient une figurine indépendante du Protectorat sous le contrôle du joueur qui dirige Severius. Les figurines Converties ne peuvent pas être activées durant la séquence de jeu en cours. Ce sort ne peut pas être lancé sur les personnages.						

<b>Coup de Main</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	-	-	-
Toutes les figurines/unités amies situées dans la zone de contrôle de Shae au moment où ce sort est lancé peuvent charger à VTS + 5 pouces sans dépenser de points de focus ni recevoir d'ordre. Coup de Main dure une séquence de jeu.						

<b>Coup Mortel</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	-	-	<b>X</b>	
Doublez la FOR du Boucher lors de son prochain jet de dégâts de corps-à-corps, après quoi ce sort prend fin.						

<b>Course avec la Mort</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-		
Lorsque la figurine de la phalange de Mortenebra ciblée détruit une ou plusieurs figurines ennemies à l'aide d'une attaque, une unique figurine de la phalange de Mortenebra et située dans sa zone de contrôle peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS actuelle en pouces. Puis, Course avec la Mort prend fin. Course avec la Mort dure une séquence de jeu. Course avec la Mort ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu.						

### Cratère

Les figurines prises dans l'ADE ne peuvent ni courir, ni charger, ni effectuer de Grand Slam pendant 1 tour.

### Créature de l'Enfer

Asphyxious ne peut être pris pour cible par les charges et les Grands Slams. Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 5 pouces autour d'Asphyxious, les figurines ennemies considèrent les terrains dégagés comme des terrains difficiles.

**Cyclone**

Sorscha peut immédiatement se déplacer de son MVT actuel en pouces et ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Déterminez les figurines qui se sont retrouvées dans sa zone de corps-à-corps à n'importe quel moment de ce mouvement. Après son déplacement, elle peut effectuer une attaque de corps-à-corps automatiquement boostée contre chacune de ces figurines. Résolez complètement chaque attaque individuelle, en appliquant immédiatement les règles spéciales de la cible lors de la résolution de l'attaque. Cyclone ne peut être lancé qu'une fois par tour.

## D

<b>Dans le Mille</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
La figurine de la phalange de Bart ciblée bénéficie de jets de dégâts d'attaque à distance boostés. Doublez le nombre de points de dégâts subis par les structures suite à une attaque à distance de la figurine affectée.						

### De la Poussière à la Poussière

Remplacez la figurine de guerrier détruite par de la Poussière à la Poussière par un effet de nuée d'ADE 3 pouces qui reste en place pendant un tour. Les figurines détruites par ce sort sont retirées du jeu.

### Décélération

Haley freine les balles ennemies tout autour d'elle. Les figurines ennemies subissent un malus de -2 sur leurs jets d'attaque à distance et de dégâts à distance contre les figurines situées dans la zone de contrôle d'Haley pendant un tour.

### Déflagration

Déflagration peut prendre pour cible n'importe quelle figurine située dans la Zone de Contrôle d'Irusk, sans tenir compte des LdV. Déflagration ignore les figurines faisant interférence, le couvert, la dissimulation, et l'élévation. Toutes les figurines situées dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 8.

### Déflexion

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Stryker durant ce tour, les figurines de guerrier cygnaréennes amies bénéficient de +2 ARM contre les attaques magiques et à distance.

### Déliquescence

Le warjack ciblé subit d6 points de dégâts. Lancez un dé de dégâts supplémentaire à chaque fois qu'un 1 ou un 2 est obtenu.

<b>Démarrage en Trombe</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>		
Chacune des figurines de la phalange de Mortenebra situées dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé peut immédiatement changer d'orientation. Toute figurine stationnaire affectée par ce sort n'est plus stationnaire. Toute figurine mise au tapis affectée par ce sort se relève immédiatement.						

### Démoniaque

A chaque fois que la figurine/unité ciblée détruit une autre figurine à la suite d'une attaque de corps-à-corps, elle doit immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps contre une figurine à portée de corps-à-corps, qu'elle soit amie ou ennemie. Lorsque ce sort cible une figurine ennemie, il s'agit d'un sort offensif et requiert un jet d'attaque magique.

<b>Dérivation de Système</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
Le warjack de la phalange de Nemo ciblé ne subit pas les effets des systèmes hors service. Le warjack affecté n'est mis hors service que lorsqu'au moins quatre de ses systèmes sont hors service. Lorsque ce sort est lancé sur un warjack hors service ayant perdu trois systèmes, ce warjack n'est plus considéré comme hors service.						

<b>Des Cendres aux Cendres</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>*</b>	<b>10</b>		<b>X</b>
Si la figurine ciblée est touchée, les d6 figurines ennemies les plus proches dans un rayon de 5 pouces subissent un jet de dégâts de PUI 10.						

### Désincarner

La figurine de guerrier vivante ciblée, autre qu'un warcaster ou un warlock, est retirée du jeu si elle subit suffisamment de dégâts pour être détruite par Désincarner. Remplacez la figurine par une figurine indépendante mort-vivante cryxienne sous votre contrôle. Cette figurine est dotée d'un point de vie. Le joueur Cryx peut choisir l'orientation de la figurine Désincarnée lorsqu'elle est mise en jeu. La figurine Désincarnée possède les mêmes caractéristiques, compétences, armes et taille de socle que la figurine retirée du jeu par le sort. Si Désincarner prend fin ou si la figurine Désincarnée est détruite, cette dernière est immédiatement retirée du jeu.

### Détournement

Déplacez un sort actif ennemi (ENT) de la figurine ciblée à une autre figurine éligible dans la ZdC de Goshade. Le lanceur de sorts ennemi doit continuer à payer l'entretien du sort ou subir d6 points de dégâts. Détournement reste en jeu jusqu'à ce que le sort actif ciblé soit retiré du jeu.

<b>Discorde</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	–	–		<b>X</b>
Le joueur qui dirige Fiona prend le contrôle de la figurine de guerrier ennemie ciblée, autre qu'un warcaster ou un warlock, et effectue immédiatement une unique attaque de corps-à-corps normale. Discorde prend ensuite fin. Lorsqu'elle effectue cette attaque, la figurine affectée possède un arc avant de 360°.						

<b>Disrupteur</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	–	–		<b>X</b>
Le warjack ciblé 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.						

### Distraction

La figurine/unité ennemie ciblée ne peut effectuer d'attaques à distance et subit un malus de -2 ACC et -2 DEF pendant un tour.

### Domination

Immédiatement après l'activation d'Haley, le joueur qui la dirige peut déplacer le warjack ennemi ciblé et disposant d'un cortex fonctionnel d'une distance maximale égale au MVT du warjack en pouces, et effectuer une attaque avec lui. Pendant ce mouvement et cette attaque, la figurine est considérée comme une figurine cygnaréenne amie. Domination peut être lancé une fois par tour. Un warjack ne peut pas être pris pour cible par ce sort s'il a été affecté par Domination durant le tour précédent.

## E

<b>Éboulis</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	-	-	<b>X</b>	<b>X</b>
La figurine/unité ciblée subit -2 DEF et ne peut pas courir, charger, effectuer une prise spéciale slam ou piétiner.						

<b>Éclair</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	-	-		
Placez Caine à n'importe quel endroit situé dans sa zone de contrôle, à la condition que la variation de hauteur entre le départ et l'arrivée ne dépasse pas 5 pouces. Son activation prend ensuite fin. Il doit y avoir suffisamment de place pour son socle dans sa nouvelle position.						

### Eclair Aveuglant

Toutes les figurines ennemies situées dans l'ADE lorsque le sort est lancé subissent un malus de -2 à leur ATD pour une durée d'un tour.

<b>Éclairs Pulsés</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	-	<b>11</b>		<b>X</b>
Toute figurine touchée par Éclairs Pulsés subit d3 jets de dégâts.						

### Eclats de Givre

Les figurines détruites par une touche directe suite à une attaque de la figurine/unité ciblée explosent avec une ADE de 3 pouces. Les figurines ennemies situées dans l'ADE subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 8.

### Electrochoc

Si la figurine ciblée est touchée par une attaque de corps-à-corps, l'attaquant, une fois les dégâts résolus, est repoussé en arrière de d3 pouces et subit un jet de dégâts non boostable de PUI 14. Le sort prend alors fin.

<b>Empaleur</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	-	<b>13</b>		<b>X</b>
La figurine ciblée et endommagée par Empaleur devient stationnaire pendant un tour.						

### Emprisonnement

Placez l'ADE de 5 pouces d'Emprisonnement de façon à ce qu'elle soit entièrement incluse dans la zone de contrôle du Cénacle. Lorsque le sort est lancé, le périmètre du gabarit ne peut pas chevaucher le socle de quelque figurine que ce soit. Aucune figurine ne peut entrer ou sortir de cette zone pour une raison quelconque. Lancez un dé de dégâts supplémentaire lorsqu'une figurine projetée ou slammée entre en collision avec le bord du gabarit. Le périmètre délimité par Emprisonnement peut être pris pour cible en tant que structure, mais uniquement par des attaques magiques, et possède une ARM de 20. Emprisonnement est retiré du jeu s'il subit au moins un point de dégâts. Emprisonnement ne peut être lancé qu'une fois par tour. Emprisonnement a une durée d'un tour.

<b>Entre les Balles</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
La figurine ciblée bénéficie de +2 DEF contre les attaques à distance. Lorsque la figurine affectée est ciblée par une attaque à distance ennemie qui échoue, elle peut, immédiatement après la résolution de l'attaque, se déplacer d'une distance maximale de 2 pouces. La figurine affectée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.						

<b>Entrer dans les Flammes</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	*	<b>13</b>		
Les figurines ennemies situées dans un rayon de 2 pouces autour de Feora subissent un jet de dégâts de PUI 13. Après la résolution des dégâts, placez Feora à une distance maximale de 3 pouces de sa position actuelle. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle de Feora à son nouvel emplacement. Au cours de ce mouvement, Feora ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Entrer dans les Flammes ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.						

### Eruption

Les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 14. Eruption est un effet de nuée qui reste en jeu durant un tour. Une figurine qui pénètre ou qui termine son activation dans la nuée subit un jet de dégâts non boostable de PUI 14.

<b>Escorter</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	-	-	<b>X</b>	
Les warjacks de la phalange de Feora qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle bénéficient de +2 pouces de mouvement. Feora bénéficie de +2 ARM tant qu'au moins un warjack de sa phalange est situé dans un rayon de 3 pouces autour d'elle.						

<b>Étreinte</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	-	-	<b>X</b>	<b>X</b>
La figurine/unité ciblée subit -2 en VTS, FOR, DEF et ARM et ne peut ni courir, ni charger, ni effectuer d'attaques spéciales.						

<b>Étreinte de Glace</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	-	-		<b>X</b>
La figurine/unité ciblée devient stationnaire pendant un tour.						

### Exil Ténébreux

La figurine/unité ennemie ciblée, autre qu'un warcaster, devient Intangible et ne peut effectuer de charge, de Grand Slam, ou d'attaques à distance ou de corps-à-corps pendant un tour. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu. Les figurines affectées ne peuvent pas être ciblées par ce sort si elles ont été affectées par le même sort lors du tour précédent.

### Explosifs

La première attaque à distance effectuée par la figurine amie ciblée au cours de cette séquence de jeu a une ADE de 3 pouces. Si cette figurine prend part à une attaque à distance combinée, l'attaque n'a pas d'ADE. Les figurines qui ne sont pas directement touchées par cette attaque subissent les dégâts indirects de la façon normale mais ne subissent aucun autre effet de l'attaque.

<b>Explosion de Flammes</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>13</b>		<b>X</b>
Les figurines dans l'ADE prennent Feu.						

<b>Explosion Mystique</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>13</b>		<b>X</b>
L'énergie magique du sort irradie une zone et frappe toutes les figurines dans l'ADE.						

## F

### Faille

L'ADE est un terrain difficile. L'ADE de Faille reste en jeu tant que l'entretien du sort est payé.

<b>Fantasmatique</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	–
Lorsque la figurine/unité amie ciblée par ce sort est ciblée par une attaque à distance, l'attaque subit un malus de -5 POR.						

### Feinte

La figurine amie ciblée peut se déplacer d'une distance maximale de 3 pouces dès qu'une figurine ennemie termine son mouvement en l'engageant au corps-à-corps. Au cours de ce mouvement, la figurine ne peut être prise pour cible par des frappes gratuites. Le sort expire dès que la figurine a bougé.

<b>Fermez les Écoutes</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	–		
Chacune des figurines de la phalange de Bart situées dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé bénéficie de +3 ARM et ne peut pas être mise au tapis, mais subit un malus de -2 en VTS et DEF. Les figurines affectées ne peuvent se déplacer ou être déplacées que durant leur activation. Ce sort dure un tour.						

<b>Feu Purificateur</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>14</b>		<b>X</b>
Une immense colonne de flammes jaillit. Sur une touche critique, toutes les figurines dans l'ADE prennent 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.						

<b>Feu Spectral</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	–	<b>12</b>		<b>X</b>
À chaque fois qu'une figurine vivante est détruite par Feu Spectral, Fiona gagne un point de focus.						

<b>Feux de l'Enfer</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	–	<b>14</b>		<b>X</b>
La figurine/unité ciblée et touchée par Feux de l'Enfer doit réussir un test de commandement ou fuir.						

### Flagellation

Les attaques de corps-à-corps d'Amon peuvent endommager des figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Au moment de la résolution des attaques de corps-à-corps effectuées par Amon, ignorez les points de focus non dépensés sur les figurines ciblées disposant de la compétence Manipulation du Focus. Les figurines qui subissent suffisamment de dégâts pour être détruites par une attaque de corps-à-corps effectuée par Amon ne peuvent pas recourir à un jet de Robustesse pour éviter d'être détruites. Flagellation dure un tour.

<b>Fléau</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>13</b>		<b>X</b>
Toutes les figurines dans l'ADE sont mises au tapis après la résolution des dégâts.						

<b>Flots du Destin</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
Toutes les figurines de la phalange de Skarre situées dans sa zone de contrôle peuvent booster leurs jets d'attaque et de dégâts après avoir lancé les dés. Les figurines affectées peuvent changer d'orientation au début de leur activation, avant leur mouvement.						

<b>Flou</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	
La figurine/unité ciblée bénéficie de +3 DEF contre les attaques à distance.						

### Force du Granit

La figurine de la phalange de Gorten ciblée par ce sort bénéficie pour ses attaques de corps-à-corps de +5 FOR et de Mise au Tapis Critique pendant un tour. Sur une Touche Critique, la figurine ciblée est mise au tapis.

<b>Fragiliser</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>		<b>X</b>
Durant ce tour, tous les dégâts dépassant l'ARM du warjack ciblé sont doublés.						

<b>Frappe du Tonnerre</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>*</b>		<b>X</b>
La figurine ciblée et touchée par Frappe du Tonnerre est slammée à d6 pouces dans la direction exactement opposée au point d'origine du sort et subit un jet de dégâts de PUI 14. 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 14.						

### Frappe Mystique

Une explosion d'énergie magique frappe toutes les figurines dans l'ADE.

<b>Frappe Voltaïque</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>14</b>		<b>X</b>
Toute figurine située dans un rayon de 1 pouce autour du warjack ennemi ciblé subit un jet de dégâts équivalent à la FOR actuelle du warjack. Toute figurine endommagée par Frappe Voltaïque subit un malus de -2 VTS pendant un tour.						

### Frénésie

Le warjack ciblé bénéficie de +2 en ACC et peut charger sans dépenser de point de focus.

### Frénésie Mécanique

Si le warjack cygnaréen ami ciblé endommage une figurine sur une attaque de corps-à-corps, il peut immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire avec la même arme. Les attaques gagnées grâce à ce sort ne peuvent elle-même générer d'attaques supplémentaires dues à ce sort. Des jets d'attaque et de dégâts séparés sont requis pour chaque attaque supplémentaire due à Frénésie Mécanique. Réolvez complètement chaque attaque individuelle, en appliquant immédiatement les règles spéciales de la cible lors de la résolution de l'attaque. Lors d'une attaque spéciale, le warjack ne bénéficie de Frénésie Mécanique qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'attaques générées ou le nombre de figurines endommagées par l'attaque spéciale. Frénésie Mécanique n'est pas déclenché par les prises spéciales.

### Frères d'Armes

Chaque figurine de la phalange de Karchev bénéficie de +1 DEF pour chaque figurine de la phalange, à l'exclusion d'elle-même, avec laquelle elle est en contact socle-à-socle.

### Froid Polaire

Les figurines ennemies qui terminent leur activation dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine khadoréenne amie ciblée deviennent stationnaires pendant un tour.

<b>Furie</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	–	–	<b>X</b>	*
La figurine/unité ciblée subit un malus de -1 DEF mais bénéficie de +3 sur ses jets de dégâts de corps-à-corps. Lorsque ce sort prend pour cible une figurine ennemie, il s'agit d'un sort offensif qui requiert un jet d'attaque magique.						

<b>Furie Guerrière</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	–	–		
Pendant un tour, la figurine de guerrier/unité ciblée gagne Intrépidité et lance un dé supplémentaire sur ses jets de dégâts d'attaques de corps-à-corps. Une figurine dotée d'Intrépidité ne fuit jamais.						

<b>Furieuse Dévotion</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
La figurine de la phalange de Reznik ciblée peut charger ou slammer à VTS + 5 pouces sans dépenser de point de focus. Au cours de son activation, la figurine affectée ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles, et peut charger et slammer à travers les terrains difficiles et les obstacles.						

### **Fusion**

Les systèmes internes du warjack ciblé subissent des dégâts. Les dégâts sont cochés de bas en haut de chaque colonne. Si Fusion met hors-service ou détruit le warjack, ou détruit le Demi-Jack, une explosion se produit. Les figurines situées dans un rayon de 2 pouces du warjack ayant explosé subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 14. Un warjack ayant explosé est retiré du jeu et ne laisse pas de marqueur d'épave.

## **G**

### **Givre**

Tout dégât dépassant l'ARM du warjack ciblé est doublé pendant un tour.

### **Gueule des Enfers**

Rien ne se passe si le jet d'attaque échoue. Avant que Gueule des Enfers n'inflige des dégâts, toutes les figurines dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine ciblée se déplacent de d3 pouces dans sa direction exacte, en ignorant les pénalités de mouvement et les frappes gratuites. Effectuez un jet de dé séparé pour chaque figurine. Les figurines se déplacent dans un ordre déterminé par le joueur dirigeant Deneghra. Les figurines s'arrêtent si elles rencontrent un obstacle ou une autre figurine. Après avoir déplacé toutes les figurines, centrez une ADE de 3 pouces sur la figurine ciblée. Les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 12. Les jets de dégâts doivent être boostés séparément. Les figurines détruites par Gueule des Enfers sont retirées du jeu. Gueule des Enfers ne peut pas prendre de structure pour cible.

## H

<b>Hurlement</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	<b>-</b>		
Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de contrôle du Boucher doivent réussir un test de commandement ou fuir.						

## I

### Ignition

La figurine/unité ciblée gagne +2 PUI et Feu Critique sur ses attaques de corps-à-corps.

### Illumination

Les figurines dans un rayon de 6 pouces de la figurine amie ciblée perdent tous les avantages liés à Camouflage, Invisibilité, Furtivité, ainsi qu'à la dissimulation, au couvert et aux effets de nuée. Les effets de nuée dans un rayon de 6 pouces de la figurine ciblée ne bloquent pas les LDV. Illumination dure un tour.

<b>Immolation</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	–	<b>12</b>		<b>X</b>
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.						

<b>Impulsion d'Anti-Magie</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	–		
Tous les sorts à entretien dans l'ADE au moment où Impulsion d'Anti-Magie est lancé prennent fin.						

<b>Incendiaire</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	–	–		<b>X</b>
Rien ne se passe si la figurine touchée ne peut pas être affectée par le Feu. Dans tous les autres cas, la figurine ennemie ciblée prend Feu. Si c'est une figurine de guerrier autre qu'un warcaster ou un warlock qui est touchée, elle se déplace immédiatement de 3 pouces dans la direction exacte de la figurine ennemie la plus proche qui n'est pas en Feu, et s'arrête dès qu'elle entre en contact avec une obstruction ou une autre figurine. Lorsque la figurine touchée entre en contact avec une autre figurine ennemie, cette dernière prend également 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.						

### Instrument de Menoth

Le warjack de la phalange du Témoin ciblé peut immédiatement être activé après qu'une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier amies appartenant au Protectorat dans un rayon de 3 pouces autour du warjack. Le warjack peut se déplacer de son MVT actuel en pouces et effectuer une unique attaque de corps-à-corps ou à distance. Ce sort prend fin après l'activation du warjack ciblé.

## **J**

### **Jugement Divin**

Un warcaster ennemi subit d3 points de dégâts à chaque fois qu'il attribue un ou plusieurs points de focus à un warjack situé dans la zone de contrôle d'Amon. Jugement Divin dure un tour.

## L

<b>Lame de Vent</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	-	<b>12</b>		<b>X</b>
Une lame de vent transperce la figurine ciblée.						

### Lame Fulgurante

(warcaster) peut immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps avec (arme) contre chaque figurine à portée de corps-à-corps dans son arc avant. Résolez complètement chaque attaque individuelle, en appliquant immédiatement les règles spéciales de la cible lors de la résolution de l'attaque. Déterminez les dégâts normalement.

<b>Lamentation</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	-	<b>X</b>	
Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Kreoss, les figurines ennemies paient le double de points de focus pour lancer ou entretenir des sorts.						

<b>Léthargie</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	*
La figurine/unité ciblée subit un malus de -2 en ACC, ATD, et FOR. Si Léthargie prend fin, la figurine/unité affectée bénéficie de +2 en ACC, ATD et FOR pendant un tour. Lorsque ce sort prend pour cible une figurine ennemie, il s'agit d'un sort offensif qui requiert un jet d'attaque magique.						

<b>Ligne Rouge</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Le warjack de la phalange de Madhammer ciblé bénéficie de +2 FOR et peut courir, charger, slammer ou piétiner sans dépenser de point de focus. À chacune de ses activations, après son mouvement normal, le warjack subit d3 points de dégâts.						

<b>Linceul d'Éclairs</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
À chaque fois que la figurine cygnaréenne amie ciblée touche directement un warjack à l'aide d'une attaque, le warjack touché subit la Disruption. À chaque fois que la figurine affectée par le sort touche une figurine ennemie à l'aide d'une attaque de corps-à-corps normale, l'électricité se propage et touche automatiquement la figurine ennemie la plus proche dans un rayon de 4 pouces. Cette dernière figurine subit un jet de dégâts de PUI 10 non boostable. 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.						

### Linceul de Ténèbres

Les figurines ennemies à portée de corps-à-corps de l'unité/figurine amie bénéficiant de Linceul de Ténèbres subissent un malus de -2 en ARM. Les effets de plusieurs Linceuls de Ténèbres ne sont pas cumulatifs.

## M

### Machine de Destruction

Feora gagne +2 MVT, +4 FOR et +2 ACC. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par activation.

### Machine Infernale

Le warjack de la phalange du Cénacle ciblé bénéficie d'un bonus de +2 MAT, de 2 pouces supplémentaires lors de son déplacement, et de la compétence Terreur. Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine avec Terreur, ainsi les figurines/unités ennemies dans la zone de corps-à-corps desquelles une figurine avec Terreur se situe, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

### Main du Destin

La figurine/unité khadoréenne amie ciblée peut lancer un dé supplémentaire sur tous ses jets d'attaque et de dégâts. Défaussez-vous du dé le plus faible de chaque jet.

### Malédiction

Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 2 pouces de Terminus, les figurines ennemies subissent un malus de -2 DEF et -2 ARM.

<b>Malédiction de l'Acier</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	–	*		<b>X</b>
Le warjack ciblé subit d6 points de dégâts dans la Coque. Localisez ces dégâts de façon normale.						

<b>Marche Spectrale</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	–	–		
Durant la séquence de jeu en cours, la figurine/unité ciblée peut traverser tout terrain et élément de décor sans pénalité pendant son activation. Une figurine sous l'effet de Marche Spectrale ne peut ni charger, ni slammer, ni être la cible de frappes gratuites.						

### Marionnettiste

Une fois par séquence de jeu, le joueur dirigeant le Cénacle peut forcer la figurine ciblée ou une unique figurine de l'unité ciblée à relancer un ou plusieurs dés d'un test de commandement, d'un jet d'attaque ou d'un jet de dégâts. Le joueur dirigeant le Cénacle choisit quels sont les dés qui doivent être relancés. Lorsque ce sort prend pour cible une figurine ennemie, il s'agit d'un sort offensif qui requiert un jet d'attaque magique.

<b>Marque des Hérétiques</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	–	–	<b>X</b>	<b>X</b>
La figurine/unité ennemie ciblée devient Marquée. Chacune des figurines de la phalange de Reznik bénéficie de jets d'attaque et de dégâts boostés contre les figurines Marquées.						

<b>Marque du Nonokrion</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
La figurine/unité amie ciblée ignore les figurines faisant interférence lorsqu'elle effectue des attaques. Toutes les attaques effectuées par les figurines affectées par ce sort peuvent endommager les figurines qui ne sont affectées que par les attaques magiques. Toute figurine affectée par ce sort peut charger les figurines Intangibles. Toute figurine/unité endommagée par une figurine affectée par ce sort doit réussir un test de commandement ou fuir. La destruction d'une figurine affectée ne fournit jamais de marqueur d'âme.						

<b>Marque Noire</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
La figurine de guerrier/unité ennemie ciblée subit -2 DEF. Si une figurine cryxienne amie détruit au moins une figurine affectée grâce à une attaque de corps-à-corps ou à distance au cours de son activation, elle peut immédiatement effectuer une attaque de corps-à-corps ou à distance supplémentaire sans dépenser de focus et sans tenir compte de la CDT.						

### **Martyre**

A chaque fois qu'une figurine de guerrier amie appartenant au Protectorat, à l'exclusion d'un warcaster, et située dans la zone de contrôle de l'Annonciatrice subit suffisamment de dégâts pour être détruit durant ce tour, elle peut subir d3 points de dégâts pour empêcher la destruction de la figurine. Si la figurine n'est pas détruite, elle est mise au tapis et réduite à un point de dégâts.

### **Massacre**

Massacre peut cibler la Vieille Sorcière ou le 'Jack de Récup'. La figurine ciblée bénéficie de +2 MAT et peut se déplacer de 1 pouce et effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire immédiatement après avoir détruit une figurine de guerrier ennemie avec une attaque de corps-à-corps.

### **Métal Fondu**

Le warjack ciblé subit 1 point de dégâts dans chacune des colonnes de son tableau d'avaries. Dans les cas où la colonne est entièrement remplie, reportez le point de dégâts sur la colonne suivante.

### **Métal Trempé**

Le warjack ciblé bénéficie de +2 ARM et n'est pas affecté par les effets continus. Les effets continus affectant la figurine ciblée sont retirés du jeu lorsque ce sort est lancé sur elle.

<b>Mobiliser</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>-</b>	<b>-</b>		
Les figurines de la phalange de Magnus situées dans sa zone de contrôle au moment où ce sort est lancé bénéficient de +2 pouces de mouvement et ignorent les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Les figurines affectées peuvent charger, slammer ou piétiner à travers un terrain difficile. Mobiliser dure un tour.						

### **Mobilité**

Les figurines de la phalange d'Amon actuellement situées dans sa zone de contrôle se déplacent d'un pouce supplémentaire lors de leur mouvement, ignorent les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles, et peuvent charger ou effectuer un Grand Slam à travers les terrains difficiles et les obstacles. Lorsqu'elle est au tapis, une figurine affectée par Mobilité peut se relever sans renoncer à son mouvement ou son action. Mobilité dure un tour.

<b>Munition Magique</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>-</b>		
Immédiatement après avoir résolu sa première attaque à distance réussie durant la séquence de jeu en cours, la figurine cygnaréenne amie ciblée peut effectuer, sans dépenser de point de focus, une attaque à distance supplémentaire ciblant une autre figurine en LDV et dans un rayon de 4 pouces autour de la cible originelle. Cette attaque doit être réalisée avec la même arme et est indépendante de la CDT de l'arme.						

### **Mur de Feu**

Feora crée un rideau de flammes. Le gabarit de mur ne peut être placé en contact avec le socle d'une figurine, une obstruction ou un obstacle. Toute figurine qui se déplace à travers le gabarit ou qui termine son activation sous ce dernier subit un jet de dégâts non boostable de PUI 12 et prend feu. Le mur fournit une Dissimulation mais n'est pas considéré comme un obstacle.

### **Mur de Roche**

Gorten crée un mur de pierre. Le gabarit de mur ne peut être placé au contact ni du socle d'une figurine, ni d'une obstruction, ni d'un obstacle. Le gabarit de mur est un obstacle linéaire qui fournit un couvert.

<b>Muraille de Vent</b>	<b>4</b>	<b>Lanceur</b>	*	–		
Toute attaque à distance contre Vladimir ou une figurine entièrement située dans un rayon de 3 pouces autour de lui échoue automatiquement. Aucune des figurines entièrement situées dans un rayon de 3 pouces autour de Vladimir ne peut effectuer d'attaques à distance. Muraille de Vent dure un tour.						

### **Museler**

Tant qu'ils se trouvent dans la zone de contrôle de Kreoss durant ce tour, les warjacks ennemis ne peuvent être employés pour transférer des sorts.

## N

### **Nécrophage**

La figurine/unité ciblée subit un malus de -2 ARM. A chaque séquence de jeu, la première figurine affectée par Nécrophage qui subit suffisamment de dégâts pour être détruite explose avec une ADE de 3 pouces et est retirée du jeu. Les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 8.

### **Neige Aveuglante**

La LDV de la figurine/unité ciblée est limitée à 5 pouces pendant un tour.

### **Nervosité**

A chaque fois que la figurine/unité ciblée est engagée au corps-à-corps, elle doit réussir un test de commandement ou fuir.

### **Nuée de Corbeaux**

Placez un effet de nuée de 5 pouces d'ADE de façon à ce qu'il soit entièrement inclus dans la zone de contrôle de la Vieille Sorcière. Les figurines/unités dans l'ADE au moment où le sort est lancé doivent réussir un test de commandement ou fuir. Toute figurine, à l'exception de la Vieille Sorcière et du 'Jack de Récup', qui entre ou termine son activation dans l'ADE subit un jet de dégâts non boostable de PUI 8. Les figurines/unités qui entrent dans l'ADE doivent également réussir un test de commandement ou fuir.

## O

### Occultation

La figurine/unité ciblée 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.

<b>Œil de Menoth</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	-	<b>X</b>	
Tant qu'elles sont situées dans la zone de contrôle de Severius, les figurines du Protectorat amies bénéficient de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.						

### Ombre de la Mort

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Terminus durant ce tour, les figurines mort-vivantes amies bénéficient de Robustesse. A chaque fois qu'une figurine Robuste 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 dégâts.

### Onde de Choc

La figurine ciblée se déplace immédiatement de d6 pouces dans la direction directement opposée au point d'origine du sort avant de subir le jet de dégâts. La figurine s'arrête si elle entre en collision avec une autre figurine ou un élément de décor. Au cours de ce mouvement, la figurine ciblée ne peut être prise pour cible par des frappes gratuites. Si une figurine déplacée par Onde de Choc entre en collision avec une autre figurine, cette figurine est également déplacée dans la direction directement opposée au point d'origine du sort d'un nombre de pouces égal au résultat du premier jet de dé, et subit un jet de dégâts de PUI 10.

<b>Ordre Impérieux</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Dès qu'une figurine ennemie termine son mouvement normal dans un rayon de 6 pouces autour de la figurine de la phalange de Skarre ciblée, la figurine ciblée peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale de 3 pouces. La figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Si une figurine se déplace du fait d'Ordre Impérieux, elle ne peut pas se déplacer à nouveau du fait d'Ordre Impérieux jusqu'à la séquence de jeu suivante du joueur qui dirige Skarre.						

## P

<b>Parangon de Haine</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	-	-		
Reznik bénéficie de +3 FOR et peut effectuer d3 attaques de corps à corps initiales au cours de son action de combat. Tant qu'il est en corps-à-corps, Reznik bénéficie de +2 ARM. Parangon de Haine dure un tour.						

<b>Parasite</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	-	-	<b>X</b>	<b>X</b>
La figurine/unité ciblée subit -3 ARM et Asphyxious bénéficie de +1 ARM. Retirez un point de dégâts à Asphyxious à chaque fois que l'entretien de ce sort est payé.						

### Paroxysme Guerrier

Vladimir lance un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque de corps-à-corps et ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Lorsque Vladimir effectue une attaque de corps-à-corps au cours de cette activation, il peut effectuer un jet d'attaque de corps-à-corps contre chacune des figurines se trouvant à portée de corps-à-corps dans son arc avant. Résolez complètement chaque attaque individuelle, en appliquant immédiatement les règles spéciales de la cible lors de la résolution de l'attaque. Déterminez les dégâts normalement. Paroxysme Guerrier dure une séquence de jeu.

<b>Perdition</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	-	<b>10</b>		<b>X</b>
À chaque fois qu'une figurine ennemie est endommagée par Perdition, une unique figurine de la phalange de Reznik peut, immédiatement après la résolution de l'attaque, se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS actuelle en pouces. Cette figurine ne peut pas terminer ce mouvement plus loin de la figurine ennemie la plus proche qu'elle ne l'avait commencé.						

<b>Pluie d'Acier</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>13</b>		<b>X</b>
Les débris du champ de bataille pleuvent sur les ennemis de Magnus.						

<b>Pluie de Sang</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>12</b>		<b>X</b>
Toutes les figurines dans l'ADE subissent la Corrosion. La Corrosion est un effet continu qui érode lentement sa cible. Toute figurine affectée subit un point de dégâts à chaque séquence de jeu, pendant la Phase de Maintenance du joueur qui la dirige, jusqu'à ce que la Corrosion prenne fin sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6.						

<b>Pluie Torrentielle</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	-	<b>X</b>	
Lorsque Pluie Torrentielle est lancé, le joueur qui dirige Shae place une ADE de 4 pouces à un endroit quelconque, de façon à ce qu'elle soit entièrement située dans la zone de contrôle de Shae. L'ADE se déplace alors d'une distance maximale de 8 pouces dans la direction exacte de la figurine ennemie la plus proche, et ne s'arrête que lorsqu'elle est centrée sur cette figurine. Au cours de chacune des Phases de Maintenance du joueur qui dirige Shae, l'ADE se déplace d'une distance maximale de 8 pouces dans la direction exacte de la figurine ennemie la plus proche. Aucune figurine ennemie située dans l'ADE ne peut effectuer d'attaques magiques ou à distance. Aucune figurine ennemie en dehors de l'ADE ne peut tracer de LDV au travers de l'ADE vers quoi que ce soit situé au-delà de l'ADE.						

<b>Plus Ils Sont Gros...</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	-	<b>10</b>		<b>X</b>
Ajoutez +2 au jet de dégâts lorsque ce sort cible une figurine sur socle moyen, et +4 lorsque ce sort cible une figurine sur grand socle.						

<b>Poids Mort</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>12</b>	<b>X</b>
-------------------	----------	----------	----------	-----------	----------

À chaque fois qu'une figurine vivante ou mort-vivante est détruite par Poids Mort, le joueur qui dirige Bart désigne une figurine ennemie située dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine détruite. Durant son activation suivante, la figurine désignée doit renoncer à son mouvement ou à son action et ne peut pas courir.

<b>Point Zéro</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>5</b>	<b>13</b>		
-------------------	----------	----------------	----------	-----------	--	--

Centrez l'ADE sur Madhammer. Les figurines dans l'ADE, Madhammer non compris, subissent un jet de dégâts de PUI 13. Les figurines endommagées par Point Zéro sont repoussées de d6 pouces dans la direction exactement opposée à Madhammer. Le joueur qui dirige Madhammer choisit l'ordre dans lequel les figurines sont déplacées. Une figurine repoussée se déplace à mi-vitesse dans les terrains difficiles et s'arrête si elle entre en contact avec un obstacle, une obstruction ou une figurine de taille de socle supérieure ou égale à la sienne. Une figurine repoussée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.

### Portail des Âmes

Retirez du jeu un troupier Cryx ami se trouvant dans la Zc de Goreshade et remplacez-le par le warjack Cryx ami ciblé. Ce warjack ignore les frappes gratuites. Il doit y avoir assez d'espace pour placer le socle du warjack. Un warjack ne peut pas se déplacer après avoir été la cible d'un Portail des Âmes au cours de la même séquence de jeu.

<b>Portes du Vide</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>13</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
-----------------------	----------	-----------	----------	-----------	----------	----------

L'ADE de Portes du Vide reste sur la table tant que l'entretien est payé. Tant qu'elles sont dans l'ADE, les figurines ennemies ne peuvent ni transférer de sorts, ni se voir attribuer de focus, ni être contraintes.

### Position Surélevée

Placez une Position Surélevée d'ADE 5 pouces de façon à ce qu'elle soit incluse en totalité dans la zone de contrôle de Siège. Lorsque les figurines dans l'ADE déterminent une ligne de vue ou sont prises pour cible par des attaques magiques ou à distance, elles sont considérées comme étant en position surélevée (+2 DEF) par rapport à toutes les autres figurines en jeu. Ignorez les effets de Position Surélevée lorsqu'une figurine située entièrement dans l'ADE du sort prend pour cible avec une attaque magique ou à distance une autre figurine située entièrement dans l'ADE du sort.

### Prédation

Lorsque la figurine/unité ennemie ciblée se déplace au cours de son activation, Deneghra peut se déplacer de son MVT actuel en pouces immédiatement après que les figurines affectées ont terminé leur activation.

### Prescience

Chaque figurine ennemie disposant de la compétence Manipulation du Focus et située dans la zone de contrôle de l'Annonciatrice doit immédiatement déclarer ses attributions de focus et les sorts qu'elle entretiendra pour la séquence suivante du joueur qui la dirige. Cette figurine ne peut effectuer que les attributions et les entretiens qui ont été déclarés. Si les attributions ou les entretiens ne peuvent être effectués pour une raison quelconque, les points de focus doivent être laissés sur la figurine.

### Prison Voltaïque

Le warjack ciblé ne peut pas se déplacer et subit un malus de -4 DEF. Tant qu'ils restent dans un rayon de 3 pouces du warjack ciblé par Prison Voltaïque, les warjacks ne peuvent ni courir, ni charger, ni effectuer de Grand Slam, et ne peuvent que se déplacer dans la direction du warjack ciblé, par le plus court chemin. Prison Voltaïque a une durée d'un tour.

<b>Projectile Mystique</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	-	<b>11</b>		<b>X</b>
Des éclairs d'énergie magique frappent la figurine ciblée.						

### **Projectile Paralysant**

Tout warjack endommagé par un Projectile Paralysant 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.

<b>Protection contre la Mort</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
La figurine/unité cryxienne amie ciblée bénéficie de +2 ARM. Si un warjack affecté est endommagé, le joueur qui dirige Skarre choisit la colonne qui subit des dégâts.						

<b>Protection de Menoth</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	-	-	<b>X</b>	
La figurine/unité ciblée bénéficie de +2 DEF et +2 ARM.						

### **Puissance de la Foi**

La figurine ciblée et endommagée par Puissance de la Foi est mise au tapis.

### **Purger**

Les sorts actifs (ENT) ennemis affectant la figurine/unité ciblée endommagée par Purger prennent fin.

### **Purification**

Les effets continus, les sorts actifs (ENT) ennemis, et les effets des sorts ennemis situés dans la zone de contrôle de l'Annonciatrice sont retirés du jeu.

## R

### Rafale de Sable

Chaque jet d'attaque est résolu individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque jet d'attaque, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Sur une touche critique, au lieu de subir un jet de dégâts ordinaire, toute figurine non Intangible touchée est immédiatement slammée de d6 pouces dans la direction exactement opposée au point d'origine du sort et subit un jet de dégâts de PUI 12. Si la figurine slammée entre en collision avec une autre figurine, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux de PUI 12.

### Rafale de Vent

Placez un gabarit de 5 pouces d'ADE de façon à ce qu'il soit complètement inclus dans la zone de contrôle de Vladimir. Les effets de nuée touchés par l'ADE sont retirés du jeu. Les figurines dans l'ADE subissent un malus de -3 ATD pendant un tour.

<b>Rage Mortelle</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Dès que la figurine de guerrier ciblée subit suffisamment de dégâts pour être détruite, Rage Mortelle prend fin. La figurine ciblée n'est alors pas détruite, et ne peut pas être détruite ou ciblée par Rage Mortelle pendant un tour. Après un tour, la figurine est détruite.						

### Rage Surnaturelle

Les figurines de la phalange de Karchev actuellement situées dans sa zone de contrôle bénéficie de jets d'attaque et de dégâts au corps-à-corps boostés durant une séquence de jeu. Au cours de cette séquence de jeu, les figurines affectées peuvent endommager avec leurs attaques de corps-à-corps des figurines qui ne peuvent être endommagées qu'à l'aide d'attaques magiques.

### Ravage

Le warjack ami ciblé bénéficie de +2 FOR et peut effectuer une attaque supplémentaire avec chacune de ses armes de corps-à-corps lors de cette séquence de jeu, mais subit un malus de -2 DEF pendant un tour.

<b>Redirection</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	-	-	<b>X</b>	
Immédiatement après avoir subi des dégâts, Magnus peut transférer ces dégâts à une figurine mercenaire amie située dans sa zone de contrôle. Cette figurine subit tous les dégâts causés par l'attaque à la place de Magnus. Les dégâts transférés dépassant le nombre de points de vie de la figurine s'appliquent à Magnus. Magnus est considéré comme ayant subi des dégâts mêmes si ces derniers sont transférés. Si Magnus transfère les dégâts, il ne peut plus transférer les dégâts avant la séquence de jeu suivante du joueur qui le dirige.						

<b>Reflot</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Si le warjack cygnaréen ami ciblé est directement touché par une attaque magique ou à distance ennemie, lancez un d6. Sur un résultat de 4-6, l'attaque échoue, puis ce sort prend fin. Le joueur qui dirige le warjack peut immédiatement sélectionner une nouvelle cible légale pour l'attaque, située dans la LDV du warjack et à une distance inférieure ou égale à la distance entre l'attaquant et le warjack. Le joueur contrôlant le warjack effectue alors un jet d'attaque de 2d6 plus le FOC de Caine contre la cible. Si cette nouvelle cible est touchée, elle subit les effets de l'attaque originelle.						

### Réquisition

Asphyxious peut dépenser des points de focus pour lancer n'importe quel sort offensif décrit sur la carte d'un warcaster cryxien ami situé dans sa zone de contrôle. Tout sort ainsi lancé par Asphyxious ne peut pas être lancé par le warcaster au cours de cette séquence de jeu. Lorsque Asphyxious lance un sort actif (ENT) décrit sur la carte d'un autre warcaster déjà mis en jeu par l'autre warcaster, retirez

immédiatement le sort précédemment lancé du jeu. Asphyxious ne peut pas entretenir de sorts qui ne sont pas décrits sur sa carte, mais les sorts actifs (ENT) qui sont lancés par le biais de Réquisition peuvent être entretenus par le warcaster auquel appartenait originellement le sort.

### Résolution Implacable

La figurine/unité amie ciblée appartenant au Protectorat bénéficie de +2 ARM et ne fuit jamais. Une figurine affectée ne peut se déplacer ou être déplacée que durant son activation. Les figurines en fuite sont automatiquement ralliées lorsqu'elles sont affectées par Résolution Implacable.

### Retour à la Vie

Remplacez une figurine de troupière amie détruite appartenant au Protectorat, à l'exclusion d'un chef, dans son unité originelle lorsque cette dernière est prise pour cible par ce sort dans la zone de contrôle du Témoin. La figurine peut être placée n'importe où dans la zone de contrôle, dans un rayon de 3 pouces d'une autre figurine de son unité. La figurine qui revient ainsi dans son unité provoque la perte de tout bonus ou effet que cette dernière a reçu du fait de la destruction originelle de la figurine en question. La figurine peut être activée normalement avec son unité durant cette séquence de jeu.

### Retour de Flamme

Haley prend le contrôle de l'arc nodal du warjack ciblé et peut transférer un sort à travers lui comme s'il faisait partie de sa phalange. Retour de Flamme prend fin dès que Haley transfère un sort à travers l'arc nodal du warjack. Le warcaster dirigeant le warjack ne peut pas utiliser le warjack pour transférer des sorts tant que Retour de Flamme reste en jeu.

### Rideau de Fer

Un champ magique est créé entre le warjack de la phalange de Karchev ciblé et un autre warjack de sa phalange, désigné au moment où le sort est lancé. Lorsque les warjacks sont situés à 10 pouces ou moins l'un de l'autre, toute figurine ennemie traversant, ou traversée par, une ligne tracée entre deux points quelconques des socles des deux warjacks subit un jet de dégâts de PUI 12 et est mise au tapis. Une figurine ne peut subir les effets de Rideau de Fer qu'une fois par tour. Ces jets de dégâts ne peuvent pas être boostés.

<b>Riposte</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
La figurine ciblée peut effectuer une unique attaque de corps-à-corps hors de sa séquence de jeu contre toute figurine qui la touche avec une attaque de corps-à-corps, et ce, avant de résoudre les dégâts. La figurine qui Riposte subit néanmoins les dégâts infligés par la figurine attaquante après la résolution de Riposte. Ce sort prend fin dès que la figurine ciblée a effectué une attaque de Riposte. Les jets d'attaque et de dégâts de Riposte ne peuvent pas être boostés.						

<b>Rituel de Sang</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	-	<b>10</b>		<b>X</b>
Immédiatement après la destruction d'une figurine vivante par Rituel de Sang, Skarre peut effectuer une unique attaque magique supplémentaire ciblant une figurine dans sa LDV et située dans un rayon de 4 pouces de la cible originelle. Si cette attaque touche, la cible subit un jet de dégâts équivalent à l'ARM de la figurine détruite.						

### Ruine

Si la figurine ciblée est touchée, Vladimir peut effectuer des jets d'attaque magique contre les 6 figurines ennemies les plus proches et situées dans un rayon de 3 pouces autour de la cible initiale, indépendamment des LDV. Toute figurine touchée subit un jet de dégâts de PUI 12. Lorsqu'il effectue ces attaques supplémentaires, Vladimir ignore le Camouflage, le couvert, la dissimulation, l'écrantage, l'élévation, la Furtivité et l'Invisibilité.

<b>Rune Telgash</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
---------------------	----------	----------	---	---	----------	--

Tant que la figurine amie ciblée est située dans la zone de contrôle de Fiona, Fiona peut mesurer la portée de ses sorts à partir de la figurine affectée au lieu d'elle-même. Fiona doit néanmoins avoir une LDV sur sa cible. Tous les modificateurs sont basés sur la LDV de Fiona.

<b>Ruse de Diversion</b>	<b>3</b>	<b>ZdC</b>	<b>5</b>	<b>-</b>		
Placez un gabarit d'ADE de 5 pouces de façon à ce qu'il soit entièrement situé dans la zone de contrôle d'Irusk. Au cours de leur activation et tant qu'elles sont situées dans l'ADE, toutes les figurines amies ignorent les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles, peuvent charger et slammer à travers les terrains difficiles et les obstacles, et peuvent se déplacer au travers d'obstructions et d'autres figurines si elles disposent de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité l'obstruction ou le socle des figurines qu'elles traversent. Toute figurine ennemie considère l'ADE comme un terrain difficile. Ruse de Diversion Dure un tour.						

## S

### Sacré

La figurine de guerrier/unité amie appartenant au Protectorat ciblée, autre qu'un warcaster, est sacrée. Toute figurine ennemie détruisant une figurine Sacrée à l'aide d'une attaque doit renoncer à son action lors de son activation suivante.

<b>Sacrifice Rituel</b>	<b>1</b>	<b>*</b>	<b>ZdC</b>	–		
Retirez du jeu une figurine amie vivante. Tous les warjacks de la phalange du Haut Précesseur et situés dans sa zone de contrôle reçoivent un point de focus supplémentaire, à concurrence de leur limite normale d'attribution de focus. Un warjack ne peut recevoir qu'un unique point de focus par séquence de jeu grâce à ce sort.						

### Saignement

Goreshade s'enlève d3 points de dégâts lorsqu'il détruit une figurine vivante avec Saignement.

<b>Sainte Garde</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
La figurine/unité ciblée bénéficie de +4 DEF jusqu'à ce qu'elle se déplace ou soit mise au tapis.						

### Sainte Vengeance

Au lieu d'effectuer un jet de dégâts ordinaire contre la prochaine figurine qu'il touche avec une attaque de corps-à-corps, Kreoss la projette à d6 pouces dans la direction directement opposée avec les mêmes effets qu'un Grand Slam. La figurine ciblée subit un jet de dégâts correspondant à la FOR actuelle de Kreoss plus la PUI de Justificatrice. Si la figurine projetée entre en collision avec une autre figurine, cette dernière subit un jet de dégâts collatéraux correspondant à la FOR actuelle de Kreoss. Sainte Vengeance prend fin après une attaque de corps-à-corps réussie.

<b>Sanctuaire</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
Le warjack ami ciblé ne peut pas être ciblé par les sorts ennemis.						

<b>Sang des Rois</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	–	–		
Vladimir bénéficie de +3 en VTS, FOR, ACC, ATD, DEF et ARM. Sang des Rois dure un tour et ne peut être lancé qu'une seule fois par séquence de jeu.						

<b>Sangsue Spectrale</b>	<b>3+</b>	<b>8</b>	–	–		<b>X</b>
Le warcaster ciblé perd un point de focus lors de la séquence de jeu suivante, plus un point pour chaque point de focus supplémentaire, à partir du quatrième, qu'Asphyxious dépense lorsqu'il lance Sangsue Spectrale.						

<b>Sceau de Nivara</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
Le warjack de la phalange de Fiona ciblé bénéficie de +3 DEF contre les attaques magiques. À chaque fois que le warjack affecté par ce sort est directement touché par un sort ennemi, la figurine qui a lancé le sort subit d3 points de dégâts immédiatement après le jet d'attaque. Aucune figurine ennemie ne peut entretenir de sorts sur le warjack affecté ou les figurines amies en contact socle-à-socle avec le warjack affecté. Tant qu'elles sont en contact socle-à-socle avec le warjack affecté, les figurines amies bénéficient de +3 DEF contre les attaques magiques.						

<b>Sceau Sacral</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
---------------------	----------	----------	---	---	----------	--

La figurine de la phalange de Mortenebra ciblée gagne Sceau Sacral. Lorsque la figurine affectée est directement touchée par une attaque à distance ennemie, le joueur qui la dirige peut désigner une figurine mort-vivante non-Intangible amie située dans un rayon de trois pouces autour d'elle et dans son arc avant. Cette figurine est directement touchée à la place de la cible originelle. Puis, Sceau Sacral prend fin. La figurine devient la nouvelle cible et est automatiquement touchée.

<b>Scorbut</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	–	–	<b>X</b>	<b>X</b>
----------------	----------	-----------	---	---	----------	----------

La figurine/unité vivante ennemie ciblée, autre qu'un warcaster/warlock, subit un malus de -2 CMD et ne peut ni donner, ni recevoir d'ordres. La figurine/unité affectée doit effectuer un test de commandement avant son mouvement normal. Si le test échoue, la figurine/unité renonce à son mouvement. Lorsque la figurine/unité affectée termine son mouvement normal, elle doit effectuer un test de commandement avant d'accomplir des actions. Si le test échoue, la figurine/unité met fin à son action.

### Secrets des Bois

La figurine/unité ciblée gagne Camouflage et Éclaireur. Toute figurine dotée de Camouflage gagne un bonus supplémentaire de +2 DEF quand elle bénéficie d'une dissimulation ou d'un couvert. 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.

<b>Séduction Diabolique</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	<b>X</b>
-----------------------------	----------	----------	---	---	----------	----------

La figurine de guerrier/unité vivante ciblée doit effectuer un test de commandement. En cas d'échec, le joueur qui dirige Deneghra prend le contrôle de la cible. Payez un point de focus par figurine affectée pour entretenir ce sort, ou celui-ci prend fin. Séduction Diabolique ne peut pas être lancé sur les personnages, les unités personnages et les solitaires.

### Sentier Invisible

Sentier Invisible peut cibler la Vieille Sorcière ou le 'Jack de Récup'. Lorsque le sort est lancé, la figurine ciblée dans la zone de contrôle de la Vieille Sorcière est retirée d'une forêt, d'un effet de nuée, ou de l'effet d'un sort procurant la dissimulation, et est placé de façon à être entièrement inclus dans un autre effet de nuée, forêt ou effet de sort procurant la dissimulation. La nouvelle position de la figurine doit avoir été entièrement incluse dans la zone de contrôle de la Vieille Sorcière avant le lancement de Sentier Invisible. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle de la nouvelle figurine dans sa nouvelle position. Une figurine affectée par Sentier Invisible ne peut être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Une figurine ne peut être ciblée par Sentier Invisible qu'une fois par séquence de jeu.

<b>Signes et Présages</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	<b>ZdC</b>	–		
---------------------------	----------	----------------	------------	---	--	--

Pendant la séquence de jeu en cours, toutes les figurines khadoréennes amies situées dans la zone de contrôle de Vladimir au moment où ce sort est lancé, y compris lui-même, lancent un dé supplémentaire sur tous leurs jets d'attaque et de dégâts. Pour chaque jet, ne comptabilisez pas le dé affichant le résultat le plus bas.

### Simulacre Flamboyant

Le warjack ami ciblé est englouti par les flammes, mais ne subit pas de dégâts. Les figurines ennemies situées dans les 2 pouces subissent un jet de dégâts de PUI 14 pouvant être boosté. Les figurines et unités ennemies situées dans les 2 pouces doivent réussir un test de CMD ou fuir.

<b>Sniper</b>	*	<b>6</b>	–	–	<b>X</b>	
---------------	---	----------	---	---	----------	--

Augmentez la POR de toutes les armes à distance de la figurine/unité ciblée de 1 par point de focus dépensé lors du lancement de Sniper.

<b>Sol Brûlant</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	<b>X</b>
--------------------	----------	----------	---	---	----------	----------

La figurine/unité ennemie ciblée doit terminer son mouvement plus près de Feora qu'elle ne l'avait commencé. Les figurines affectées qui ne terminent pas leur mouvement plus près de Feora subissent immédiatement un jet de dégâts de PUI 12 non boostable.

<b>Souffle de Corruption</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>12</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
------------------------------	----------	----------	----------	-----------	----------	----------

Toutes les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 12. Souffle de Corruption est un effet de nuée qui reste sur la table tant que l'entretien est payé. Toute figurine entrant ou terminant son activation dans la nuée subit un point de dégâts.

<b>Spirale Funeste</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	-	<b>12</b>		<b>X</b>
------------------------	----------	----------	---	-----------	--	----------

À chaque fois que Spirale Funeste endommage un warjack, le warcaster qui le contrôle subit d3 points de dégâts.

### Stabilité

Tant qu'elles se trouvent dans l'ADE de Stabilité, les figurines alliées ne peuvent être mises au tapis et ne sont pas affectées par les dégâts indirects causés par les attaques à ADE.

<b>Stase</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
--------------	----------	----------	---	---	----------	--

La figurine/unité amie ciblée ne peut pas être mise au tapis ou devenir stationnaire. Les figurines affectées subissent -2 DEF.

### Supériorité

Le warjack ciblé gagne +2 en MVT, ACC, DEF et ne peut être mis au tapis.

<b>Suprématie Tactique</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
----------------------------	----------	----------	---	---	----------	--

La figurine/unité amie ciblée peut se déplacer d'une distance maximale de 3 pouces après l'activation de toutes les figurines amies.

### Synergie

Les figurines de la phalange d'Amon situées dans sa zone de contrôle bénéficient d'un bonus cumulatif de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts au corps-à-corps pour chaque figurine de la phalange d'Amon qui a réussi un jet de dégâts dans sa zone de contrôle contre une figurine ennemie au cours de cette séquence de jeu.

## T

### Télékinésie

Déplacez la figurine ciblée d'une distance maximale de 2 pouces en ignorant tous les modificateurs de mouvement et choisissez son orientation. Au cours de ce mouvement, la figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Lorsque ce sort prend pour cible une figurine ennemie, c'est un sort offensif qui requiert un jet d'attaque magique. Une figurine ne peut être prise pour cible par ce sort qu'une fois par tour.

<b>Téléportation-Minute</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	-	-		
Placez Caine de façon à ce qu'il soit entièrement inclus dans un rayon de 8 pouces autour de sa position actuelle. Au cours de ce mouvement, Caine ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle de Caine à son nouvel emplacement. Caine ne peut pas se déplacer durant l'activation en cours après avoir lancé Téléportation-Minute. Durant le restant de l'activation en cours, Caine ne peut cibler avec des attaques de Pistolet-Tempête que des figurines situées dans sa zone de corps-à-corps. Téléportation-Minute ne peut être lancé qu'une fois par activation.						

<b>Tempête</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>12</b>		<b>X</b>
Toutes les figurines situées dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 12 et sont mises au tapis.						

<b>Tempête d'Âmes</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	*	-	<b>X</b>	
Toute figurine ennemie qui entre dans la zone située dans un rayon de 4 pouces autour du Haut Précesseur subit immédiatement un point de dégâts. Toute figurine ennemie qui commence son activation dans un rayon de 4 pouces autour du Haut Précesseur et qui ne termine pas son activation à plus de 4 pouces de lui subit un point de dégâts à la fin de son activation.						

### Tempête Mystique

Les figurines dans l'ADE subissent un jet de dégâts de PUI 10. Stryker ne peut entretenir la Tempête Mystique que si celle-ci est entièrement incluse dans sa zone de contrôle. Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige, après avoir entretenu Tempête Mystique, Stryker peut déplacer l'ADE de 5 pouces en ligne droite en ignorant les pénalités de mouvement. L'ADE doit finir son mouvement en étant entièrement incluse dans la zone de contrôle de Stryker. Les figurines entrant dans l'ADE, finissant leur activation dans l'ADE, ou touchés par l'ADE au cours de son mouvement subissent un jet de dégâts non boostable de PUI 10. Chaque jet de dégâts est résolu individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque jet de dégâts, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles.

<b>Tempétueux</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	-	-	-	-
Pendant un tour, la figurine de guerrier ami ciblée bénéficie de +2 en FOR, ACC et ARM et ne peut pas être ciblée par les Attaques à Distance Combinées et les Attaques de Corps-à-Corps Combinées.						

### Terrain Impraticable

Tant qu'elles sont situées dans la Zone de Contrôle d'Irusk, les figurines ennemies considèrent le terrain dégagé comme du terrain difficile. Terrain Impraticable dure un tour.

<b>Tir Ajusté</b>	<b>2</b>	<b>Lanceur</b>	-	-	<b>X</b>	
Lorsque Caine effectue des attaques de Pistolet-Tempête, il ignore le Camouflage, la dissimulation et la Furtivité. Les attaques de Pistolet-Tempête de Caine peuvent être considérées comme des attaques magiques au lieu d'attaques à distance ; employez néanmoins l'ATD de Caine au lieu de son FOC pour résoudre les jets d'attaque.						

<b>Tir d'Efficacité</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	-	-	<b>X</b>	
Le premier jet d'attaque à distance de chacune des activations de la figurine khadoréenne amie ciblée est automatiquement boosté. Si cette attaque à distance est une attaque à ADE, les jets de dégâts indirects sont boostés.						

<b>Tonneau de Poudre</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>14</b>	<b>X</b>	
Sur une touche critique, toute figurine touchée perd ses attaques initiales et ne peut pas effectuer d'attaques spéciales pendant un tour.						

### **Tornade**

Après avoir reporté les dégâts, laissez l'ADE de Tornade en jeu pendant un tour en tant qu'effet de nuée.

### **Tourmente**

La figurine/unité ciblée subit un malus de -2 CMD et ne peut donner ou recevoir d'ordres.

### **Train de Warjacks**

Si Karchev s'approche à 2 pouces ou moins d'un warjack ami au cours de son activation, ce warjack peut être placé en contact socle-à-socle avec Karchev à la fin du mouvement de ce dernier. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle du warjack, et il doit être entièrement placé dans l'arc arrière de Karchev. Les marqueurs d'épave ne peuvent être déplacés par Train de Warjacks. Trois warjacks au maximum peuvent être déplacés par Train de Warjacks à chaque fois que Karchev se déplace. Ces warjacks ne peuvent être la cible de frappes gratuites lorsqu'ils sont déplacés par Train de Warjacks.

### **Transmission**

Tant qu'elle se trouve dans la zone de contrôle de Vladimir, toute figurine de guerrier khadoréenne amie, autre qu'un warcaster, peut booster un jet d'attaque de corps-à-corps ou un jet de dégâts de corps-à-corps en retirant un point de focus non dépensé à Vladimir.

<b>Trauma</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	-	<b>12</b>		<b>X</b>
Toute figurine ciblée et endommagée par Trauma ne peut ni effectuer d'attaque, ni donner ou recevoir d'ordres. Trauma dure un tour.						

<b>Tremblement de Terre</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	-		<b>X</b>
Toutes les figurines dans l'ADE de Tremblement de Terre sont mises au tapis.						

## V

### Vélocité

Stryker peut dépenser de un à trois points de focus pour se déplacer immédiatement d'une distance maximale de 2 pouces par point de focus dépensé. Ce mouvement doit être fait en ligne droite. Vélocité ne peut être lancé qu'une fois par tour.

<b>Venin</b>	<b>2</b>	<b>ES</b>	–	<b>10</b>		<b>X</b>
Un flot d'acide venimeux jaillit. Toutes les figurines touchées subissent 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.						

### Verbe de la Loi

Les figurines/unités ennemies situées à distance de commandement de l'Annonciatrice ne peuvent donner ou recevoir d'ordres. Verbe de la Loi dure un tour.

<b>Visée Létale</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	–	–		
Durant la séquence de jeu en cours, la figurine/unité ciblée lance un dé supplémentaire sur le premier jet d'attaque à distance de chacune des figurines affectées.						

<b>Vision</b>	<b>3</b>	<b>Lanceur</b>	–	–	<b>X</b>	
Severius ne subit aucun des dégâts ou effets de la prochaine touche directe contre lui, après quoi le sort prend fin.						

### Vivacité

La figurine/unité amie bénéficie d'un bonus de +2 pouces lors de son mouvement et d'un +2 DEF contre les attaques à distance.

### Voile d'Ombre

Pendant un tour, Goreshade ne peut être la cible de charges, de Grands Slams, d'attaques de tir ou d'attaques magiques, et ignore les frappes gratuites. Goreshade ne peut pas charger au cours de ce même tour. Si Goreshade est situé à une distance supérieure à 5 pouces d'un attaquant, il ne compte pas comme figurine faisant interférence durant ce tour.

### Voile de Cendres

La figurine/unité ciblée est sous l'effet de la dissimulation. Les figurines vivantes ennemies situées dans un rayon de 2 pouces d'une figurine affectée par ce sort subissent un malus de -2 sur leurs jets d'attaque.