

ELARA, DEATH'S SHADOW
RETRIBUTION MAGE HUNTER WARCASTER 2016 v1

ELARA 2						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	4	16	15	9

SICKLE STAFF

RNG	POW	P+S
2	7	13

FOCUS
7

DAMAGE

WJ +28 FA C

ELARA, DEATH'S SHADOW

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
--------	------	-----	-----	-----	-----	-----

CHARGE FURIEUSE (Boundless Charge)
2 6 - - turn no
Pendant son activation, la figurine de Faction amie ciblée peut charger sans dépenser de point de focus ou être forcée, et gagne +2" de mouvement ainsi que :pathfinder: lors de son mouvement de charge. Charge Furieuse dure un tour.

CONVECTION
2 10 - - 12 - yes
(Convection)
Quand Convection détruit une figurine ennemie vivante, le lanceur de sort peut allouer un point de focus à un warjack de son battlegroup situé dans sa zone de contrôle.

CONDAMNATION (Marked For Death)
2 8 - - - up yes
La figurine/unité ciblée subit -2 DEF, perd :Incorporeal: et :Stealth:, et ne peut gagner ni :Incorporeal: ni :Stealth: tant qu'elle est affectée par Condamnation.

CARESSE DE LA FAUCHEUSE (Scything Touch)
2 6 - - - up no
La figurine de faction amie ciblée gagne Linceul Maléfique. (Linceul Maléfique (Dark Shroud): Les figurines ennemies dans la portée de corps à corps de cette figurine perdent -2 en ARM.)

TÉLÉPORTATION (Teleport)
2 self - - - no
Placez le lanceur de sort n'importe où complètement dans les 6" de sa position actuelle, puis mettez fin à son activation.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GARRYTH, THE BLADE OF RETRIBUTION
RETRIBUTION MAGE HUNTER WARCASTER 2016 v1

GARRYTH 1						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	8	6	17	14	8

PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	12

BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	5	11

FOCUS
6

DAMAGE

WJ +29 FA C

GARRYTH, BLADE OF RETRIBUTION

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
--------	------	-----	-----	-----	-----	-----

POTENCE (Gallows)
3 10 - - 13 - yes
Quand une figurine ennemie est touchée par Potence, elle peut être poussée de 6" directement vers le point d'origine du sort.

RÉFLEXES FOUROYANTS (Heightened Reflexes)
2 6 - - - up no
La figurine/unité de Faction amie ciblée ne peut pas être mise à terre ou stationnaire. Les figurines hors-formation ne sont pas affectées par Réflexes Foudroyants.

MIRAGE (Mirage)
2 6 - - - up no
La figurine/unité de faction amie ciblée gagne Apparition. (Apparition): Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.)

VAMPIRE PSYCHIQUE (Psychic Vampire)
2 self ctrl - - up no
Quand une figurine ennemie lance un sort alors qu'elle est située dans la zone de contrôle de cette figurine, elle subit immédiatement 1 point de dégât et vous pouvez retirer 1 point de dégât de cette figurine. Si le lanceur de sort ennemi est détruit suite à ce point de dégât, le sort n'a pas d'effet.

SENTINELLE (Sentry)
2 6 - - - up no
La figurine de faction amie ciblée gagne . (Rapid Fire:)

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

ELARA, DEATH'S SHADOW

ELARA 2

APPARITION (Apparition): Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.

INFLUENCE TACTIQUE [FRAPPE DE REPRÉSAILLES] (Field Marshal [Retaliatory Strike]): Les warjacks du battlegroup de cette figurine gagnent Frappe de représailles

FRAPPE DE REPRÉSAILLES (Retaliatory Strike): Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps basique contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.

SICKLE STAFF

BÉNÉDICTION SANGLANTE (Blood Boon): Une fois par activation, et après avoir résolu une attaque ayant détruit une figurine ennemie avec cette arme, cette figurine peut lancer un sort dont le CÔÛT n'excède pas 3 sans dépenser de point de focus/fury.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

ELARA, DEATH'S SHADOW

L'Approche des Ténèbres

Les figurines/unités amies actuellement dans la zone de contrôle d'Elara gagnent et sont affectées par Charge Furieuse. L'Approche des Ténèbres dure un tour. (Ghostly:)

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GARRYTH, BLADE OF RETRIBUTION

GARRYTH 1

ACROBATIQUE (Acrobatics): Cette figurine ignore les figurines interférentes lorsqu'elle déclare sa cible de charge. En outre, elle peut avancer au travers de toutes les figurines sur son chemin si elle a suffisamment de mouvement pour traverser complètement leurs socles.

BLADES

BLESSURES AGGRAVÉES (Grievous Wounds): Une figurine touchée par cette arme perd :tough: et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GARRYTH, BLADE OF RETRIBUTION

Vortex Paralysant

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Garryth, les figurines ennemies ne peuvent ni lancer de sort ni en relayer, ni dépenser des points de focus ou de furie, ni être placées. Vortex Paralysant dure un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

MAGISTER HELYNNA
RETRIBUTION SHYEEL WARCASTER

2016 v1

HELYNNA I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	5	15	15	9

30

REDIRECTION BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	11

REDIRECTION

RNG	POW	P+S
2	5	11

7

DAMAGE

WJ +30 FA C

MAGISTER HELYNNA

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
DÉCELÉRATION (Deceleration)	3	self	ctrl	-	rnd	no
Les figurines de faction amies gagnent +2 ARM contre les attaques à distances et les attaques magiques tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Décelération dure un round.						
FRAPPE DE FORCE (Force Strike)	2	8	-	12	-	yes
Sur une touche critique, la figurine ciblée est mise à terre.						
DESTRUCTION ORCHESTRÉE (Hand Of Destruction)	2	10	-	-	up	yes
Les figurines de Faction amies du battlegroup du lanceur de sort gagnent un dé additionnel sur leurs jets d'attaques et de dégâts contre la figurine/unité ciblée. Défaussez le dé le plus bas de chaque lancer.						
OBLITÉRATION (Obliteration)	4	10	5	15	-	yes
La puissance de cette attaque déchire la terre elle-même.						
SYMPHONIE MARTIALE (Rhythm Of War)	3	self	ctrl	-	up	no
À la fin de votre tour, une fois que toutes les figurines amies ont achevé leur activation, les warjacks du battlegroup de cette figurine se situant dans sa zone de contrôle peuvent avancer jusqu'à 3".						

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

ISSYRIA, SIBYL OF DAWN
RETRIBUTION WARCASTER

2016 v2

ISSYRIA I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	16	13	9

30

8

DAMAGE

WJ +29 FA C

ISSYRIA, SIBYL OF DAWN

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRESENTIMENT (Admonition)	2	6	-	-	up	no
Quand une figurine ennemie avance et termine son mouvement dans les 6" de la figurine ciblée du battlegroup du lanceur du sort, la figurine affectée peut immédiatement avancer d'au plus 3" puis Presentiment expire. La figurine ciblée ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité lors de ce mouvement.						
LUMIÈRE AVEUGLANTE (Blinding Light)	3	10	-	-	rnd	yes
La figurine/unité ciblée ne peut pas tirer ou lancer d'attaque magique et subit -2 DEF. Lumière aveuglante dure un round.						
APPEL DES CROISÉS (Crusader's Call)	3	self	ctrl	-	turn	no
Les figurines de faction amies ajoutent +2" à leur mouvement si elles commencent une charge dans la zone de contrôle du lanceur du sort. L'appel des croisés dure un tour.						
RÉSOLUTION IMPLACABLE (Inviolable Resolve)	2	6	-	-	up	no
La figurine/unité de faction amie ciblée gagne +2 ARM et ne peut pas être poussée ou slammée. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.						
VÉLOCITÉ (Velocity)	*	self	-	-	-	no
Le lanceur du sort peut dépenser jusqu'à 3 points de focus pour avancer jusqu'à 2" par focus dépensé. Vélocité ne peut être lancé qu'une fois par activation.						

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

MAGISTER HELYNNA

HELYNNA

RÉPARATION [D3+3] (Repair [D3+3]) (*Action): RNG S&S. Ciblez une figurine construct de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d3+3 points de dégâts.

REDIRECTION

PRISE DE FORCE (Force Grip): Au lieu de faire un jet de dégâts, cette figurine peut choisir de pousser la figurine ennemie touchée jusqu'à 3" dans n'importe quelle direction.

REDIRECTION BLAST

PRISE DE FORCE (Force Grip): Voir plus haut

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

MAGISTER HELYNNA

Aptitude Arcano-Subtile

Retirer tous les dégâts des champs de force des warjacks de Faction amis se trouvant dans la zone de contrôle d'Helynna. Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle d'Helynna, les figurines de Faction amies gagnent +3 ARM et ne subissent pas les effets des systèmes estropiés. Aptitude Arcano-Subtile dure un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

ISSYRIA, SIBYL OF DAWN

ISSYRIA I

ATTAQUE AUXILIAIRE (Ancillary Attack) (*Action): RNG 3". Ciblez un warjack de faction ami. Si ce warjack est à portée, il effectue immédiatement une attaque de corps à corps basique ou un tir. Un warjack ne peut être ciblé par une action spéciale d'attaque auxiliaire qu'une fois par tour.

VORTEX ARCANIQUE (Arcane Vortex): Cette figurine peut immédiatement annuler n'importe quel sort qui la cible elle ou une autre figurine à 3" en dépensant 1 point de fury / focus. Le sort annulé n'a pas d'effet mais son coût est quand même dépensé.

VUE VÉRITABLE (True Sight): Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une ligne de vue. De plus, elle ignore :stealth:.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

ISSYRIA, SIBYL OF DAWN

Lumière de l'aube

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle d'Issyria, les figurines de faction amies gagnent Vue véritable et ajoutent un dé additionnel aux jets pour toucher et pour blesser. Pour chaque jet, retirez un dé de votre choix. Lumière de l'aube dure un tour. (Vue véritable (True Sight): Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une ligne de vue. De plus, elle ignore :stealth:.)

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KAELYSSA, THE NIGHT'S WHISPER 2016 v2
RETRIBUTION MAGE HUNTER WARCASTER



KAELYSSA I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	7	16	14	9

30

RUNEBOLT CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	10

VENGEANCE			
RNG	POW	P+S	
0.5	6	12	

FOCUS 7

DAMAGE

WJ +29 FA C

KAELYSSA, NIGHT'S WHISPER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CONTRECROUP (Backlash) Quand le Warjack ennemi ciblé subit des dégâts, son contrôleur subit 1 point de dégât.	3	8	-	-	up	yes
SCEAU DE BANNISSEMENT (Banishing Ward) les Animi et sorts à entretien ennemis sur la figurine/unité de faction amie expirent. Les figurines affectées ne peuvent pas être ciblées par des sorts et animi ennemis.	2	6	-	-	up	no
FLOU (Blur) La figurine/unité de faction amie ciblée gagne +3 DEF contre les attaques à distance et les attaques magiques. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.	2	6	-	-	up	no
CHASSEUR FANTÔME (Phantom Hunter) La figurine du BattleGroup de lanceur de sort ciblée peut ignorer les lignes de vue lors des charges et des attaques. De plus, elle ignore la dissimulation, le couvert et 'stealth'. Chasseur fantôme dure un tour.	2	6	-	-	turn	no
REFUGE (Refuge) La figurine de faction amie ciblée peut effectuer un mouvement complet à la fin d'une activation pendant laquelle elle a touché une figurine ennemie avec une attaque. Elle ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement.	2	6	-	-	up	no

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

LORD ARCANIST OSSYAN 2017 v1
RETRIBUTION VYRE WARCASTER



OSSYAN I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	6	15	15	8

30

CHRONOPHAGE CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	13

LOCUS			
RNG	POW	P+S	
1	6	11	

FOCUS 7

DAMAGE

WJ +28 FA C

LORD ARCANIST OSSYAN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRESENTIMENT (Amortition) Quand une figurine ennemie avance et termine son mouvement dans les 6" de la figurine ciblée du battlegroup du lanceur du sort, la figurine affectée peut immédiatement avancer d'au plus 3" puis Presentiment expire. La figurine ciblée ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité lors de ce mouvement.	2	6	-	-	up	no
PROJECTILE ARCANIQUE (Arcantrik Bolt) Un warjack qui subit au moins un dégât par cette attaque devient stationnaire pour un round.	2	10	-	12	*	yes
PROVIDENCE (Fortune) La figurine/unité de faction amie ciblée peut relancer ses jets d'attaque ratés, un jet ne peut être relancé qu'une fois grâce à Providence.	2	6	-	-	up	no
ACCÉLÉRATION (Quicken) La figurine de faction amie ciblée gagne +2 SPD et +2 DEF contre les tirs et les attaques magiques.	3	6	-	-	up	no
TEMPÊTE DÉVASTATRICE (Shatter Storm) La figurine de faction amie ciblée gagne Déclencheur. (Déclencheur (Detonator): Quand cette figurine boxe une figurine ennemie sur une touche directe avec une attaque de CaC ou à distance, centrez une AoE 3" sur la figurine boxée et retirez la du jeu. Les figurines sous l'AoE subissent un dégâts d'explosion non boostable POW 8.)	2	6	-	-	up	yes

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

KAELYSSA, NIGHT'S WHISPER

KAELYSSA I
VUE VÉRITABLE (True Sight) : Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une ligne de vue. De plus, elle ignore :stealth:.

RUNEBOLT CANNON
RECHARGEMENT [2] (Reload [2]) : Cette figurine peut dépenser jusqu'à 2 point de fury / focus pour effectuer jusqu'à 2 attaques à distance supplémentaires avec cette arme pendant son action de combat.

Attaque typée

- DISSIPER (Dispel) : Quand cette arme touche une figurine/unité, les sorts à entretien et animi expire immédiatement.
- VOLEUR DE POUVOIR (Energy Siphon) : Quand cette attaque touche une figurine avec des points de fury / focus, la figurine touchée perd un point de fury / focus et cette figurine gagne un point de fury / focus. (Un warcaster ne peut gagner que du focus et un warlock que de la fury)
- CHOC MÉCA-MAGIQUE (Mechanical Seizure) : Un Warjack touché par cette arme devient stationnaire pour un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

KAELYSSA, NIGHT'S WHISPER

Disparition
Les figurines de faction amie dans la zone de contrôle de Kaelyssa gagnent :stealth: et ne peuvent pas être chargées ou ciblées par une prise spéciale de slam. Disparition dure un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

LORD ARCANIST OSSYAN

OSSYAN I
INFLUENCE TACTIQUE [FUTURE SIGHT] (Field Marshal [Future Sight]) : Les warjacks du battlegroup de cette figurine gagnent Prescience

PRESCIENCE (Future Sight) : Cette figurine peut booster ses jets d'attaque et de dégâts après avoir vu le résultat des dés.

LOCUS
DISSIPER (Dispel) : Quand cette arme touche une figurine/unité, les sorts à entretien et animi expire immédiatement.

CHRONOPHAGE CANNON
DISTORSION TEMPORELLE (Temporal Distortion) : Une figurine directement touchée subit -2 SPD et DEF pour un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

LORD ARCANIST OSSYAN

Puits Gravitationnel
Quand une figurine ennemie dans la zone de contrôle d'Ossyan utilise une attaque à distance, elle lance un dé en moins aux dégâts. Quand une figurine de faction amie effectue une attaque à distance sur une figurine ennemie située dans la zone de contrôle d'Ossyan, elle gagne un dé additionnel aux dégâts. Puits Gravitationnel dure un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

ADEPTIS RAHN
RETRIBUTION SHYEEL WARCASTER

2016 v1

RAHN I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	6	4	15	16	9

30

BALANCE		
RNG	POW	P+S
2	6	13

8

DAMAGE

WJ +26 FA C

ADEPTIS RAHN

SPILLS

REACTION EN CHAÎNE	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
3	10	3	12	-	yes	

REACTION EN CHAÎNE (Chain Blast)
Après avoir déterminé le point d'impact de cette attaque, effectuez une seconde déviation pour une AOE de 3" à partir du premier point d'impact. Les figurines touchées subissent un dégât d'explosion POW 6.

EXPLOSION DE FORCE (Force Blast)
3 ctrl * - - - no
Ciblez une figurine du BattleGroup du lanceur de sort située dans sa zone de contrôle. Les figurines ennemies à 2" ou moins de la figurine ciblée sont poussées de 4" dans la direction opposée dans l'ordre de votre choix.

MARTEAU DE FORCE (Force Hammer)
4 10 - - 12 - yes
À la place de subir un jet de dégât normal, une figurine non-incorporelle touchée par le marteau de force est slamée de 6" dans la direction directement opposée du point d'origine du sort. La cible subit un dégât POW 12 et les dégâts collatéraux sont également POW 12.

BOUCLIER POLARISÉ (Polarity Shield)
2 6 - - - up no
La figurine/unité de faction amie gagne Champs Magnétique. Les figurines hors-formation ne sont pas affectées. (Champs Magnétique (Polarity Field): Cette figurine ne peut pas être la cible de charge ou de prise spéciale slam d'une figurine dans son arc avant.)

TÉLÉKINÉSIE (Telekinesis)
2 8 - - - - *
Placez la figurine ciblée complètement dans les 2" de sa localisation actuelle. Quand télékinésie cible une figurine ennemie, c'est un sort offensif et nécessite un jet d'attaque magique. Une figurine ne peut être placée qu'une seule fois par tour avec télékinésie.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

RAVYN, THE ETERNAL LIGHT
RETRIBUTION MAGE HUNTER WARCASTER

2015 v1

RAVYN I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	7	15	16	9

30

HELLEBORE		
RNG	ROF	AOE
12	1	- 12

BLADE		
RNG	POW	P+S
2	7	13

6

DAMAGE

WJ +28 FA C

RAVYN, ETERNAL LIGHT

SPILLS

LOCOMOTION	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
*	6	-	-	-	-	no

LOCOMOTION (Locomotion)
Le lanceur de sort dépense jusqu'à 3 focus pour lancer Locomotion. Le warjack ciblé de son BattleGroup peut immédiatement avancer d'1" par focus dépensé. Un warjack ne peut être ciblé qu'une fois par activation par Locomotion.

MAÎTRISE BALISTIQUE (Snipe)
2 6 - - - up no
Les armes de tir de la figurine/unité de faction amie ciblée gagnent +4" RNG.

VOILE DE BRUME (Veil Of Mists)
2 ctrl 4 - - up no
Placez une AOE 4" n'importe où entièrement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Cette AOE est une nuée qui ne bloque pas les lignes de vue des figurines de faction amies. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines amies de faction gagnent +pathfinder et peuvent avancer au travers des obstructions et des autres figurines si elles ont assez de mouvement pour les traverser complètement.

OUVRIR LE FEU (Open fire)
2 ctrl - - - - no
Ciblez un warjack du BattleGroup de cette figurine qui se trouve dans sa zone de contrôle. Ce warjack peut immédiatement faire une attaque de corps à corps ou de tir. Un warjack ne peut être affecté par Ouvrir le Feu qu'une fois par tour.

CONTRE MESURE (Countersure)
2 6 - - - up no
Les figurines ennemies ne peuvent pas tirer tant qu'elles se trouvent à 5" ou moins de la figurine/unité de faction amie ciblée.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

ADEPTIS RAHN

RAHN I
MAÎTRISE DE LA FORCE (Force Mastery): Cette figurine ne subit pas les dégâts collatéraux et les dégâts d'explosion. Elle ne peut pas non plus être mise à terre.
Quand une AOE d'un tir ennemi dévie et que son centre se situe dans la zone de contrôle de cette figurine, vous choisissez la direction de la déviation. Votre adversaire lance un dé normalement pour la distance.

BALANCE
REPOUSSER (Beat Back): Pendant l'action de combat de cette figurine, immédiatement après une attaque basique avec cette arme, la figurine touchée qui a survécu peut être poussée de 1" directement à l'opposé de la figurine attaquante. Après avoir été poussée, la figurine attaquante peut avancer jusqu'à 1" directement vers la figurine attaquée.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

ADEPTIS RAHN

Alignement Arcanique
Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Rahn, les figurines de faction amies gagnent +2 en portée pour les sorts non relayé. De plus, les jets d'attaques et de dégâts magiques sont boostés. Alignement Arcanique dure un tour.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

RAVYN, ETERNAL LIGHT

RAVYN I
SPRINT - NE PAS UTILISER ():
DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack): Cette figurine peut faire des attaques de C&C et des attaques à distance pendant la même activation. Quand elle fait ses attaques de C&C initiales ou une prise spéciale, cette figurine peut également faire ses attaques à distance initiales. Elle peut effectuer des attaques à distance lorsqu'elle est engagée au C&C.
TRAVAIL RAPIDE (Quick Work): Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de C&C pendant son action de combat, elle peut effectuer une attaque de tir basique. Ce tir s'effectue immédiatement après la résolution de l'attaque de C&C.
SPRINT (Sprint): A la fin d'une activation pendant laquelle elle a détruit ou retiré du jeu une figurine ennemie avec une attaque de C&C, cette figurine peut effectuer un mouvement complet puis son activation s'arrête.
PROMPT CHASSEUR (Swift Hunter): Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance basique, elle peut avancer de 2" immédiatement après la résolution de l'attaque.
BLADE
FAUCHAGE (Thresher) (*Attaque): Cette figurine fait une attaque avec cette arme contre toutes les figurines (amies et ennemies) dans sa ligne de vue à portée de cette arme. Ces attaques sont simultanées.
HELLEBORE
EXPLOSEUR (Blast): Avant de faire le jet pour toucher, le porteur peut choisir de dépenser 1 focus pour donner à l'attaque AOE 3". Toutes les figurines touchées subissent un dégât d'explosion POW 12.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

RAVYN, ETERNAL LIGHT

Tempête de feu
Les figurines de faction amie dans la zone de contrôle de Ravyn ont leurs attaques de tir boostées et gagnent Prompt Chasseur. Tempête de feu dure un tour. (Prompt Chasseur (Swift Hunter): Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance basique, elle peut avancer de 2" immédiatement après la résolution de l'attaque.)

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

THYRON, SWORD OF TRUTH
RETRIBUTION ELLOWUYR WARCASTER

2016 v1

THYRON I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	5	15	16	9

40

REMEMBRANCE			
RNG	POW	P+S	
2	6	13	

6

DAMAGE

WJ +27 FA C

THYRON, SWORD OF TRUTH

SPILLS COST RNG AOE POW DUR OFF

ASSAUT (Assail) 2 6 - - up no
Le Warjack de faction ami peut charger et faire des prises spéciales de slam ou de piétinement sans dépenser de focus. Le warjack affecté gagne également +2" de mouvement lors d'une charge, d'un slam ou d'un piétinement. Les figurines slamées par le warjack affecté sont slamées de 2" supplémentaires.

ÉPICENTRE (Ground Zero) 3 self 5 13 - no
Centrer une AoE 5" sur le lanceur de sort. Toutes les figurines touchées par l'AoE subissent un jet de dégât POW 13. Après la résolution de ces dégâts, chaque figurine endommagée est poussée par Epicentre d'un dé6" dans la direction directement opposée et dans l'ordre de votre choix.

OFFENSIVE (Onslaught) 2 self ctrl - up no
Le lanceur de sort et les figurines de faction amies qui commencent leur activation dans la zone de contrôle du lanceur du sort gagnent Charge Implacable (Charge Implacable (Relentless Charge): Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne :pathfinder:.)

BRISE-SORT (Spellpiercer) 2 self ctrl - turn no
Les armes des figurines de faction amies gagnent :blessed: et :magical: tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort.

TEMPÊTE DE LAME (Storm Rager) 3 6 - - up no
La figurine de guerrier de faction amie gagne +2 STR, MAT et ARM. Elle ne peut être ciblée par des attaques combinées au tir et au corps à corps.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

DAWLORD VYROS
RETRIBUTION DAWNGUARD WARCASTER

2017 v1

VYROS I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	8	4	15	17	10

30

JUSTICAR			
RNG	POW	P+S	
2	7	14	

6

DAMAGE

WJ +28 FA C

DAWLORD VYROS

SPILLS COST RNG AOE POW DUR OFF

ÉLIMINATEUR (Eliminator) 3 8 3 13 - yes
Immédiatement après la résolution de cette attaque, le lanceur de sort peut avancer de 2" pour chaque figurine ennemie détruite par cette attaque.

VENGEUR SANCTIFIÉ (Hallowed Avenger) 2 6 - - up no
Cibler un warjack de faction ami. Il gagne Vengeance Vertueuse. (Vengeance Vertueuse (Righteous Vengeance): Si une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amies situées à 5" ou moins de cette figurine au cours du dernier round, pendant votre Phase de Maintenance, cette figurine peut avancer jusqu'à 3" et effectuer une attaque de C&C basique.)

RÉSOLUTION IMPLACABLE (Invincible Resolve) 2 6 - - up no
La figurine/unité de faction amie ciblée gagne +2 ARM et ne peut pas être poussée ou slamée. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

MOBILITÉ (Mobility) 3 self ctrl - turn no
Les figurines du BattleGroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle gagnent +2 SPD et :pathfinder: pour un tour.

EMPRISE (Stranglehold) 2 10 - 11 * yes
Une figurine endommagée par Emprise doit sacrifier son mouvement ou son action de combat lors de sa prochaine activation, au choix de son contrôleur.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

THYRON, SWORD OF TRUTH

THYRON I

LAME PROTECTRICE (Blade Shield): Cette figurine gagne +2 DEF contre les tirs.

FENDRE (Cleave): Durant son action de combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de corps à corps basique, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps à corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec Fendre.

INFLUENCE TACTIQUE [FENDRE] (Field Marshal [Cleave]): Les warjacks du BattleGroup de cette figurine gagnent Fendre.

RIPOSTE (Riposte): Quand une attaque de C&C ennemie rate cette figurine, elle peut immédiatement faire une attaque de C&C basique contre l'attaquant.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

THYRON, SWORD OF TRUTH

Épées Vengeresses

Thyron et les figurines de faction amies qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent Pas de côté et un dé additionnel sur les attaques de C&C. Épées Vengeresses dure un tour. (Pas de côté (Side Step): Lorsque cette figurine touche une figurine ennemie avec une attaque de C&C initiale ou une attaque spéciale de C&C, elle peut avancer de 2" après la résolution de cette attaque.)

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

DAWLORD VYROS

VYROS I

OEIL DU FAUCON (Bird's Eye): Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de cette figurine, les figurines de son BattleGroup peuvent ignorer les nuées, les forêts et les figurines interférentes pour déterminer les lignes de vue.

DÉBORDEMENT [WARJACKS DE FACTION AMI] (Flank [Friendly Faction Warjack]): Quand cette figurine fait une attaque de corps à corps contre une figurine ennemie, dans la portée de corps à corps d'un warjacks ami de faction, elle gagne +2 pour toucher et un dé additionnel aux dégâts.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

DAWLORD VYROS

Exécution parfaite

Tant qu'ils sont dans la zone de contrôle de Vyros, les warjacks de son BattleGroup gagnent #540:Flank [Friendly Faction Warjack]. Exécution parfaite dure un tour.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

VYROS, INCISSAR OF THE DAWNGUARD
RETRIBUTION WARCASTER

2016 v1

VYROS 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	7	8	6	15	18	10

50

EXTREMUS CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	12

EXTREMUS

RNG	POW	P+S
2	7	14

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

FOCUS
6

DAMAGE

WJ +27 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

VYROS, INCISSAR OF THE DAWNGUARD

2016 v1

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
3	self	ctrl	-	rnd	no

DÉCELÉRATION
(Deceleration)
Les figurines de faction amies gagnent +2 ARM contre les attaques à distances et les attaques magiques tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Décelération dure un round.

CHEVAUCHÉE
(Easy Rider)
Le lanceur de sort et les figurines de faction amies qui commencent leur activation dans la zone de contrôle du lanceur de sort gagnent pathfinder. Chevauchée dure un tour.

VERROUILLER LA CIBLE
(Lock The Target)
Une figurine endommagée par Verrouiller la cible ne peut pas courir, charger, faire une prise spéciale de slam ou de piétinement et ne peut pas être placée durant un round.

SYNERGIE
(Synergy)
Les figurines du BattleGroup du lanceur de sort gagnent un bonus cumulatif de +1 au jet pour toucher et pour blesser au corps à corps. Ce bonus s'incrémente pour chaque autre figurine du BattleGroup (en zone de contrôle du lanceur de sort) qui a touché une figurine ennemie avec une attaque de corps à corps ce tour. Le bonus cumulatif est limité à +3.

TORNADE
(Twister)
Cette AoE est une nuée et reste en jeu pour un round.

DAMAGE

WJ +27 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

LORD GHYRRSHYLD, THE FORGIVEN
RETRIBUTION VYRE WARCASTER

2018 v1

GORESHADE 4

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	4	15	16	8

40

VOASS

RNG	POW	P+S
2	8	15

FOCUS
7

DAMAGE

WJ +28 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

LORD GHYRRSHYLD, THE FORGIVEN

2018 v1

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	6	-	-	up	no

RÉSOLUTION INTRÉPIDE
(Dauntless Resolve)
Cibler une figurine /unité de guerrier de faction amie. Elle gagne +3 en ARM et :tough-. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

BRUME GLACANTE
(Freezing Mist)
Placez une AoE 3" de nuée complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Les figurines dans l'AoE sans :immunity_frost: subissent un malus de -2 pour toucher. Brume Glacante dure un round.

MARCHE FANTÔMATIQUE
(Ghost Walk)
La figurine /unité de faction amie ciblée gagne pour un tour. ((Ghostly):)

RÉSURRECTION
(Revive)
Remettez en jeu une figurine de trouvier détruite d'une unité de faction amie, elle revient avec 1pv. La figurine doit être placée dans la zone de contrôle du lanceur de sort, en formation et complètement dans les 3" d'une autre figurine de son unité. Le tour où il revient en jeu, le trouvier doit sacrifier son action ou son mouvement.

MAIN DE GLACE
(Hand of Ice)
La figurine /unité ciblée subit -2 en ARM si elle n'a pas :immunity_frost:.

LUMIÈRE DE COLÈRE
(Light of Wrath)
Les figurines touchées par Lumière de colère perdent :stealth: et subissent -2 DEF.

DAMAGE

WJ +28 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

VYROS, INCISSAR OF THE DAWNGUARD

VYROS 2

OEIL DU FAUCON (Bird's Eye): Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de cette figurine, les figurines de son BattleGroup peuvent ignorer les nuées, les forêts et les figurines interférentes pour déterminer les lignes de vue.

TRAVAIL RAPIDE (Quick Work): Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de C&C pendant son action de combat, elle peut effectuer une attaque de tir basique. Ce tir s'effectue immédiatement après la résolution de l'attaque de C&C.

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas coturé ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

MENEUR HÉROÏQUE [DAWNGUARD] (Veteran Leader [Dawnguard]): Tant qu'elles sont dans la CMD de cette figurine, les autres figurines du type mentionné dans l'encadré gagnent +1 à leurs jets d'attaque.

EXTREMUS CANNON

RECHARGEMENT [1] (Reload [1]): Cette figurine peut dépenser 1 point de fury / focus pour effectuer une attaque à distance supplémentaire avec cette arme pendant son action de combat.

DAMAGE

WJ +27 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

VYROS, INCISSAR OF THE DAWNGUARD

Marée guerrière

Quand une ou plusieurs figurines de faction amies se trouvant dans la zone de contrôle de Vyros sont détruites ou retirées du jeu par une attaque ennemie, excepté lors d'un mouvement, une figurine de faction amie dans la zone de contrôle de Vyros peut avancer de 3" immédiatement après la résolution de l'attaque. Marée guerrière dure un round.

DAMAGE

WJ +27 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

LORD GHYRRSHYLD, THE FORGIVEN

GORESHADE 4

VORTEX ARCANIQUE (Arcane Vortex): Cette figurine peut immédiatement annuler n'importe quel sort qui la cible elle ou une autre figurine à 3" en dépensant 1 point de fury / focus. Le sort annulé n'a pas d'effet mais son coût est quand même dépensé.

INFLUENCE TACTIQUE [VORTEX ARCANIQUE] (Field Marshal [Arcane Vortex]): Les warjacks du BattleGroup de cette figurine gagnent Vortex arcanique.

VOASS

GEL (Freeze): Une figurine touchée par cette arme devient stationnaire pour un round à moins d'être :immunity_frost:.

DAMAGE

WJ +28 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

LORD GHYRRSHYLD, THE FORGIVEN

Murmures du veld

Quand une figurine ennemie sans :immunity_frost: détruit ou retire du jeu une ou plusieurs figurines situées dans la zone de contrôle de Ghyrrshyld avec une attaque de corps à corps, elle devient stationnaire après la résolution de l'attaque. De plus, quand un guerrier de faction ami situé dans la zone de contrôle de Ghyrrshyld est détruit par une attaque ennemie, ou un dégât collatéral d'une attaque ennemie, Ghyrrshyld récupère son âme. Lors du prochain tour, Ghyrrshyld remplace chaque marqueur d'âme par un focus et les Murmures du veld expirent.

DAMAGE

WJ +28 FA C

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

CHIMERA
RETRIBUTION SHYEEL LIGHT WARJACK

2016 v1



CHIMERA						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	6	5	12	16	-

40

GLAIVE			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	12	

GLAIVE			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	12	

DAMAGE						FORCE FIELD
1	2	3	4	5	6	
	A	A				
L	G	G	R			
L	L	M	C	R	R	
M	M	C	C			

PC 8 FA U

DAEMON
RETRIBUTION VYRE HEAVY WARJACK

2018 v1



DAEMON						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	11	6	5	12	19	-

50

VORTEX CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
10	1	*	12

HEAVY RUNE FIST			
RNG	POW	P+S	
1	5	16	

LIGHT RUNE FIST			
RNG	POW	P+S	
1	3	14	

DAMAGE						FORCE FIELD
1	2	3	4	5	6	
	L			R		
L	L	M	C	R	R	
M	M	C	C			

PC 14 FA U

DISCORDIA
RETRIBUTION SHYEEL HEAVY WARJACK

2018 v1



DISCORDIA I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	7	6	12	18	-

50

SONIC PULSE CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
SP 10	1	-	14

BLADE FIST			
RNG	POW	P+S	
1	6	16	

BLADE FIST			
RNG	POW	P+S	
1	6	16	

DAMAGE						FORCE FIELD
1	2	3	4	5	6	
	L	G	G	R		
L	L	M	C	R	R	
M	M	C	C			

PC 18 FA C

GORGON
RETRIBUTION SHYEEL LIGHT WARJACK

2018 v1



GORGON						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	6	5	12	16	-

40

POLARITY CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	-	12

GLAIVE			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	12	

GLAIVE			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	12	

DAMAGE						FORCE FIELD
1	2	3	4	5	6	
	L	G	G	R		
L	L	M	C	R	R	
M	M	C	C			

PC 9 FA U

CHIMERA

CHIMERA

APPARITION (Apparition): Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2^e de sa position actuelle.

DÉPENDANT DU CHAMP (Field Dependant [Chimera]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd Apparition et Champ Fantasmatique.

CHAMP FANTASMATIQUE (Phantasmal Field): Cette figurine gagne +1 DEF contre les attaques magiques et à distance pour chaque point de focus sur elle.

GLAIVE

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Lors d'une attaque de C&C au lieu de faire un jet de dégâts normal, la P+S du jet de dégâts est égale à la STR de cette figurine plus deux fois la POW de cette arme.

GLAIVE

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Voir plus haut

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privater Press, Inc.

DAEMON

DAEMON

EXPLOSION DE VORTEX (Vortex Blast): Si cette attaque rate, rien ne se passe. Si elle touche directement une figurine ennemie, avant de faire le jet d'attaque, poussez les figurines dans les 2^e de la figurine touchée 2^e directement vers elle dans l'ordre de votre choix. Ensuite, centrez une AOE de 3^e sur la figurine touchée. Les figurines dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégât POW 12.

DISCORDIA I

LIEN [RAHN] (Bond [Rahn]): Si cette figurine comment la partie dans le Battlegroup de Rahn, elle est liée à lui. Cette figurine n'est pas considérée comme liée tant qu'elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Rahn et dans sa zone de contrôle, elle ne souffre pas des effets de systèmes neutralisés.

DÉPENDANT DU CHAMP (Field Dependant [Discordia]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd Verrou Énergétique et ne peut pas attaquer avec son Polarity Cannon. (Verrou Énergétique (Force Lock): Les figurines ennemies commençant un mouvement dans la portée de C&C de cette figurine ne peuvent pas avancer à l'exception d'un changement d'orientation.)

EMPREINTE : CHAMP CINÉTIQUE (Imprint: Kinetic Field): N'importe quand pendant son activation, cette figurine peut dépenser 1 point de focus pour gagner Champ Cinétique. (Champ Cinétique (Kinetic Field): Une figurine avec Champ Cinétique et les figurines de faction amies dans les 3^e de la figurine gagnent +2 ARM contre les attaques magiques et à distance et ne subissent pas de dégâts d'explosion.)

BLADE FIST

ENCHAINEMENT : CHÂTIMENT (Chain Attack: Smite): Si cette figurine touche une autre figurine avec toutes ses attaques initiales avec cette arme, après avoir résolu les attaques elle peut immédiatement faire une attaque de mêlée additionnelle contre la figurine touchée. Si l'attaque touche, la cible est slammée d6⁶ dans la direction directement opposée à cette figurine et subit un jet de dégâts de POW égale à la STR de cette figurine plus la POW de cette arme. La POW des dégâts collatéraux est égale à la STR de cette figurine.

BLADE FIST

ENCHAINEMENT : CHÂTIMENT (Chain Attack: Smite): Voir plus haut

SONIC PULSE CANNON

TRAUMATISME CRANIEN (Brain Damage): Une figurine endommagée par une attaque avec cette arme ne peut pas lancer de sorts pendant un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privater Press, Inc.

GORGON

GORGON

DÉPENDANT DU CHAMP (Field Dependant [Gorgon]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd Verrou Énergétique et ne peut pas attaquer avec le Polarity Cannon.

VERROU ÉNERGÉTIQUE (Force Lock): Les figurines ennemies commençant un mouvement dans la portée de C&C de cette figurine ne peuvent pas avancer à l'exception d'un changement d'orientation.

GLAIVE

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Lors d'une attaque de C&C au lieu de faire un jet de dégâts normal, la P+S du jet de dégâts est égale à la STR de cette figurine plus deux fois la POW de cette arme.

GLAIVE

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Voir plus haut

POLARITY CANNON

ETREINTE ÉNERGÉTIQUE (Kinetic Grip): Quand une figurine est touchée par cette attaque, elle subit -2 SPD pour un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privater Press, Inc.

GORGON

GORGON

DÉPENDANT DU CHAMP (Field Dependant [Gorgon]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd Verrou Énergétique et ne peut pas attaquer avec le Polarity Cannon.

VERROU ÉNERGÉTIQUE (Force Lock): Les figurines ennemies commençant un mouvement dans la portée de C&C de cette figurine ne peuvent pas avancer à l'exception d'un changement d'orientation.

GLAIVE

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Lors d'une attaque de C&C au lieu de faire un jet de dégâts normal, la P+S du jet de dégâts est égale à la STR de cette figurine plus deux fois la POW de cette arme.

GLAIVE

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Voir plus haut

POLARITY CANNON

ETREINTE ÉNERGÉTIQUE (Kinetic Grip): Quand une figurine est touchée par cette attaque, elle subit -2 SPD pour un round.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlord are TM of Privater Press, Inc.

GRIFFFON
RETRIBUTION SHYEEL LIGHT WARJACK

2016 v1

GRIFFFON

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	6	5	12	16	-

40

SHIELD

RNG	POW	P+S
0.5	1	9

HALBERD

RNG	POW	P+S
2	5	13

DAMAGE

1	2	3	4	5	6
L	G	G	R		
L	L	M	C	R	R
M	M	C	C		

FORCE FIELD

PC 8 FA U

HELIOS
RETRIBUTION SHYEEL COLOSSAL WARJACK

2016 v1

HELIOS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	17	6	5	10	19	-

120

TRACTOR BEAM

RNG	ROF	AOE	POW
12	3	-	-

LEFT FIELD OF FIRE

RNG	POW	P+S
2	4	21

RIGHT FIELD OF FIRE

RNG	POW	P+S
2	4	21

DAMAGE

1	2	3	4	5	6
L	G	G	R		
L	L	M	C	R	R
M	M	C	C		

FORCE FIELD

PC 34 FA 2

HYDRA
RETRIBUTION SHYEEL HEAVY WARJACK

2016 v1

HYDRA

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	6	5	12	18	-

50

FORCE CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	12

FORCE FIST

RNG	POW	P+S
1	5	15

FORCE FIST

RNG	POW	P+S
1	5	15

DAMAGE

1	2	3	4	5	6
L	G	G	R		
L	L	M	C	R	R
M	M	C	C		

FORCE FIELD

PC 15 FA U

HYPERION
RETRIBUTION SHYEEL COLOSSAL WARJACK

2015 v1

HYPERION

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	17	6	5	10	19	-

120

STARBURST

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	5	18

LEFT FIELD OF FIRE

RNG	ROF	AOE	POW
12	d3	-	12

RIGHT FIELD OF FIRE

RNG	ROF	AOE	POW
12	d3	-	12

THRESHER CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	d3	-	12

BLADE FIST

RNG	POW	P+S
2	4	21

BLADE FIST

RNG	POW	P+S
2	4	21

DAMAGE

1	2	3	4	5	6
L	G	G	R		
L	L	M	C	R	R
M	M	C	C		

FORCE FIELD

PC 32 FA 2

GRIFFFON

GRIFFFON

DÉPENDANT DU CHAMP [GRIFFFON] (Field Dependent [Griffon]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd : Pathfinder et Rapide.

RAPIDE (Fleet): Une fois par activation, cette figurine peut dépenser 1 focus pour gagner +2 lors de son mouvement normal pendant cette activation.

HALBERD

CHARGE PUISSANTE (Powerful Charge): Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque avec cette arme lorsqu'elle effectue une attaque de charge.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

HELIOS

HELIOS

DIFFUSION DE POUVOIR (Broadcast Power): Cette figurine peut dépenser un point de focus n'importe quand pendant son activation pour gagner Diffusion de Pouvoir. Les Warjacks s'activent des les 3" de cette figurine gagnent 1 point de focus. Un warjack ne peut gagner qu'un point de focus grâce à Diffusion de Pouvoir.

CHAMP DE DISTORTION (Distortion Field): Cette figurine peut dépenser un point de focus n'importe quand pendant son activation pour gagner Poltergeist. (Poltergeist [Poltergeist]): Quand une figurine ennemie rate cette figurine avec une attaque, immédiatement après que l'attaque soit résolue, vous pouvez pousser la figurine adversaire de d3" pouces directement à l'opposé.)

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack): Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance durant la même activation. Quand elle fait ses attaques de CàC initiales ou une prise spéciale, cette figurine peut également faire ses attaques à distance initiales. Elle peut effectuer des attaques à distance lorsqu'elle est engagée au CàC.

DÉPENDANT DU CHAMP [HELIOS] (Field Dependent [Helios]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd Barrière de Force, Diffusion de Pouvoir, Champ de Distortion, et ne peut pas effectuer d'attaque avec Tractor Beam. (Repulsor Field):)

BARRIÈRE DE FORCE (Force Barrier): Cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaques à distance et ne subit pas les dégâts d'explosion.

FORCE RÉPULSIVE (Repulse Force): Cette figurine peut dépenser un point de focus n'importe quand pendant son activation pour gagner .

INFERNO FIST

ÉCLAT DE FEU (Flame Burst): Quand cette figurine boxe une figurine ennemie avec cette arme, les figurines ennemies à 1" de la figurine boxée subissent : continuous_fire..

INFERNO FIST

ÉCLAT DE FEU (Flame Burst): Quand cette figurine boxe une figurine ennemie avec cette arme, les figurines ennemies à 1" de la figurine boxée subissent : continuous_fire..

TRACTOR BEAM

PRISE DE FORCE (Force Grip): Au lieu de faire un jet de dégâts, cette figurine peut choisir de pousser la figurine ennemie touchée jusqu'à 3" dans n'importe quelle direction.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

HYDRA

HYDRA

DÉPENDANT DU CHAMP [HYDRA] (Field Dependent [Hydra]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd Condensateur Cinétique et ne peut pas attaquer avec le Force Cannon.

PILE À FOCUS (Focus Battery): Pendant votre Phase de Maintenance, ne retirez pas les points de focus non-dépensés de cette figurine.

CONDENSATEUR CINÉTIQUE (Kinetic Capacitor): Quand cette figurine est touchée par une attaque ennemie en mêlée ou à distance, après que l'attaque ait été résolue cette figurine gagne 1 point de focus.

FORCE FIST

ENCHAINEMENT : PASSAGE À TABAC (Chain Attack: Grab & Smash): Si cette figurine touche la même figurine avec toutes ses attaques initiales avec cette arme, après avoir résolu les attaques elle peut immédiatement faire une prise spéciale coup de tête ou lancer contre cette cible.

FORCE FIST

ENCHAINEMENT : PASSAGE À TABAC (Chain Attack: Grab & Smash): Voir plus haut

FORCE CANNON

ALIMENTÉ AU FOCUS (Focus-Powered): Pour chaque point de focus sur cette figurine quand elle déclare une attaque avec cette arme, l'arme gagne +1 RNG et POW pour le reste de l'attaque.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

HYPERION

HYPERION

CRITIQUE : RAVAGER (Critical Consume): Sur une touche critique, si l'attaque touche une figurine avec un petit socle qui n'est ni un warcaster ni un warlock, la figurine touchée est retirée du jeu.

DÉPENDANT DU CHAMP [HYPERION] (Field Dependent [Hyperion]): Tant que son système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine ne peut pas faire d'attaque avec le Starburst.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privater Press, Inc.

HEMERA
RETRIBUTION SHYEEL HEAVY WARJACK

2017 v1

HEMERA I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	6	6	12	18	-

50

CELESTIAL GATE

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	4	14

BLADE FIST

RNG	POW	P+S
1	5	15

DAMAGE

1	2	3	4	5	6
L	G	G	A		
L	L	M	C	A	A
M	M	C	C		

FORCE FIELD

PC 16 FA C

ARCANTRIK FORCE GENERATOR
RETRIBUTION VYRE BATTLE ENGINE

2019 v1

ARCANTRIK GENERATOR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
4	10	-	7	10	18	6

120

TELEFORCE CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
14	2	-	14

DAMAGE

1	2	3	4	5	6

PC 17 FA 2

DAWNGUARD TRIDENT
RETRIBUTION BATTLE ENGINE

2018 v1

TRIDENT

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	12	6	6	12	18	7

120

HEAVY THRESHER CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	-	13

RAM PROW

RNG	POW	P+S
1	4	16

2

LEFT FIELD OF FIRE

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	-	13

RIGHT FIELD OF FIRE

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	-	13

DAMAGE

1	2	3	4	5	6

PC 16 FA 2

ARCANIST MECHANIK
RETRIBUTION SOLO

2016 v2

ARCANIST

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	13	12	3

30

MULTI-TOOL

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

DAMAGE

1	2	3	4	5	6

PC 2 FA 3

HEMERA

HEMERA

(Bond [Issyria]): Si cette figurine commence la partie dans le Battlegroup d'Issyria, elle est liée à lui. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Issyria et dans sa zone de contrôle, Issyria peut entretenir un sort sans dépenser de focus.

ARC NODE AMPLIFIÉ (Empowered Arc Node): Une fois par tour, quand son contrôleur relaie un sort à travers cette figurine, réduisez le COST du sort de 1.

DÉPENDANT DU CHAMP (Field Dependent [Hemera]): Tant que sous système de Générateur de Champ est neutralisé, cette figurine perd la capacité Marquer la Cible et ne peut pas faire d'attaques avec la Celestial Gate.

MARQUER LA CIBLE (Mark Target): Tant que cette figurine est en formation, les autres figurines amies de faction gagnent +2 aux attaques à distance contre les figurines ennemies à 5" de cette figurine et dans sa ligne de vue.

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

CELESTIAL GATE

CRITIQUE : DISSOLUTION (Critical Dispel): Sur une touche critique, les sorts et animi sur la figurine/unité touchée expirent immédiatement.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

ARCANTRIK FORCE GENERATOR

ARCANTRIK GENERATOR

CARAPACE (Carapace): Cette figurine gagne +4 ARM contre les jets de dégat d'attaque à distance.

PUISSANCE CONCENTRÉE (Focused Power): Tant qu'ils sont à 2" de cette figurine, les armes à distance des warjacks amis gagnent +2 RNG. Si cette figurine utilise son mouvement normal pour viser, ses armes à distance gagnent +2 RNG et elle gagne +2 à ses jets d'attaque à distance pour cette activation.

CHAMPS MAGNÉTIQUE (Polarity Field): Cette figurine ne peut pas être la cible de charge ou de prise spéciale slam d'une figurine dans son arc avant.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

DAWNGUARD TRIDENT

TRIDENT

GÉNÉRATION DE PUISSANCE (Build Up Power): Si cette figurine avance pendant son mouvement normal, elle gagne d3 jeton de pouvoir. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de pouvoir. Pendant son activation, elle peut utiliser des jetons de pouvoir pour booster un jet d'attaque ou de dégat par jeton dépense.

DÉPLACEMENT COORDONNÉ (Coordinated Movement): Les figurines amies peuvent ignorer cette figurine pour déterminer leur LOS et peuvent traverser cette figurine si elles ont assez de mouvement pour la traverser complètement.

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack): Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance durant la même activation. Quand elle fait ses attaques de CàC initiales ou une prise spéciale, cette figurine peut également faire ses attaques à distance initiales. Elle peut effectuer des attaques à distance lorsqu'elle est engagée au CàC.

BOULIER DE FORCE (Force Shield): N'importe quand pendant son activation, cette figurine peut dépenser un jeton de pouvoir pour gagner Barrière de Force. (Barrière de Force (Force Barrier): Cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaques à distance et ne subit pas les dégâts d'explosion.)

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

CHAMP DE TIR (Shooting Gallery): Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque à distance contre les figurines à 5" d'elle.

VAGUE TÉLÉKINÉSIQUE (Telekinetic Wave): Quand cette figurine fini son mouvement normal, elle peut dépenser un jeton de pouvoir pour utiliser Vague Télékinésique. Quand elle le fait, choisissez une figurine sur socle de 50 ou moins à 2", vous pouvez placer cette figurine complètement dans les 2" de sa position actuelle. Une figurine ne peut être placée qu'une seule fois grâce à Vague Télékinésique.

RAM PROW

CHATTEMENT (Smiler): Quand une figurine amie est lancée de 6" dans la direction directement opposée à cette figurine, si la figurine touchée à un socle plus large que le modèle attaquant, elle ne bouge que de la moitié de la distance du dé. La POW du dégat collatéral est égale à la STR de cette figurine.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

ARCANIST MECHANIK

ARCANIST

RÉPARATION [D6] (Repair [D6]): RNG SàS. Ciblez une figurine construct: de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d6 points de dégâts.

Capacités Magiques [I]

- **PUISSANCE CONCENTRÉE (Concentrated Power) (*Action):** RNG CMD. Ciblez un warjack de Faction ami. Si le warjack est à portée, il gagne +2 sur ses jets de dégâts durant ce tour.
- **AMPLIFIER (Empower) (*Action):** RNG CMD. Ciblez un warjack de Faction ami. Si le warjack ciblé est à portée et subissait :disruption:, il n'est plus :disruption:. Le warjack gagne 1 point de focus.

Illus. by Andrea Uderzo © Privater Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privater Press, Inc.

DAWNGUARD SENTINEL SCYIR 2016 v2
RETRIBUTION SOLO

SCYIR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	8	4	13	16	9

★ 30

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	6	12

PC 4 FA 2

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

DAWNGUARD DESTOR THANE 2018 v2
RETRIBUTION SOLO

THANE

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	6	8	7	13	17	9

★ 50

LANCE CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
10	D3	—	14

LANCE

RNG	POW	P+S
*	8	14

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

PC 7 FA 2

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

ELARA, TYRO OF THE THIRD CHAMBER 2016 v1
RETRIBUTION MAGE HUNTER SOLO

ELARA I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	15	14	6

★ 30

SICKLE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

FOCUS 4

DAMAGE

PC 4 FA C

FANE KNIGHT SKERYTH ISSYEN 2017 v1
RETRIBUTION DRAGOON SOLO

ISSYEN I (MOUNTED)

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	7	8	4	13	18	9

★ 50

NEEDLE OF LACYR

RNG	POW	P+S
2	6	13

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

PC Mounted & Dismounted 8 FA C

DAMAGE

DAWNGUARD SENTINEL SCYIR

SCYIR

DIRECTIVE : VENGEANCE VERTUEUSE (Drive: Righteous Vengeance): Tant qu'il est dans la CMD de cette figurine, un warjack sous son contrôle gagne Vengeance Vertueuse.

SENTINELLE DE FER (Iron Sentinel): Tant qu'elle est SàS avec un warjack de Faction ami, cette figurine gagne +2 DEF, +2 ARM et ne peut pas être miss à terre.

VENGEANCE VERTUEUSE (Righteous Vengeance): Si une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amies situées à 5" ou moins de cette figurine au cours du dernier round, pendant votre Phase de Maintenance, cette figurine peut avancer jusqu'à 3" et effectuer une attaque de CàC basique.

TACTICIEN [DAWNGUARD] (Tactician [Dawnguard]): Tant qu'elles sont dans la CMD de cette figurine, les figurines Dawnguard amies peuvent ignorer les autres figurines Dawnguard amies pour déterminer les LOS. Les figurines Dawnguard amies peuvent avancer à travers les autres figurines Dawnguard amies dans la CMD de cette figurine, si elles ont assez de mouvement pour les traverser complètement.

DAWNGUARD DESTOR THANE

THANE

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack): Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance durant la même activation. Quand elle fait ses attaques de CàC initiales ou une prise spéciale, cette figurine peut également faire ses attaques à distance initiales. Elle peut effectuer des attaques à distance lorsqu'elle est engagée au CàC.

MENEUR [DAWNGUARD DESTORS] (Leadership [Dawnguard Destors]): Lorsqu'elles sont en CMD de cette figurine, les figurines Dawnguard Destors de Faction amies gagnent Invincible.

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

INVINCIBLE (Unyielding): Cette figurine gagne +2 ARM contre les dégâts de CàC.

LANCE

A BOUT PORTANT (Close Volley): Lorsque cette figurine touche directement une figurine avec cette arme, les attaques à distance de cette figurine effectuées pendant ce tour contre cette même cible touchent automatiquement.

LANCE (Lance): Cette arme ne peut être utilisée que lors d'une attaque de charge. La RNG de cette arme est 0, excepté lorsque cette figurine charge. Lorsque cette figurine charge, cette arme devient RNG 2 jusqu'à la fin de la résolution de l'attaque de charge.

ELARA, TYRO OF THE THIRD CHAMBER

ELARA I

APPARITION (Apparition): Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.

CONTRÔLEUR DE BATTLEGROUP (Battlegroup Controller): Cette figurine n'est pas un warcaster, mais possède les règles spéciales de warcaster suivantes : Commandant Battlegroup, Manipulation du Focus, Champ de Force, Lanceur de sort. Cette figurine doit avoir au moins un warjack dans son battlegroup au début de la partie.

PAS DE CÔTÉ (Side Step): Lorsque cette figurine touche une figurine ennemie avec une attaque de CàC initiale ou une attaque spéciale de CàC, elle peut avancer de 2" après la résolution de cette attaque.

SICKLE

EXTRACTION (Extraction): Lorsqu'une figurine ennemie est détruite par cette attaque, un warjack du battlegroup de cette figurine actuellement dans sa zone de contrôle gagne 1 point de focus.

FANE KNIGHT SKERYTH ISSYEN

ISSYEN I (MOUNTED)

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

FUREUR VERTUEUSE (Righteous Fury): Lorsqu'une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amie sont détruites par une attaque ennemie alors qu'elles sont situées en CMD de cette figurine, cette figurine gagne +2 STR et +2 ARM pendant un round.

PROTECTION AU BOUCLIER (Shield Guard): Une fois par round, quand une figurine amie dans les 3" est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine est directement touchée à la place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets de l'attaque. Cette figurine ne peut pas utiliser Protection au bouclier si elle est incorporel, mise à terre, ou stationnaire.

ISSYEN I (DISMOUNTED)

FUREUR VERTUEUSE (Righteous Fury): Voir plus haut

PROTECTION AU BOUCLIER (Shield Guard): Voir plus haut

GHOST SNIPER
RETRIBUTION SOLO

2016 v1



GHOST SNIPER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	4	7	14	11	7

30

ARCANE CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	10

SWORD			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	7	

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 3 FA 2

HOUSE SHYEEL ARTIFICER
RETRIBUTION BATTLE MAGE SOLO

2018 v1



ARTIFICER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	7	4	12	17	9

40

POWER GAUNTLET			
RNG	POW	P+S	
1	4	13	

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 FA 2

HOUSE SHYEEL MAGISTER
RETRIBUTION BATTLE MAGE SOLO

2018 v1



MAGISTER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	4	13	12	9

30

POWER GAUNTLET			
RNG	POW	P+S	
1	4	11	

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

HOUSEGUARD THANE
RETRIBUTION SOLO

2016 v1



THANE						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	6	13	15	9

30

CARBINE			
RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

OFFICER'S SWORD			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	9	

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

GHOST SNIPER

GHOST SNIPER

TIREUR D'ÉLITE (Marksman): Lorsque cette figurine endommage un warjack ou une warbeast avec une attaque à distance, choisissez quelle colonne/aspect elle subit les dégâts.

PROMPT CHASSEUR (Swift Hunter): Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance basique, elle peut avancer de 2" immédiatement après la résolution de l'attaque.

ARCANE CANNON

TIR MORTEL (Deadly Shot): Au lieu d'effectuer un jet de dégâts pour résoudre une attaque avec cette arme, vous pouvez choisir d'infliger 3 points de dégâts à la figurine touchée. Une figurine désactivée par cette attaque ne peut pas faire de jet de :ough.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All fiction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSE SHYEEL ARTIFICER

ARTIFICER

DIRECTIVE : RENFORCEMENT DU CHAMP (Drive: Field Reinforcement): Lorsqu'un warjack sous le contrôle de cette figurine s'active dans la CMD de cette figurine, retirez d3 points de dégâts du champ de force de ce warjack à moins que le système Générateur de Champ du warjack soit neutralisé.

BARRIÈRE DE FORCE (Force Barrier): Cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaques à distance et ne subit pas les dégâts d'explosion.

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense): Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.

Capacités Magiques [6]

- MANIPULATION DE FORCE (Force Manipulation) (*Action): Cette figurine gagne Champs Magnétique pendant un round. (Champs Magnétique (Polarity Field): Cette figurine ne peut pas être la cible de charge ou de prise spéciale slam d'une figurine dans son arc avant.)
- MUR DE FORCE (Force Wall) (*Action): RNG 6. Ciblez une figurine/unité de Faction amie. Si elle est à portée, cette figurine/unité gagne Barrière de Force pendant un round.
- VERROU MAGNÉTIQUE (Magna Bolt) (*Attaque): Magna Bolt est une attaque magique RNG 10, POW 13. Si elle touche une figurine ennemie, avant de résoudre les dégâts, toutes les figurines situées à 2" de la figurine ciblée sont immédiatement poussées directement vers ou directement à l'opposé de la figurine ciblée, dans l'ordre que vous choisissez.

POWER GAUNTLETS

COMBO: CHÂTIMENT (Combo Smiter): La figurine touchée peut être slammée d6" dans la direction directement opposée à cette figurine. Si la figurine touchée a un socle plus large que le modèle attaquant, elle ne bouge que de la moitié de la distance du dé. La POW du dégât collatéral est égale à la STR de cette figurine.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All fiction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSE SHYEEL MAGISTER

MAGISTER

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense): Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.

MENEUR HÉROÏQUE [TROUPIER SHYEEL] (Veteran leader [Shyeel Trooper]): Tant qu'elles sont dans la CMD de cette figurine, les figurines du type mentionné dans l'encadré gagnent +1 à leurs jets d'attaque.

Capacités Magiques [7]

- ECLAIR DE FORCE (Force Bolt) (*Attaque): Eclair de Force est une attaque magique de RNG 10 et POW 10. Une figurine ennemie touchée peut être poussée de d3" directement vers ou directement à l'opposé de cette figurine. Choisissez la direction avant de lancer la distance. Sur une touche critique la figurine ennemie est mis à terre après avoir été poussée.
- COUP DE FOUET (Whip Snap) (*Attaque): Coup de fouet est une attaque magique de RNG 6 et POW 12. Si cette attaque touche une figurine ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque cette figurine ou une autre figurine de faction amie à 3" peut avancer jusqu'à 2". Une figurine ne peut avancer qu'une seule fois grâce à Coup de fouet.

POWER GAUNTLETS

REPOUSSER (Beat Back): Pendant l'action de combat de cette figurine, immédiatement après une attaque basique avec cette arme, la figurine touchée qui a survécu peut être poussée de 1" directement à l'opposé de la figurine attaquante. Après avoir été poussée, la figurine attaquante peut avancer jusqu'à 1" directement vers la figurine attaquée.

COMBO: CHÂTIMENT (Combo Smiter) (*Attaque): La figurine touchée peut être slammée d6" dans la direction directement opposée à cette figurine. Si la figurine touchée a un socle plus large que le modèle attaquant, elle ne bouge que de la moitié de la distance du dé. La POW du dégât collatéral est égale à la STR de cette figurine.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All fiction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSEGUARD THANE

THANE

MARCHE FORCÉE [HOUSEGUARD] (Desperate Pace [Houseguard]) (*Action): RNG CMD. L'unité de Houseguard amie ciblée gagne +2" pendant son mouvement normal ce tour.

TACTIQUE DE TIR [HOUSEGUARD] (Firing Solution [Houseguard]) (*Action): RNG CMD. L'unité de Houseguard amie ciblée ignore stealth: pendant son action de combat. Tactique de Tir dure un tour.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All fiction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

LYS HEALER
RETRIBUTION SOLO

2019 v1

HEALER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	4	4	13	11	8

30



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MAGE HUNTER ASSASSIN
RETRIBUTION SOLO

2016 v1

ASSASSIN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	7	4	15	12	7

30

CHAIN BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	4	9



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

NARN, MAGE HUNTER OF IOS
RETRIBUTION SOLO

2016 v1

NARN I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	8	6	15	13	9

30

CROSSBOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	10

SABER

RNG	POW	P+S
0.5	4	11



DAMAGE

NAYL
RETRIBUTION MAGE HUNTER SOLO

2016 v1

NAYL I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	7	3	13	12	7

30

TWO-HANDED SWORD

RNG	POW	P+S
1	6	13



DAMAGE

PC 3 FA 2

PC 4 FA 2

PC 6 FA C

PC 3 FA C

LYS HEALER

HEALER

SOIN [D3+1] (Heal [D3+1]) (*Action): RNG SàS. Ciblez une figurine vivante de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d3+1 points de dégâts.

ASSISTANCE (Move To Assist): Si une ou plusieurs figurines de guerrier de faction amies ont été endommagées par une attaque ennemie dans la CMD de cette figurine pendant le dernier round, pendant votre phase de maintenance, cette figurine peut faire un mouvement complet.

PROTECTION DES ÂMES (Soul Ward): Les figurines ennemies ne peuvent pas gagner les jetons d'âmes des figurines détruites dans la CMD de cette figurine.

Capacités Magiques []

- **POUVOIR DE LA FOI (Power of Faith) (*Action):** Pendant un round, les figurines de faction amies ne peuvent pas être mise à terre ou stationnaire tant qu'elles se trouvent à 5" de cette figurine.
- **PURIFICATION DIVINE (Purifying Prayer) (*Action):** Les effets continus et les Animi sur les figurines/unités dans la CMD de cette figurine expirent immédiatement.

MAGE HUNTER ASSASSIN

CHAIN BLADE

CHAÎNE (Chain Strike): Cette arme est RNG 4 pendant l'activation de cette figurine.

DÉCAPITATION (Decapitation): Les dégâts dépassants l'armure de la figurine touché sont doublés. Une figurine désactivé par cette attaque ne peut pas faire de jet de :tough:.

NARN, MAGE HUNTER OF IOS

NARN I

ACROBATIQUE (Acrobatics): Cette figurine ignore les figurines interférentes lorsqu'elle déclare sa cible de charge. En outre, elle peut avancer au travers de toutes les figurines sur son chemin si elle a suffisamment de mouvement pour traverser complètement leurs soles.

SPRINT (Sprint): A la fin d'une activation pendant laquelle elle a détruit ou retiré du jeu une figurine ennemie avec une attaque de CàC, cette figurine peut effectuer un mouvement complet puis son activation s'arrête.

SABER

SILENCE! (Silencer): Une figurine touchée par cette arme ne peut pas lancer de sorts pour un round.

NAYL

NAYL I

ANNIHILATION ARCANIQUE (Arcane Annihilation): Quand cette figurine est détruite par une attaque ennemie, les figurines dans les 8" perdent leur focus / fury et ne peuvent ni lancer, ni relayer de sort, ni être forcée pour un round

PROTECTION CONTRE LA MAGIE (Spell Ward): Cette figurine ne peut pas être ciblée par des sorts.

SOULESS VOIDTRACER
RETRIBUTION MAGE HUNTER SOLO

2019 v1

VOIDTRACER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	3	13	13	5

30

TWO-HANDED SWORD

RNG	POW	P+S
1	6	12



DAMAGE

AELYTH VYR, BLADE OF NYSSOR
RETRIBUTION NYSS RYSSOVASS SOLO

2017 v2

AELYTH I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	8	4	14	16	9

30

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	4	12



DAMAGE

PRIEST OF NYSSOR
RETRIBUTION NYSS SOLO

2017 v1

PRIEST

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	13	13	9

30

WINTER BLADE

RNG	POW	P+S
1	6	12



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

DAWNGUARD DESTORS
RETRIBUTION UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	6	7	6	13	17	9

50

LANCE CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	14

LANCE

RNG	POW	P+S
*	8	14

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

PC Leader & 2 Grunts 12 FA 2
Leader & 4 Grunts 20

PC 2 FA 3

PC 5 FA C

PC 4 FA 2

PC Leader & 2 Grunts 12 FA 2
Leader & 4 Grunts 20

SOULESS VOIDTRACER

VOIDTRACER

VIDE ARCANIQUE (Arcane Void): Quand une figurine dans la CMD de cette figurine est ciblée par un sort ennemi, le lanceur de sort subit d3 point de dégâts. Si le lanceur de sort est détruit par ces dégâts, le sort n'a pas d'effet.

PROTECTION CONTRE LA MAGIE (Spell Ward): Cette figurine ne peut pas être ciblée par des sorts.

AELYTH VYR, BLADE OF NYSSOR

AELYTH I

FENDRE (Cleave): Durant son action de combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de corps à corps basique, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps à corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec Fendre.

DUR (Hard): Cette figurine ne subit pas les dégâts et effets des attaques d'impact ou des dégâts collatéraux.

DERNIER MOT (Last Word): Quand cette figurine est désactivée par une attaque ennemie n'importe quand sauf pendant un mouvement, elle peut immédiatement avancer de 3" et faire une attaque de CàC basique. Cette figurine ne peut pas être la cible d'attaques d'opportunité pendant ce mouvement.

MENEUR [RYSSOVASS] (Leadership [Rysovass]): Tant qu'elles se trouvent dans la CMD de cette figurine, les figurines Rysovass amies gagnent Dur.

FRAPPE PRÉCISE (Precision Strike): Quand cette figurine inflige des dégâts à une warjack ou une warbeast avec une attaque de CàC, vous choisissez l'aspect ou la colonne où ils sont infligés.

STABLE (Steady): Cette figurine ne peut pas être mise à terre.

PRIEST OF NYSSOR

PRIEST

MAGE DE BATAILLE (Battle Wizard): Une fois par tour, quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC pendant son activation, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut utiliser une Capacité Magique.

OFFICIER D'ÉLITE [NYSS] (Elite Cadre [Nyss]): Les figurines Nyss amies gagnent :immunity_frost.

RÔDEUR (Prowl): Quand cette figurine est affectée par dissimulation, elle gagne :stealth.

Capacités Magiques [6]

- BÉNÉDICTION DU GARDIEN DE L'HIVER (Blessing of the Winter Faither) (*Action):** Tant qu'elles sont dans la CMD de cette figurine, les autres figurines Nyss amies gagnent +1 à leurs jets d'attaque. Bénédiction du gardien de l'Hiver dure un tour.
- FROID MORDANT (Frostbite) (*Attaque):** Froid Mordant est une attaque magique SP8. Les figurines touchées subissent un jet de dégât de froid POW 12.
- TEMPÊTE HIVERNALE (Winter Storm) (*Action):** Les figurines ennemies qui commencent leur activation dans la CMD de cette figurine perdent :eyeless_sight., :flight. et :pathfinder. pendant leur activation. Tempête Hivernale dure un round.

WINTER BLADE

CRITIQUE: GEL (Critical Freeze): Sur une touche critique la figurine ciblée devient stationnaire à moins qu'elle ait :immunity_frost.

DAWNGUARD DESTORS

LEADER & GRUNTS

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack): Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance durant la même activation. Quand elle fait ses attaques de CàC initiales ou une prise spéciale, cette figurine peut également faire ses attaques à distance initiales. Elle peut effectuer des attaques à distance lorsqu'elle est engagée au CàC.

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

LANCE

A BOUT PORTANT (Close Volley): Lorsque cette figurine touche directement une figurine avec cette arme, les attaques à distance de cette figurine effectuées pendant ce tour contre cette même cible touchent automatiquement.

LANCE (Lance): Cette arme ne peut être utilisée que lors d'une attaque de charge. La RNG de cette arme est 0, excepté lorsque cette figurine charge. Lorsque cette figurine charge, cette arme devient RNG 2 jusqu'à la fin de la résolution de l'attaque de charge.

DAWNGUARD INVICTORS
RETRIBUTION UNIT

2018 v1



LEADER & GRUNTS							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	6	7	6	12	15	8	

SWORD CANNON			
RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	12

BLADE			
RNG	POW	P+S	
0.5	5	11	

PC Leader & 5 Grunts 9 FA
Leader & 9 Grunts 15 2

DAWNGUARD SENTINELS
RETRIBUTION UNIT

2016 v1



LEADER & GRUNTS							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	6	7	4	12	15	8	

GREAT SWORD			
RNG	POW	P+S	
2	6	12	

PC Leader & 5 Grunts 11 FA
Leader & 9 Grunts 18 2

HEAVY RIFLE TEAM
RETRIBUTION HOUSEGUARD WEAPON CREW UNIT

2016 v1



GUNNER							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
3	4	5	5	13	13	5	

HEAVY RIFLE			
RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	8

SWORD			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	7	

GRUNT							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
4	4	5	5	13	13	5	

SWORD			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	7	

PC Gunner & Grunt 4 FA
2

HOUSE ELLOWUYR SWORDSMEN
RETRIBUTION UNIT

2017 v1



LEADER & GRUNTS							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	6	7	4	13	13	8	

GREAT SWORD			
RNG	POW	P+S	
2	6	12	

PC Leader & 5 Grunts 10 FA
Leader & 9 Grunts 16 2

DAWNGUARD INVICTORS

LEADER & GRUNTS

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Cette figurine gagne +2 en ARM tant qu'elle est socle à socle avec une autre figurine de son unité.

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Cette figurine gagne +2 en ARM tant qu'elle est socle à socle avec une autre figurine de son unité.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

DAWNGUARD SENTINELS

LEADER & GRUNTS

VENGEANCE (Vengeance): Pendant votre phase de Maintenance, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été blessées par une attaque ennemie pendant le round précédent, chaque figurine de cette unité peut avancer de 3" puis faire une attaque de C&C basique.

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Cette figurine gagne +2 en ARM tant qu'elle est socle à socle avec une autre figurine de son unité.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HEAVY RIFLE TEAM

LEADER

TAILLE HUMAINE (Man-Sized): Cette figurine est considérée comme un petit socle qui occupe le centre de son socle avec une taille de 1,75".

ARTILLERIE MOBILE (Mobile Artillery): Quand cette figurine effectue son mouvement normal, elle gagne +1" de mouvement pour chaque trouper de son unité à 2" d'elle au début de son mouvement.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine à le même nombre de point de vie restant que le trouper choisi.

HEAVY RIFLE

PERCE ARMURE (Armor-Piercing): Divisez par deux l'armure de base de la figurine touchée lors du calcul des dégâts.

AIDE DE TIR (Range Finder): Quand elle est S&S avec un trouper de son unité, cette figurine gagne des jets d'attaque boostés.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSE ELLOWUYR SWORDSMEN

LEADER & GRUNTS

LAME PROTECTRICE (Blade Shield): Cette figurine gagne +2 DEF contre les tirs.

FENDRE (Cleave): Durant son action de combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurine ennemies avec une attaque de corps à corps basique, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps à corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec Fendre.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSE SHYEEL BATTLE MAGES
RETRIBUTION UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	6	4	13	12	7

30

POWER GAUNTLET		
RNG	POW	P+S
1	4	11

HOUSE VYRE ELECTROMANCERS
RETRIBUTION UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	6	13	12	6

30

INDUCER BOLT			
RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	12

STORM INDUCER		
RNG	POW	P+S
2	5	10

HOUSEGUARD HALBERDIERS
RETRIBUTION UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	4	13	14	7

30

HALBERD			
RNG	POW	P+S	
2	5	10	

HOUSEGUARD RIFLEMEN
RETRIBUTION UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	5	13	13	7

30

LONG RIFLE			
RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	10

SWORD			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	7	

PC Leader & 5 Grunts 8 FA 4

PC Leader & 2 Grunts 7 FA 2

PC Leader & 5 Grunts
Leader & 9 Grunts 8 13 FA U

PC Leader & 5 Grunts
Leader & 9 Grunts 9 15 FA U

HOUSE SHYEEL BATTLE MAGES

LEADER & GRUNTS

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense): Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.

Capacités Magiques [6]

- **ECLAIR DE FORCE (Force Bolt) (*Attaque):** Eclair de Force est une attaque magique de RNG 10 et POW 10. Une figurine ennemie touchée peut être poussée de d3 directement vers ou directement à l'opposé de cette figurine. Choisissez la direction avant de lancer la distance. Sur une touche critique la figurine ennemie est mis à terre après avoir été poussée.

POWER GAUNTLET

REPOUSSER (Beat Back): Pendant l'action de combat de cette figurine, immédiatement après une attaque basique avec cette arme, la figurine touchée qui a survécu peut être poussée de 1" directement à l'opposé de la figurine attaquante. Après avoir été poussée, la figurine attaquante peut avancer jusqu'à 1" directement vers la figurine attaquée.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSE VYRE ELECTROMANCERS

STORM INDUCER

DÉGÂTS CÉRÉBRAUX (Cortex Damage): Quand un warjack est touché par cette arme, il subit 1 point de dégâts dans sa première case de Cortex disponible.

INDUCER BOLT

Attaque typée

- **FUITE DE POUVOIR (Energy Leak):** Quand un warjack est touché par cette arme, il subit une pénalité cumulative de -1 à sa limite de focus pour un round. Les figurines immunisées à :disruption: ne subissent pas les effets de Fuite de Pouvoir.
- **GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator):** Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite par cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât électrique non-boostable à POW 10. Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme étant causés par une attaque. Résolez les jets de dégâts de l'éclair simultanément au dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.
- **IMPULSION (Pulse Fire):** Quand une figurine est touchée par cette arme, elle subit d3 jets de dégâts au lieu d'un seul.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSEGUARD HALBERDIERS

LEADER & GRUNTS

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa ligne de vue et peut avancer à travers elles si elle a assez de mouvement pour se déplacer complètement au delà d'elles.

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense): Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.

MUR DE BOUCLIERS (ORDRE) (Shield Wall): Jusqu'au début de leur prochaine activation, chaque figurine affectée gagne +4 ARM tant qu'elle est socle à socle avec une autre figurine affectée de son unité. Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts originaires de l'arc arrière de la figurine. Les figurines de cette unité peuvent commencer le jeu affectés par Mur de Boucliers (Ordre).

HALBERD

CHARGE BRUTALE (Brutal Charge): Cette figurine gagne +2 aux jets d'attaque de charge faits avec cette arme.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSEGUARD RIFLEMEN

LEADER & GRUNTS

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa ligne de vue et peut avancer à travers elles si elle a assez de mouvement pour se déplacer complètement au delà d'elles.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

MAGE HUNTER INFILTRATORS
RETRIBUTION UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	6	4	14	11	8

30

BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

MAGE HUNTER STRIKE FORCE
RETRIBUTION UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	6	14	11	8

30

CROSSBOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	10

SABER

RNG	POW	P+S
0.5	4	9

STORMFALL ARCHERS
HOUSEGUARD RETRIBUTION UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	4	5	5	13	13	6

30

GREAT BOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	3	12

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

HOUSE SHYEEL ARCANISTS
RETRIBUTION UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	4	13	12	6

30

MULTI-TOOL

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 9 FA
Leader & 9 Grunts 15 2

PC Leader & 5 Grunts 10 FA
Leader & 9 Grunts 16 2

PC Leader & 3 Grunts 9 FA
Leader & 9 Grunts 16 2

PC Leader & 2 Grunts 7 FA
Leader & 9 Grunts 16 2

MAGE HUNTER INFILTRATORS

LEADER & GRUNTS

GANG (Gang): Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts de CàC quand elle effectue une attaque de CàC ciblant une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine de son unité.

BLADES

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (*Attaque): Lors d'une attaque de CàC au lieu de faire un jet de dégâts normal, la P+S du jet de dégâts est égale à la STR de cette figurine plus deux fois la POW de cette arme.

MAGE HUNTER STRIKE FORCE

LEADER & GRUNTS

(Jack Hunter):

STORMFALL ARCHERS

GREAT BOW

Attaque typée

- TIR BRUTAL (Brutal Shot): Gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégâts contre une figurine directement touchée.
- SNIPE (Snipe): Cette attaque gagne +4 RNG.
- FRAPPE ÉTOILE (Star Strike): Cette attaque ne cause pas de dégâts. À la place, sur une touche directe les figurines dans l'AOE subissent le :continuous_fire:.

HOUSE SHYEEL ARCANIST

LEADER & GRUNTS

BARRIÈRE DE FORCE (Force Barrier): Cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaques à distance et ne subit pas les dégâts d'explosion.

RÉPARATION [D3+1] (Repair [D3+1]) (*Action): RNG SàS. Ciblez une figurine :construct: de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d3+1 points de dégâts.

Capacités Magiques [5]

- AMPLIFICATEUR (Empower) (*Action): RNG CMD. Ciblez un warjack de Faction amie. Si le warjack ciblé est à portée et subissait :disruption:, il n'est plus :disruption:. Le warjack gagne 1 point de focus.
- COUP DE FORCE (Force Strike) (*Attaque): Coup de Force est une attaque magique RNG 8, POW 12. Sur une touche critique la figurine touchée est mise à terre.

RYSSOVASS DEFENDERS
RETRIBUTION NYSS UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	7	4	12	15	9

30

RYSSOVASS BLADE

RNG	POW	P+S
2	4	10

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

SPEARS OF SCYRAH
RETRIBUTION MAGE HUNTER UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	4	15	11	7

30

SPEAR

RNG	POW	P+S
2	5	11

OFFICER'S DAMAGE

DAWNGUARD INVICTOR OFFICER & STANDARD
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT

2018 v1

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	8	7	12	15	8

30

SWORD CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	12

BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	5	11

STANDARD BEARER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	7	6	12	15	8

30

OFFICER'S DAMAGE

DAWNGUARD SENTINEL OFFICER & STANDARD
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT

2016 v1

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	8	4	12	15	8

30

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	6	12

STANDARD BEARER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	7	4	12	15	8

30

OFFICER'S DAMAGE

PC	Leader and 5 Grunts	10	FA
	Leader and 9 Grunts	16	2

PC	Leader & 2 Grunts	8	FA
			2

PC	Officer & Standard	4	FA
			2

PC	Officer & Standard	4	FA
			2

RYSSOVASS DEFENDERS

LEADER & GRUNTS

FORMATION DÉFENSIVE (Defensive Line): Tant que cette figurine est SâS avec une ou plusieurs autres figurines de son unité, elle gagne +2 DEF contre les attaques de C&C et ne peut pas être mise à terre.

FRAPPE PRÉCISE (Precision Strike): Quand cette figurine inflige des dégâts à une warjack ou une warbeast avec une attaque de C&C, vous choisissez l'aspect ou la colonne où ils sont infligés.

SPEARS OF SCYRAH

LEADER & GRUNT

DUELISTE (Duelist): Cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque en mêlée.

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

PROTECTION AU BOULIER (Shield Guard): Une fois par round, quand une figurine amie dans les 3" est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine est directement touchée à la place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets de l'attaque. Cette figurine ne peut pas utiliser Protection au bouclier si elle est incorporeal, mise à terre, ou stationnaire.

VENGEANCE (Vengeance): Pendant votre phase de Maintenance, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été blessée par une attaque ennemie pendant le round précédent, chaque figurine de cette unité peut avancer de 3" puis faire une attaque de C&C basique.

DAWNGUARD INVICTOR OFFICER & STANDARD

OFFICER

ATTACHEMENT [DAWNGUARD INVICTOR] (Attachment [Dawnguard Invictors]): Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

FEU LOINTAIN (Extended Fire): Cette figurine peut utiliser Feu Lointain une fois par partie, n'importe quand pendant son activation. Pendant cette activation les armes à distance des figurines de cette unité gagnent Snipe. (Snipe (Snipe): Cette attaque gagne +4 RNG.)

APPORT [ENTRAÏDE] (Granted: Combined Arms): Tant que cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Entraïde. (Entraïde (Combined Arms): Quand une figurine avec entraïde rate son jet d'attaque à distance combinée, elle peut relancer le jet. Chaque jet ne peut être relancé qu'une seule fois grâce à Entraïde.)

TACTIQUE: REPOSITION [3"] (Tactics: Reposition [3"]): Les figurines de cette unité gagnent Reposition [3"]. (Reposition [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.)

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Cette figurine gagne +2 en ARM tant qu'elle est socle à socle avec une autre figurine de son unité.

STANDARD BEARER

PORTE-ETENDARD (Standard Bearer): Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine à le même nombre de point de vie restant que le trouper choisi.

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Voir plus haut

DAWNGUARD SENTINEL OFFICER & STANDARD

OFFICER

(Attachment [Dawnguard Sentinels]):

VOLONTÉ DE FER (Iron Zeal): Cette figurine peut utiliser Volonté de Fer une fois par partie, n'importe quand pendant son activation. Les figurines de cette unité gagnent +3 ARM et ne peuvent pas être mise à terre ou stationnaire.

TACTIQUE: [CHARGE IMPLACABLE] (Tactics: Relentless Charge): Les figurines de cette unité gagnent Charge Implacable. (Charge Implacable (Relentless Charge): Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne +pathfinder.)

VENGEANCE (Vengeance): Pendant votre phase de Maintenance, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été blessée par une attaque ennemie pendant le round précédent, chaque figurine de cette unité peut avancer de 3" puis faire une attaque de C&C basique.

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Cette figurine gagne +2 en ARM tant qu'elle est socle à socle avec une autre figurine de son unité.

STANDARD BEARER

PORTE-ETENDARD (Standard Bearer): Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine à le même nombre de point de vie restant que le trouper choisi.

VENGEANCE (Vengeance): Voir plus haut

MUR D'ACIER (Wall Of Steel): Voir plus haut

EIRYSS, MAGE HUNTER COMMANDER 2016 v1
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT

EIRYSS 3

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	4	7	9	16	12	9

CROSSBOW
RNG ROF AOE POW
12 1 — 10

CROSSBOW BLADE
RNG POW P+S
0.5 3 7

SABER
RNG POW P+S
0.5 3 7

DAMAGE

HOUSEGUARD HALBERDIER OFFICER & STANDARD 2016 v1
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	13	14	7

HALBERD

RNG	POW	P+S
2	5	10

STANDARD BEARER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	4	13	14	7

OFFICER'S DAMAGE

HOUSEGUARD RIFLEMAN OFFICER & STANDARD 2016 v1
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	6	13	13	7

LONG RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	10

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

STANDARD BEARER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	5	13	13	7

OFFICER'S DAMAGE

SOULLESS ESCORT 2016 v1
RETRIBUTION WEAPON ATTACHMENT

ESCORT

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	3	12	12	6

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC 1 FA U

PC 6 FA C

PC Officer & Standard 4 FA U

PC Officer & Standard 4 FA U

PC 1 FA U

EIRYSS, MAGE HUNTER COMMANDER

EIRYSS 3

HÉMORRAGIE DE POUVOIR (Arcane Hemorrhage): Quand cette figurine touche une figurine avec une attaque, la figurine touchée vers ses points de fury et focus et les sorts à entretien sur elle expirent.

(Attachment [Small-Based Mage Hunter Unit]):

APPORT: REPOSITION [3"] (Granted: Reposition [3"]): Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Reposition [3"] (Reposition [3"] (Reposition [3"])). À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.)

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa ligne de vue et peut avancer à travers elles si elle a assez de mouvement pour se déplacer complètement au delà d'elles.

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense): Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.

TRAVAIL D'EQUIPE (Team Effort): Cette figurine peut utiliser Travail d'Equipe une fois par partie, n'importe quand pendant son activation. Pendant cette activation, les figurines de son unité gagnent Gang. (Gang (Gang): Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts de C&C quand elle effectue une attaque de C&C ciblant une figurine ennemie dans la portée de C&C d'une autre figurine de son unité.)

HALBERD

CHARGE BRUTALE (Brutal Charge): Cette figurine gagne +2 aux jets d'attaque de charge faits avec cette arme.

STANDARD BEARER

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Voir plus haut

PORTE-ETENDARD (Standard Bearer): Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupière de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le troupière choisi. Retirez le troupière de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de point de vie restant que le troupière choisi.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSEGUARD HALBERDIERS OFFICER & STANDARD

OFFICER

(Attachment [Houseguard Halberdiers]):

APPORT: REPOSITION [3"] (Granted: Reposition [3"]): Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Reposition [3"] (Reposition [3"] (Reposition [3"])). À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.)

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa ligne de vue et peut avancer à travers elles si elle a assez de mouvement pour se déplacer complètement au delà d'elles.

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense): Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.

TRAVAIL D'EQUIPE (Team Effort): Cette figurine peut utiliser Travail d'Equipe une fois par partie, n'importe quand pendant son activation. Pendant cette activation, les figurines de son unité gagnent Gang. (Gang (Gang): Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts de C&C quand elle effectue une attaque de C&C ciblant une figurine ennemie dans la portée de C&C d'une autre figurine de son unité.)

HALBERD

CHARGE BRUTALE (Brutal Charge): Cette figurine gagne +2 aux jets d'attaque de charge faits avec cette arme.

STANDARD BEARER

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Voir plus haut

PORTE-ETENDARD (Standard Bearer): Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupière de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le troupière choisi. Retirez le troupière de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de point de vie restant que le troupière choisi.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSEGUARD RIFLEMEN OFFICER & STANDARD

OFFICER

(Attachment [Houseguard Riflemen]):

APPORT: FORGÉ PAR LA GUERRE (Granted: War-Tempered): Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Guerrier Habitué. (Guerrier Habitué (War-Tempered): Cette figurine peut faire des attaques à distance combinée contre des cibles engagées au C&C.)

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa ligne de vue et peut avancer à travers elles si elle a assez de mouvement pour se déplacer complètement au delà d'elles.

DANS LE BLANC DES YEUX (Whites Of Their Eyes): Cette figurine peut utiliser Dans le blanc des Yeux une fois par partie, n'importe quand pendant son activation. Pendant cette activation, les figurines de son unité gagnent Entraîné à tirer. (Entraîné à tirer (Trained Fire): Cette figurine gagne un dé additionnel sur ses jets d'attaque à distance contre les figurines dans ses 8")

STANDARD BEARER

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers): Voir plus haut

PORTE-ETENDARD (Standard Bearer): Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupière de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le troupière choisi. Retirez le troupière de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de point de vie restant que le troupière choisi.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

SOULLESS ESCORT

ESCORT

DÉPLOIEMENT ATTACHÉ (Attachment Deployment): Si cette figurine est attachée à une unité avec 'advance_deploy', elle gagne 'advance_deploy'. Si elle est attachée à une unité avec 'elle gagne' (Ambush).

ATTACHÉ [RETRIBUTION] (Attachment [Retribution]): Cet attachement peut être ajouté à une unité de la Retribution.

DISSOCIATION (Disbinding) (*Action): Les sorts à entretien ennemis et les animus sur cette figurine et son unité expirent immédiatement.

INERTIE MAGIQUE (Mage Static): Tant que cette figurine est en formation, les attaques magiques ennemies ciblant une figurine dans cette unité subissent -5 RNG.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, weapons, warcaster® & warlord are TM of Privateer Press, Inc.

FANE KNIGHT GUARDIAN 2017 v1
RETRIBUTION SOLO



GUARDIAN						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	4	13	16	9

30

BLESSED SPEAR			
RNG	POW	P+S	
2	6	13	

DAMAGE

HOUSE ELLOWUYR SWORDSMAN OFFICER & STANDARD 2017 v1
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT



OFFICER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	8	4	13	13	8

30

GREAT SWORD			
RNG	POW	P+S	
2	6	12	

STANDARD						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	4	13	13	8

30

GREAT SWORD			
RNG	POW	P+S	
2	6	12	

OFFICER'S DAMAGE

MAGE HUNTER STRIKE FORCE COMMANDER 2018 v1
RETRIBUTION COMMAND ATTACHMENT



COMMANDER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	7	14	11	9

30

CROSSBOW			
RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	10

SABER			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	9	

DAMAGE

PC 4 FA 1

PC 5 FA 2

PC 4 FA 2

FANE KNIGHT GUARDIAN

FANE KNIGHT GUARDIAN

CHIEN DE GARDE (Guard Dog): Tant que cette figurine est à 3" de son warcaster/warlock et n'est pas mise à terre ou stationnaire, son warcaster/warlock gagne +parry, et +2 DEF contre les jets d'attaque en mêlée et les figurines attaquant le warcaster/warlock ne gagnent pas de bonus de frappe dans le dos.

REPOSITION [3"] (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.

PROTECTION AU BOUCLIER (Shield Guard): Une fois par round, quand une figurine amie dans les 3" est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine est directement touchée à la place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets de l'attaque. Cette figurine ne peut pas utiliser Protection au bouclier si elle est incorporeal, mise à terre, ou stationnaire.

DÉVOTION TOTALE (Total Devotion): Tant que cette figurine est dans la portée de commandement de son warcaster, elle gagne +4 ARM et ne peut pas être mise à terre.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privateer Press, Inc.

HOUSE ELLOWUYR SWORDSMAN OFFICER & STANDARD

OFFICER

LAME PROTECTRICE (Blade Shield): Cette figurine gagne +2 DEF contre les tirs.

FENDRE (Cleave): Durant son action de combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurine ennemies avec une attaque de corps à corps basique, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps à corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec Fendre.

APPORT : MANGEUVRES PRATIQUÉES (Granted: Practiced Maneuvers): Tant que cette figurine est en formation, chaque figurine de son unité peut ignorer les autres figurines de cette unité pour déterminer sa ligne de vue et peut avancer à travers elles si elle a assez de mouvement pour les dépasser complètement.

VOLUTE DU SERPENT (Serpent's Coil): Une fois par partie n'importe quand pendant l'activation de cette unité, cette figurine peut utiliser Volute du Serpent. Pendant un round, les figurines de cette unité gagne Frappe Défensive (Frappée Défensive (Defensive Strike): Une fois par tour, quand une figurine entre et finit son mouvement dans la portée de CaC de cette figurine, cette figurine peut immédiatement faire une attaque de CaC basique contre la figurine entrante.)

STANDARD

LAME PROTECTRICE (Blade Shield): Voir plus haut

FENDRE (Cleave): Voir plus haut

PORTE-ETENDARD (Standard Bearer): Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.

RAMASSER (Take Up): Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité dans les 1" pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présent sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine à le même nombre de point de vie restant que le trouper choisi.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privateer Press, Inc.

MAGE HUNTER STRIKE FORCE COMMANDER

COMMANDER

CHASSEUR DE JACKS (Jack Hunter): Cette figurine gagne un dé additionnel sur ses jets de dégâts en mêlée et à distance contre les warjack.

APPORT : MUNITIONS ARCANIQUES (Granted: Arcane Ammo): Tant que cette figurine est en formation, les armes à distance des figurines de cette unité gagnent +magical.

BARAGE FANTOME (Phantom Barrage): Une fois par partie à n'importe quel moment pendant l'activation de cette unité, cette figurine peut utiliser Barage Fantôme. Cette activation, les figurines de cette unité peuvent ignorer les nuées, les forêts et les figurines interférentes pour déterminer leur ligne de vue.

TACTIQUE : DÉPLOIEMENT AVANCÉ (Tactics: Advance Deployment): Les figurines de cette unité gagne +advance_deploy.

Illus. by Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warlock are TM of Privateer Press, Inc.