

BALDUR THE STONEGLADER
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2019 v1

BALDUR 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	7	4	14	16	8

TRITUS

RNG	POW	P+S
2	7	14

FURY
6

DAMAGE

WB +31 FA C

BALDUR THE STONEGLADER

BALDUR 1

MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE (Elemental Mastery) – Les warbeasts Construct du battlegroup de cette figurine commençant leurs activations dans la zone de contrôle de cette figurine peuvent charger et effectuer des prises spéciales sans être forcées. Cette figurine peut guérir les warbeasts Construct amis de son battlegroup.

SENTIER SYLVESTRE (Forest Walk) – Tant qu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine peut sacrifier son Mouvement Normal pour emprunter le Sentier Sylvestre. Dans ce cas, choisissez un emplacement entièrement situé à la fois dans une forêt et dans la zone de contrôle de cette figurine. Retirez la figurine de son emplacement actuel et placez-la à l'emplacement choisi. Cette figurine ne peut pas emprunter le Sentier Sylvestre tant qu'elle est mise à terre.

TRITUS

ECRASÉ SOUS LA ROCHE (Weight Of Stone) – Une figurine endommagée par cette arme perd -3 SPD et DEF pour un round.

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

BALDUR THE STONEGLADER

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
AIGUILLES DE ROCHE	3	10	3	13	-	YES
Lorsque vous effectuez cette attaque, ignorez le couvert et la dissimulation. Sur une touche critique, les figurines touchées sont mises à terre.						
CROISSANCE INSTANTANÉE	2	CTRL	4	-	UP	NO
Placez l'AOE entièrement dans la zone de contrôle du lanceur de sorts. L'AOE est une forêt et reste en jeu tant que son entretien est payé.						
ANCRÉ AU SOL	2	SELF	CTRL	-	UP	NO
Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle du lanceur de sorts, les figurines de Faction amies ne peuvent pas être mises à terre et ne subissent pas les dégâts d'explosion.						
PEAU DE PIERRE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée bénéficie de +2 STR et ARM, mais perd -1 SPD et DEF.						

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

BALDUR THE STONEGLADER

FEAT: TERRE REMODELÉE

Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Baldur, les figurines de Faction amies bénéficient du couvert. Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle de Baldur, les figurines ennemies ne peuvent pas bénéficier de Eclaircir et considèrent le terrain dégagé comme du terrain difficile. Terre Remodelée dure un round.

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

BALDUR THE STONESOUL
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2016 v1

BALDUR 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	7	4	13	17	8

TRITUS

RNG	POW	P+S
2	7	14

FURY
6

DAMAGE

WB +30 FA C

BALDUR THE STONESOUL

BALDUR THE STONESOUL

DÉBITEUR DU DÉVOREUR (Devourer'S Bed) – Lors de votre Phase de Contrôle, placez un jeton Wurm sur cette figurine. Elle gagne ainsi +1 STR pour chaque jeton sur elle. A la fin de chaque activation de cette figurine, elle subit 1 point de de dégât pour chaque jeton Wurm sur elle. Ces dégâts ne peuvent être transférés.

MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE (Elemental Mastery) – Les warbeasts Construct du battlegroup de cette figurine commençant leurs activations dans la zone de contrôle de cette figurine peuvent charger et effectuer des prises spéciales sans être forcées. Cette figurine peut guérir les warbeasts Construct amis de son battlegroup.

RITUEL DE RENAISSANCE (Ritual Of Renewal (★action)) (★Action) – Retirez tous les jetons Wurm de cette figurine.

TRITUS

ECRASÉ SOUS LA ROCHE (Weight Of Stone) – Une figurine endommagée par cette arme perd -3 SPD et DEF pour un round.

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

BALDUR THE STONESOUL

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CREVASSE	3	8	-	12	-	YES
Si Crevasse boxe sa cible d'origine, vous pouvez faire une attaque SP6 en utilisant la figurine boxée comme point d'origine. L'attaque SP6 peut cibler des figurines dans l'arc arrière de la figurine boxée. Les figurines touchées subissent un jet de dégât Magique POW 12. Les figurines boxées par Crevasse sont retirées du jeu.						
ÉPICENTRE	3	SELF	5	13	-	NO
Centrer une AOE 5" sur le lanceur de sort. Toutes les autres figurines touchées par l'AOE subissent un jet de dégât POW 13. Après la résolution de ces dégâts, chaque figurine endommagée par Épicentre est poussée d'un d6" dans la direction directement opposée à cette figurine et dans l'ordre de votre choix.						
MUR DE PIERRE	2	CTRL	WALL	-	UP	NO
Placez un gabarit de mur n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort du moment qu'il ne touche pas le socle d'une figurine, une obstruction ou un obstacle. Le mur est un obstacle qui donne le couvert.						
LES RACINES DE LA TERRE	2	6	-	-	RND	NO
La figurine de Faction amie ciblée gagne +3 ARM, ne peut pas être mise à terre, et ne peut pas être déplacée ou placée. Les Racines de la Terre dure un round.						

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

BALDUR THE STONESOUL

FEAT: TERRAIN SANCTIFIÉ

Les figurines de Faction amies actuellement dans la zone de contrôle de Baldur sont affectées par Les Racines de la Terre pendant un round.

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

BRADIGUS THORLE THE RUNEGARDER 2017 v1
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

THORLE I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	6	6	14	16	8

STONE'S THROW

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	-	13

STONE STRIKE

RNG	POW	P+S
2	6	13

FURY
6

DAMAGE

WB +27 FA C

BRADIGUS THORLE THE RUNEGARDER

THORLE I

AFFILIÉ À LA PIERRE (Stonebinder) – Seule les warbeasts Construct peuvent faire partie du battlegroup de cette figurine. Cette figurine ne peut pas prendre le contrôle de warbeasts vivants sauvages.

MAGIE DE LA TERRE (Earth Magic) – Quand une warbeast Construct du battlegroup de cette figurine est forcée pour utiliser son animus tout en étant dans la zone de contrôle de cette figurine, réduisez le coût de l'animus de 1.

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

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

STONE STRIKE

REPOUSSER (Beat Back) – Pendant l'Action de Combat de cette figurine, immédiatement après une attaque de base avec cette arme, la figurine touchée 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.

STONES THROW

REPOUSSER (Beat Back) – Voir plus haut.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

BRADIGUS THORLE THE RUNEGARDER

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	8	12	YES		

COUPS DE BÉLIER
Une figurine ennemie touchée par Coups de Bélier peut être poussée de 3" dans la direction directement opposée au point d'origine du sort.

PROTECTIONS MYSTIQUES
2 CTRL - - UP NO
Ciblez une figurine du battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle. Les animus et sort à entretien ennemis actuellement sur cette figurine expirent immédiatement. De plus, tant qu'elles sont dans les 5" de la figurine ciblée, les figurines ennemies ne peuvent pas lancer, relayer, ou entretenir des sorts.

FAILLE
3 8 4 13 RND YES
L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.

SYNERGIE
2 SELF - - UP NO
Tant qu'elles sont situées dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup bénéficient d'un bonus cumulatif de +1 à leurs jets d'attaques et de dégâts de CàC pour chaque autre figurine du battlegroup ayant touché une figurine ennemie avec une attaque de CàC pendant ce tour, tout en étant dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Ce bonus cumulatif ne peut pas dépasser +3.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

BRADIGUS THORLE THE RUNEGARDER

FEAT: MARÉE TERRESTRE

Choisissez un bord de table et une distance pouvant aller jusqu'à 5". Les figurines du battlegroup de Thorle qui sont dans sa zone de contrôle sont poussées de la distance choisie directement en direction du bord de table choisi dans l'ordre de votre choix. A la fin de votre tour, choisissez une distance pouvant aller jusqu'à 5". Les figurines du battlegroup de Thorle qui sont dans sa zone de contrôle sont poussées de la distance choisie dans la direction directement opposée du bord de table choisi dans l'ordre de votre choix.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GRAYLE THE FARSTRIDER 2016 v2
CIRCLE WOLF SWORN WARLOCK

GRAYLE I

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

HUNTING BLADE

RNG	POW	P+S
1	4	10

FURY
6

DAMAGE

WB +29 FA C

GRAYLE THE FARSTRIDER

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.

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

TACTICIEN (WOLF SWORN) (Tactician [Wolf Sworn]) – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Wolf Sworn amies peuvent ignorer les autres figurines Wolf Sworn amies pour déterminer les Lignes de Vue. Les figurines Wolf Sworn amies peuvent avancer à travers les autres figurines Wolf Sworn amies dans la portée de CMD de cette figurine, si elles ont assez de mouvement pour les traverser complètement.

HUNTING BLADES

FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (★ Attaque) – Faites 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.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GRAYLE THE FARSTRIDER

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
3	6	-	-	UP	NO

MARCHE FUNESTE
L'unité de Faction amie ciblée gagne +2 MAT et Vengeance. (Vengeance: Pendant votre phase de Maintenance, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été endommagées par une attaque ennemie pendant le round précédent, chaque figurine de cette unité peut avancer de 3" puis faire une attaque de CàC de base.)

POTENCE
3 10 - 13 - YES
Quand une figurine ennemie est touchée par Potence, elle peut être poussée de d6" directement vers le point d'origine du sort.

TEMPÊTE DE LAME
3 6 - - UP NO
La figurine de guerrier de Faction amie ciblée gagne +2 STR, MAT et ARM et elle ne peut être ciblée par des attaques combinées.

SOUFFLE DE VENT
2 CTRL 5 - RND NO
Placez une AOE 5" n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Les effets de nuée superposés à l'AOE expirent. Les figurines dans l'AOE ne peuvent pas faire d'attaques à distance. L'AOE reste en jeu pour un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GRAYLE THE FARSTRIDER

FEAT: NUIT D'ÉBÈNE

Si elle sont dans la zone de contrôle de Grayle, les figurines de Factions amies gagnent Furtivité (F). Quand une figurine de Faction amie dans la zone de contrôle de Grayle détruit une figurine ennemie avec une attaque de CàC pendant son activation, une autre figurine de Faction amie dans la zone de contrôle de Grayle peut avancer jusqu'à 3". Une figurine ne peut avancer qu'une fois seulement par le biais de Nuit d'Ébène. Nuit d'Ébène dure un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

IONA THE UNSEEN
CIRCLE THARN WARLOCK

2018 v1

IONA 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	4	16	14	9

WURMTOOTH

RNG	POW	P+S
1	7	13

FIGHTING CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

FURY
7

DAMAGE

WB +28 FA C

IONA THE UNSEEN

IONA 1

ESQUIVE (Dodge) – Cette figurine peut avancer jusqu'à 2" immédiatement après la résolution d'une attaque ennemie qui l'a ratée. Cette figurine ne peut être la cible d'attaques d'opportunités pendant ce mouvement. Esquive ne peut être pas utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.

MENEUR (THARN) (Leadership [Tharn]) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines Tharn amies gagnent Esquive.

REFLEXES SURNATURELS (Preternatural Reflexes) – Cette figurine ne peut pas être ciblée par des attaques combinées à distance ou au CàC. Les figurines ne gagnent pas de bonus d'attaque de dos à l'encontre de cette figurine.

SURPASSEMENT (Overtake) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".

WURMTOOTH

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

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

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

IONA THE UNSEEN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
POURSUITE	2	8	-	-	UP	YES

Si la figurine/unité ennemie ciblée avance au cours de son activation, une figurine du battlegroup du lanceur de sort et qui est actuellement située dans sa zone de contrôle peut immédiatement effectuer un Mouvement Complet.

PIED SÛR	2	6	-	-	UP	NO
-----------------	---	---	---	---	----	----

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent +2 DEF et ne peut pas être mise à terre. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

ABATTOIR	2	SELF	CTRL	-	-	NO
-----------------	---	------	------	---	---	----

Les figurines du battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle peuvent immédiatement faire une attaque de base de CàC. Abattoir ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

MARQUE DU CHASSEUR	2	10	-	-	TURN	YES
---------------------------	---	----	---	---	------	-----

Les figurines amies peuvent charger ou faire une prise spéciale slam à l'encontre de la figurine touchée par Marque du Chasseur sans dépenser de focus ou être forcées. Une figurine amie chargeant une figurine touchée par Marque du Chasseur gagne +2" de mouvement. Marque du Chasseur dure un tour.

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

IONA THE UNSEEN

FEAT: L'HEURE DE LA BÊTE

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Iona, les figurines Tharn amies gagnent +3 STR et ARM. De plus, lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Iona, les figurines de guerriers de Faction amies peuvent relancer leurs jets d'attaques ratés. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois par le biais de L'Heure de la Bête. L'Heure de la Bête dure un round.

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

KAYA THE MOONHUNTER
CIRCLE BLACKLAD WARLOCK

2018 v1

KAYA 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	6	4	16	14	8

GLIMMER

RNG	POW	P+S
2	5	11

FURY
6

DAMAGE

WB +24 FA C

KAYA THE MOONHUNTER

KAYA 2

DÉBÔRDEMENT (WARBEAST DE FACTION AMIE) (Flank [Friendly Faction Warbeast]) – Quand cette figurine fait une attaque de CàC contre une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine amie du type mentionné dans l'encadré, elle gagne +2 à ses jets d'attaque et un dé supplémentaire aux dégâts.

INFLEXIBLE (Unyielding) – Cette figurine gagne +2 ARM contre les dégâts de CàC.

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

KAYA THE MOONHUNTER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
LÂCHER LES CHIENS !	2	12	-	-	UP	YES

Les warbeasts du battlegroup du lanceur de sort peuvent charger ou effectuer des prises spéciales slam à l'encontre de la figurine ciblée sans être forcées. Elles peuvent ignorer les forêts et les effets de nuées lorsqu'elles déterminent leur Ligne de Vue pendant la déclaration d'une charge ou d'une prises spéciales slam à l'encontre de la figurine affectée. Elles gagnent +2" de mouvement et Eclairer pendant la résolution de leurs charges ou prises spéciales slam ciblant la figurine affectée.

EVOLUTION SURNATURELLE	2	6	-	-	UP	NO
-------------------------------	---	---	---	---	----	----

La warbeast vivante de Faction ciblée gagne +2 STR et DEF.

MUSELIÈRE	2	10	-	12	*	YES
------------------	---	----	---	----	---	-----

Une warbeast ennemie endommagée par Muselière ne peut pas avancer vers le lanceur de sort pour un round.

MEUTE D'OMBRES	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
-----------------------	---	------	------	---	-----	----

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup gagnent Furtivité (F). Meute d'Ombres dure un round.

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

KAYA THE MOONHUNTER

FEAT: CLAMEUR DE LA CHASSE

Kaya peut forcer les warbeasts de son battlegroup même si elles sont en dehors de sa zone de contrôle. A la fin de l'activation de chacune des warbeasts de son battlegroup, vous pouvez placer cette warbeast n'importe où complètement dans les 3" de Kaya. Clameur de la Chasse dure un tour.

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

LARIS
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2018 v1

LARIS 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	4	15	14	5

BITE

RNG	POW	P+S
0.5	4	12

FURY 3

THRESHOLD 10

MIND 1

BODY 2

SPIRIT 3

FA C

LARIS

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	SELF	-	-	-	NO

DÉCALAGE SPIRITUEL 2 SELF - - - NO
Quand Laris lance Décalage Spirituel, placez le immédiatement à 2" ou moins de Kaya. Quand Kaya lance Décalage Spirituel, placez la immédiatement à 2" ou moins de Laris. Une figurine ne peut plus avancer pendant ce tour après être placée par Décalage Spirituel.

LARIS 1

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

COMPAGNON (KAYA THE MOONHUNTER) (Companion [Kaya The Moonhunter]) – Cette figurine est incluse dans toute armée incluant Kaya the Moonhunter. Si Kaya est détruite ou retirée du jeu, retirez cette figurine du jeu. Cette figurine fait partie du battlegroup de Kaya.

LIEN (KAYA THE MOONHUNTER) (Bond [Kaya The Moonhunter]) – Cette figurine commence la partie liée à Kaya the Moonhunter. 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 Kaya the Moonhunter et dans sa zone de contrôle, Kaya peut relayer des sorts à travers elle.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KAYA THE WILDBORNE
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2016 v1

KAYA 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	6	4	16	14	8

SPLINTER

RNG	POW	P+S
2	6	12

FURY 6

DAMAGE

WB +32 FA C

KAYA 1

MEUTE DE CHASSE (Pack Hunters) – Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de cette figurine, les warbeasts vivantes de son battlegroup gagnent +2 à leurs jets d'attaque de corps-à-corps.

SPLINTER

CRITIQUE : MISE À TERRE (Critical Knockdown) – Sur une touche critique, la figurine touchée est mise à terre.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KAYA THE WILDBORNE

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	6	-	-	UP	NO

OCCULTATION 2 6 - - UP NO
La figurine/unité amie ciblée gagne Furtivité (👁️). Les figurines ne sont pas affectées lorsqu'elles sont hors formation.

MÉLOPÉE APAISANTE 1 SELF CTRL - - NO
Retirez jusqu'à 1 point de furie de chaque warbeast de Faction amie vivante actuellement dans la zone de contrôle du lanceur de sorts. Mélopée apaisante ne peut être lancée qu'une seule fois par activation.

PORTAIL SPIRITUEL 3 CTRL - - - NO
Choisissez une figurine du battlegroup du lanceur de sorts dans sa zone de contrôle. Placez immédiatement la figurine en question entièrement à 2" du lanceur de sorts. Si la figurine choisie est le lanceur de sorts lui-même, placez-le immédiatement à 2" d'une autre figurine de son battlegroup dans sa zone de contrôle quand le sort est lancé. Une figurine placée par Portail Spirituel ne peut plus avancer ni attaquer ce tour.

CROCS DE L'ESPRIT 2 10 - 12 * YES
Une figurine endommagée par cette attaque perd -2 SPD et DEF pendant un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KAYA THE WILDBORNE

FEAT: MAÎTRESSE DE LA RAGE

Placez autant de points de furie que vous le voulez sur chaque warbeast de Faction amie du battlegroup de Kaya actuellement dans sa zone de contrôle. Elle peut immédiatement drainer des points de furie des warbeasts de son battlegroup dans sa zone de contrôle.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KAYA THE WILDHEART
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2017 v1

KAYA 3

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

MISTRAL

RNG	POW	P+S
2	6	12

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

FURY 6

DAMAGE

WB +27 FA C

KAYA 3

INFLUENCE TACTIQUE (REPOSITION 3") (Field Marshal [Reposition 3"]) – Les warbeasts/Warjacks du battlegroup de cette figurine 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.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KAYA THE WILDBEAST

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BROUILLARD DE GUERRE	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
Les figurines gagnent dissimulation tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort.						
MÉLOPÉE APAISANTE	1	SELF	CTRL	-	-	NO
Retirez jusqu'à 1 point de fureur de chaque warbeast de Faction amie vivante actuellement dans la zone de contrôle du lanceur de sorts. Mélopée apaisante ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.						
SYNERGIE	2	SELF	-	-	UP	NO
Tant qu'elles sont situées dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup bénéficient d'un bonus cumulatif de +1 à leurs jets d'attaques et de dégâts de CàC pour chaque autre figurine du battlegroup ayant touché une figurine ennemie avec une attaque de CàC pendant ce tour, tout en étant dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Ce bonus cumulatif ne peut pas dépasser +3.						
MARÉE SANGLANTE	2	10		12	TURN	YES
Les warbeasts du battlegroup du lanceur de sort peuvent charger ou faire une prise spéciale slam contre la figurine ennemie ciblée touchée par Marée Sanglante sans être forcées pour un tour.						

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

KAYA THE WILDBEAST

FEAT: D'OMBRE ET DE LUNE

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Kaya, les figurines de Faction amies gagnent +2 DEF et ne peuvent pas être ciblées par des attaques d'opportunité. De plus, les figurines de Faction amies peuvent avancer à travers les figurines ennemies dans la zone de contrôle de Kaya si elles ont assez de mouvement pour les dépasser complètement. D'Ombre et de Lune dure un round.

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

KROMAC THE RAIDENOUS

CIRCLE THARN WARLOCK

2016 v2

KROMAC I (THARN FORM)

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	15	14	9

40

DUSK	RNG	POW	P+S
	2	5	11

DAWN	RNG	POW	P+S
	2	5	11

FURY 7

DAMAGE

WB +26 FA C

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

KROMAC THE RAIDENOUS

KROMAC I (THARN FORM)

ETATS ALTÉRÉS (Altered States) – Au début de votre Phase de Maintenance, choisissez la forme que prendra cette figurine : Forme de Tharn ou Forme de Bête. Si elle change de forme, remplacez la figurine en jeu par sa forme alternative. Les effets sur la figurine remplacée sont appliqués à sa forme alternative. Quand une forme en remplace une autre, la nouvelle forme n'est pas considérée comme étant entrée une zone et ne déclenche pas les effets déclenchés par l'entrée dans une zone. Vous choisissez dans quelle forme cette figurine commencera la partie.

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

KROMAC THE RAIDENOUS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BESTIAL	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines ennemies ne peuvent pas lancer des sorts non-animus ou être utilisées pour relayer des sorts. Bestial dure un round.						
RÉSOLUTION IMPLACABLE	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.						
FAILLE	3	8	4	13	RND	YES
L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.						
SENTIER DE LA GUERRE	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
Quand une figurine de Faction amie située dans la zone de contrôle du lanceur de sort détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance ou de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, une warbeast du battlegroup du lanceur de sort situé dans sa zone de contrôle peut avancer de 3". Une warbeast ne peut avancer qu'une fois par tour avec Sentier de la Guerre.						
AGRESSION SAUVAGE	3	6	-	-	UP	NO
La warbeast vivante ciblée dans le battlegroup du lanceur de sort peut courir, charger, ou effectuer des prises spéciales slam et piétinement sans être forcée. Ses jets d'attaque de CàC sont boostés.						

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

KROMAC THE RAIDENOUS

FEAT: COLÈRE SANGLANTE

Kromac subit jusqu'à 7 points de dégâts. Pour chaque point de dégât subit, Kromac gagne 1 point de fureur. Le total de point de fureur de Kromac ne peut pas dépasser sa valeur de FURY actuelle par le biais de Colère Sanglante. Si Kromac est en forme de Tharn pendant l'utilisation du Feat, il peut immédiatement prendre sa forme de Bête : remplacez alors sa forme de Tharn actuelle par sa forme de Bête. Les effets sur la figurine remplacée sont appliqués à sa forme alternative.

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

KROMAC THE RAIDENOUS

CIRCLE THARN WARLOCK

2016 v2

KROMAC I (BEAST FORM)

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	9	8	4	15	17	3

40

DUSK	RNG	POW	P+S
	2	5	14

DAWN	RNG	POW	P+S
	2	5	14

FURY 7

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

KROMAC THE RAIDENOUS

KROMAC I (BEAST FORM)

ETATS ALTÉRÉS (Altered States) – Au début de votre Phase de Maintenance, choisissez la forme que prendra cette figurine : Forme de Tharn ou Forme de Bête. Si elle change de forme, remplacez la figurine en jeu par sa forme alternative. Les effets sur la figurine remplacée sont appliqués à sa forme alternative. Quand une forme en remplace une autre, la nouvelle forme n'est pas considérée comme étant entrée une zone et ne déclenche pas les effets déclenchés par l'entrée dans une zone. Vous choisissez dans quelle forme cette figurine commencera la partie.

INFLUENCÉ PAR LA BÊTE (Beast Mind) – Cette figurine ne peut pas entretenir des sorts ou lancer des sorts non-animi.

SAUT (Jump) – Après avoir effectué un mouvement complet pendant son Mouvement Normal mais avant d'effectuer son Action de Combat, vous pouvez placer cette figurine complètement dans les 5" de sa position actuelle. N'importe quel effet l'empêchant de charger empêche également cette figurine d'utiliser Saut.

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

KROMAC, CHAMPION OF THE WURM
CIRCLE THARN WARLOCK

2016 v2

KROMAC 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	8	4	14	18	8

50

RATHROK

RNG	POW	P+S
2	7	17

FURY 7

DAMAGE

WB +28 FA C

KROMAC, CHAMPION OF THE WURM

KROMAC 2

DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de C&C, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de C&C. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

FESTIN DE CADAVRES (Death Feast) – Lors de son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour se retirer d3 points de dégât pour chaque jeton dépensé.

INFLUENCE TACTIQUE [HYPER-AGGRESSIF] (Field Marshal [Hyper-Aggressive]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Hyper Aggressif. (*Hyper Aggressif: Quand cette figurine est endommagée par une attaque ennemie sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque elle peut immédiatement effectuer un mouvement complet directement vers la figurine attaquante.*)

RATHROK

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

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KROMAC, CHAMPION OF THE WURM

SPELLS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ESPRIT EVEILLÉ	2	6	-	-	UP	NO
La warbeast ciblée du battlegroup du lanceur de sort peut lancer son animus sans être forcée. Une warbeast ne peut lancer son animus qu'une seule fois par activation.						
CARNAGE	2	SELF	CTRL	-	TURN	NO
Les figurine de Faction amies gagnent +2 à leurs jets d'attaque de C&C contre les figurines ennemies dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Carnage dure un tour.						
CHOC PRIMITIF	2	CTRL	-	*	-	YES
Choisissez une warbeast de Faction amie dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Ciblez une figurine dans les 8" de la warbeast choisie et faites une attaque magique à son encontre. La warbeast choisie est le point d'origine du sort. Si la figurine ennemie est touchée, elle subit un jet de dégât avec une POW équivalente à la STR de base de la warbeast choisie.						
REVANCHARD	2	6	-	-	UP	NO
La figurine de Faction amie ciblée gagne Frappe de représailles. (<i>Frappe de représailles: Si cette figurine est touchée au C&C par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de C&C de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.</i>)						

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KROMAC, CHAMPION OF THE WURM

FEAT: SOIF DE SANG

Kromac lance immédiatement Carnage sans dépenser de fury. En outre, lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Kromac, les figurines vivantes de son battlegroup gagnent +2 STR et ARM. Soif de Sang dure un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KRUEGER THE STORMLORD
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2016 v1

KRUEGER 2

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

30

LIGHTNING BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	12

WURMTONGUE

RNG	POW	P+S
2	7	12

FURY 7

DAMAGE

WB +27 FA C

KRUEGER THE STORMLORD

KRUEGER 2

MAIN ISOLANTE (Sheltering Hand) – Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de cette figurine, les figurines de Faction amies gagnent Immunité Electricité.

LIGHTNING BOLT

ACHARNEMENT (Sustained Attack) – Pendant l'activation de cette figurine, quand elle attaque avec cette arme la dernière figurine touchée par cette même arme cette activation, l'attaque touche automatiquement.

RECHARGEMENT [2] (Reload [2]) – Cette figurine peut dépenser jusqu'à 2 points de fury/focus pour effectuer jusqu'à 2 attaques à distance supplémentaires avec cette arme pendant son Action de Combat.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KRUEGER THE STORMLORD

SPELLS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
POTENCE	3	10	-	13	-	YES
Quand une figurine ennemie est touchée par Potence, elle peut être poussée de d6" directement vers le point d'origine du sort.						
ORAGE	3	8	3	10	RND	YES
Les figurines touchées subissent un jet de dégâts Type: Electrique POW 10. L'AOE de ce sort est un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines entrant ou finissant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégâts Type: Electrique POW 10.						
BLÂME	2	10	-	-	UP	YES
La figurine/unité ciblée ne peut ni donner d'ordre, ni en recevoir, ni faire des prises spéciales ou des attaques spéciales.						
TÉLÉKINÉSIE	2	8	-	-	-	*
Placez la figurine ciblée complètement dans les 2" de sa position actuelle. Quand Télékinésie cible une figurine ennemie, c'est un sort offensif qui nécessite un jet d'attaque magique. Une figurine ne peut être placée qu'une seule fois par tour avec Télékinésie.						
TEMPÊTE DE VENT	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines ennemies subissent -5 RNG à leurs attaques à distance. Quand une attaque à distance AOE ennemie dévie de son point d'origine dans la zone de contrôle de cette figurine, après avoir déterminé la distance de déviation, vous choisissez la direction de la déviation. Tempête de Vent dure un round.						

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KRUEGER THE STORMLORD

FEAT: OURAGAN

Les figurines ennemies actuellement dans la zone de contrôle de Krueger sont poussées de 3" dans la direction directement opposée à Krueger dans l'ordre de votre choix. Les figurines affectées subissent -2 SPD pour un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

KRUEGER THE STORMWARTH
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2016 v1

KRUEGER I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	6	15	14	8

LIGHTNING

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	13

LIGHTNING SPEAR

RNG	POW	P+S
2	7	12

FURY
7

DAMAGE

WB +28 FA C

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

KRUEGER THE STORMWARTH

LIGHTNING SPEAR

ACHARNEMENT (Sustained Attack) – Pendant l'activation de cette figurine, quand elle attaque avec cette arme la dernière figurine touchée par cette même arme cette activation, l'attaque touche automatiquement.

LIGHTNING

ELECTRO-REBOND (Electro Leap) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, vous pouvez faire jaillir un arc électrique sur la figurine la plus proche dans les 4" de la figurine touchée, en ignorant la figurine attaquante. La figurine atteinte par l'arc subit un jet de dégâts non-boostable Type: Electrique ⚡ POW 10. Les jets de dégâts de l'arc ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'arc électriques en même temps que les dégâts résultant de l'attaque.

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

KRUEGER THE STORMWARTH

SPELLS

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

ECLAIR FOURCHU 3 8 - 12 - YES
Une figurine touchée par Éclair Fourchu subit un jet de dégât Type: Electrique ⚡ POW 12, et des éclairs jaillissent de la figurine touchée sur 4 figurines supplémentaires consécutives. Les éclairs rebondissent vers la figurine la plus proche dans les 4" de la dernière figurine touchée, en ignorant la figurine attaquante. La figurine atteinte par l'arc subit un jet de dégât non-boostable Type: Electrique ⚡ POW 10. Les jets de dégât des rebonds ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégâts de Éclair Fourchu sont simultanés.

GRANDS VENTS 4 SELF CTRL - RND YES
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent +3 DEF contre les jets d'attaques à distance et magiques. Les effets de nuée dans la zone de contrôle du lanceur de sort expirent au moment où le sort est lancé. Grands Vents dure un round.

VRILLES D'ÉCLAIR 3 6 - - UP NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Immunité Electricité ⚡. Les armes de C&C des figurines affectées deviennent RNG 2 et gagnent Electro-Rebond. Les figurines hors formation ne sont pas affectées. (Electro-Rebond: Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, vous pouvez faire jaillir un arc électrique sur la figurine la plus proche dans les 4" de la figurine touchée, en ignorant la figurine attaquante. La figurine atteinte par l'arc subit un jet de dégâts non-boostable Type: Electrique ⚡ POW 10. Les jets de dégâts de l'arc ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'arc électriques en même temps que les dégâts résultant de l'attaque.)

PORTÉ PAR LES VENTS 2 SELF - - RND NO
Le lanceur de sort gagne +2 SPD et DEF et Vol ⚡ pour un round.

TORNADE 4 10 - 13 - YES
Au lieu de subir un jet de dégât normal, une figurine non-incorporelle touchée par Tornado est lancée 6" dans la direction directement opposée au point d'origine du sort et subit un jet de dégât POW 13. La figurine lancée ne dévie pas. Les dégâts collatéraux de ce lancer sont POW 13.

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

KRUEGER THE STORMWARTH

FEAT: TEMPÊTE DÉVASTATRICE

Placez 3 AOE de 3" n'importe où complètement dans la zone de contrôle de Krueger. Ces AOE sont des terrains dangereux. Les figurines ennemies dans une ou plusieurs AOE quand elles sont placées subissent un jet de dégât boostable Type: Electrique ⚡ POW 10. Une figurine ennemie entrant ou finissant son activation dans une ou plusieurs des AOE subissent un jet de dégât non-boostable Type: Electrique ⚡ POW 10. Pendant chacune de vos Phases de Maintenance, retirez une AOE.

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

MOHSAR THE DESERTWALKER
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2019 v1

MOHSAR I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	4	5	6	14	8	8

DUST HOWLER

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	-	13

WITHERTHORN

RNG	POW	P+S
1	6	10

FURY
8

DAMAGE

WB +27 FA C

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

MOHSAR THE DESERTWALKER

MOHSAR I

MALTRAITANCE (Maltreatment) – Une fois par tour, à n'importe quel moment de son activation, cette figurine peut retirer 1 point de fury d'une warbeast de son battlegroup située dans sa zone de contrôle, et ajouter 1 point de fury à son total de fury actuel. La warbeast subit d3 points de dégâts.

WITHERTHORN

ÉROSION (Erosion) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur les jets de dégâts de cette arme contre les figurines de type Construct ☞.

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

MOHSAR THE DESERTWALKER

SPELLS

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

CREVASSE 3 8 - 12 - YES
Si Crevasse boxe sa cible d'origine, vous pouvez faire une attaque SP6 en utilisant la figurine boxée comme point d'origine. L'attaque SP6 peut cibler des figurines dans l'arc arrière de la figurine boxée. Les figurines touchées subissent un jet de dégât Magique ⚡ POW 12. Les figurines boxées par Crevasse sont retirées du jeu.

MALEDICTION DES OMBRES 3 8 - - UP YES
La figurine/unité ciblée subit un malus de -2 ARM et ne peut pas faire d'attaque d'opportunité. Une figurine peut avancer au travers d'une figurine affectée si elle a assez de mouvement pour la traverser complètement.

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.)

PILIER DE SEL 2 CTRL 3 - RND NO
Placez une AOE 3" n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort du moment où elle ne superpose pas au socle d'une figurine. L'AOE est considérée comme une figurine Construct ☞ amie à socle géant. L'AOE a une DEF de 5 et une ARM de 20, est automatiquement touchée par les attaques de C&C et est retirée du jeu si elle subit 1 dégât ou plus. L'AOE reste en jeu pour un round.

SABLES DU DESTIN 2 SELF CTRL - - NO
Retirez du jeu une figurine de trouper de Faction amie vivante dans la zone de contrôle du lanceur de sort et remplacez la par le lanceur de sort. Le lanceur de sort ne peut pas se déplacer cette activation après avoir été placé par Sables du Destin.

SOLEIL DE PLOMB 2 SELF CTRL - UP NO
Les warjacks et warbeasts ennemis qui avancent de plus d'1" et finissent leur Mouvement Normal dans la zone de contrôle du lanceur de sort subissent d3 points de dégâts.

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

MOHSAR THE DESERTWALKER

FEAT: DISJONCTION

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Mohsar, les figurines ennemies ne peuvent pas drainer de fury, les warbeasts ennemies ne peuvent pas se faire drainer leur fury et les warjacks ennemis ne peuvent pas bénéficier de "Power Up". Disjonction dure pour un round.

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

MORVAHNA THE AUTUMNBLADE 2018 v1
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

MORVAHNA 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	6	4	15	13	9

EQUINOX

RNG	POW	P+S
2	7	12

FURY
7

DAMAGE

WB +28 FA C

MORVAHNA THE AUTUMNBLADE

MORVAHNA 1

MAGIE DE LA VIE (Vital Magic) – Quand un sort ou une règle spéciale forcerait l'expiration d'un ou plusieurs sorts à l'entretien de cette figurine, cette figurine peut en maintenir un ou plusieurs en jeu en subissant d3 points de dégâts pour chaque sort maintenu en jeu.

PION SACRIFIABLE [GUERRIER DE FACTION] (Sacrificial Pawn [Faction Warrior]) – Quand cette figurine est directement touchée par une attaque à distance ennemie, vous pouvez désigner une figurine non Intangible du type mentionné dans l'encadré se trouvant dans les 3" de cette figurine pour être touchée à sa place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets.

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

MORVAHNA THE AUTUMNBLADE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉRUPTION DE VIE	3	10	-	13	*	YES

Si cette attaque détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant Ⓞ centrez une AOE 3" sur la figurine détruite, puis retirez-la du jeu. L'AOE est une forêt qui reste en jeu pour un round. Les figurines ennemies dans l'AOE au moment de sa mise en jeu sont touchées et subissent un jet de dégât d'explosion non-boostable POW 13. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque.

RÉCOLTE	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
---------	---	------	------	---	----	----

Quand une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant Ⓞ est détruite dans la zone de contrôle du lanceur de sort, celui-ci peut gagner 1 point de fury. Le total de point de fury du lanceur de sort ne peut pas dépasser sa valeur de FURY par le biais de Récolte.

INFLUENCE	2	10	-	-	-	YES
-----------	---	----	---	---	---	-----

Prenez le contrôle d'une figurine de guerrier ennemi qui n'est ni un warcaster, ni un warlock. Cette figurine fait immédiatement une attaque de base, puis Influence expire. Une figurine peut être affectée par Influence qu'une fois par tour uniquement.

MORTALITÉ	3	10	-	-	RND	YES
-----------	---	----	---	---	-----	-----

La figurine/unité subit un malus de -2 DEF et -2 ARM, perd Robustesse Ⓞ et il n'est pas possible de lui retirer des dégâts. Mortalité dure un round.

RESTAURATION	2	6	-	-	UP	NO
--------------	---	---	---	---	----	----

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 ARM. Les figurines hors formations ne sont pas affectées par Restauration. Lors de votre Phase de Contrôle, le lanceur de sort peut dépenser des points de fury pour faire revenir une figurine vivante de troupiers sur petit ou moyen socle de cette unité détruite pour chaque point de fury dépensé. Les troupiers remis en jeu doivent être placés dans la zone de contrôle du lanceur de sort, en formation et dans les 3" d'une autre figurine de son unité. Les troupiers sont remis en jeu avec seulement 1 point de vie et doivent sacrifier leur Action de Combat le tour ou ils sont remis en jeu.

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

MORVAHNA THE AUTUMNBLADE

FEAT: GERMES DE LA DESTRUCTION

Lorsqu'une figurine de Faction amie détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant Ⓞ avec une attaque de C&C ou à distance, et si cette figurine ennemie est dans la zone de contrôle de Morvahna, centrez une AOE de 4" sur la figurine détruite, puis retirez-la du jeu. Les figurines ennemies dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégâts d'explosion non-boostable POW 13. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les figurines amies dans l'AOE peuvent chacune se retirer d3 points de dégâts.

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

MORVAHNA THE DAWNSHADOW 2018 v1
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

MORVAHNA 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	5	6	4	15	15	9

EQUINOX

RNG	POW	P+S
2	7	12

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

FURY
7

DAMAGE

WB +27 FA C

MORVAHNA THE DAWNSHADOW

MORVAHNA THE DAWNSHADOW

CONVICTION IMPÉRISSABLE (Imperishable Conviction) – Lorsqu'une figurine de Faction amie dans sa zone de contrôle est détruite par une attaque ennemie, cette figurine peut se retirer 1 point de dégâts.

LA BALANCE DU DESTIN (Scales Of Fate) – Lorsqu'une figurine de Faction amie fait un jet d'attaque ou de dégâts pendant son activation en étant dans la portée de commandement de cette figurine, cette figurine peut subir d3 point de dégâts pour permettre à la figurine attaquante de relancer son jet. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois par le biais de La Balance du Destin. Ces dégâts ne peuvent pas être transférés.

REPOSITION [5"] (Reposition [5"]) – À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 5", puis son activation s'arrête.

EQUINOX

ECHANGE DE VITALITÉ (Life Trader) – Quand une attaque avec cette arme touche, cette figurine peut subir 1 point de dégât pour gagner un dé supplémentaire sur le jet de dégât à l'encontre de la figurine touchée. Echange de Vitalité ne peut être utilisé qu'une fois par attaque.

MOUNT

BÉLIER (Ram) – Quand une figurine ennemie est touchée par cette arme pendant l'Action de Combat de cette figurine, elle est mise à terre et peut être poussée de 1" directement à l'opposé de cette figurine. Si la figurine touchée est poussée, cette figurine peut avancer de 1" directement vers elle.

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

MORVAHNA THE DAWNSHADOW

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CARNIVORE	2	6	-	-	UP	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 à ses jets d'attaque de C&C contre des figurines vivantes. Quand une figurine affectée par ce sort boxe une figurine vivante avec une attaque de C&C, la figurine boxée est retirée du jeu et le lanceur de sort peut se retirer d3 points de dégâts.

CENSURE	2	SELF	CTRL	-	-	NO
---------	---	------	------	---	---	----

Les sorts à entretien ennemis dans la zone de contrôle du lanceur de sort expirent immédiatement. Une figurine peut conserver ses sorts à entretien en jeu en subissant d3 points de dégâts pour chaque sort qu'elle souhaite conserver, ces dégâts ne peuvent pas être transférés ou réduits en utilisant du Focus. Retirez un point de dégâts du lanceur de sort pour chaque point de dégâts infligé par Censure. Censure ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

GLAS	4	8	4	10	-	YES
------	---	---	---	----	---	-----

Avant de réjouir les dégâts, comptez le nombre de figurines dans l'AOE. Ajoutez le résultat à chaque jet de dégât de Glas.

BROUILLARD DE GUERRE	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
----------------------	---	------	------	---	----	----

Les figurines gagnent dissimulation tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort.

DÉCHIRURE SPIRITUELLE	2	10	-	12	*	YES
-----------------------	---	----	---	----	---	-----

Une warbeast ennemie ayant subi des dégâts de Déchirure Spirituelle perd son animus pour un round.

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

MORVAHNA THE DAWNSHADOW

FEAT: SACRIFICE SANGUIN

Morvahna subit immédiatement 1 ou plusieurs points de dégâts. Ces dégâts ne peuvent pas être transférés. Pour chaque point de dégâts qu'elle subit, faites revenir en jeu une figurine de troupiers de Faction amie vivante sans nom détruite, complètement dans sa zone de contrôle. Placez les figurines remises en jeu en formation avec leur unité d'origine. Les unités ne peuvent pas avoir plus de figurines qu'elles en avaient au début de la partie par le biais de Sacrifice Sanguin. Les figurines remises en jeu ne peuvent pas attaquer le tour où elles ont été remises en jeu.

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

TANITH THE FERAL SONG
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2019 v1

TANITH I

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

JAWS OF THE EARTH

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	*	12

STAFF OF FATE

RNG	POW	P+S
2	6	11

FURY
6

DAMAGE

WB +31 FA C

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

TANITH THE FERAL SONG

TANITH

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (1).

STAFF OF FATE

CRITIQUE : ENTRAVE DES TÉNÈBRES (Critical Shadow Bind) – Lors d'une touche critique, la figurine touchée subit Entrave des Ténèbres. (*Entrave des Ténèbres: La figurine touchée perd -3 en DEF, et pendant un round, quand elle avance, elle ne peut pas bouger sauf pour changer d'orientation. Entrave des Ténèbres peut être annulé.*)

JAWS OF THE EARTH

PAR EN-DESSOUS (From Beneath) – Les attaques effectuées avec cette arme ignorent le couvert et la dissimulation.

RACINES DES TÉNÈBRES (Roots of Shadow) – Lorsqu'une figurine ennemie est directement touchée par cette attaque, centrer une AOE 4" sur la figurine touchée. Les figurines ennemies dans l'AOE subissent Entrave des Ténèbres.

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

TANITH THE FERAL SONG

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRESENTEMENT	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 pendant ce mouvement.						
AFFLICTION	2	8	-	-	UP	YES
La figurine/l'unité ciblée perd -2 DEF. Quand un jet de dégâts provenant d'une attaque directe ne dépasse pas l'ARM d'une figurine affectée, la figurine subit 1 point de dégât.						
SAIGNEMENT	2	8	-	10	-	YES
Quand Saignement endommage une figurine ennemie vivante, cette figurine peut se retirer 1d3 points de dégâts.						
FAILLE	3	8	4	13	RND	YES
L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.						
CARESSE DE LA FAUCHEUSE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine de Faction amie ciblée gagne Linceul Maléfique. (<i>Linceul Maléfique: Les figurines ennemies dans la portée de CàC de cette figurine subissent -2 ARM.</i>)						

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

TANITH THE FERAL SONG

FEAT: RITUELS DU VER

Tant que les warbeasts du battlegroup de Tanith sont dans sa zone de contrôle, elle peut relayer des sorts à travers elles. En outre, quand Tanith ou une warbeast de son battlegroup lance un sort, réduisez le coût du sort de 1. Le coût d'un sort ne peut pas être réduit à moins de 1. Rituels du Ver dure un tour.

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

TANITH THE FERAL SONG
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2019 v1

TANITH I

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

JAWS OF THE EARTH

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	*	12

STAFF OF FATE

RNG	POW	P+S
2	6	11

FURY
6

DAMAGE

WB +31 FA C

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

TANITH THE FERAL SONG

TANITH

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (1).

STAFF OF FATE

CRITIQUE : ENTRAVE DES TÉNÈBRES (Critical Shadow Bind) – Sur une touche critique la figurine ciblée subit Entrave des Ténèbres. (*Entrave des Ténèbres: La figurine touchée perd -3 en DEF, et pendant un round, quand elle avance, elle ne peut pas bouger sauf pour changer d'orientation. Entrave des Ténèbres peut être annulé.*)

JAWS OF THE EARTH

PAR EN-DESSOUS (From Beneath) – Les attaques effectuées avec cette arme ignorent le couvert et la dissimulation.

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

TANITH THE FERAL SONG

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRESENTEMENT	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 pendant ce mouvement.						
AFFLICTION	2	8	-	-	UP	YES
La figurine/l'unité ciblée perd -2 DEF. Quand un jet de dégâts provenant d'une attaque directe ne dépasse pas l'ARM d'une figurine affectée, la figurine subit 1 point de dégât.						
SAIGNEMENT	2	8	-	10	-	YES
Quand Saignement endommage une figurine ennemie vivante, cette figurine peut se retirer 1d3 points de dégâts.						
FAILLE	3	8	4	13	RND	YES
L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.						
CARESSE DE LA FAUCHEUSE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine de Faction amie ciblée gagne Linceul Maléfique. (<i>Linceul Maléfique: Les figurines ennemies dans la portée de CàC de cette figurine subissent -2 ARM.</i>)						

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

TANITH THE FERAL SONG

FEAT:

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

UNA THE SKYHUNTER
CIRCLE BLACKCLAD WARLOCK

2017 v1

UNA 2

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

WIND STRIKE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	10

TALON STRIKE

RNG	POW	P+S
2	4	9

FURY
7

DAMAGE

WB +29 FA C

UNA THE SKYHUNTER

UNA 2

FAUCONNIER (Hawker) – Tant qu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les warbeasts de son battlegroup avec Vol ☁ gagnent Sprint. (*Sprint: A la fin d'une activation pendant laquelle elle a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC, cette figurine peut effectuer un mouvement complet puis son activation s'arrête.*)

OISEAUX DE PROÏE (Birds of Prey) – Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle d'Una, les warbeasts Griffons de son battlegroup gagnent Débordement [Angel] (*Débordement [Angel]: Quand cette figurine fait une attaque de CàC contre une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine amie du type mentionné dans l'encadré, elle gagne +2 à ses jets d'attaque et un dé supplémentaire aux dégâts.*)

WIND STRIKE

COUP SPÉCIAL (Attack Type) – A chaque fois que vous effectuez une attaque avec cette arme, choisissez l'une des règles suivantes :

- ECLAIR (Thunderbolt)** – Les figurines ennemies touchées par cette attaque sont poussées de d3" dans la direction directement opposée à cette figurine. Sur une touche critique la figurine ennemie est mise à terre.
- PRÉCIS ! (Black Penny)** – Cette attaque ignore le bonus de défense au corps à corps.
- SNUIPE (Snipe)** – Cette attaque gagne +4 RNG.

RECHARGEMENT (2) (Reload [2]) – Cette figurine peut dépenser jusqu'à 2 points de fury/focus pour effectuer jusqu'à 2 attaques à distance supplémentaires avec cette arme pendant son Action de Combat.

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

UNA THE SKYHUNTER

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
MAIN DU DESTIN	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne un dé supplémentaire aux jets d'attaque et de dégâts. Retirez le dé avec le résultat le plus faible de chaque lancer.						
MIRAGE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Apparition. (<i>Apparition: Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.</i>)						
TOURBILLON	2	10	3	10	RND	YES
Cette AOE est une nuée et reste en jeu pendant un round.						
MUR DE VENT	3	SELF	-	-	RND	NO
Le lanceur de sort ne peut pas faire d'attaque à distance après avoir lancé ce sort, et les attaques à distance non-magiques le ciblant ratent automatiquement. Tant qu'elles sont complètement dans les 3" du lanceur de sort, les figurines ne peuvent pas faire d'attaque à distance et les attaques à distance non-magiques le ciblant ratent automatiquement. Mur de Vent dure un round.						

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

UNA THE SKYHUNTER

FEAT: ATTAQUES EN PIQUÉ

Les figurines de Faction amies avec Vol ☁ actuellement dans la zone de contrôle d'Una gagnent +2 SPD pour un tour. De plus, les warbeasts légères de Faction amies avec Vol ☁ actuellement dans la zone de contrôle d'Una ne peuvent pas être ciblée par des attaques de CàC. Attaques en piqué dure un tour.

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

WURMWOOD, TREE OF FATE
CIRCLE WARLOCK

2017 v1

WURMWOOD 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
-	0	0	0	5	18	10

FURY
7

DAMAGE

WB +27 FA C

WURMWOOD, TREE OF FATE & GASSIUS THE OATHKEEPER

WURMWOOD 1

BOULIER D'ÂME (Ghost Shield) – Cette figurine gagne un bonus de +1 ARM pour chaque jeton d'âme actuellement sur elle.

GUIDE DES ÂMES : AUTEL DU SACRIFICE (Soul Taker: Altar Of Sacrifice) – Cette figurine peut gagner des jetons d'âme. Quand une figurine vivante est détruite dans la portée de commandement de cette figurine, cette figurine peut gagner le jeton d'âme de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons d'âmes au maximum. Après que cette figurine a drainée les points de fury pendant votre prochaine Phase de Contrôle, remplacez chaque jeton d'âme par un point de fury.

IMMOBILE (Immobile) – Cette figurine n'a pas de Mouvement Normal ou d'Action de Combat, ne peut pas être mise à terre ou déplacée, et est automatiquement touchée par les attaques de CàC.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité ①.

VISION ARCANIQUE (Arcane Vision) – Cette figurine peut cibler des figurines dans son arc arrière avec des sorts.

VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

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

WURMWOOD, TREE OF FATE & GASSIUS THE OATHKEEPER

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
MALÉDICTION DES OMBRES	3	8	-	-	UP	YES
La figurine/unité ciblée subit un malus de -2 ARM et ne peut pas faire d'attaque d'opportunité. Une figurine peut avancer au travers d'une figurine affectée si elle a assez de mouvement pour la traverser complètement.						
SENTIER OBSCUR	2	CTRL	-	-	-	NO
Sentier Obscur peut être lancé seulement quand Cassius est dans la zone de contrôle de Wurmwood. Placez immédiatement Cassius complètement dans les 2" de Wurmwood ou placez Wurmwood complètement dans les 2" de Cassius. Une figurine ne peut pas avancer après avoir été placée par Sentier Obscur.						
GUEULE DES ENFERS	4	8	*	12	-	YES
Si cette attaque échoue, rien ne se passe. Si elle touche, avant de faire le jet de dégâts, poussez toutes les figurines à 3" ou moins de la cible directement vers elle de 3" dans l'ordre de votre choix. Puis centrez une AOE 3" sur la figurine touchée. Les figurines dans l'AOE subissent un jet de dégâts POW 12. Les figurines boxées par Gueule des Enfers sont retirées du jeu.						
CROISSANCE INSTANTANÉE	2	CTRL	4	-	UP	NO
Placez l'AOE entièrement dans la zone de contrôle du lanceur de sorts. L'AOE est une forêt et reste en jeu tant que son entretien est payé.						
EMPRISE	2	10	-	11	*	YES
Une figurine endommagée par Emprise doit sacrifier son mouvement ou son Action de Combat pendant sa prochaine activation, au choix de son contrôleur.						

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

WURMWOOD, TREE OF FATE & GASSIUS THE OATHKEEPER

FEAT: RACINES DES TÉNÉBRES

La portée de commandement de Wurmwood devient une forêt. Les figurines ennemies qui sont mises à terre en étant dans la portée de commandement de Wurmwood subissent 1 point de dégât. Racines des Ténèbres dure un round.

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

CASSIUS THE OATHKEEPER
CIRCLE BLACKCLAD SOLO

2017 v1

CASSIUS I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	14	16	8

30

GENESIS

RNG	POW	P+S
1	6	12

DAMAGE

FA C

CASSIUS

ATTACHÉ (WURMWOOD, TREE OF FATE) (Attached [Wurmwood, Tree Of Fate]) – Cette figurine est attachée à Wurmwood, Tree Of Fate. Chaque warlock ne peut avoir qu'une seule figurine/unité qui lui est attachée.

COMPAGNON (WURMWOOD, TREE OF FATE) (Companion [Wurmwood, Tree Of Fate]) – Cette figurine est incluse dans toute armée qui inclut Wurmwood, Tree Of Fate. Si Wurmwood est détruit ou retiré du jeu, retirez cette figurine du jeu. Cette figurine fait partie du battegroup de Wurmwood, Tree Of Fate.

LIEN DE FURY (Fury Bound) – Lorsque cette figurine est dans la zone de contrôle de Wurmwood, cette figurine peut dépenser les points de fury de Wurmwood pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster des jets d'attaque ou de dégâts. Elle peut faire des attaques supplémentaires ou booster un jet pour chaque point de fury dépensé.

RELAIS (WURMWOOD, TREE OF FATE) (Channeller [Wurmwood, Tree Of Fate]) – Lorsque cette figurine est dans la zone de contrôle de Wurmwood, Tree Of Fate, Wurmwood peut relayer des sorts à travers elle.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (1).

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

GENESIS

FERTILISANT (Fertilizer) – Quand une figurine vivante ou Mort-Vivant (2) est boxée par une attaque faite avec cette arme, centrez une AOE 3" sur la figurine boxée puis retirez-la du jeu. L'AOE est une forêt qui reste en jeu pour un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC 6 FA U

ARGUS MOONHOUND
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2016 v1

ARGUS MOONHOUND

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

40

BITE

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

FURY 3 THRESHOLD 9

MINI 2 BODY 3

1 2 3 4 5 6

SPRINT

PC 6 FA U

ARGUS MOONHOUND

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
HURLEMENTS DU CHASSEUR	1	SELF	-	-	TURN	NO

Les figurines ennemies perdent Furtivité (1) lorsqu'elles sont à 5" ou moins du lanceur de sort. Hurlements du Chasseur dure pour un tour.

ARGUS MOONHOUND

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" ou moins de cette figurine et dans sa Ligne de Vue.

VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines atquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

BRENNOS THE ELDERHORN
CIRCLE SATYR HEAVY WARBEAST

2018 v1

BRENNOS I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	10	6	4	12	18	8

50

HORNS

RNG	POW	P+S
1	4	14

OAKEN STAFF

RNG	POW	P+S
2	6	16

FURY 4 THRESHOLD 10

1 2 3 4 5 6

MINI 2 BODY 3

SPRINT

PC 15 FA C

BRENNOS THE ELDERHORN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PROTECTIONS DES ARCANES	2	SELF	-	-	RND	NO

Lorsqu'elles sont dans les 10" du lanceur de sort, les figurines ennemies ne peuvent pas relayer de sort. Protections des Arcanes dure un round.

BRENNOS I

CAPACITÉ MAGIQUE (7) (Magic Ability (7)) –

- PURIFICATION DIVINE (Purifying Prayer)** (★Action) – Les effets continus et les Animi sur les figurines/unités dans la portée de CMD de cette figurine expirent immédiatement.
- RITE DU PRINTEMPS (Rite of Spring)** (★Action) – Retirez d3 points de dégâts de chaque figurine de Faction amie vivante actuellement dans la portée de commandement de cette figurine.
- VENT RAVAGEUR (Ravaging Winds)** (★Attaque) – Vent Ravageur est une attaque magique POW 14, AOE 4", RNG 10. L'AOE reste en jeu pour un round. Les figurines dans l'AOE ne peuvent pas faire d'attaque à distance.

LIEN (MORVAHNA) (Bond [Morvahna]) – Si cette figurine commence la partie dans le battegroup de Morvahna, elle est liée à elle. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Morvahna et dans sa zone de contrôle, Morvahna peut relayer des sorts à travers elle.

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

HORNS

CRITIQUE : BALANÇER (Critical Pitch) – Sur une touche critique, la figurine touchée avec un socle de taille égale ou inférieure à celui de cette figurine peut être projetée de d6" dans la direction directement opposée à cette figurine. La figurine projetée de peut pas dévier. La POW du dégât collatéral est égale à la POW de cette arme.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC 15 FA C

FERAL WARPWOLF
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2018 v1

WARPWOLF

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	11	7	3	14	16	3

50

BITE

RNG	POW	P+S
1	3	14

CLAW

RNG	POW	P+S
1	4	15

FURY 4 THRESHOLD 9

1 2 3 4 5 6

MINI 2 BODY 3

SPRINT

PC 16 FA U

FERAL WARPWOLF

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRIMAL	2	6	-	-	*	NO

La warbeast de Faction amie vivante ciblée gagne +2 STR et MAT pour un round, et rentrera automatiquement en frénésie pendant votre prochaine Phase de Contrôle.

WARPWOLF

MÉTAMORPHOSE CONTRÔLÉE (Controlled Warping) – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez une des effets de métamorphose suivants. Ces effets durent un round. Si cette figurine rentre en frénésie, elle doit choisir Force métamorphique au début de son activation.

- FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength)** – Cette figurine gagne +2 STR.
- PLAQUES PROTÉGÉES (Protective Plates)** – Cette figurine gagne +2 ARM.
- VITESSE DU MÉTAMORPHE (Warp Speed)** – Cette figurine gagne +2 SPD.

RÉGÉNÉRATION (D3) (Regeneration [D3]) – Cette figurine peut être forcée pour retirer d3 points de dégâts, une fois par activation. Cette figurine ne peut pas utiliser Régénération pendant une activation ou elle court.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GHETORIX
CIRCLE WARPWOLF HEAVY WARBEAST

2018 v1

GHETORIX I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	11	7	3	14	17	5

BITE

RNG	POW	P+S
1	3	14

GREAT AXE

RNG	POW	P+S
2	6	17

FURY 4 **THRESHOLD** 8

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 19 FA C

GHETORIX

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
1	SELF	-	RND	NO	

EXCROISSANCES OSSEUSES – Le lanceur de sort gagne +2 ARM. Si une figurine, qui n'est pas un guerrier, touche le lanceur de sort avec une attaque de CàC, la figurine attaquante subit 3 points de dégâts immédiatement après la résolution de l'attaque, sauf si le lanceur de sort a été détruit ou retiré du jeu par cette attaque. *Excroissances osseuses dure un tour.*

GHETORIX I

LIEN (KROMACI) (Bond (Kromac)) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Kromac, 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 Kromac et dans sa zone de contrôle, elle gagne **Surpassement**. (*Surpassement: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".*)

MÉTAMORPHOSE CONTRÔLÉE (Controlled Warping) – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez une des effets de métamorphose suivants. Ces effets durent un round. Si cette figurine rentre en frénésie, elle doit choisir Force métamorphique au début de son activation.

- FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength)** – Cette figurine gagne +2 STR.
- FRINGALE (Snacking)** – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie vivante avec une attaque de CàC, elle peut choisir de retirer la figurine du jeu. Si elle le fait, elle peut se retirer 3 points de dégâts.
- MEURTRIER (Murderous)** – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur les jets d'attaque de CàC à l'encontre des figurines de guerrier.

RÉGÉNÉRATION (D3) (Regeneration (D3)) – Cette figurine peut être forcée pour retirer 3 points de dégâts, une fois par activation. Cette figurine ne peut pas utiliser Régénération pendant une activation où elle court.

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

GÑARLHORN SATYR
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2018 v1

SATYR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	6	3	12	18	5

HORNS

RNG	POW	P+S
1	4	16

CLAW

RNG	POW	P+S
1	3	15

FURY 3 **THRESHOLD** 8

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 12 FA U

GÑARLHORN SATYR

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
1	SELF	-	RND	NO	

BÉNÉDICTION DE LA TERRE – Le lanceur de sort ne peut pas être poussé, mis à terre, mis stationnaire, ou déplacé par un slam. Bénédiction de la Terre dure un round.

SATYR

CONTRE-SLAM (Counterslam) – Quand une figurine ennemie se déplace et finit son mouvement dans les 6" de cette figurine et dans sa Ligne de Vue, cette figurine peut immédiatement effectuer une prise spéciale slam à son encontre. Cette figurine ne peut utiliser Contre-slam qu'une fois par round et seulement si elle n'est pas engagée.

GRAND SLAM (Grand Slam) – Cette figurine peut effectuer des prises spéciales slam sans dépenser de focus ou être forcée. Les figurines slammées par cette figurine sont bougées de 2" supplémentaires.

POURSUITE (Follow Up) – Quand cette figurine slam une figurine ennemie, immédiatement après que le slam soit résolu cette figurine peut avancer directement en direction de la figurine slammée, à hauteur de la distance de laquelle la figurine slammée a été déplacée.

HORNS

TÊTE DURE (Hard Head) – Cette figurine peut ajouter la POW de cette arme à ses jets de dégâts des prises spéciales coup de tête et slam.

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

GORAX RAGER
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2016 v1

GORAX

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	5	3	12	16	2

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	12

FURY 3 **THRESHOLD** 6

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 7 FA U

GORAX RAGER

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	6	-	*	NO	

PRIMAL – La warbeast de Faction amie vivante ciblée gagne +2 STR et MAT pour un round, et rentrera automatiquement en frénésie pendant votre prochaine Phase de Contrôle.

GORAX

RÉACTION À LA DOULEUR (Pain Response) – Cette figurine peut charger et effectuer des prises spéciales sans être forcée si elle est endommagée.

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

LOKI
CIRCLE WARPWOLF HEAVY WARBEAST

2017 v1

LOKI I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	11	7	6	14	17	5

THROWN HOOK

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	15

BATTLE SHIELD

RNG	POW	P+S
1	3	14

BITE

RNG	POW	P+S
1	3	14

FURY 4 **THRESHOLD** 10

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 19 FA C

LOKI

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
1	SELF	-	RND	NO	

INSAISSABLE – Le lanceur de sort gagne Esquive. Insaissable dure un round. (*Esquive: Cette figurine peut avancer jusqu'à 2" immédiatement après la résolution d'une attaque ennemie qui l'a ratée. Cette figurine ne peut être la cible d'attaques d'opportunités pendant ce mouvement. Esquive ne peut être pas utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.*)

LOKI I

LIEN (TANITH) (Bond (Tanith)) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Tanith, elle est liée à elle. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Tanith et dans sa zone de contrôle, elle gagne **Rôdeur**. (*Rôdeur: Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (D).*)

MÉTAMORPHOSE CONTRÔLÉE (Controlled Warping) – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez une des effets de métamorphose suivants. Ces effets durent un round. Si cette figurine rentre en frénésie, elle doit choisir Force métamorphique au début de son activation.

- CHASSEUR (Hunter)** – Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.
- FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength)** – Cette figurine gagne +2 STR.
- RÉFLEXES SURNATURELS (Preternatural Reflexes)** – Cette figurine ne peut pas être ciblée par des attaques combinées à distance ou au CAC. Les figurines ne gagnent pas de bonus d'attaque de dos à l'encontre de cette figurine.

PROTECTION AU BOULIER (Shield Guard) – Une fois par round, quand une figurine amie à 3" ou moins de cette figurine est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine soit 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 Intangible (I), mise à terre, ou stationnaire.

RÉGÉNÉRATION (D3) (Regeneration (D3)) – Cette figurine peut être forcée pour retirer 3 points de dégâts, une fois par activation. Cette figurine ne peut pas utiliser Régénération pendant une activation où elle court.

THROWN HOOK

HARPONNER (Drag) – Lorsque cette arme endommage une figurine ennemie dotée d'un socle de taille égale ou inférieure, immédiatement après la résolution de l'attaque la figurine endommagée peut être poussée directement vers cette figurine jusqu'à ce qu'elle contacte une figurine, un obstacle ou une obstruction. Après ce déplacement, cette figurine contacte une figurine ou une arme de CàC (dixiss.com). La figurine est endommagée. Après la résolution de cette attaque de CàC, cette figurine peut effectuer des attaques de CàC opportunistes contre la figurine qui l'a touchée. (*Les figurines de Faction amie ne peuvent pas être touchées par une attaque de CàC opportuniste.*)

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

MEGALITH
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2016 v2

MEGALITH I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	7	4	10	19	—

RUNE FIST
RNG POW P+S
1 5 17

FURY 4 THRESHOLD —

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 20 FA C

MEGALITH

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BROUSSAILLES	2	SELF	-	-	RND	NO

Lorsqu'elles sont dans les 5" du lanceur de sort, les figurines ennemies traitent le terrain ouvert comme du terrain difficile et subissent un malus de -2 DEF. Broussailles dure un round.

MEGALITH I
CAPACITÉ MAGIQUE (7) (Magic Ability [7]) –

GÉOMANCIE (Geomancy) – Une fois par activation et si elle est dans la portée de contrôle de son contrôleur, cette figurine peut être forcée pour lancer un des sorts de la carte de son contrôleur avec un coût de 3 ou moins. Cette figurine ne peut pas lancer de sorts à entretien ou de sort avec une RNG SELF, ou CTRL. Utilisez la valeur de Capacité Magique de cette figurine lors des jets d'attaque magique.

LIEN (BALDURI) (Bond [Baldur]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Baldur, 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 Baldur et dans sa zone de contrôle au début de l'activation de Baldur, Baldur peut se retirer d3 points de dégâts.

RESTAURATION GÉNÉREUSE (Bountiful Restoration) – Lors de votre Phase de Contrôle, retirez d3 points de dégâts de cette figurine. Si un Woldwarden ami est S&S avec cette figurine pendant votre Phase de Contrôle, le Woldwarden se retire d3 points de dégâts quand il utilise Restauration au lieu d'1 point.

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

RUNE FIST
ECRASÉ SOUS LA ROCHE (Weight Of Stone) – Une figurine endommagée par cette arme perd -3 SPD et DEF pour un round.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PUREBLOOD WARPWOLF
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2018 v1

WARPWOLF						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	6	6	14	17	6

DEATH HOWLER
RNG ROF AOE POW
SP 10 1 — 14

CLAW
RNG POW P+S
1 4 14

FURY 4 THRESHOLD 10

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 17 FA U

PUREBLOOD WARPWOLF

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FLÉAU DES SPECTRES	2	6	-	-	TURN	NO

Les armes de la figurine de Faction amie ciblée gagnent Benie Magique. Fléau des Spectres dure un tour.

WARPWOLF
MÉTAMORPHOSE CONTRÔLÉE (Controlled Warming) – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez une des effets de métamorphose suivants. Ces effets durent un round. Si cette figurine rentre en frénésie, elle doit choisir Force métamorphique au début de son activation.

- FANTÔMATIQUE (Ghostly)** – Cette figurine peut avancer à travers les terrains et les obstacles sans pénalité et peut avancer à travers les obstructions si elle a assez de mouvement pour les traverser complètement. Elle ne peut pas être ciblée par les attaques d'opportunité.
- FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength)** – Cette figurine gagne +2 STR.
- PROTECTION CONTRE LA MAGIE (Spell Ward)** – Cette figurine ne peut pas être ciblée par des sorts.

RÉGÉNÉRATION (D3) (Regeneration [D3]) – Cette figurine peut être forcée pour retirer d3 points de dégâts, une fois par activation. Cette figurine ne peut pas utiliser Régénération pendant une activation où elle court.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

RAZORWING GRIFFON
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2016 v1

RAZORWING GRIFFON						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	1	15	14	3

CLAW BLADES
RNG POW P+S
0.5 3 11

FURY 3 THRESHOLD 8

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 7 FA U

RAZORWING GRIFFON

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
DÉCHAÎNEMENT	1	6	-	-	TURN	NO

Lorsque la warbeast de Faction amie ciblée effectue une prise spéciale ou une attaque spéciale, ses jets d'attaques sont boostés. Déchaînement dure pour un tour.

RAZORWING GRIFFON
LAMES TRANCHANTES (Threshing Blades) – Cette figurine gagne un bonus de +4 à ses jets de dégâts de prise spéciale piétinement.

PRISE SPÉCIALE PIÉTINEMENT (Trample Power Attack) – Cette figurine peut effectuer des prises spéciales piétinement.

RUÉE TRANCHANTE (Blade Rush) – Lorsqu'elle effectue une prise spéciale piétinement, cette figurine ignore les attaques d'opportunité et ne s'arrête pas quand elle contacte une figurine avec un socle moyen ou plus gros, un obstacle ou une obstruction. Cette figurine peut faire des attaques de piétinement contre n'importe quelle figurine, sans se soucier de la taille de leur socle.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

RIP HORN SATYR
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2019 v1

SATYR						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	11	6	3	12	19	5

HORNS
RNG POW P+S
1 4 15

BLADED GAUNTLET
RNG POW P+S
1 5 16

FURY 3 THRESHOLD 8

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 14 FA U

RIP HORN SATYR

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RANCIER	1	SELF	-	-	RND	NO

Le lanceur de sort gagne Frappe de représailles. Rancier dure un round et expire après que le lanceur de sort ait fait son attaque de Frappe de représailles. (Frappe de représailles: Si cette figurine est touchée au CûC par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de CûC de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.)

SATYR
AGRESSIF (Aggressive) – Cette figurine peut courir ou charger sans dépenser de focus.

BOUSCULADE (Bulldoze) – Quand cette figurine contacte une figurine ennemie pendant son Mouvement Normal, elle peut la pousser jusqu'à 2" dans la direction directement opposée à la sienne. Une figurine peut être poussée par Bouculade une fois par activation. Bouculade n'a pas d'effet quand cette figurine effectue une prise spéciale piétinement.

HORNS
TÊTE DURE (Hard Head) – Cette figurine peut ajouter la POW de cette arme à ses jets de dégâts des prises spéciales coup de tête et slam.

BLADED GAUNTLET
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 projection contre cette cible.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

ROTTERHORN GRIFFON
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2016 v1

ROTTERHORN GRIFFON

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	1	15	14	4

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	11

FURY 3 **THRESHOLD** 8

MINI 2 BODY 3 4 SPIRIT 5 6

PC 7 FA U

ROTTERHORN GRIFFON

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
HURLEMENT STRIDENT	2	SELF	*	-	-	NO

Les figurines ennemies actuellement dans les 2" du lanceur de sort subissent un jet de dégât POW 8 non-boostable.

ROTTERHORN GRIFFON

CRISSEMENT MORTEL (Killing Screech) – Une fois par activation, immédiatement après avoir résolu une attaque de CàC dans laquelle cette figurine a détruit une figurine ennemie, cette figurine peut lancer son animus sans être forcée.

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

SCARSFELL GRIFFON
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2017 v1

SCARSFELL GRIFFON

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	1	15	13	3

BEAK

RNG	POW	P+S
0.5	4	12

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	11

FURY 3 **THRESHOLD** 8

MINI 2 BODY 3 4 SPIRIT 5 6

PC 8 FA U

SCARSFELL GRIFFON

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
INSAISSABLE	1	SELF	-	-	RND	NO

Le lanceur de sort gagne Esquive. Insaissable dure un round.
(Esquive: Cette figurine peut avancer jusqu'à 2" immédiatement après la résolution d'une attaque ennemie qui l'a ratée. Cette figurine ne peut être la cible d'attaques d'opportunités pendant ce mouvement. Esquive ne peut être pas utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.)

SCARSFELL GRIFFON

TRAQUEUR (Tracker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermination sa Ligne de Vue pour une charge.

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

SHADOWHORN SATYR
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2018 v1

SATYR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	10	6	3	13	17	5

HORNS

RNG	POW	P+S
1	4	14

CLAW

RNG	POW	P+S
1	3	13

FURY 3 **THRESHOLD** 8

MINI 2 BODY 3 4 SPIRIT 5 6

PC 12 FA U

SHADOWHORN SATYR

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
INSAISSABLE	1	SELF	-	-	RND	NO

Le lanceur de sort gagne Esquive. Insaissable dure un round. (Esquive: Cette figurine peut avancer jusqu'à 2" immédiatement après la résolution d'une attaque ennemie qui l'a ratée. Cette figurine ne peut être la cible d'attaques d'opportunités pendant ce mouvement. Esquive ne peut être pas utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.)

SATYR

BOND (Bounding Leap) – Une fois par activation, après avoir faire un mouvement complet pendant son Mouvement Normal mais avant de réaliser son Action de Combat, cette figurine peut être forcée pour être placée complètement dans les 5" de sa position actuelle.

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.

HORNS

TÊTE DURE (Hard Head) – Cette figurine peut ajouter la POW de cette arme à ses jets de dégâts des prises spéciales coup de tête et slam.

CLAW

ENCHAÎNEMENT : PROJECTION (Chain Attack: Throw) – Si cette figurine touche la même figurine avec ses deux attaques initiales avec cette arme, après avoir résolu ces attaques elle peut immédiatement faire une prise spéciale projection à l'encontre de la figurine attaquée.

REPOUSSER (Beat Back) – Pendant l'Action de Combat de cette figurine, immédiatement après une attaque de base avec cette arme, la figurine touchée 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 Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

STORM RAPTOR
CIRCLE GARGANTUAN WARBEAST

2018 v1

STORM RAPTOR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	13	6	6	12	18	7

LIGHTNING

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	-	14

BEAK

RNG	POW	P+S
2	5	18

FURY 4 **THRESHOLD** 9

MINI 2 BODY 3 4 SPIRIT 5 6

TALONS

RNG	POW	P+S
2	4	17

TALONS

RNG	POW	P+S
2	4	17

PC 34 FA 2

STORM RAPTOR

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FEU CÉLESTE	1	SELF	-	-	TURN	NO

Quand une figurine de Faction amie effectue une attaque avec une arme à distance avec des dégâts Type: Électrique ciblant une figurine ennemie dans la portée de commandement du lanceur de sort, la figurine attaquante gagne +2 à ses jets d'attaque. Quand une figurine ennemie dans la portée de commandement du lanceur de sort subit un jet de dégât Type: Électrique, ajoutez +2 au jet. Feu Céleste dure un round.

STORM RAPTOR

ETONNEMENT MOBILE (Deceptively Mobile) – À la fin d'une activation dans laquelle elle n'a ni couru, ni raté une charge, cette figurine peut se déplacer de 3", puis son activation prend fin. Cette figurine peut se déplacer en dehors de son Mouvement Normal par le biais de Etonnement Mobile.

HALO ÉLECTRIQUE (Plasma Nimbus) – Si cette figurine est touchée par une attaque de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, vous pouvez choisir d'infliger à l'attaquant un jet de dégâts Type: Électrique POW 10, sauf si cette figurine a été détruite ou retirée du jeu à la suite de l'attaque.

HAUT VOL (Flying High) – Les attaques à distance ciblant cette figurine subissent un malus de -3 RNG. Les figurines amies peuvent se déplacer à travers cette figurine si elles sont assez de mouvement pour la dépasser complètement. Cette figurine perd Haut Vol si elle perd Vol.

BEAK

ELECTRO-REBOND (Electro Leap) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, vous pouvez faire jaillir un arc électrique sur la figurine la plus proche dans les 4" de la figurine touchée, en ignorant la figurine attaquante. La figurine atteinte par l'arc subit un jet de dégâts non-boostable Type: Électrique POW 10. Les jets de dégâts de l'arc ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Résolez les jets de dégâts de l'arc électriques en même temps que les dégâts résultant de l'attaque.

TALONS

ELECTRO-REBOND (Electro Leap) – Voir plus haut.

TALONS

ELECTRO-REBOND (Electro Leap) – Voir plus haut.

LIGHTNING

ACHARNEMENT (Sustained Attack) – Pendant l'activation de cette figurine, quand elle

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

STORM RAPTOR
CIRCLE GARGANTUAN WARBEAST

2018 v1

ARGUS
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 11 6 3 14 17 5

CLAW
RNG POW P+S
1 4 15

GREAT SWORD
RNG POW P+S
2 6 17

FURY 4 THRESHOLD 9

PC 17 FA U

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

STORM RAPTOR

SPILLS COST RNG AOE POW DUR OFF

ABOIEMENT DOPPLER 2 SELF - - - NO
Les figurines ennemies vivantes ou Mort-Vivant ☹ actuellement à 2" ou moins du lanceur de sort voient leur DEF de base réduite à 5, et ne peuvent plus courir, charger ou effectuer des prises spéciales slam ou piétinement pour un round.

ARGUS
VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

BITE
FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (★ Attaque) – Faites une attaque de CaC, 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.

PC 17 FA U

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

WARPWOLF STALKER
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2018 v1

WARPWOLF
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 11 6 3 14 17 5

CLAW
RNG POW P+S
1 4 15

GREAT SWORD
RNG POW P+S
2 6 17

FURY 4 THRESHOLD 9

PC 17 FA U

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

WARPWOLF STALKER

SPILLS COST RNG AOE POW DUR OFF

FRAPPE ECLAIR 1 SELF - - - TURN NO
Le lanceur gagne Sprint. Frappe Eclair dure un tour. (Sprint: A la fin d'une activation pendant laquelle elle a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CaC, cette figurine peut effectuer un mouvement complet puis son activation s'arrête.)

WARPWOLF
MÉTAMORPHOSE CONTRÔLÉE (Controlled Warping) – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez une des effets de métamorphose suivants. Ces effets durent un round. Si cette figurine rentre en frénésie, elle doit choisir Force métamorphique au début de son activation.

- **BERSERK (Berserk)** – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines avec une attaque de CaC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle doit faire une attaque de CaC supplémentaire contre une figurine dans sa portée de CaC.
- **FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength)** – Cette figurine gagne +2 STR.
- **RÔDEUR ()** – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (1).

RÉGÉNÉRATION [D3] (Regeneration [D3]) – Cette figurine peut être forcée pour retirer d3 points de dégâts, une fois par activation. Cette figurine ne peut pas utiliser Régénération pendant une activation où elle court.

PC 17 FA U

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

WILD ARGUS
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2016 v1

ARGUS
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 8 5 4 14 15 5

BITE
RNG POW P+S
0.5 4 12

FURY 3 THRESHOLD 9

PC 7 FA U

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

WILD ARGUS

SPILLS COST RNG AOE POW DUR OFF

ABOIEMENT DOPPLER 2 SELF - - - NO
Les figurines ennemies vivantes ou Mort-Vivant ☹ actuellement à 2" ou moins du lanceur de sort voient leur DEF de base réduite à 5, et ne peuvent plus courir, charger ou effectuer des prises spéciales slam ou piétinement pour un round.

ARGUS
VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

BITE
FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (★ Attaque) – Faites une attaque de CaC, 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.

PC 7 FA U

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

WINTER ARGUS
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2016 v1

ARGUS
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 8 5 4 14 15 4

FROST BREATH
RNG ROF AOE POW
SP 6 1 - 12

BITE
RNG POW P+S
0.5 4 12

FURY 3 THRESHOLD 9

PC 8 FA U

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

WINTER ARGUS

SPILLS COST RNG AOE POW DUR OFF

FOURRURE HIVERNALE 1 SELF - - - RND NO
Le lanceur de sort gagne Immunité Froid ☹ et Congélation.
Fourrure hivernale dure un tour. (Congélation: Les figurines ennemies sans Immunité Froid ☹ deviennent stationnaires pour un round si elles terminent leur activation à 2" ou moins de cette figurine.)

ARGUS
VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

FROST BREATH
CRITIQUE : GEL (Critical Freeze) – Sur une touche critique, la figurine touchée devient stationnaire à moins d'avoir Immunité Froid ☹.

PC 8 FA U

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

WOLD WIGHT
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2017 v1

WOLD WIGHT						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	4	12	15	—

LANTERNS

RNG	POW	P+S
1	4	10

PC 5 FA U

WOLD WIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
COMBUSTION SPONTANÉE	1	SELF	—	—	TURN	NO

Le lanceur de sort et les figurines dans ses 2" subissent immédiatement l'effet Feu Continu.

WOLD WIGHT

IRE ENFLAMMÉE (Fire's Fury) – Cette figurine gagne +5 ARM contre les dégâts de Type: Feu. Lorsqu'elle subit l'effet Feu Continu, cette figurine ne peut pas être mise à terre et gagne des jets d'attaque et de dégâts boostés.

PROTECTION AU BOULIER (Shield Guard) – Une fois par round, quand une figurine amie à 3" ou moins de cette figurine est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine soit 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 Intangible, mise à terre, ou stationnaire.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLD GUARDIAN
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2019 v1

WOLD GUARDIAN						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
4	13	6	1	9	20	—

BATTERING RAM

RNG	POW	P+S
1	5	18

PC 16 FA U

WOLDGUARDIAN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FORCE IRRESISTIBLE	1	SELF	—	—	TURN	NO

Le lanceur de sort gagne Bousculade. Force Irresistible dure un tour. (Bousculade: Quand cette figurine contacte une figurine ennemie pendant son Mouvement Normal, elle peut la pousser jusqu'à 2" dans la direction directement opposée à la sienne. Une figurine peut être poussée par Bousculade une fois par activation. Bousculade n'a pas d'effet quand cette figurine effectue une prise spéciale rituellement.)

WOLDGUARDIAN

PROTECTION AU BOULIER (Shield Guard) – Une fois par round, quand une figurine amie à 3" ou moins de cette figurine est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine soit 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 Intangible, mise à terre, ou stationnaire.

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

RAM FIST

BÉLIER (Ram) – Quand une figurine ennemie est touchée par cette arme pendant l'Action de Combat de cette figurine, elle est mise à terre et peut être poussée de 1" directement à l'opposé de cette figurine. Si la figurine touchée est poussée, cette figurine peut avancer de 1" directement vers elle.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLDWARDEN
CIRCLE HEAVY WARBEAST

2017 v2

WOLDWARDEN						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	6	4	10	18	—

RUNE FIST

RNG	POW	P+S
1	4	16

PC 14 FA U

WOLDWARDEN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CRUISSANCE SAUVAGE	2	SELF	4	—	RND	NO

Centrez une AOE 4" sur le lanceur de sort. L'AOE est une forêt qui reste en jeu pour un round. Le lanceur de sort ne peut pas bouger ou être placé après avoir lancé Croissance Sauvage. Croissance Sauvage dure un round.

WOLDWARDEN

CAPACITÉ MAGIQUE [6] (Magic Ability [6]) –

- GÉOMANCIE (Geomancy)** – Une fois par activation et si elle est dans la portée de contrôle de son contrôleur, cette figurine peut être forcée pour lancer un des sorts de la carte de son contrôleur avec un coût de 3 ou moins. Cette figurine ne peut pas lancer de sorts à entretien ou de sort avec une RNG SELF, ou CTRL. Utilisez la valeur de Capacité Magique de cette figurine lors des jets d'attaque magique.

RESTAURATION (Mend) – Lors de votre Phase de Contrôle, retirez 1 point de dégâts à cette figurine.

RUNE 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 C&C supplémentaire contre la figurine touchée. Si l'attaque touche, la cible est slamée 6" 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.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLDWATCHER
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2017 v1

WOLDWATCHER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	6	5	10	17	—

ELEMENTAL STRIKE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	12

RUNE FIST

RNG	POW	P+S
0.5	4	12

PC 8 FA U

WOLDWATCHER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BÉNÉDICTION DE LA TERRE	1	SELF	—	—	RND	NO

Le lanceur de sort ne peut pas être poussé, mis à terre, mis stationnaire, ou déplacé par un slam. Bénédiction de la Terre dure un round.

WOLDWATCHER

FORME DE PIERRE (Stone Form) – Cette figurine peut être forcée pour utiliser Forme de Pierre à n'importe quel moment de son activation. Pour un round ou jusqu'à ce qu'elle avance, cette figurine gagne +4 ARM, sa DEF de base est réduite à 5 et elle est automatiquement touchée par les attaques de C&C.

RUNE FIST

FERTILISANT (Fertilizer) – Quand une figurine vivante ou Mort-Vivant est boxée par une attaque faite avec cette arme, centrez une AOE 3" sur la figurine boxée puis retirez-la du jeu. L'AOE est une forêt qui reste en jeu pour un round.

ELEMENTAL STRIKE

FERTILISANT (Fertilizer) – Voir plus haut.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLDWRATH
CIRCLE GARGANTUAN WARBEAST

2016 v1

WOLDWRATH

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	16	6	5	7	20	—

LIGHTNING STRIKE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	5	15

LEFT FIELD OF FIRE

STONE FIST

RNG	POW	P+S
2	3	19

RIGHT FIELD OF FIRE

STONE FIST

RNG	POW	P+S
2	3	19

PC 37 FA 2

WOLDWRATH

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	SELF	-	-	TURN	NO

COLÈRE DRUIDIQUE (Druidic Wrath) – Les figurines de Faction amies gagnent un dé supplémentaire sur leurs jets d'attaque magique ciblant une figurine ennemie dans les 10" du lanceur de sort. Colère Druidique dure un tour.

WOLDWRATH

HYPER-RÉGÉNÉRATION (Hyper-Regeneration) – Retirez d3 points de dégâts de cette figurine au début de chacune de ses activations.

PROTECTION SACRÉE (Sacred Ward) – Cette figurine ne peut pas être ciblée par des sorts ennemis.

STONE FIST

FRAPPE SISMIQUE (Earth Shaker) – Avant de résoudre les dégâts de cette attaque, vous pouvez placer une AOE 4" sur la figurine directement touchée. Les figurines dans l'AOE sont mises à terre.

STONE FIST

FRAPPE SISMIQUE (Earth Shaker) – Voir plus haut.

LIGHTNING STRIKE

CHAMP ÉLECTRIQUE (Electro Field) – L'AOE reste en jeu pour un round. Les figurines entrant ou finissant leurs activations dans l'AOE subissent un jet de dégât Type: Électrique POW 10.

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

WOLDWRATH
CIRCLE GARGANTUAN WARBEAST

2016 v1

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

WOLDWRATH

Blank page for notes.

WOLDWYRD
CIRCLE LIGHT WARBEAST

2017 v1

WOLDWYRD

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	3	6	13	16	—

ARCANE STRIKE

RNG	ROF	AOE	POW
10	3	—	12

LEFT FIELD OF FIRE

STONE FIST

RNG	POW	P+S
2	3	19

RIGHT FIELD OF FIRE

STONE FIST

RNG	POW	P+S
2	3	19

PC 9 FA U

WOLDWYRD

SPELLS

COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
2	SELF	-	-	RND	NO

RÉPRESSION ESOTÉRIQUE (Esoteric Repression) – Si une figurine ennemie lance un sort, alors qu'elle est à 10" ou moins du lanceur de sort, augmentez le coût du sort de 1. En outre, lorsqu'elles sont à 10" ou moins du lanceur de sort, les figurines ennemies doivent payer le double pour entretenir leurs sorts. Répression Esotérique dure un round.

WOLDWYRD

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

TUEUR DE SORCIÈRE (Witch Hunter) – Lorsqu'une figurine ennemie déclare qu'elle lance un sort dans les 10" de cette figurine, cette figurine peut immédiatement faire une attaque de base ciblant le lanceur de sort ennemi. Si le lanceur de sort est détruit par le biais de cette attaque, le sort ne prend pas effet.

ARCANE STRIKE

PURGATION (Purgation) – Gagnez un dé supplémentaire sur les jets d'attaque et de dégâts avec cette arme à l'encontre des figurines ayant un sort à entretenir ou un animus ennemi sur elles.

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

BRIGHID & GAUL
CIRCLE THARN UNIT

2018 v1

BRIGHID I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	7	16	12	9

LONG BOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	10

HUNTING KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

CAUL I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	7	4	14	17	7

THARN AXE

RNG	POW	P+S
2	5	13

BRIGHID'S DAMAGE

CAUL'S DAMAGE

PC Brighid & Caul 7 FA C

BRIGHID & GAUL

BRIGHID I

APPORT : PROIE (Granted: Prey) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Garde-Chasse. (Garde-Chasse: Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une ligne de vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CàC.)

EXECUTION RAPIDE (Quick Work) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut effectuer une attaque à distance de base.

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.

CAUL I

APPORT : MARCHEUR SYLVESTRE (Granted: Treewalker) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Garde-Chasse. (Garde-Chasse: Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une ligne de vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CàC.)

DÉVOREUR DE COEUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

GANG (Gang) – Voir plus haut.

PROTECTION AU BOULIER (Shield Guard) – Une fois par round, quand une figurine amie à 3' ou moins de cette figurine est directement touchée par une attaque à distance autre qu'un spray pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez choisir que cette figurine soit 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 Intangible, mise à terre, ou stationnaire.

RÉGÉNÉRATION RAPIDE (Rapid Healing) – Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-lui d3 points de dégâts.

THARN AXE

CHARGE BRUTALE (Brutal Charge) – Cette figurine gagne +2 aux jets de dégâts.

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

DEATH WOLVES
CIRCLE WOLF SWORN UNIT

2018 v1

SKÖLL I
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 7 7 4 14 14 6

HEADSMAN'S AXE
RNG POW P+S
2 7 14

TALA I
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 7 7 4 14 14 6

CLEFT SWORD
RNG POW P+S
1 5 12

CALEB I
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 7 7 4 14 14 6

IRON CLAW
RNG POW P+S
0.5 4 11

SKÖLL'S DAMAGE
TALA'S DAMAGE
CALEB'S DAMAGE

PC Sköll, Tala & Caleb 9 FA C

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

DEATH WOLVES

SKÖLL I
DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

MAGIE CANNIBALE (Cannibal Magic) – Quand un jet de dégâts à l'encontre de cette figurine dépasse son ARM, elle peut dépenser un jeton de cadavre pour subir 1 point de dégâts à la place du total obtenu par le jet.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité.

SURPASSEMENT (Overtake) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".

PC Sköll, Tala & Caleb 9 FA C

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

DEATH WOLVES

TALA I
DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

MAGIE CANNIBALE (Cannibal Magic) – Quand un jet de dégâts à l'encontre de cette figurine dépasse son ARM, elle peut dépenser un jeton de cadavre pour subir 1 point de dégâts à la place du total obtenu par le jet.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité.

SURPASSEMENT (Overtake) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".

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

CALEB I
DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Voir plus haut.

MAGIE CANNIBALE (Cannibal Magic) – Voir plus haut.

RÔDEUR (Prowl) – Voir plus haut.

SURPASSEMENT (Overtake) – Voir plus haut.

IRON CLAW
FRAPPE COMBINÉE (Combo Strike) (★ Attaque) – Faites 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.

PC Sköll, Tala & Caleb 9 FA C

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

DRUID MIST RIDERS
CIRCLE BLACKCLAD UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
8 6 5 4 14 15 9

VOULGE
RNG POW P+S
2 4 10

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 & 4 Grunts 12 FA 2
Leader & 2 Grunts 20

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

DRUID MIST RIDERS

LEADER AND GRUNTS
CAPACITÉ MAGIQUE (Magic Ability) [6] –

- CHAÎNE D'ÉCLAIRS (Chain Lightning) (★ Attaque) – Chaîne d'éclairs est une attaque magique RNG 10. Une figurine touchée par Chaîne d'éclairs subit un jet de dégâts Type: Électrique POW 10, et des éclairs jaillissent de la figurine touchée sur 3 figurines supplémentaires consécutives. L'éclair jailli vers la figurine la plus proche dans les 4" de la dernière figurine atteinte qui n'a pas déjà été atteinte par un éclair, en ignorant cette figurine. Chaque figurine atteinte par un éclair subit un jet de dégâts Type: Électrique POW 10. Les jets de dégâts d'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégât de Chaîne d'éclairs sont simultanés.
- ÉVOCACTION DE VORTEX (Summon Vortex) (★ Action) – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste centrée sur cette figurine pendant un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez l'AOE du jeu. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines ennemies subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

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.

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.

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

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

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

STONEWARD & WOLDSTALKERS
CIRCLE UNIT

2016 v1

STONEWARD
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 6 6 4 14 13 9

VOULGE
RNG POW P+S
2 4 10

WOLDSTALKER GRUNTS
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 4 0 6 12 15 4

ARCANE STRIKE
RNG ROF AOE POW
10 1 - 12

PC Leader & 5 Grunts 10 FA 2

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

DRUID STONEWARD AND WOLDSTALKERS

STONEWARD
ABNÉGATION (Self-Sacrifice) – Si cette figurine est désactivée par une attaque ennemie, vous pouvez choisir une figurine non-désactivée de cette unité se trouvant dans ses 3" pour être détruite à sa place, puis retirez un point de dégât de cette figurine.

BLACKCLAD (Blackclad) – Cette figurine est une figurine Blackclad.

CAPACITÉ MAGIQUE (Magic Ability) –

- FEU NOURRI (Concentrated Fire) (★ Action) – Pendant cette activation, les figurines de cette unité gagnent un bonus cumulatif de +1 aux jets de dégâts de leurs attaques à distance pour chaque autre figurine de l'unité qui a touché une figurine ennemie avec une attaque à distance cette activation.
- ZÉPHYR (Zephyr) (★ Action) – Les figurines de cette unité peuvent immédiatement avancer jusqu'à 3".

PC Leader & 5 Grunts 10 FA 2

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

DRUIDS OF ORBOROS
CIRCLE BLACKCLAD UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

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

VOULGE

RNG	POW	P+S
2	4	10

PC Leader & 5 Grunts 10 FA 2

DRUIDS OF ORBOROS

LEADER AND GRUNTS

CAPACITÉ MAGIQUE t61 (Magic Ability [6]) –

- COUP DE VENT (Wind Strike) (★Attaque)** – Coup de Vent est une attaque magique RNG 10, POW 10. Une figurine ennemie touchée par cette attaque peut être poussée d3" dans la direction directement opposée à cette figurine.
- ÉVOCACTION DE VORTEX (Summon Vortex) (★Action)** – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste centrée sur cette figurine pendant un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez l'AOE du jeu. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines ennemies subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.
- PRESSION DE LA TERRE (Pulse of The Earth) (★Attaque)** – Pression de la Terre est une attaque magique RNG 8 qui ne cause pas de dégât. Si l'attaque rate, rien ne se passe. Sur une touche directe contre une figurine ennemie, centrez une AOE 3" sur la figurine touchée. Les figurines dans l'AOE sont touchées et sont mises à terre.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité ①.

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

REEDES OF ORBOROS
CIRCLE WOLF SWORN UNIT

LEADER & GRUNTS

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

DOUBLE CROSSBOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	2	–	8

BATTLE BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

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

REEDES OF ORBOROS

LEADER AND GRUNTS

CHASSEUR (Hunter) – Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

SENTRY STONE & MANNIKINS
CIRCLE UNIT

2017 v1

SENTRY STONE

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
–	0	0	0	5	18	6

MANNIKIN GRUNTS

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

SPLINTER BURST

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	–	10

CLAWS

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

SENTRY STONE'S DAMAGE

PC Leader & 3 Grunts 5 FA 2

SENTRY STONE & MANNIKINS

MANNIKIN GRUNTS

LIÉ PAR LA FURIE (Fury-Linked) – A n'importe quel moment de l'activation de son unité, cette figurine peut dépenser des points de fury présent sur son commandeur pour booster un jet d'attaque ou de dégâts pour chaque point de fury dépensé.

SENTRY STONE

CROISSANCE ÉTRANGE (Strange Growth) – Une fois par tour pendant son activation, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 5" de sa position actuelle. Cette figurine ne peut pas être placée hormis par le biais de Croissance Étrange.

ESSOR SYLVESTRE (Forest Growth) – Une fois par tour pendant son activation, cette figurine peut dépenser 1 point de fury pour utiliser Essor Sylvestre. Quand elle le fait, centrez une AOE 3" sur cette figurine. L'AOE est une forêt qui reste en jeu pour un round.

IMMOBILE (Immobile) – Cette figurine n'a pas de Mouvement Normal ou d'Action de Combat, ne peut pas être mise à terre ou déplacée, et est automatiquement touchée par les attaques de CaC.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité ①.

SOURCE (Wellspring) – S'il y a moins de 3 points de fury sur la Sentry Stone pendant votre Phase de Maintenance, placez 3 points de fury sur elle. Cette figurine ne peut avoir que 3 points de fury sur elle au maximum. S'il y a moins de 3 troupiers Mannikin dans cette unité pendant votre Phase de Maintenance, mettez en jeu un troupier Mannikin, en formation. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, les troupiers Mannikin de cette unité sont retirés du jeu.

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

SHIFTING STONES
CIRCLE UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
–	0	0	0	5	18	5

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

PC Leader & 2 Grunts 3 FA 2

SHIFTING STONES

LEADER AND GRUNTS

IMMOBILE (Immobile) – Cette figurine n'a pas de Mouvement Normal ou d'Action de Combat, ne peut pas être mise à terre ou déplacée, et est automatiquement touchée par les attaques de CaC.

POUVOIRS CHANGEANTS (Shifting Powers) – Choisissez un des effets suivants au début de l'activation de cette unité :

- CHAMP DE GUÉRISON (Healing Field)** – Retirez d3 points de dégâts des figurines de cette unité en formation, ainsi que des figurines de Faction amies à 2" ou moins d'une d'entre elles. Lancez le jet pour chaque figurine séparément.
- DÉCALAGE (Shifting)** – Placez chaque figurine de cette unité en formation n'importe où complètement dans les 8" de sa position actuelle.
- TÉLÉPORTATION (Teleportation)** – Si les 3 figurines de Shifting Stones de cette unité sont en formation, placez une figurine de Faction amie, dont le socle est à l'intérieur de la zone triangulaire entre ces figurines, n'importe où complètement dans les 8" de sa position actuelle. La figurine placée doit sacrifier son Mouvement Normal après avoir été placée. Une figurine ne peut être placée qu'une fois par tour par le biais de Téléportation.

SÉRÉNITÉ (Serenity) – Au début de votre Phase de Contrôle, avant de drainer la fury, vous pouvez retirer 1 point de fury d'une warbeast de Faction amie à 1" ou moins de cette figurine.

VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

THARN BLOOD PACK
CIRCLE UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

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

THARN BOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	14

BOW BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	11

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

MODEL F'S DAMAGE

PC Leader & 3 Grunts 10 FA
Leader & 5 Grunts 15 2

THARN BLOOD PACK

2018 v1

LEADER AND GRUNTS

CHASSEUR (Hunter) – Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.

DÉVOREUR DE COEUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

GARDE-CHASSE (Treewalker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une Ligne de Vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CàC.

RÉGÉNÉRATION RAPIDE (Rapid Healing) – Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-lui d3 points dégâts.

THARN BOW

TIR EN CLOCHE (Arcing Fire) – Quand elle fait une attaque avec cette arme, cette figurine peut ignorer les figurines interférentes à l'exception de celles se trouvant à 1" ou moins de sa cible.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

THARN BLOODTRACKERS
CIRCLE UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

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

THROWN JAVELIN

RNG	ROF	AOE	POW
7	1	—	9

FIGHTING CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 9 FA
Leader & 9 Grunts 15 1

THARN BLOODTRACKERS

2018 v1

LEADER AND GRUNTS

PROIE (Prey) – Après le déploiement et avant le début du premier round, choisissez une figurine/unité ennemie pour être la Proie de cette figurine/unité. Cette figurine/unité gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts contre sa Proie. Quand la Proie est détruite ou retirée du jeu, choisissez-en une nouvelle.

THROWN JAVELIN

LANCÉE (Thrown) – Lorsqu'un modificateur est apporté à la STR de cette figurine, appliquez-le aussi à la POW de cette arme.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

THARN BLOODWEAVERS
CIRCLE UNIT

2016 v2

LEADER & GRUNTS

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

SACRAL BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 8 FA
3

THARN BLOODWEAVERS

2016 v2

LEADER AND 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.

SACRAL BLADE

COUP SPÉCIAL (Attack Type) – A chaque fois que vous effectuez une attaque avec cette arme, choisissez l'une des règles suivantes :

- BLESSURES AGGRAVÉES (Grievous Wounds)** – Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.
- EXPLOSION SANGUINE (Blood Burst)** – Quand cette attaque boxe une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant, centrez une AOE 5" sur la figurine boxée puis retirez-la du jeu. Les figurines ennemies dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégât d'explosion avec une POW égale à la STR de la figurine boxée. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque.
- VOL DE VIE (Life Stealer)** – Lorsqu'une attaque avec cette arme détruit une figurine ennemie, immédiatement après que l'attaque a été résolue, vous pouvez retirer d3 points de dégâts d'une figurine vivante de Faction amie actuellement dans la portée de commandement de cette figurine.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

THARN RAJAGERS
CIRCLE UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	7	5	13	15	7

THARN AXE

RNG	POW	P+S
2	5	13

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

MODEL F'S DAMAGE

PC Leader & 3 Grunts 10 FA
Leader & 5 Grunts 15 2

THARN RAJAGERS

2018 v1

LEADER AND GRUNTS

DÉVOREUR DE COEUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

GARDE-CHASSE (Treewalker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une Ligne de Vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CàC.

RÉGÉNÉRATION RAPIDE (Rapid Healing) – Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-lui d3 points dégâts.

THARN AXE

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

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

THARN WOLF RIDERS
CIRCLE UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
9	6	7	6	15	14	9

50

THROWN JAVELIN

RNG	ROF	AOE	POW
7	1	-	9

JAVELIN

RNG	POW	P+S
1	3	9

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 11 FA
Leader & 4 Grunts 18 2

THARN WOLF RIDERS

LEADER AND GRUNTS

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack) – Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance pendant 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.

IRRITANT (Annoyance) – Les figurines ennemies vivantes à 1" ou moins de cette figurine subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque.

REPOSITION [5"] (Reposition [5"]) – À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 5", puis son activation s'arrête.

SAUT (Jump) – Après avoir effectué un mouvement complet pendant son Mouvement Normal mais avant d'effectuer son Action de Combat, vous pouvez placer cette figurine complètement dans les 5" de sa position actuelle. N'importe quel effet l'empêchant de charger empêche également cette figurine d'utiliser Saut.

THROWN JAVELIN

LANCÉE (Thrown) – Lorsqu'un modificateur est apporté à la STR de cette figurine, appliquez-le aussi à la POW de cette arme.

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

WARPBORN SKINWALKERS
CIRCLE WOLF SWORN UNIT

2018 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	6	3	12	16	7

40

POLE AXE

RNG	POW	P+S
2	4	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 9 FA
Leader & 4 Grunts 15 2

WARPBORN SKINWALKERS

LEADER AND GRUNTS

CHARGE IMPLACABLE (Relentless Charge) – Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclaircir.

HYPER-RÉGÉNÉRATION (Hyper-Regeneration) – Retirez d3 points de dégâts de cette figurine au début de chacune de ses activations.

INFLEXIBLE (Unyielding) – Cette figurine gagne +2 ARM contre les dégâts de CàC.

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

WOLFES OF ORBOROS
CIRCLE WOLF SWORN UNIT

LEADER & GRUNTS

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

30

CLEFT SPEAR

RNG	POW	P+S
2	4	9

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

PC Leader & 5 Grunts 7 FA
Leader & 9 Grunts 11 3

WOLFES OF ORBOROS

CLEFT SPEAR

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 Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

BLACKGLAD STONESHAPER
CIRCLE SOLO

2017 v1

STONESHAPER

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

5

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

PC 3 FA
3 3

BLACKGLAD STONESHAPER

STONESHAPER

CAPACITÉ MAGIQUE [6] (Magic Ability [6]) –

- APAISER LES PIERRES (Quiet The Stone) (★Action)** – RNG CMD. Ciblez la warbeast Construct de Faction amie. Si la figurine est à portée, vous pouvez placer 1 point de fury sur elle ou en retirer 1.
- RENFORCÉ PAR LA TERRE (Earth's Power) (★Action)** – RNG CMD. Ciblez la warbeast Construct de Faction amie. Si la figurine est à portée, elle gagne +2 STR ce tour.
- RÉPARATION [D6] (Repair [D6]) (★Action)** – RNG SàS. Ciblez une figurine Construct de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d6 points de dégâts.
- SOUFFLE DE PIERRES (Stone Spray) (★Attaque)** – Souffle de Pierres est une attaque magique RNG SP8, POW 12. Sur une touche critique, la figurine touchée est mise à terre.

SENTINELLE DE PIERRE (Stone Sentinel) – Lorsqu'elle est SàS avec une figurine de Faction amie, cette figurine gagne +2 DEF et ARM et ne peut pas être mise à terre.

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

BLACKGLAD WAYFARER
CIRCLE SOLO

2016 v1

WAYFARER

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

VOULGE

RNG	POW	P+S
2	4	10

PC 4 FA 2

BLACKGLAD WAYFARER

WAYFARER

CAPACITÉ MAGIQUE [7] (Magic Ability [7]) –

- MARQUE DU CHASSEUR** (Hunter's Mark) (★ Attaque) – Marque du Chasseur est une attaque magique RNG 10 qui ne cause pas de dégât. Les figurines amies peuvent charger ou effectuer une prise spéciale slam à l'encontre de la figurine touchée par Marque du Chasseur sans dépenser de focus ou être forcées. Une figurine amie chargeant une figurine touchée par Marque du Chasseur gagne +2* de mouvement. Marque du Chasseur dure un tour.
- SAUT DÉPHASÉ** (Phase Jump) (★ Action) – Si elle est dans les 2" d'une figurine de Shifting Stone amie, placez cette figurine n'importe où dans les 12" de sa position actuelle. Sinon, placez-la complètement dans les 2" d'une figurine de Shifting Stone amie n'importe où sur la table. Après avoir utilisé Saut déphasé, l'activation de cette figurine prend fin.
- SOUFFLE DE PIERRES** (Stone Spray) (★ Attaque) – Souffle de Pierres est une attaque magique RNG SP8, POW 12. Sur une touche critique, la figurine touchée est mise à terre.

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.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (1).

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

BLOODWEAVER NIGHT WITCH
CIRCLE THARN SOLO

2018 v1

NIGHT WITCH

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	4	14	11	9

IMPLEMENTS OF DEATH

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

PC 4 FA 2

BLOODWEAVER NIGHT WITCH

NIGHT WITCH

FOLIE MEURTRIÈRE (Killing Spree) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque, cette figurine peut avancer jusqu'à 1" et faire une attaque de CàC supplémentaire.

MENEUR (Bloodweaver) (Leadership [Bloodweaver]) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines Bloodweaver amie gagnent Folie Meurtrière.

IMPLEMENTS OF DEATH

COUP SPÉCIAL (Attack Type) – A chaque fois que vous effectuez une attaque avec cette arme, choisissez l'une des règles suivantes :

- BLESSURES AGGRAVÉES** (Grievous Wounds) – Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse (2) et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.
- DISSIPER** (Dispel) – Quand cette arme touche une figurine/unité, les sorts à entretien et animi sur cette figurine/unité expirent immédiatement.
- VOL DE VIE** (Life Stealer) – Lorsqu'une attaque avec cette arme détruit une figurine ennemie, immédiatement après que l'attaque a été résolue, vous pouvez retirer d3 points de dégâts d'une figurine vivante de Faction amie actuellement dans la portée de commandement de cette figurine.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

GALLOW'S GROVE
CIRCLE SOLO

GROVE

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
–	0	0	0	5	16	5

PC 2 FA 4

GALLOW'S GROVE

GROVE

CROISSANCE ÉTRANGE (Strange Growth) – Une fois par tour pendant son activation, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 5" de sa position actuelle. Cette figurine ne peut pas être placée hormis par le biais de Croissance Étrange.

ÉMANANT DU CENTRE (Central Locus) – Quand une figurine relaie un sort à travers cette figurine, le lanceur de sort peut cibler des figurines dans l'arc arrière de cette figurine.

FORCE ENTROPIQUE (Entropic Force) – Tant qu'elles sont à 5" de cette figurine, les figurines ennemies perdent Robustesse (2) et il est impossible de leur retirer des dégâts.

IMMOBILE (Immobile) – Cette figurine n'a pas de Mouvement Normal ou d'Action de Combat, ne peut pas être mise à terre ou déplacée, et est automatiquement touchée par les attaques de CàC.

RELAÏ [WARLOCK DE FACTION AMI] (Channeller [Friendly Faction Warlock]) – Tant que cette figurine n'est pas engagée et qu'elle se trouve dans la zone de contrôle d'un warlock de Faction amie, celui-ci peut relayer des sorts à travers de cette figurine.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité (1).

VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

LORD OF THE FEAST
CIRCLE SOLO

2019 v1

LORD OF THE FEAST I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	8	7	12	16	3

RAVEN

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	–	–

WURMBLADE

RNG	POW	P+S
1	5	13

PC 6 FA C

LORD OF THE FEAST

LORD OF THE FEAST I

DÉVOREUR DE COEUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant (2) avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack) – Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance pendant 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.

FESTIN DE CADAVRES (Death Feast) – Lors de son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour se retirer d3 points de dégât pour chaque jeton dépensé.

NOURRI PAR LA MORT (Death-Powered) – Cette figurine gagne +1 STR et ARM pour chaque jeton de cadavre actuellement sur elle.

WURMBLADE

BLESSURES AGGRAVÉES (Grievous Wounds) – Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse (2) et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.

FAUCHEUR SANGLANT (Blood Reaper) – Quand cette figurine fait une attaque initiale avec cette arme, elle fait une attaque de CàC avec cette arme contre chaque figurine dans sa Ligne de Vue dans la portée de CàC de son arme. Les attaques de Faucheur Sanglant sont simultanées.

RAVEN

PERMUTATION (Shifter) – Quand cette attaque touche une figurine ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, placez cette figurine SAs avec la figurine touchée.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

REEVE HUNTER

CIRCLE WOLF SWORN REEVE OF ORBOROS SOLO

2016 v1

HUNTER

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

30

DOUBLE CROSSBOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	2	-	8

BATTLE BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

CLEFT SWORD

RNG	POW	P+S
1	5	11

PC 4 FA 2

REEVE HUNTER

HUNTER

CHASSEUR (Hunter) – Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.

EXÉCUTION RAPIDE (Quick Work) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut effectuer une attaque à distance de base.

MENEUR (REEVES OF ORBOROS) (Leadership [Reeves Of Orboros]) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines Reeve of Orboros amies gagnent Exécution rapide.

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

CLEFT SWORD

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 Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

THARN RAIDER SHAMAN

CIRCLE SOLO

2018 v1

SHAMAN

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

40

TOTEM STAFF

RNG	POW	P+S
2	4	12

PC 4 FA 2

THARN RAIDER SHAMAN

SHAMAN

CAPACITÉ MAGIQUE (6) (Magic Ability (6)) –

- CHAÎNE D'ÉCLAIRS (Chain Lightning) (★Action) – Chaîne d'éclairs est une attaque magique RNG 10. Une figurine touchée par Chaîne d'éclairs subit un jet de dégâts Type: Electrique POW 10, et des éclairs jaillissent de la figurine touchée sur 3 figurines supplémentaires consécutives. L'éclair jailli vers la figurine la plus proche dans les 4" de la dernière figurine atteinte qui n'a pas déjà été atteinte par un éclair, en ignorant cette figurine. Chaque figurine atteinte par un éclair subit un jet de dégâts Type: Electrique POW 10. Les jets de dégâts d'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégât de Chaîne d'éclairs sont simultanés.
- CHASSEURS GRACIEUX (Hunter's Grace) (★Action) – Les figurines Tharn amies ne peuvent pas être mise à terre lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine. Chasseurs Gracieux dure un round.
- SCEAU DE POUVOIR (Sigil of Power) (★Action) – RNG CMD. Ciblez une figurine/unité amie. Si elle est à portée, ses armes gagnent type Magique . Sceau de Pouvoir dure un tour.

DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CÀC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

GARDE-CHASSE (Trewalker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une Ligne de Vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CÀC.

RÉGÉNÉRATION RAPIDE (Rapid Healing) – Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-lui 3 points dégâts.

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

THARN RAIDER WHITE MANE

CIRCLE SOLO

2018 v1

WHITE MANE

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	8	3	13	15	8

40

THARN AXE

RNG	POW	P+S
2	5	13

PC 5 FA 2

THARN RAIDER WHITE MANE

WHITE MANE

CONTRE-CHARGE (Countercharge) – Quand une figurine ennemie avance et finit son mouvement dans les 6" de cette figurine et dans sa Ligne de Vue, cette figurine peut immédiatement la charger. Cette figurine ne peut utiliser Contre-Charge qu'une seule fois par tour et seulement si elle n'est pas engagée.

DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

GARDE-CHASSE (Trewalker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une Ligne de Vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CÀC.

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

RÉGÉNÉRATION RAPIDE (Rapid Healing) – Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-lui 3 points dégâts.

THARN AXE

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

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

THARN WOLF RIDER CHAMPION

CIRCLE SOLO

2018 v1

CHAMPION

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
9	6	8	7	15	14	9

50

THROWN JAVELIN

RNG	ROF	AOE	POW
7	1	-	9

JAVELIN

RNG	POW	P+S
1	3	9

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

PC 7 FA 2

THARN WOLF RIDER CHAMPION

CHAMPION

COUP BAS (Backstab) – Lorsqu'elle est complètement dans l'arc arrière d'une figurine ennemie, cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ces jets d'attaque et de dégâts à l'encontre de cette figurine ennemie.

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack) – Cette figurine peut faire des attaques de CàC et des attaques à distance pendant 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.

IRRITANT (Annoyance) – Les figurines ennemies vivantes à 1" ou moins de cette figurine subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque.

MENEUR (WOLF RIDERS) (Leadership [Wolf Riders]) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines Wolf Riders amies gagnent Rôdeur.

REPOSITION (5") (Reposition (5")) – À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 5", puis son activation s'arrête.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité .

SAUT (Jump) – Après avoir effectué un mouvement complet pendant son Mouvement Normal mais avant d'effectuer son Action de Combat, vous pouvez placer cette figurine complètement dans les 5" de sa position actuelle. N'importe quel effet l'empêchant de charger empêche également cette figurine d'utiliser Saut.

THROWN JAVELIN

LANCÉE (Thrown) – Lorsqu'un modificateur est apporté à la STR de cette figurine, appliquez-le aussi à la POW de cette arme.

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

UNA THE FALGONER
CIRCLE BLACKCLAD SOLO

2017 v1

UNA I

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

BIRD OF PREY

RNG	ROF	AOE	POW
CTRL	3	-	10

TALONSTRIKE

RNG	POW	P+S
2	4	9

FURY
4

DAMAGE

PC 4 FA C

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

UNA THE FALGONER

2017 v1

SPELLS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
LÂCHER LES CHIENS !	2	12	-	UP	YES	

Les warbeasts du battlegroup du lanceur de sort peuvent charger ou effectuer des prises spéciales slam à l'encontre de la figurine ciblée sans être forcées. Elles peuvent ignorer les forêts et les effets de nuées lorsqu'elles déterminent leur Ligne de Vue pendant la déclaration d'une charge ou d'une prise spéciale slam à l'encontre de la figurine affectée. Elles gagnent +2" de mouvement et Eclaircir pendant la résolution de leurs charges ou prises spéciales slam ciblant la figurine affectée.

ANIMAL GARDIEN 3 SELF - UP NO

Une fois par tour lorsqu'une figurine ennemie se déplace et fini son mouvement dans les 6" du lanceur de sort, choisissez un warbeast du battlegroup du lanceur de sort qui est dans sa zone de contrôle. Cette warbeast peut immédiatement faire un **Mouvement Complet** vers la figurine ennemie puis effectuer une attaque de base de CàC ou à distance la ciblant. Les jets d'attaque et de dégât contre cette figurine ennemie sont boostés.

UNA I

AFFINITÉ [WARBEASTS AVEC VOL] (Affinity [Warbeasts With Flight]) – Les seules warbeasts pouvant être incluses dans le battlegroup de cette figurine sont les warbeasts avec Vol.

APPRENTI WARLOCK (Lesser Warlock) – Cette figurine n'est pas un warlock mais utilise les règles spéciales suivantes des warlocks : commandant de battlegroup, manipulation de fury, soin, lanceur de sort et transfert des dégâts. Cette figurine doit commencer la partie avec au moins un warbeast dans son battlegroup.

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 leurs Lignes de Vue.

BIRD OF PREY

PRÉCIS ! (Black Penny) – Cette attaque ignore le bonus de défense au corps à corps.

PC 4 FA C

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WAR WOLF
CIRCLE SOLO

2016 v2

WAR WOLF

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	6	0	13	12	3

BITE

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

PC 2 FA 3

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WAR WOLF

WAR WOLF

COMBAT EN ÉQUIPE (Gang Fighter) – Lorsque qu'elle fait une attaque de CàC ciblant une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine de guerrier de Faction amie, cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégât de CàC.

TRAQUEUR (Tracker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine sa Ligne de Vue pour une charge.

VA CHERCHER ! (Sic 'em [Wolf Sworn]) – Une fois par tour, si cette figurine n'est pas engagée, quand une figurine de guerrier Wolf Sworn amie touche une figurine ennemie avec une attaque, immédiatement après la résolution de l'attaque, cette figurine peut charger la figurine touchée. Le jet d'attaque de cette charge est boostée.

PC 2 FA 3

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLF LORD MORRAIG
CIRCLE WOLF SWORN DRAGOON SOLO

2017 v1

MORRAIG I (MOUNTED)

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
9	7	8	4	14	17	9

CLEFT BLADE

RNG	POW	P+S
1	6	13

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

DAMAGE

PC Mounted & Dismounted 8 FA C

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLF LORD MORRAIG

2017 v1

MORRAIG I (MOUNTED)

DÉBORDEMENT [WOLF SWORN] (Flank [Wolf Sworn]) – Quand cette figurine fait une attaque de CàC contre une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine amie du type mentionné dans l'encadré, elle gagne +2 à ses jets d'attaque et un dé supplémentaire aux dégâts.

FENDRE LES RANGS (Cleave) – Pendant son Action de Combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base, 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 les rangs.

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

REPOSITION [5"] (Reposition [5"]) – À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 5", puis son activation s'arrête.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité.

PC Mounted & Dismounted 8 FA C

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLF LORD MORRAIG
CIRCLE WOLF SWORN DRAGOON SOLO

2017 v1

MORRAIG I (DISMOUNTED)

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	8	4	14	15	9

CLEFT BLADE

RNG	POW	P+S
1	6	13

DAMAGE

PC FA C

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

WOLF LORD MORRAIG

2017 v1

MORRAIG I (DISMOUNTED)

DÉBORDEMENT [WOLF SWORN] (Flank [Wolf Sworn]) – Quand cette figurine fait une attaque de CàC contre une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine amie du type mentionné dans l'encadré, elle gagne +2 à ses jets d'attaque et un dé supplémentaire aux dégâts.

FENDRE LES RANGS (Cleave) – Pendant son Action de Combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base, 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 les rangs.

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

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité.

PC FA C

Illus. by Emrah Emashi © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

DRUID WILDER
CIRCLE BLACKCLAD SOLO

2016 v1

WILDER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	14	11	6

30

STAFF

RNG	POW	P+S
2	3	8

PC 4 FA 1

ILLUSTRATION: A female druid with a staff, wearing a green and red outfit, standing in a circular frame with a forest background.

DRUID WILDER

WILDER

ATTACHÉ (Attached) – Avant le début de la partie, attachez cette figurine/unité à un warlock/warcaster/infernal master de Faction ami pour le reste de la partie. Vous ne pouvez attacher qu'une seule figurine/unité à un warlock/warcaster/infernal master.

CAPACITÉ MAGIQUE (Magic Ability) –

- L'APPEL DU BERGER (Shepherd's Call) (★Action) – Retirez jusqu'à 1 point de fury de chaque warbeast de Faction amie vivante actuellement dans les 3" de cette figurine.
- TRAITEMENT [D3] (Medicate [D3]) (★Action) – RNG SàS. Ciblez une warbeast vivante de Faction amie. Si la warbeast est à portée, retirez-lui d3 points de dégâts.

CHEPTTEL (Herdng) – Lorsque cette figurine est dans la zone de contrôle de son warlock, ce warlock peut forcer, drainer, piller, soigner et transférer des dégâts aux warbeasts de son battlegroup qui sont dans la portée de commandement de cette figurine.

SOUTIEN ARCANIQUE (Arcane Support) – Lorsque cette figurine est dans la zone de contrôle de son warlock, ce warlock peut entretenir un sort sans dépenser de fury.

ILLUSTRATION: A male druid with a staff, wearing a green and black outfit, standing in a circular frame with a forest background.

ILLUS. BY EMRAH EMASLI © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL FACTION NAMES, LOGOS, WARLOCK®, WARCASTER® & WARBEAST ARE TM OF PRIVATEER PRESS, INC.

PC 4 FA 1

DRUID OF ORBOROS OVERSEER
CIRCLE BLACKCLAD COMMAND ATTACHMENT

2016 v1

OVERSEER

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

30

VOULGE

RNG	POW	P+S
2	4	10

PC 4 FA 2

ILLUSTRATION: A male druid with a staff, wearing a green and black outfit, standing in a circular frame with a forest background.

DRUIDS OF ORBOROS OVERSEER

OVERSEER

APPORT: APPARITION (Granted: Apparition) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité en formation gagnent Apparition. (Apparition: Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.)

ATTACHEMENT (DRUIDS OF ORBOROS) (Attachment [Druids Of Orboros]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Druids Of Orboros.

CAPACITÉ MAGIQUE (7) (Magic Ability (7)) –

- COUP DE VENT (Wind Strike) (★Attaque) – Coup de Vent est une attaque magique RNG 10, POW 10. Une figurine ennemie touchée par cette attaque peut être poussée d3" dans la direction directement opposée à cette figurine.
- ÉVOCATION DE VORTEX (Summon Vortex) (★Action) – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste centrée sur cette figurine pendant un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez l'AOE du jeu. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines ennemies subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.
- PRESSION DE LA TERRE (Pulse of The Earth) (★Attaque) – Pression de la Terre est une attaque magique RNG 8 qui ne cause pas de dégât. Si l'attaque rate, rien ne se passe. Sur une touche directe contre une figurine ennemie, centrez une AOE 3" sur la figurine touchée. Les figurines dans l'AOE sont touchées et sont mises à terre.
- PROTECTION ÉLÉMENTAIRE (Elemental Protection) (★Action) – Les figurines de cette unité gagnent Immunité Froid ❄️, Immunité Corrosion ☠️, Immunité Électricité ⚡️ et Immunité Feu 🔥. Protection élémentaire dure un round.

RÔDEUR (Prowl) – Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité 🦏.

TACTIQUE: PROTECTION SACRÉE (Tactics: Sacred Ward) – Les figurines de cette unité gagnent Protection Sacrée. (Protection Sacrée: Cette figurine ne peut pas être ciblée par des sorts ennemis.)

ILLUSTRATION: A female druid with a staff, wearing a green and black outfit, standing in a circular frame with a forest background.

ILLUS. BY EMRAH EMASLI © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL FACTION NAMES, LOGOS, WARLOCK®, WARCASTER® & WARBEAST ARE TM OF PRIVATEER PRESS, INC.

PC 4 FA 2

NUALA THE HUNTRESS
CIRCLE THARN BLOODTRACKER COMMAND ATTACHMENT

2018 v1

NUALA 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	8	7	14	11	9

30

THROWN JAVELIN

RNG	ROF	AOE	POW
7	1	—	9

FIGHTING CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC 4 FA C

ILLUSTRATION: A female huntress with a bow and arrow, wearing a blue and white outfit, standing in a circular frame with a forest background.

NUALA THE HUNTRESS

NUALA 1

APPORT: REPOSITION [3"] (Granted: Reposition [3"]) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent 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.)

ATTACHEMENT (THARN BLOODTRACKER) (Attachment [Tharn Bloodtracker]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Tharn Bloodtracker.

EXPERTISE DU CHASSEUR (Hunter's Reckoning) – Cette figurine peut utiliser Expertise du Chasseur une fois par partie à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Quand elle le fait, choisissez une nouvelle figurine/unité pour être la Proie de cette figurine/unité. La Proie choisie précédemment n'est plus la Proie de cette figurine/unité.

PROIE (Prey) – Après le déploiement et avant le début du premier round, choisissez une figurine/unité ennemie pour être la Proie de cette figurine/unité. Cette figurine/unité gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts contre sa Proie. Quand la Proie est détruite ou retirée du jeu, choisissez-en une nouvelle.

TACTIQUE: EXÉCUTION RAPIDE (Tactics: Quick Work) – Les figurines de cette unité gagnent Exécution rapide. (Exécution rapide: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CûC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut effectuer une attaque à distance de base.)

THROWN JAVELIN

LANCÉE (Thrown) – Lorsqu'un modificateur est apporté à la STR de cette figurine, appliquez-le aussi à la POW de cette arme.

ILLUSTRATION: A female huntress with a bow and arrow, wearing a blue and white outfit, standing in a circular frame with a forest background.

ILLUS. BY EMRAH EMASLI © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL FACTION NAMES, LOGOS, WARLOCK®, WARCASTER® & WARBEAST ARE TM OF PRIVATEER PRESS, INC.

PC 4 FA C

REEVE OF ORBOROS GHIFFTAIN & STANDARD
CIRCLE WOLF SWORN COMMAND ATTACHMENT

CHIEFTAIN

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

30

DOUBLE CROSSBOW

RNG	ROF	AOE	POW
12	2	—	8

BATTLE BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

STANDARD BEARER

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

PC 4 FA 2

ILLUSTRATION: A male reeve with a staff, wearing a blue and white outfit, standing in a circular frame with a forest background.

REEVES OF ORBOROS GHIFFTAIN & STANDARD

CHIEFTAIN

ATTACHEMENT (REEVE OF ORBOROS) (Attachment [Reeve Of Orboros]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Reeve Of Orboros.

AU SOL ! (Go To Ground) – Cette figurine peut utiliser Au sol ! une fois par partie, à n'importe quel moment de l'activation de son unité et s'il est en formation. Pour un round ou jusqu'à ce qu'elles se déplacent, soient placées ou engagées, les figurines de son unité actuellement en formation gagnent le couvert, ne subissent plus de dégât d'explosion et ne bloquent plus les Lignes de Vue.

CHASSEUR (Hunter) – Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.

TACTIQUE: FORGÉ PAR LA GUERRE (Tactics: War-Tempered) – Les figurines de cette unité gagnent Guerrier Habitué. (Guerrier Habitué: Cette figurine peut faire des attaques à distance combinée contre des cibles engagées au CûC.)

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.

RELEVÉ (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité à 1" ou moins pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présents sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le trouper choisi.

ILLUSTRATION: A male reeve with a staff, wearing a blue and white outfit, standing in a circular frame with a forest background.

ILLUS. BY EMRAH EMASLI © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL FACTION NAMES, LOGOS, WARLOCK®, WARCASTER® & WARBEAST ARE TM OF PRIVATEER PRESS, INC.

PC 4 FA 2

STONE KEEPER
CIRCLE BLACKCLAD COMMAND ATTACHMENT 2016 v1

KEEPER

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

VOULGE

RNG	POW	P+S
2	4	10

ILLUSTRATION: Stone Keeper in a circular frame with a green glow.

DAMAGE BAR

PC 2 FA 2

STONE KEEPER

KEEPER

APPORT: RÔDEUR (Granted: Prowl) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité en formation gagnent Rôdeur. (Rôdeur: Quand cette figurine est affectée par la dissimulation, elle gagne Furtivité 1.)

ATTACHEMENT (SHIFTING STONES) (Attachment [Shifting Stones]) – Ce soutien peut être ajouté à une unité de Shifting Stone.

CAPACITÉ MAGIQUE [6] (Magic Ability [6]) –

- BOUCLIER DE PIERRE (Stone Shield) (★Action) – Cette figurine gagne +4 ARM pour un round.
- MARTEAU DE ROCHE (Rock Hammer) (★Attaque) – Marteau de Roche est une attaque magique RNG 8, AOE 3", POW 14. Sur une touche critique, les figurines touchées sont mises à terre.

DÉSORIENTATION (Disorientation) – Cette figurine ne peut pas se déplacer le tour où elle a été placée par Décalage.

ILLUSTRATION: Stone Keeper in a circular frame.

DAMAGE BAR

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

PC 2 FA 2

THARN BLOOD SHAMAN
CIRCLE SOLO 2018 v1

BLOOD SHAMAN

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

SPEAR

RNG	POW	P+S
2	5	11

RITUAL BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

ILLUSTRATION: Tharn Blood Shaman in a circular frame.

DAMAGE BAR

PC 4 FA 1

THARN BLOOD SHAMAN

BLOOD SHAMAN

ATTACHÉ (Attached) – Avant le début de la partie, attachez cette figurine/unité à un warlock/warcaster/infernal master de Faction ami pour le reste de la partie. Vous ne pouvez attacher qu'une seule figurine/unité à un warlock/warcaster/infernal master.

CAPACITÉ MAGIQUE [6] (Magic Ability [6]) –

- EXALTATION HARMONIEUSE (Harmonious Exaltation) (★Action) – RNG CMD. Ciblez le warlock/warcaster auquel cette figurine est attachée. S'il est à portée, réduisez le coût de son prochain sort ce tour de 1.
- RITUEL DU SANG (Blood Ritual) (★Action) – RNG 3. Ciblez une figurine de Faction amie vivante. Si la figurine est à portée, retirez-la du jeu. Si la figurine choisie a été retirée du jeu, choisissez une figurine de guerrier de Faction amie dans la portée de commandement de cette figurine. Ce guerrier gagne Inspiration Divine pour un tour. (Inspiration Divine: Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dégât au CàC. Retirez le dé le plus bas de chaque jet.)
- SERVEUR MAGIQUE (Spell Slave) (★Action ou ★Attaque) – Cette figurine doit être dans la zone de contrôle de son warlock/warcaster pour réaliser l'action spéciale Serveur Magique. Si c'est le cas, elle lance un des sorts de son warlock/warcaster avec un coût de 3 ou moins. Cette figurine ne peut pas lancer de sort à entretien ou des sorts avec une RNG SELF ou CTRL. Lorsqu'elle lance un sort offensif, Serveur Magique est une attaque magique. Utilisez la valeur de Capacité Magique de cette figurine pour faire vos jets d'attaque magique.

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.

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.

ILLUSTRATION: Tharn Blood Shaman in a circular frame.

DAMAGE BAR

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

PC 4 FA 1

THARN BLOODWEAVER HARUSPEX
CIRCLE COMMAND ATTACHMENT 2018 v1

HARUSPEX

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

SACRAL BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

ILLUSTRATION: Tharn Bloodweaver Haruspex in a circular frame.

DAMAGE BAR

PC 4 FA 3

THARN BLOODWEAVER HARUSPEX

HARUSPEX

APPORT: INSPIRATION DIVINE (Granted: Divine Inspiration) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Inspiration Divine. (Inspiration Divine: Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dégât au CàC. Retirez le dé le plus bas de chaque jet.)

ATTACHEMENT (THARN BLOODWEAVER) (Attachment [Tharn Bloodweaver]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Tharn Bloodweaver.

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.

TACTIQUE: DÉPLOIEMENT AVANCÉ (Tactics: Advance Deployment) – Les figurines de cette unité gagnent Déploiement Avancé.

TACTIQUE: PROTECTION SACRÉE (Tactics: Sacred Ward) – Les figurines de cette unité gagnent Protection Sacrée. (Protection Sacrée: Cette figurine ne peut pas être ciblée par des sorts ennemis.)

SACRAL BLADE

COUP SPÉCIAL (Attack Type) – A chaque fois que vous effectuez une attaque avec cette arme, choisissez l'une des règles suivantes:

- BLESSURES AGGRAVÉES (Grievous Wounds) – Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse 1 et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.
- EXPLOSION SANGUINE (Blood Burst) – Quand cette attaque boxe une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant, centrez une AOE 5" sur la figurine boxée puis retirez-la du jeu. Les figurines ennemies dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégât d'explosion avec une POW égale à la STR de la figurine boxée. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque.
- VOL DE VIE (Life Stealer) – Lorsqu'une attaque avec cette arme détruit une figurine ennemie, immédiatement après que l'attaque a été résolue, vous pouvez retirer 3 points de dégâts d'une figurine vivante de Faction amie actuellement dans la portée de commandement de cette figurine.

ILLUSTRATION: Tharn Bloodweaver Haruspex in a circular frame.

DAMAGE BAR

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

PC 4 FA 3

THARN RAVAGER CHIEFTAIN
CIRCLE COMMAND ATTACHMENT 2018 v1

CHIEFTAIN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	8	5	13	15	9

THARN AXE

RNG	POW	P+S
2	5	13

ILLUSTRATION: Tharn Ravager Chieftain in a circular frame.

DAMAGE BAR

PC 5 FA 2

THARN RAVAGER CHIEFTAIN

CHIEFTAIN

APPORT: VENGEANCE (Granted: Vengeance) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Vengeance. (Vengeance: Pendant votre phase de Maintenance, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été endommagées par une attaque ennemie pendant le round précédent, chaque figurine de cette unité peut avancer de 3" puis faire une attaque de CàC de base.)

ATTACHEMENT (THARN RAVAGERS) (Attachment [Tharn Ravagers]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Tharn Ravagers.

CARNAGE DE MASSE (Mass Carnage) – Cette figurine peut utiliser Carnage de Masse une fois par partie à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Cette activation, les figurines de son unité gagnent Surpassement. (Surpassement: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".)

DÉVOREUR DE CŒUR (Heart Eater) – Lorsque cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant avec une attaque de CàC, elle gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre sur elle au maximum. Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des jetons de cadavre pour faire des attaques supplémentaires ou pour booster ses jets d'attaque ou de dégâts de CàC. Elle peut faire une attaque supplémentaire ou un boost pour chaque jeton dépensé.

GARDE-CHASSE (Treewalker) – Cette figurine ignore les forêts lorsqu'elle détermine une Ligne de Vue. Lorsqu'elle est complètement dans une forêt, cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque de CàC.

RÉGÉNÉRATION RAPIDE (Rapid Healing) – Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-tui 3 points de dégâts.

THARN AXE

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

ILLUSTRATION: Tharn Ravager Chieftain in a circular frame.

DAMAGE BAR

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

PC 5 FA 2

WARPBORN SKINWALKER ALPHA 2018 v1
CIRCLE WOLF SWORN COMMAND ATTACHMENT

ALPHA

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	7	3	12	16	9

40

POLE AXE

RNG	POW	P+S
2	4	12

PC 4 FA 2

WARPBORN SKINWALKER ALPHA

ALPHA

ATTACHEMENT [WARPBORN SKINWALKERS] (Attachment [Warpborn Skinwalkers]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Warpborn Skinwalkers.

CHARGE IMPLACABLE (Relentless Charge) – Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclaircir.

HURLEMENTS NOCTURNES (Night Howls) – Une fois par partie, à n'importe quel moment de l'activation de son unité, cette figurine peut utiliser Hurlements Nocturnes. Pour un round, les figurines ennemies ne peuvent pas lancer de sort, ni donner ou recevoir d'ordres, tant qu'elles sont à 3" ou moins d'une figurine en formation de cette unité.

HYPER-RÉGÉNÉRATION (Hyper-Regeneration) – Retirez d3 points de dégâts de cette figurine au début de chacune de ses activations.

INFLEXIBLE (Unyielding) – Cette figurine gagne +2 ARM contre les dégâts de CàC.

TACTIQUE: GANG (Tactics: Gang) – Les figurines de cette unité gagnent 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.)

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC 4 FA 2

WOLVES OF ORBOROS CHIEFTAIN & STANDARD
CIRCLE WOLF SWORN COMMAND ATTACHMENT

CHIEFTAIN

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

30

CLEFT SPEAR

RNG	POW	P+S
2	4	9

STANDARD BEARER

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

30

PC Chieftain & Standard 4 FA 3

WOLF OF ORBOROS OFFICER & STANDARD

CHIEFTAIN

AFFLUX DE PUISSANCE (Power Swell) – Cette figurine peut utiliser Afflux de Puissance une fois par partie à n'importe quel moment de son activation. Pendant cette activation, les membres de cette unité gagnent un dé supplémentaire aux jets de dégâts de CàC.

ATTACHEMENT [WOLVES OF ORBOROS] (Attachment [Wolves Of Orboros]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Wolves of Orboros.

TACTIQUE: REPOSITION [3"] (Tactics: Reposition [3"]) – Les figurines de cette unité gagnent 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.)

CLEFT SPEAR

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

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.

RELEVÉ (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité à 1" ou moins pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présents sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que ce trouper choisi.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC Chieftain & Standard 4 FA 3

CELESTIAL FULCRUM 2017 v1
CIRCLE BLACKCLAD BATTLE ENGINE

CELESTIAL FULCRUM

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	10	–	6	10	19	10

120

FLAME BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
11	1	4	15

LIGHTNING BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
13	1	–	14

WINTER'S RAGE

RNG	ROF	AOE	POW
SP 10	1	–	12

DAMAGE

PC 19 FA 2

CELESTIAL FULCRUM

CELESTIAL FULCRUM

LE POUVOIR DES PIERRES (Power of the Stones) – Lors de votre Phase de Contrôle, cette figurine peut drainer la fury des warbeasts Construct de Faction amies dans sa portée de commandement.

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

PLATEFORME DE TIR (Gun Platform) – Cette figurine peut faire des attaques à distance même si elle est engagée au CàC.

RÉSERVOIR DE FURY (Fury Bank) – Tant que cette figurine est dans la zone de contrôle d'un warlock de Faction ami pendant l'activation de celui-ci, le warlock peut déplacer des points de fury de lui vers cette figurine à n'importe quel moment. Cette figurine peut avoir sur elle jusqu'à 3 points de fury au maximum. Lors de son Action de Combat, cette figurine peut dépenser des points de fury pour booster un jet d'attaque ou de dégâts pour chaque point de fury dépensé.

VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision) – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

WINTER'S RAGE

CRITIQUE : GEL (Critical Freeze) – Sur une touche critique, la figurine touchée devient stationnaire à moins d'avoir Immunité Froid.

LIGHTNING BOLT

ELECTRO-REBOND (Electro Leap) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, vous pouvez faire jaillir un arc électrique sur la figurine la plus proche dans les 4" de la figurine touchée, en ignorant la figurine attaquante. La figurine atteinte par l'arc subit un jet de dégâts non-boostable Type: Electrique. POW 10. Les jets de dégâts de l'arc ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'arc électriques en même temps que les dégâts résultant de l'attaque.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC 19 FA 2

WELL OF ORBOROS 2019 v2
CIRCLE BLACKCLAD STRUCTURE

WELL OF ORBOROS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
–	–	0	6	5	19	12

120

SINK HOLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	4	14

DAMAGE

PC 10 FA 2

WELL OF ORBOROS

WELL OF ORBOROS

DÉPLOIEMENT LOINTAIN (Forward Deployment) – Cette figurine peut être déployée jusqu'à 8" hors de votre zone de déploiement.

NEXUS DE PUISSANCE (Nexus of Power) – La zone de contrôle des figurines de Faction amies avec la règle spéciale Manipulation de la Furie est étendue de 2" lorsqu'elles sont la portée de commandement de cette figurine.

OUVRIR LA PORTE (Opening The Gate) – Cette figurine peut utiliser Ouvrir la Porte une fois par partie à n'importe quel moment de son activation. Mettez en jeu immédiatement un solo de Faction ami non-nommé avec un coût de 5 ou moins, en le plaçant complètement dans les 3" de cette figurine. Ce solo doit sacrifier son Action de Combat le tour où il est mis en jeu.

PIERRES ÉVEILLÉES (Wake The Stones) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les warbeasts Construct de Faction amie gagnent Hyper Agressif. (Hyper Agressif: Quand cette figurine est endommagée par une attaque ennemie sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque elle peut immédiatement effectuer un mouvement complet directement vers la figurine attaquante.)

PUISSANCE DE DESTRUCTION (Destructive Power) – Lors de son activation, cette figurine peut subir 1 point de dégâts pour booster un jet d'attaque ou de dégâts. Ce dégât est subi immédiatement après que l'attaque a été résolue.

SINK HOLE

ATTAQUE PAR L'ARRIÈRE (Rear Attack) – Cette figurine peut cibler des figurines dans son arc arrière quand elle effectue une attaque avec cette arme.

GARDIEN DES OS (Bone Keeper) – Les figurines détruites par cette arme sont retirées du jeu. Lorsque cette arme détruit une figurine vivante ou Mort-Vivant, vous pouvez choisir une figurine amie qui peut gagner des jetons de cadavre qui gagnera le jeton de cadavre de la figurine détruite, en ne tenant pas compte de la proximité d'autres figurines.

PAR EN-DESSOUS (From Beneath) – Les attaques effectuées avec cette arme ignorent le couvert et la dissimulation.

SUPER EXPLOSIF (High-Explosive) – Les dégâts d'explosion causés par cette arme sont POW 10.

Illus. by Emrah Emekli © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC 10 FA 2