

A

À Travers Champs	2	6	-	-	X	
La figurine/unité trolloïde amie ciblée bénéficie d'Éclaireur et de Regard d'Aigle.						

Aérien

Krueger bénéficie de +2 DEF et de +2 pouces de mouvement, et ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Krueger peut se déplacer à travers les autres figurines s'il dispose de suffisamment de mouvement pour traverser le socle de la figurine en totalité. Krueger peut charger à travers les terrains difficiles, par-dessus les obstacles et à travers les autres figurines. Krueger ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Aérien dur un tour.

Affaiblir

Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine utilisant cet animus, les figurines ennemies subissent un malus de -3 FOR. Affaiblir dure un tour.

Affinités	2	6	-	-	X	
La warbeast de la Légion amie ciblée peut utiliser l'ACC et l'ATD actuelles de Rhyas au lieu des siennes. Rhyas peut transférer des dégâts à cette warbeast même lorsqu'elle n'est pas située dans sa zone de contrôle. Une fois par séquence de jeu, Rhyas peut transférer des dégâts à cette warbeast sans dépenser de point de furie.						

Âme Captive

Hexeris domine sans entraves la warbeast amie ciblée, qui devient un jouet entre ses mains. Hexeris peut contraindre, drainer ou piller la warbeast affectée même si elle est hors de sa zone de contrôle. La warbeast affectée n'effectue jamais de tests de seuil.

Armure de Karrak	2	6	-	-	X	
La warbeast skorne amie ciblée bénéficie d'un bonus cumulatif de +1 ARM pour chaque point de furie sur elle.						

Assassin Mystique	2	6	-	-		
La figurine du Cercle amie ciblée bénéficie de jets d'attaque et de dégâts boostés à chaque fois qu'elle attaque une figurine ennemie affectée par un sort à entretien.						

Augmentation de Portée

Augmentez de 4 pouces la POR des armes à distance de la figurine ciblée.

B

Bénédition de la Terre

La figurine/unité du Cercle amie ciblée ne peut pas être mise au tapis et bénéficie d'Éclaireur. Les figurines dotées d'Éclaireur ignorent les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Les figurines dotées d'Éclaireur peuvent charger, slammer ou piétiner à travers un terrain difficile.

Bénédition Draconique

La figurine/unité de la Légion amie ciblée bénéficie de +2 FOR et de Terreur. Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine avec Terreur, ainsi que les figurines/unités ennemies incluant une figurine avec Terreur dans leur zone de corps-à-corps, doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Bestialité

La figurine/unité skorne amie ciblée, autre qu'un warlock, peut courir sans en avoir reçu l'ordre et sans avoir été contrainte dans ce but. Les figurines affectées par Bestialité peuvent également effectuer des attaques de corps-à-corps après avoir couru.

Bonne Fortune

La figurine/unité trolloïde amie ciblée peut relancer ses jets d'attaques ratés. Chaque jet d'attaque ne peut être relancé qu'une seule fois.

Broussailles

Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine utilisant cet animus, les figurines du Cercle amies, y compris le lanceur de l'animus, bénéficient de la dissimulation. Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 3 pouces de la figurine utilisant cet animus, les figurines ennemies considèrent le terrain dégagé comme du terrain difficile et subissent un malus de -2 DEF. Broussailles dure un tour.

C

Calamité

Une figurine qui effectue une attaque contre la figurine/unité ciblée bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts.

Carnage

Lorsqu'elles attaquent des figurines ennemies situées dans la zone de contrôle de Makeda, les figurines skornes amies bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque de corps-à-corps. Carnage dure un tour.

Champ Paralysant

La figurine ciblée se déplace à mi-vitesse et subit un malus de -3 DEF. Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine ciblée, les figurines ennemies se déplacent également à mi-vitesse et subissent également un malus de -3 DEF. Champ Paralysant dure un tour.

Chant des Sirènes

La warbeast ennemie ciblée doit effectuer un test de commandement. Si ce test échoue, le joueur qui dirige Vayl peut, dès la fin de l'activation de Vayl, déplacer la figurine ciblée d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces et effectuer une unique attaque avec elle. Les figurines amies ne peuvent pas cibler cette figurine avec des frappes gratuites au cours de ce mouvement. Au cours de ce mouvement et de cette attaque, la warbeast est considérée comme une figurine de la Légion amie. Chant des Sirènes ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu. Une warbeast ne peut pas être ciblée par ce sort si elle a déjà été affectée par ce sort dans le tour précédent.

Chute de Pierres

Sur une touche critique, les figurines situées dans l'ADE souffrent de Commotion. Une figurine sous l'effet de Commotion renonce à sa prochaine activation et ne peut pas attribuer de focus pendant 1 tour.

Congélateur

2

6

-

-

Toute figurine ennemie qui termine son activation dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine trolloïde amie ciblée devient stationnaire pendant un tour. Congélateur dure un tour.

Contre-Mesure

La figurine qui utilise cet animus peut cibler, avec une unique attaque de corps-à-corps ou à distance, une figurine ennemie qui termine son mouvement normal dans un rayon de 6 pouces autour d'elle. Contre-Mesure dure un tour ou jusqu'à ce que la figurine affectée effectue une attaque de corps-à-corps ou à distance.

Contre-Salve

2

6

-

-

X

La figurine/unité trolloïde amie ciblée gagne Contre-Salve. À chaque fois qu'une figurine non stationnaire et dotée de Contre-Salve est ratée par une attaque de corps-à-corps ou à distance ennemie, elle peut effectuer une attaque de corps-à-corps ou à distance après la résolution de l'attaque ratée.

Corrompre

La figurine visée bénéficie de la capacité Abomination. Les figurines/unités situées dans un rayon de 3 pouces autour d'une Abomination, qu'elles soient amies ou ennemies, doivent réussir un test de commandement ou fuir. De plus, lorsqu'une warbeast ennemie entre en frénésie et que la figurine

ciblée est dans sa LDV, la warbeast est immédiatement activée et tente d'attaquer la figurine Corrompue. La warbeast charge la figurine Corrompue si elle le peut. Sinon, elle tente d'avancer jusqu'à avoir la figurine Corrompue dans sa zone de corps-à-corps, et l'attaque. Si Corrompre a été lancé sur deux figurines ou plus, la warbeast ennemie doit tenter d'attaquer la figurine Corrompue la plus proche.

Corruption de l'Être

La warbeast ciblée subit un malus de -2 FUR. De plus, elle perd Régénération, ne peut pas être guérie, et ne peut pas servir à transférer les dégâts. Corruption de l'Être dure un tour. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

Croissance Accélérée

Placez une ADE de 5 pouces de façon à ce qu'elle soit complètement incluse dans la zone de contrôle de Baldur, sans toucher de socle de figurine, d'obstacle ou d'obstruction. Ce gabarit est une forêt qui reste sur la table tant que l'entretien est payé.

D

Déchirure Mentale	2	10	-	8		X
Toute figurine touchée subit d3 points de dégâts supplémentaires par point de furie ou de focus sur elle.						

Défenseurs

Les figurines de l'unité skorne amie ciblée bénéficient d'un bonus de +1 en DEF et ARM. Tant qu'elles sont en formation serrée, les figurines de l'unité affectée bénéficient au lieu de cela d'un bonus de +2 en DEF et ARM.

Dissolution

Dès que ce sort est lancé, les warjacks et warbeasts ennemis situés dans la zone de contrôle du Modeleur de Destin et ayant sur eux un sort à entretien ennemi subissent d3 points de dégâts. Puis, toute figurine de guerrier ou unité ennemie située dans la zone de contrôle du Modeleur de Destin au moment où Dissolution est lancé, et ayant sur elle un sort à entretien ennemi, doit réussir un test de commandement ou renoncer à son activation suivante. Enfin, les sorts à entretien ennemis situés dans la zone de contrôle du Modeleur de Destin prennent fin.

Drain de l'Esprit

Lorsque Drain de l'Esprit endommage une warbeast, Hexeris peut transférer un point de furie depuis cette warbeast vers lui-même.

E

En Trombe	2	Lanceur	ZdC	-	-	
Toutes les figurines de guerrier/unités de la Légion amies situées dans la zone de contrôle de Rhyas au moment où ce sort est lancé bénéficient de +1 pouce de mouvement et ne peuvent pas être la cible de frappes gratuites. En Trombe dure une séquence de jeu.						

Équilibre

La figurine trolloïde amie ciblée bénéficie de +2 DEF et ne peut pas être mise au tapis. Tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine affectée, les figurines trolloïdes amies bénéficient également de +2 DEF et ne peuvent pas être mises au tapis. Équilibre dure un tour.

Éruption de Vie	4	10	-	13	X	X
La figurine ennemie vivante ciblée, directement touchée et détruite par Éruption de Vie explose. Placez un gabarit de 4 pouces d'ADE centré sur la figurine détruite. Toutes les figurines ennemies situées dans l'ADE au moment où elle est placée subissent un jet de dégâts de PUI 13. L'ADE est une forêt qui reste sur la table tant que l'entretien est payé. Toute figurine ennemie qui entre ou termine son activation dans l'ADE subit un jet de dégâts de PUI 13. Placez un marqueur de fruit divin sur l'ADE à chaque fois qu'une figurine vivante est détruite par ce sort. Un marqueur de fruit divin peut être dépensé à la place d'un point de furie pour payer l'entretien d'Éruption de Vie. Toute figurine vivante du Cercle amie qui termine son activation dans l'ADE peut dépenser un ou plusieurs marqueurs de fruit divin. Chaque marqueur de fruit divin ainsi dépensé permet de retirer d3 points de dégâts à la figurine. Toute figurine détruite par Éruption de Vie est retirée du jeu.						

Explosion d'Épines

Si la figurine ciblée est touchée, les d6 figurines les plus proches dans les 5 pouces subissent un jet de dégâts de PUI 10.

Extermination

Thagrosh invoque la toute-puissante colère d'Everblight et fait voler en éclats la terre elle-même.

F

Fourche d'Éclairs

Des arcs électriques se propagent depuis la figurine ciblée vers d3 figurines supplémentaires. Les arcs électriques touchent automatiquement la figurine ennemie la plus proche dans un rayon de 4 pouces autour de la dernière figurine touchée, mais ne peuvent frapper plus d'une fois la même figurine. Chaque figurine supplémentaire touchée subit un jet de dégâts de PUI 12.

Frappe du Chaos

3

10

*

13

X

Lorsque Frappe du Chaos touche une figurine vivante, toutes les figurines/unités situées dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine touchée doivent réussir un test de commandement ou fuir.

Frappe Imparable

Durant la séquence de jeu en cours, la prochaine attaque de corps-à-corps de la figurine qui utilise cet animus touche automatiquement.

Frisson

Les figurines ennemies situées dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine/unité de la Légion amie subissent un malus de -2 DEF.

Frustration

Au début de la Phase d'Activation adverse, le joueur dirigeant le Modeleur de Destin oblige son adversaire à activer en premier ou en dernier la figurine/unité ennemie ciblée. Frustration ne peut pas être lancé sur les warcasters et les warlocks.

Funeste Messenger

Toutes les figurines dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine ciblée subissent un jet de dégâts de PUI égale à la FOR de la figurine ciblée. La figurine ciblée subit ensuite d3 points de dégâts pour chaque figurine détruite par Funeste Messenger.

G

Gelée Blanche

Effectuez un jet d'attaque magique contre chacune des figurines ennemies situées dans un rayon de 3 pouces autour de la warbeast de la Légion amie ciblée. Pour ces jets d'attaque magique, ignorez le Camouflage, le couvert, la dissimulation, l'élévation, les figurines faisant écran, la Furtivité, l'Invisibilité et les LDV. Lors de la résolution de ces attaques, les figurines ne sont pas considérées comme étant en corps-à-corps avec la figurine ciblée. Toute figurine ennemie touchée subit un jet de dégâts de PUI 12, et, sur une touche critique, devient stationnaire pendant un tour.

Griffe de l'Esprit

La figurine ciblée et endommagée par Griffe de l'Esprit subit un malus de -2 VTS et -2 DEF pendant un tour.

Guide

Au cours de cette séquence de jeu, la figurine/unité amie ciblée lance un dé supplémentaire lors de la première attaque de corps-à-corps de chaque figurine affectée.

H

Hurlement du Chaos

Si elles sont situées dans un rayon de 5 pouces autour de la figurine utilisant cet animus, les figurines/unités ennemies doivent réussir un test de commandement ou fuir. Le joueur qui dirige le Lupomorphe peut soit retirer, soit placer un point de furie sur chaque warbeast ennemie qui rate le test de commandement.

I

Impact

Les figurines qui subissent une touche directe suite à une attaque à distance effectuée par la figurine/unité skorne amie ciblée sont repoussées de d3 pouces dans la direction exactement opposée au point d'origine de l'attaque. Impact dure une séquence de jeu.

Impitoyable Assaut

3

6

–

–

X

La figurine/unité skorne amie ciblée peut effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire avec chacune de ses armes de corps-à-corps au cours de son action de combat, sans dépenser de furie ni être contrainte.

Implacable

L'activation suivante de la figurine amie ciblée est une charge à VTS + 5 pouces, qui traverse les terrains difficiles et les obstacles sans pénalité.

Inciter

Les warbeasts de la Légion amies bénéficient de +2 sur leurs jets d'attaque et de dégâts ciblant des figurines situées dans un rayon de 8 pouces autour de Vayl. Inciter dure un tour.

Infatigable

À chaque fois que la figurine amie ciblée subit des dégâts suite à une attaque ennemie, elle peut immédiatement, si elle n'est pas stationnaire, se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces. La figurine ciblée ne peut pas être la cible de frappes gratuites lors de ce mouvement.

J

L

Le Fouet

Les figurines/unités endommagées par Le Fouet subissent un malus de -2 en CMD et SEU pendant un tour.

Le Supplice

La warbeast ciblée subit -2 en SEU et doit réussir un test de seuil ou entrer en frénésie au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui la dirige même si elle ne possède pas de points de furie.
--

Linceul

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Thagrosh, toutes les figurines bénéficient de la dissimulation, et les figurines ennemies subissent un malus de -2 FOR. Linceul dure un tour.

M

Malédiction de Dhunia

La figurine ciblée et endommagée par Malédiction de Dhunia doit renoncer soit à son mouvement, soit à son action lors de son activation suivante.

Maléfice

Ajoutez +1 au jet de dégâts pour chaque point de furie sur la figurine ciblée.
--

Manteau de Brumes

La figurine/unité du Cercle amie ciblée bénéficie de Furtivité. Toute attaque effectuée contre une figurine dotée de Furtivité d'une distance supérieure à 5 pouces échoue automatiquement. Une figurine dotée de Furtivité située à plus de 5 pouces d'un attaquant ne compte pas comme une figurine faisant interférence entre l'attaquant et sa cible. Manteau de Brumes prend immédiatement fin si l'une des figurines affectées court ou effectue une attaque.

Marche Funèbre

La figurine/unité vivante amie ciblée sert brièvement Hexeris après sa mort. Lorsqu'une figurine affectée, non stationnaire, est détruite par une attaque ennemie, elle peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces et effectuer une unique attaque de corps-à-corps, les jets d'attaque et de dégâts étant automatiquement boostés, avant d'être retirée du jeu. Ignorez les effets des aspects perdus des warbeasts au cours de cette attaque. La figurine ne peut pas être la cible de frappes gratuites et peut se déplacer hors formation au cours de ce mouvement.
--

Massacrer	2	6	-	-		
------------------	----------	----------	---	---	--	--

La figurine de la Légion amie ciblée doit charger pendant son activation durant la séquence de jeu en cours. La figurine affectée charge sans être contrainte ni recevoir d'ordre de charge. Lorsque la figurine affectée détruit une figurine ennemie à l'aide d'une attaque de charge, elle peut immédiatement se déplacer d'une distance maximale de 2 pouces et effectuer une attaque de corps-à-corps supplémentaire. Massacrer dure un tour.
--

Moisson	3	Lanceur	ZdC	-	X	
----------------	----------	----------------	------------	---	----------	--

Morvahna peut gagner un point de furie à chaque fois qu'une figurine ennemie est détruite dans sa zone de contrôle. Le total de points de furie de Morvahna ne peut pas dépasser sa FUR actuelle suite à Moisson.

Monstre Déchaîné

La warbeast ennemie ciblée doit effectuer un test de seuil supplémentaire au cours de la Phase de Maintenance du joueur qui la dirige. Si le test est un échec, la warbeast entre immédiatement en frénésie et n'effectue pas de test de seuil au cours de la Phase de Contrôle. Si le test est réussi, la warbeast devra tout de même effectuer un test de seuil au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui la dirige si les règles normales l'y obligent. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par activation.

Mutagenèse

La figurine ciblée et détruite par Mutagenèse est retirée du jeu et peut être remplacée par Thagrosh. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle de Thagrosh. Thagrosh ne peut pas être la cible de frappes gratuites lorsqu'il remplace la figurine détruite. Thagrosh ne peut pas se déplacer après avoir remplacé une autre figurine. Mutagenèse ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

N

0

P

Peau de Pierre

La figurine/unité du Cercle amie ciblée bénéficie de +2 en FOR et ARM mais subit un malus de -1 en VTS et DEF.

Pétrifier	3	10	3	13		X
Chaque figurine ennemie dans l'ADE doit réussir un test de commandement ou renoncer à son mouvement ou à son action au cours de son activation suivante.						

Pieux de Roche

Lorsque vous effectuez des attaques de Pieux de Roche, ignorez le couvert et l'élévation. Sur une touche critique, les figurines situées dans l'ADE sont mises au tapis.

Piège à Loup	3	10	–	13		X
Toute figurine endommagée par Piège à Loup est mise au tapis.						

Poings Enflammés

Au cours de son activation suivante dans la séquence de jeu en cours, la figurine ciblée bénéficie de Feu Critique sur ses attaques de corps-à-corps et de +2 sur ses jets de dégâts de corps-à-corps. Lorsqu'une figurine bénéficiant de Feu Critique obtient une touche critique, sa cible 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.

Porte de l'Esprit

Porte de l'Esprit doit cibler soit Kaya, soit une warbeast du Cercle amie située dans sa zone de contrôle, sans tenir compte des LDV. Si Porte de l'Esprit cible Kaya, placez-la immédiatement dans un rayon de 2 pouces autour d'une warbeast du Cercle amie, située dans sa zone de contrôle au moment où le sort est lancé. Si le sort est lancé sur une warbeast, placez immédiatement la figurine dans un rayon de 2 pouces autour de Kaya. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle de la figurine à son nouvel emplacement. Une figurine affectée par Porte de l'Esprit ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Une figurine ne peut pas se déplacer après avoir été ciblée par Porte de l'Esprit durant cette séquence de jeu. Porte de l'Esprit ne peut être lancée qu'une fois par séquence de jeu.

Pourriture du Dévoreur	2	12	–	11		X
Toute figurine endommagée par ce sort subit Pourriture du Dévoreur. Toute figurine du Cercle amie bénéficie de +2 sur ses jets de dégâts de corps-à-corps lorsqu'elle attaque une figurine sous l'effet de Pourriture du Dévoreur.						

Prescience

Durant ce tour, la figurine skorne amie ciblée peut décider de booster ses jets d'attaque et de dégâts après avoir fait les jets correspondants.

Primal

La warbeast du Cercle amie ciblée bénéficie de +2 en FOR et ACC pendant un tour, mais entre automatiquement en frénésie durant la Phase de Contrôle suivante du joueur qui la dirige. Cet animus ne peut pas cibler les Constructs Élémentaux.

Protubérances Epineuses

La figurine ciblée bénéficie de +2 ARM. Une warbeast qui touche la figurine ciblée avec une attaque de corps-à-corps subit d3 points de dégâts après la résolution de l'attaque. Protubérances Épineuses dure un tour.

R

Rage

La figurine trolloïde amie ciblée bénéficie de +3 FOR pendant un tour.

Rage Décuplée

Au cours de son activation durant cette séquence de jeu, la warbeast du Cercle amie ciblée peut effectuer une prise spéciale puis attaquer avec chacune de ses armes de corps-à-corps, le tout sans être contrainte. La warbeast peut ensuite être contrainte afin d'effectuer des attaques supplémentaires. Une warbeast affectée par le sort ne peut pas charger et effectuer de prise spéciale au cours d'une même activation.

Réflexe

Lorsqu'une attaque ennemie détruit ou retire du jeu une ou plusieurs figurines du Cercle amies dans un rayon de 3 pouces autour de la figurine utilisant cet animus, cette dernière peut immédiatement se déplacer de son MVT actuel en pouces et effectuer une unique attaque de corps-à-corps, après quoi cet animus prend fin. Réflexe a une durée d'un tour.

Repousse	4	6	–	–	X	
L'unité vivante du Cercle amie ciblée gagne Repousse. Après le paiement de l'entretien durant la Phase de Contrôle du joueur qui dirige Morvahna, cette dernière peut dépenser un ou plusieurs points de furie pour faire revenir en jeu, dans l'unité affectée par Repousse, des figurines détruites depuis la dernière séquence de jeu du joueur qui la dirige. Faites revenir en jeu une figurine par point de furie dépensé de cette façon. La figurine peut être placée n'importe où dans la zone de contrôle de Morvahna, dans un rayon de 3 pouces autour d'une autre figurine de son unité. Les figurines ainsi remises en jeu sont ramenées à un point de vie. L'unité perd tout avantage ou effet reçu suite à la destruction initiale de la figurine remise en jeu. Toute figurine remise en jeu peut être activée normalement avec son unité durant la séquence de jeu en cours.						

Répulsion						
Les figurines dans un rayon de 2 pouces autour de la figurine utilisant cet animus sont repoussées de 1 pouce dans la direction directement opposée à celle du lanceur, dans un ordre déterminé par le joueur contrôlant ce dernier. Les figurines ne peuvent pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.						

Revivification	2	6	–	–	X	
L'unité du Cercle amie ciblée bénéficie de +2 ARM. À la fin de la Phase de Contrôle du joueur qui dirige Morvahna, retirez un point de dégâts à cette dernière pour chaque figurine affectée située dans un rayon de 1 pouce autour d'elle.						

Rôder dans l'Ombre	2	Lanceur	–	–		
Dès qu'une figurine utilise cet animus, le joueur qui la dirige choisit une figurine/unité ennemie située dans un rayon de 10 pouces autour d'elle. À la fin du mouvement normal de la figurine/unité ainsi désignée, la figurine affectée par l'animus peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces, à moins qu'elle ne soit engagée ou stationnaire. La figurine affectée ne peut pas terminer ce mouvement plus loin de la figurine/unité désignée qu'elle ne l'a commencé. La figurine affectée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement. Rôder dans l'Ombre dure un tour.						

Rugissement

Chantesang détruit ses ennemis par la seule force de sa volonté.

S

Sang Contaminé

Un warlock drainant la warbeast ciblée subit un point de dégât par point de furie drainé. La warbeast ciblée ne peut pas servir à transférer les dégâts. Sang Contaminé dure un tour. Sang Contaminé ne peut être lancé qu'une fois par séquence de jeu.

Sauvegarde	1	6	-	-		
Le warlock ou la warbeast skorne ami(e) ciblé(e) bénéficie de Sauvegarde pendant un tour. À chaque fois qu'une figurine ennemie touche à l'aide d'une attaque un warlock affecté, ce dernier peut dépenser un unique point de furie pour obliger le joueur qui dirige la figurine attaquante à relancer le jet d'attaque. À chaque fois qu'une figurine ennemie touche à l'aide d'une attaque une warbeast affectée, le joueur qui dirige la warbeast peut immédiatement lui donner un point de furie pour obliger le joueur qui dirige la figurine ennemie à relancer le jet d'attaque. Sauvegarde ne peut être utilisé qu'une seule fois par attaquant.						

Se Déchaîner	3	6	-	-		-
La warbeast skorne amie ciblée doit effectuer un slam pendant son activation durant la séquence de jeu en cours, sans être contrainte. Après avoir déplacé la figurine slammée, mais avant la résolution des dégâts, la figurine affectée par Se Déchaîner peut se déplacer dans la direction exacte de la figurine slammée d'une distance maximale égale à la distance dont la figurine slammée a été déplacée.						

SéVICES

La warbeast amie ciblée bénéficie, pendant un tour, de +2 pouces de mouvement et de +2 FOR. Elle subit immédiatement d3 points de dégâts.

Sillage

Immédiatement après la fin du mouvement de la figurine qui utilise cet animus, placez, dans un rayon de 2 pouces autour de la position actuelle de cette dernière, une figurine amie de la Légion que la figurine qui utilise l'animus a approchée à moins de 2 pouces lors de son mouvement. Il doit y avoir suffisamment de place pour le socle de la figurine ainsi placée. Les figurines ne peuvent pas être la cible de frappes gratuites lorsqu'elles sont déplacées par Sillage. Une figurine ne peut être affectée par Sillage qu'une seule fois par séquence de jeu.

Soumettre

Si elles commencent leur activation dans un rayon de 5 pouces autour de la figurine qui utilise cet animus, les figurines/unités ennemies ne peuvent ni charger, ni effectuer d'attaque spéciale, ni donner ou recevoir d'ordres durant ce tour.

T

Talion

À chaque fois que Vayl subit des dégâts, elle peut dépenser un point de furie pour transférer la moitié de ces dégâts à une warbeast ennemie située dans sa zone de contrôle. Elle doit cependant subir elle-même les dégâts restants.

Ténacité

La figurine amie ciblée bénéficie de +1 DEF et +1 ARM pendant un tour.

Tentacules de Foudre

La portée des armes de corps-à-corps de la figurine/unité ciblée augmente de 2 pouces.

Tourbillon

La figurine ciblée et touchée par Tourbillon est projetée à d6 pouces dans la direction exactement opposée au point d'origine du sort et subit un jet de dégâts de PUI 13. N'effectuez pas de jet de déviation pour déterminer le point d'impact de la figurine projetée. Si la figurine projetée entre en collision avec une autre figurine de taille de socle inférieure ou égale à la sienne, cette dernière figurine subit un jet de dégâts collatéraux de PUI 13.

Tourment

Pendant un tour, la figurine ciblée et endommagée par Tourment perd les compétences Robustesse et Régénération. Les dégâts infligés par Tourment ne peuvent pas être transférés.

Tout Terrain – Le Carnivéen ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Le Carnivéen peut charger, slammer ou piétiner à travers un terrain difficile.

Transmuter

2

6

–

–

La figurine trolloïde amie ciblée gagne Métamorphoser pendant un tour.

V

Vents Violents

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Krueger durant ce tour, les figurines amies bénéficient de +2 en ARM et DEF contre les attaques à distance. Les effets de nuée situés dans la zone de contrôle de Krueger prennent fin dès que Vents Violents est lancé.

Verrouiller la Cible

2

10

-

-

X

X

La figurine/unité ennemie ciblée subit -2 DEF et perd Camouflage, Furtivité, Intangible et Invisibilité. Toute figurine affectée ne bénéficie d'aucun bonus de DEF du fait de la dissimulation ou des effets de nuée. Les effets de nuée et les forêts ne bloquent pas les LDV vers la figurine affectée.

Vigilance

La figurine du Cercle amie ciblée peut se déplacer d'une distance maximale de 2 pouces et effectuer une attaque de corps-à-corps contre une figurine ennemie qui se déplace et termine son mouvement dans un rayon de 2 pouces autour d'elle. Puis, l'animus prend fin. Résolez cette attaque de corps-à-corps dès la fin du mouvement. La figurine ciblée peut effectuer une unique attaque avec une unique arme de corps-à-corps et bénéficie de +2 sur son jet d'attaque. Si l'attaque est réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire. Les jets d'attaque et de dégâts ne peuvent pas être boostés. Vigilance dure un tour.