ARTIFICER GENERAL NEMO & STORM CHASER FINCH

NEMO 3

UNITÉ DE WARCASTER (Warcaster Unit [Nemo3]) – Cette unité est constituée de Nemo et de Finch.

LIGHTNING STRIKE

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique non-boostable POW 10.

Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'éclair simultanément aux dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.

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

ARTIFICER GENERAL NEMO & STORM CHASER FINCH

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CHAÎNE D'ÉCLAIR	3	10	-	10	-	YES
ELECTRIFIER	2	6	-	-	UP	NO
MARTEAU DE FORCE	4	10	-	12	-	YES
MANTEAU D'ÉCLAIR	2	6	-	-	UP	NO
CHAMP MAGNÉTIQUE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO

Une figurine touchée par Chaîne d'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique POW 10, et des éclairs vont jaillir de la figurine touchée sur d3 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 va subir un jet de dégât Type: Electrique POW 10. Les jets de dégât d'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégât de Chaîne d'éclair sont simultanés.

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 ARM et Champ Répulsif. Les figurines hors formation ne sont pas affectées. *(Champ Répulsif: Quand cette figurine est touchée par une attaque de CàC, après la résolution de l'attaque, la figurine attaquante est poussée 1" dans la direction directement opposée à cette figurine.)*

À la place de subir un jet de dégâts normal, une figurine non-Intangible touchée par Marteau de force est slammée de d6" dans la direction opposée au point d'origine du sort. La cible subit un jet de dégâts POW 12, les dégâts collatéraux sont également POW 12.

Le warjack du battlegroup du lanceur de sort ciblé gagne +2 STR, Immunité Electricité, et ses armes de CàC gagnent Electro-Rebond. *(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.)*

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup ne peuvent pas être mises à terre, placées ou poussées et ne peuvent pas être déplacées par un slam.

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

ARTIFICER GENERAL NEMO & STORM CHASER FINCH

FEAT: L'ŒIL DE LA TEMPÊTE

Quand une figurine de Faction amie fait un jet de dégât Type: Electrique à l'encontre d'une figurine ennemie dans la zone de contrôle de Nemo, ajoutez un dé supplémentaire au jet de dégât. L'œil de la Tempête dure un tour.

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

STORM CHASER FINCH

FINCH 1

BOOST DE PUISSANCE (Power Booster) – Quand Nemo alloue un point de focus ou plus à un warjack dans la portée de commandement de cette figurine, le warjack reçoit un point de focus supplémentaire.

RÉGLAGE DE QUALITÉ (Fine Tuning) – Lorsque cette figurine est en formation, Nemo peut entretenir un sort sans dépenser de focus.

ELECTRICAL 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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, *warjack®*, *warcaster®* & *warbeast* are TM of Privateer Press, Inc.

CAPTAIN ALLISON JAKES

JAKES 2

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

INFLUENCE TACTIQUE [SPRINT] (Field Marshal [Sprint]) – Les warjacks du battlegroup de cette figurine gagnent Sprint.

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.

FEEDBACK BLADE

RETOUR À L'ENVOYEUR (Feedback) – Si cette arme endommage un warjack qui fait partie d'un battlegroup, le contrôleur du warjack subit 1 point de dégât.

ELECTRO BLADE

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

CAPTAIN ALLISON JAKES

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

La figurine de Faction amie ciblée gagne +2 DEF et Esquive *(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.)*

ESCORTE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO

Les warjacks du battlegroup du lanceur de sort qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent +2" lorsqu'ils effectuent leur Mouvement Normal. Le lanceur de sort gagne +2 ARM tant qu'au moins un des warjacks de son battlegroup est dans ses 3".

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.

CHARGE POSITIVE	2	6	-	-	TURN	NO

Le warjack de Faction ami ciblé gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts de CàC. Lorsqu'elles sont dans les 3" du warjack affecté, les figurines de Faction amies gagnent +2 à leurs jets d'attaque et de dégâts de CàC. Charge Positive dure un tour.

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

CAPTAIN ALLISON JAKES

FEAT: CENTRALE ELECTRIQUE

Lorsqu'elles sont dans la zone de Contrôle de Jakes, les figurines de Faction amie gagnent Immunité Electricité et Parade. Les armes de CàC des figurines affectées deviennent RNG 2 et gagnent Electro-Rebond. Centrale Electrique dure un round. *(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.)*

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

CAPTAIN ALLISTER CAINE

CAINE 2

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité .

SPELLSTORM PISTOL

RECHARGEMENT [∞] (Reload [∞]) – Cette figurine peut dépenser des points de fury/focus pour effectuer des attaques à distance supplémentaires avec cette arme pendant son Action de Combat. A raison d'un point de fury/focus par attaque supplémentaire.

TIR AMPLIFIÉ (Empowered Shot) – Quand cette figurine fait une attaque avec cette arme, avant de lancer le jet d'attaque elle peut dépenser un point de focus pour gagner l'une des règles suivantes. Tir amplifié ne peut être utilisé qu'une fois par attaque.

- BLESSURES AGGRAVÉES (Grievous Wounds) – Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.
- PRÉCIS ! (Black Penny) – Cette attaque ignore le bonus de défense au corps à corps.
- TIR ASTUCIEUX (Trick Shot) – Si cette attaque touche directement, choisissez une autre figurine dans les 4" de la figurine touchée. La figurine choisie subit un jet de dégât Magique non-boostable POW 10. Le point d'origine de ces dégâts est la figurine touchée. Les jets de dégât de Tir astucieux ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque.

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

CAPTAIN ALLISTER CAINE

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

La figurine de Faction amie ciblée gagne +2 DEF et Esquive *(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.)*

TIR IMPACTANT	3	6	-	-	UP	NO

Boostez les jets d'attaque et de dégât de la première attaque à distance de la figurine de Faction amie ciblée pendant son activation.

INFILTRATION	2	SELF	-	-	-	NO

Placez le lanceur de sorts complètement dans les 5" de sa position actuelle. Après avoir lancé Infiltration, le lanceur de sort ne peut plus se déplacer et ses attaques à distance doivent cibler des figurines situées à portée de CàC, et ce jusqu'à la fin de son activation. Infiltration ne peut être lancé qu'une fois par activation.

RÉFLEXES FOUDROYANTS	2	6	-	-	UP	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée ne peut pas être mise à terre ou stationnaire. Les figurines hors-formation ne sont pas affectées par Réflexes Foudroyants.

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

CAPTAIN ALLISTER CAINE

FEAT: CARNAGE

Après la résolution de chaque attaque à distance qui touche une figurine ennemie, Caine gagne un bonus cumulatif de +1 sur ses jets de dégâts d'attaque à distance. Carnage expire à la fin de l'activation de Caine.

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

CAPTAIN E. DOMINIC DARIUS & HALFJACKS

DARIUS 1

ACTIVATION D'UN HALFJACK (Activate Halfjack) – A la fin de votre Phase de Contrôle, vous pouvez mettre en jeu un solo Halfjack dans les 1" de cette figurine s'il y a moins de 3 Halfjacks en jeu dans le battlegroup de Darius.

GRUE (Crane) – Une fois par tour à n'importe quel moment de son activation, cette figurine peut choisir une autre figurine amie sur gros socle ou plus petit dans ses 2". Vous pouvez placer la figurine choisie n'importe où dans les 2" de son emplacement actuel, et si elle mise à terre, elle se relève immédiatement à moins qu'elle ait été mise à terre ce tour-ci.

RÉPARABLE (Repairable) – Cette figurine peut être la cible d'action spéciale de Réparation comme si elle était une figurine Construct .

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

QUAKE HAMMER

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

SECOUSSE (Tremor) (★Attaque) – Avant de résoudre les dégâts de cette attaque, centrez une AOE 4" sur la figurine directement touchée. Les figurines dans l'AOE sont mises à terre. Cette figurine n'est pas affectée par Secousse.

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

CAPTAIN E. DOMINIC DARIUS & HALFJACKS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PROJECTILE ARCANIQUE	2	10	-	12	*	YES

Un warjack qui subit au moins un dégât par cette attaque devient stationnaire pour un round.

FORTIFICATION 2 6 - - UP NO
Le warjack du battlegroup du lanceur de sort ciblé gagne +2 ARM. La figurine affectée et n'importe quelle figurine amie SàS avec elle ne peuvent pas être mises à terre, poussées ou déplacées par un slam.

PLEIN GAZ 3 SELF CTRL - TURN NO
Les warjacks du battlegroup du lanceur de sort commençant leur activation dans sa zone de contrôle peuvent courir, charger ou faire des prises spéciales slam ou piétinement sans dépenser de focus cette activation. Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup gagnent des jets d'attaques de CàC boostés. Plein gaz dure un tour.

MARTEAU-PIQUEUR 1 6 - - - NO
La figurine ciblée appartenant au battlegroup du lanceur de sort fait immédiatement une attaque de CàC de base.

REFUGE 2 6 - - UP NO
La figurine de Faction amie ciblée peut effectuer un mouvement complet à la fin d'une activation pendant laquelle elle a touché une figurine ennemie avec une attaque. Elle ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement.

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

CAPTAIN E. DOMINIC DARIUS & HALFJACKS

FEAT: ARRÊT AU STAND

Darius et les Halfjacks de son battlegroup actuellement dans sa zone de contrôle peuvent chacun complètement réparer un warjack de Faction ami avec lequel ils sont SàS. Retirez tous les dégâts de ces warjacks.

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

HALFJACKS

HALFJACK

COMPAGNON [CAPTAIN E. DOMINIC DARIUS] (Companion [Captain E. Dominic Darius]) – Cette figurine est incluse dans n'importe quelle armée qui inclue aussi Captain E. Dominic Darius. Si Darius est détruit ou retiré du jeu, retirez cette figurine du jeu. Cette figurine fait partie du battlegroup de Darius. Placez 3 Halfjacks en jeu au début de la partie.

MINE DE QUALITÉ (Prime Mine) (★Action) – Remplacez cette figurine avec un marqueur mine. Vous pouvez avoir jusqu'à 3 marqueurs mine en jeu au maximum. Après la résolution des effets continus pendant votre Phase de Maintenance, vous pouvez faire exploser autant de marqueur mine ami que vous voulez. Centrez un gabarit d'AOE 4" sur chaque marqueur mine explosé et retirez le marqueur mine de la table. Les figurines dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégât d'explosion POW 14.

RÉPARATION [1] (Repair [1]) – RNG SàS. Ciblez une figurine Construct de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui 1 point de dégât.

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

CAPTAIN JEREMIAH KRAYE

KRAYE I

CAVALERIE D'ACIER (Iron Horse) – Les warjacks légers et lourd dans le battlegroup de cette figurine gagnent Cavalerie, Eclaireur et Reposition [5"]. Quand un warjack affecté fait une attaque d'impact, cette attaque à une POW de base égale à sa STR. La portée de CàC des attaques d'impact est de 0.5". Les warjacks affectés ne gagnent pas d'attaques de montures par le biais de Cavalerie d'Acier.

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.

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

BITTER END

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

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

CAPTAIN JEREMIAH KRAYE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRESSENTIMENT	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 Pressentiment expire. La figurine ciblée ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité pendant ce mouvement.

CONTRE-MESURE 2 6 - - UP NO
Lorsqu'elles sont dans les 5" de la figurine/unité de Faction amie ciblée, les figurines ennemies ne peuvent pas faire d'attaques à distance.

SURSAUT 1 SELF CTRL - - NO
Les figurines dans le battlegroup du lanceur de sort qui sont actuellement dans sa zone de contrôle se relèvent et ne sont plus stationnaire. Les figurines affectées peuvent pivoter pour changer leur orientation. Les figurines qui ont été mises à terre ce tour-ci ne sont pas affectée par Sursaut.

VERROUILLAGE 2 10 - 10 * YES
Une figurine endommagée par Verrouillage ne peut pas courir, charger, effectuer de prise spéciale slam ou piétinement et ne peut pas être placée pendant un round.

CHEVAL-VAPEUR 2 SELF CTRL - TURN NO
Les warjacks dans le battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle gagnent +3" de mouvement quand ils chargent ou font une prise spéciale slam. Cheval-vapeur dure un tour.

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

CAPTAIN JEREMIAH KRAYE

FEAT: ALLUMEZ-LES !

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Kraye, les armes des figurines de Faction amies gagnent Balise et Fusée éclairante. Allumez-les ! dure un tour. *(Balise: Les figurines de Faction amie peuvent charger ou faire des prises spéciales slam à l'encontre d'une figurine ennemie touchée par cette arme sans être forcées ou dépenser de focus. Une figurine de Faction amie chargeant une figurine ennemie touchée par cette arme gagne +2" de mouvement. Balise dure un tour.) (Fusée éclairante: Les figurines touchées par cette attaque perdent Furtivité et subissent -2 DEF pendant un tour.)*

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

CAPTAIN KARA SLOAN
CYGNAR WARCASTER

2016 v2

SLOAN 1

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

30

SPITFIRE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	12

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

FOCUS 6

DAMAGE

WJ +28 | FA C

CAPTAIN KARA SLOAN

SLOAN 1

INFLUENCE TACTIQUE [VISION VÉRITABLE] (Field Marshal [True Sight]) – Les warjacks du battlegroup de cette figurine gagnent Vision Véritable.

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité.

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

CAPTAIN KARA SLOAN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
DE LA POUSSIÈRE À LA POUSSIÈRE	2	10	-	12	*	YES

Quand une figurine de guerrier ennemie est boxée par De La Poussière à La Poussière, centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur elle, puis retirez la figurine du jeu. L'AOE reste en jeu pour un round.

TIR GROUPÉ	2	SELF	CTRL	-	TURN	NO

Tant que les figurines du battlegroup du lanceur de sort sont dans sa zone de contrôle, leurs armes gagnent +2 RNG. Tir Groupé dure un tour.

FEU GUIDÉ	3	SELF	CTRL	-	TURN	NO

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup gagnent des jets d'attaque à distance boostés pour un tour.

REFUGE	2	6	-	-	UP	NO

La figurine de Faction amie ciblée peut effectuer un mouvement complet à la fin d'une activation pendant laquelle elle a touché une figurine ennemie avec une attaque. Elle ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement.

RETOUR DE FEU	1	6	-	-	RND	NO

Lorsqu'une figurine de Faction amie est ciblée par une attaque à distance ennemie, après la résolution de l'attaque, la figurine affectée peut faire une attaque de base de CàC ou à distance, puis Retour de Feu expire. Retour de Feu dure un round.

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

CAPTAIN KARA SLOAN

FEAT: ESCOUADE DE TIR

Sloan lance immédiatement Tir Groupé sans dépenser de focus. De plus, Sloan ainsi que les figurines de son battlegroup commençant leur activation dans sa zone de contrôle peuvent faire une attaque à distance supplémentaire pendant leur activation. Escouade de Tir dure un tour.

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

CAPTAIN VICTORIA HALEY
CYGNAR WARCASTER

2017 v1

HALEY 1

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

30

HAND CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	12

VORTEX SPEAR

RNG	POW	P+S
2	6	11

FOCUS 7

DAMAGE

WJ +27 | FA C

CAPTAIN VICTORIA HALEY

HALEY

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.

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

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

CAPTAIN VICTORIA HALEY

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉCLAIR ARCANIQUE	2	12	-	11	-	YES

Des éclairs d'énergie magique strient en direction de la figurine ciblée.

BOUCLIER ARCANIQUE	2	6	-	-	UP	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +3 ARM. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

CHAÎNE D'ÉCLAIR	3	10	-	10	-	YES

Une figurine touchée par Chaîne d'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique POW 10, et des éclairs vont jaillir de la figurine touchée sur d3 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 va subir un jet de dégât Type: Electrique POW 10. Les jets de dégât d'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégât de Chaîne d'éclair sont simultanés.

VISÉE LÉTALE	2	6	-	-	TURN	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée bénéficie d'un dé supplémentaire pour le premier jet d'attaque à distance (hors attaque de souffle) de chaque figurine affectée pendant ce tour.

BROUILLAGE	2	10	-	-	RND	YES

Le warjack ciblé subit Disruption pour un round.

BARRIÈRE TEMPORELLE	4	SELF	CTRL	-	RND	NO

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sorts, les figurines ennemies subissent -2 DEF. Les figurines ennemies qui commencent leur activation dans la portée de CMD du lanceur de sort subissent -2 SPD. Barrière Temporelle dure un round.

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

CAPTAIN VICTORIA HALEY

FEAT: BLITZ

Haley et les figurines de Faction amie qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle peuvent effectuer une attaque à distance ou de CàC supplémentaire au cours de leur activation. Blitz dure un tour.

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

COLONEL MARKUS 'SIEGE' BRISEBANE

BRISEBANE 2

ACTIVATION D'UNE ROCKET TURRET (Activate Rocket Turret) – Une fois par tour, n'importe quand pendant l'activation de cette figurine, vous pouvez placer un solo Rocket Turret n'importe où complètement dans ses 3" à moins qu'il n'y ait déjà une Rocket Turret en jeu. La Rocket Turret ne peut pas s'activer pendant ce tour.

BOND ARRIÈRE (Jump Back) – A la fin d'une activation pendant laquelle cette figurine a réussi une charge, elle peut être placée complètement dans les 5" de sa position actuelle, puis son activation s'arrête.

JETPACK (Rocket Pack) – Une fois par activation, cette figurine peut dépenser un point de focus pour être placée complètement dans les 5" de sa position actuelle. Cette figurine ne peut pas utiliser Jetpack pendant une activation ou elle a chargé. Le jet de dégâts de la prochaine attaque de CàC après Jetpack est boosté.

MARCHE FORCÉE [MAN-O-WAR] (Desperate Pace [Man-O-War]) – RNG CMD. L'unité de Man-O-War amie ciblée gagne +2" pendant son Mouvement Normal ce tour.

MARCHE FORCÉE [TRENCHER] (Desperate Pace [Trencher]) (★Action) – RNG CMD. L'unité de Trencher amie ciblée gagne +2" pendant son Mouvement Normal ce tour.

MAUL

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

COLONEL MARKUS 'SIEGE' BRISEBANE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
COUPS DE BÉLIER	2	8		12		YES

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

FUREUR	2	6	-	-	UP	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée bénéficie d'un bonus de +3 sur ses jets de dégâts de CàC, mais subit -1 DEF.

VENGEUR SANCTIFIÉ	2	6	-	-	UP	NO

Le warjack de Faction ami ciblé gagne Vengeance Vertueuse. *(Vengeance Vertueuse: Si une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amies situées à 5" ou moins de cette figurine au cours du dernier round, pendant votre Phase de Maintenance, cette figurine peut avancer jusqu'à 3" et effectuer une attaque de CàC de base.)*

LAME DE VENT	2	CTRL	WALL		UP	NO

Placez un gabarit de mur n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort où il ne touche ni une figurine, ni un obstacle, ni une obstruction. Quand une figurine entre ou fini son activation dans le gabarit de mur, elle subit 1 point de dégât.

AVANTAGE DU TERRAIN	2	CTRL	4		UP	NO

Placez une AOE 4" n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. L'AOE reste en jeu tant que son coût d'entretien est payé. Tant qu'elles sont complètement dans l'AOE, les figurines gagnent +2 DEF contre les attaques magiques et à distance et leurs armes à distance gagnent Tir en Cloche. *(Tir en Cloche: 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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, *warjack*®, *warcaster*® & *warbeast* are TM of Privateer Press, Inc.

COLONEL MARKUS 'SIEGE' BRISEBANE

FEAT: PLACEMENT PARFAIT

Les figurines de Faction de guerrier amies sur petit ou moyen socle dans la zone de contrôle de Brisebane avancent immédiatement de 3" puis gagnent Planqué. Les warjacks du battlegroup de Brisebane actuellement dans sa zone de contrôle gagnent Bousculade pour un tour. *(Planqué: Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.) (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 piétinement.)*

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

ROCKET TURRET

ROCKET TURRET

COMPANION [COLONEL BRISEBANE] (Companion [Colonel Brisebane]) – Cette figurine est incluse dans n'importe quelle armée qui inclue aussi Colonel Brisebane. Si Brisebane est détruit ou retiré du jeu, retirez cette figurine du jeu. Cette figurine fait partie du battlegroup de Brisebane.

CRÉATION (Created) – Cette figurine ne commence pas la partie en jeu.

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

REMBALLAGE (Pack it up) – Si cette figurine est en jeu pendant votre phase de maintenance, vous pouvez la retirer du jeu.

TIR DE REPRÉSAILLES (Sentry Fire) – Une fois par tour, quand une figurine ennemie avance et fini son mouvement dans les 8" de cette figurine, cette figurine peut faire une attaque à distance basique contre la figurine ennemie.

TOURELLE (Turret) – Cette figurine peut avancer uniquement pour changer son orientation. Elle ne peut pas être mise à terre ou poussée et est automatiquement touchée par les attaques de CàC. Cette figurine ne subit pas les dégâts d'explosion.

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

ROCKET

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

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

COMMANDER ADEPT NEMO

NEMO 1

ACCUMULATEUR ARCANIQUE (Arcane Accumulator) – Lorsqu'une autre figurine située dans la zone de contrôle de cette figurine lance un sort, cette figurine gagne un jeton de puissance. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de puissance à la fois. Après que cette figurine ait récupéré son focus au cours de la Phase de Contrôle, remplacez chaque jeton de puissance par 1 point de focus.

INFLUENCE TACTIQUE [SURCHARGE] (Field Marshal [Supercharged]) – Les warjacks du battlegroup de cette figurine peuvent avoir jusqu'à 4 points de focus à la fois, au lieu de la limite habituelle de 3.

SUPRÉMATIE (Overpower) – Après que cette figurine ait récupéré son focus au cours de la Phase de Contrôle, mais avant d'allouer le focus, cette figurine peut dépenser du focus pour étendre sa zone de contrôle pour un round, de 2" par point de focus dépensé.

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

COMMANDER ADEPT NEMO

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CHAÎNE D'ÉCLAIR	3	10	-	10	-	YES
DÉCÉLÉRATION	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
MANTEAU D'ÉCLAIR	2	6	-	-	UP	NO
LOCOMOTION	*	6	-	-	-	NO
PIÈGE VOLTAÏQUE	2	8	4	-	RND	YES

CHAÎNE D'ÉCLAIR
Une figurine touchée par Chaîne d'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique POW 10, et des éclairs vont jaillir de la figurine touchée sur d3 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 va subir un jet de dégât Type: Electrique POW 10. Les jets de dégât d'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégât de Chaîne d'éclair sont simultanés.

DÉCÉLÉRATION
Les figurines de Faction amies gagnent +2 ARM contre les attaques à distance et les attaques magiques tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Décélération dure un round.

MANTEAU D'ÉCLAIR
Le warjack du battlegroup du lanceur de sort ciblé gagne +2 STR, Immunité Electricité, et ses armes de CàC gagnent Electro-Rebond. *(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.)*

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

PIÈGE VOLTAÏQUE
Cette attaque ne provoque aucun dégât. Un warjack touché subit -4DEF et ne peut pas courir, charger ni effectuer de prise spéciale Slam ou Piétinement pendant un round. Piège Voltaïque ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

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

COMMANDER ADEPT NEMO

FEAT: TEMPÊTE ELECTRIQUE

Les warjacks, warbeasts, et horreurs ennemis actuellement situés dans la zone de contrôle de Nemo subissent un jet de dégâts électrique POW 14. Les dégâts provoqués par Tempête Electrique sont simultanés. Les warjacks endommagés par Tempête Electrique subissent Disruption.

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

COMMANDER COLEMAN STRYKER

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

COMMANDER COLEMAN STRYKER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
EXPLOSION ARCANIQUE	3	10	4	13	-	YES
ÉCLAIR ARCANIQUE	2	12	-	11	-	YES
BOUCLIER ARCANIQUE	2	6	-	-	UP	NO
FLOU	2	6	-	-	UP	NO
SÉISME	3	10	5	-	-	YES
MAÎTRISE BALISTIQUE	2	6	-	-	UP	NO

EXPLOSION ARCANIQUE
Une explosion d'énergie magique irradie pour frapper toutes les figurines situées sous l'AOE.

ÉCLAIR ARCANIQUE
Des éclairs d'énergie magique strient en direction de la figurine ciblée.

BOUCLIER ARCANIQUE
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +3 ARM. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

FLOU
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +3 DEF contre les attaques à distance et les attaques magiques. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

SÉISME
Les figurines touchées par Séisme sont mises à terre.

MAÎTRISE BALISTIQUE
Les armes à distance de la figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent +4 RNG.

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

COMMANDER COLEMAN STRYKER

FEAT: INVINCIBILITÉ

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Stryker, les figurines de Faction amies gagnent +5 ARM pendant un round.

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

COMMANDER DALIN STURGIS

STURGIS 1

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

ENCHAINEMENT : FLASH (Chain Attack: Flash) – Si cette figurine touche la même cible avec ses deux attaques initiales, après la résolution de ces attaques, vous pouvez immédiatement placer cette figurine n'importe où complètement dans les 3" de sa position actuelle.

FRAPPE RAPIDE (Snap Strike) – Cette figurine peut dépenser des points de focus pour faire une attaque supplémentaire avec chacune de ses armes de CàC pour chaque point de focus dépensé.

RENVERSEMENT (Reversal) – Lorsqu'une figurine manque cette figurine avec une charge ou une attaque spéciale, la figurine attaquante est mise à terre.

BLADE (LEFT)

RETOUR À L'ENVOYEUR (Feedback) – Si cette arme endommage un warjack qui fait partie d'un battlegroup, le contrôleur du warjack subit 1 point de dégât.

BLADE (RIGHT)

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

COMMANDER DALIN STURGIS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BOUCLIER ARCANIQUE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +3 ARM. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.						
CONVECTION	2	10	-	12	-	YES
Quand Convection détruit une figurine ennemie vivante, le lanceur de sort peut allouer un point de focus à un warjack de son battlegroup situé dans sa zone de contrôle.						
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.						
MAÎTRISE BALISTIQUE	2	6	-	-	UP	NO
Les armes à distance de la figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent +4 RNG.						
TÉLÉPORTATION	2	SELF	-	-	-	NO
Placez le lanceur de sort n'importe où complètement dans les 6" de sa position actuelle, puis mettez fin à son activation.						

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

COMMANDER DALIN STURGIS

FEAT: MORT À L'ARRIVÉE

Les figurines ennemies non warcaster et non warlock actuellement situées dans la zone de contrôle de Sturgis sont poussées de 3" directement vers Sturgis, dans l'ordre de votre choix. Ensuite, les figurines ennemies situées dans les 3" de Sturgis subissent un jet de dégâts Magique POW 12. Ces dégâts sont simultanés. Pour chaque figurine détruite par Mort à l'Arrivée, vous pouvez allouer 1 point de focus à un warjack du battlegroup de Sturgis situé dans sa zone de contrôle.

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

GENERAL ADEPT NEMO

NEMO 2

MATRICE DE FOCUS (Focus Matrix) – Cette figurine peut allouer du focus au cours de son activation. Une fois par tour, au cours de son activation, vous pouvez retirer des points de focus des warjacks du battlegroup situés dans la zone de contrôle de cette figurine, et donner ces points de focus à cette figurine. Cette figurine ne peut pas avoir plus de points de focus que son FOCUS grâce à Matrice de focus.

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

GALVANIC BOLT

CHAMP ATTRACTEUR (Tractor Field) – Les warjacks touchés par cette attaque ne peuvent pas se déplacer et subissent -4DEF. Les warjacks qui commencent leur activation dans les 2" d'un warjack touché ne peuvent pas courir, charger, ni effectuer de prises spéciales Slam ou Piétiner. Champ Attracteur dure pour un round.

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

GENERAL ADEPT NEMO

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
EXPLOSION ELECTRIQUE	3	8	3	13	-	YES
Explosion Electrique provoque des dégâts électriques. Les warjacks endommagés par Explosion Electrique subissent Disruption.						
ÉNERGISANT	2	SELF	-	-	-	NO
Les figurines du battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle peuvent immédiatement avancer de jusqu'à 2". Énergisant ne peut être lancé qu'une fois par activation.						
SYSTÈME DE SÉCURITÉ	2	6	-	-	UP	NO
Le warjack de Faction amie ciblé gagne +2 ARM et ne subit pas les effets des systèmes neutralisés.						
MANTEAU D'ÉCLAIR	2	6	-	-	UP	NO
Le warjack du battlegroup du lanceur de sort ciblé gagne +2 STR, Immunité Electricité, et ses armes de CàC gagnent Electro-Rebond. *(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.)*						
BOUCLIER POLARISÉ	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie gagne Champ Magnétique. Les figurines hors-formation ne sont pas affectées. *(Champ Magnétique: Cette figurine ne peut pas être la cible de charge ou de prise spéciale slam d'une figurine dans son arc avant.)*						

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

GENERAL ADEPT NEMO

FEAT: HAUTE TENSION

Chaque warjack du battlegroup de Nemo actuellement situé dans sa zone de contrôle se voit allouer jusqu'à 3 points de focus.

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

LIEUTENANT ALLISTER CAINE

CAINE I

AMPLIFICATEUR DE PORTÉE (Range Amplifier) – Quand cette figurine lance un sort et en est le point d'origine, le sort gagne +5 RNG.

INFLUENCE TACTIQUE [MUNITION ARCANIQUE] (Field Marshal [Arcane Ammunition]) – Les armes à distance des warjacks du battlegroup de cette figurine bénéficient de Magique.

SPELLSTORM PISTOL

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

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

LIEUTENANT ALLISTER CAINE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FLOU	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +3 DEF contre les attaques à distance et les attaques magiques. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.						
VISÉE LÉTALE	2	6	-	-	TURN	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée bénéficie d'un dé supplémentaire pour le premier jet d'attaque à distance (hors attaque de souffle) de chaque figurine affectée pendant ce tour.						
MAÎTRISE BALISTIQUE	2	6	-	-	UP	NO
Les armes à distance de la figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent +4 RNG.						
TÉLÉPORTATION	2	SELF	-	-	-	NO
Placez le lanceur de sort n'importe où complètement dans les 6" de sa position actuelle, puis mettez fin à son activation.						
COUP DE TONNERRE	4	8	-	14	-	YES
Au lieu de subir un jet de dégâts classique, une figurine non-Intangible touchée par Coup de Tonnerre est slammée de d6" dans la direction opposée au point d'origine du sort, et subit un jet de dégâts POW 14. Les dégâts collatéraux sont POW 14.						

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

LIEUTENANT ALLISTER CAINE

FEAT: MAELSTROM

Caine peut effectuer une attaque de base de Spellstorm Pistol contre chaque figurine ennemie actuellement dans sa zone de contrôle, en ignorant les figurines interférentes. Lorsqu'il résout Maelstrom, Caine peut cibler les figurines situées dans son arc arrière. Caine ne peut pas utiliser Maelstrom lorsqu'il est au CàC. Les attaques de Maelstrom sont simultanées.

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

LORD COMMANDER STRYKER

STRYKER 2

SURCHARGE (Overload) – Une fois par activation, vous pouvez jeter entre 1 et 3 dés. Cette figurine gagne un bonus de STR égal au total obtenu. Puis, jetez à nouveau le même nombre de dés. Cette figurine subit des dégâts égaux au total obtenu. Cette figurine ne peut pas dépenser de points de focus pour réduire ces dégâts. Ce bonus expire à la fin de l'activation de cette figurine.

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

LORD COMMANDER STRYKER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
DÉCÉLÉRATION	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
Les figurines de Faction amies gagnent +2 ARM contre les attaques à distance et les attaques magiques tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Décélération dure un round.						
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.						
CHARGE POSITIVE	2	6	-	-	TURN	NO
Le warjack de Faction ami ciblé gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts de CàC. Lorsqu'elles sont dans les 3" du warjack affecté, les figurines de Faction amies gagnent +2 à leurs jets d'attaque et de dégâts de CàC. Charge Positive dure un tour.						
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.						
VÉLOCITÉ	*	SELF	-	-	-	NO
Le lanceur du sort peut dépenser jusqu'à 3 points de focus pour avancer jusqu'à 2" par focus dépensé. Vélocité ne peut être lancé qu'une fois par activation.						

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

LORD COMMANDER STRYKER

FEAT: COUP DE TONNERRE

Après que toutes les figurines amies aient terminé leur activation ce tour-ci, les figurines de Faction amie actuellement situées dans la zone de contrôle de Stryker peuvent avancer de 3" et effectuer une attaque de CàC de base. Lors de la résolution de ces attaques, les figurines affectées peuvent dépenser des points de focus pour booster un jet d'attaque ou de dégâts, pour chaque point de focus dépensé.

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

LORD GENERAL COLEMAN STRYKER

STRYKER 3

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: Electrique POW 10, sauf si cette figurine a été détruite ou retirée du jeu à la suite de l'attaque.

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

LORD GENERAL COLEMAN STRYKER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉCLAIR ARCANIQUE	2	12	-	11	-	YES
Des éclairs d'énergie magique strient en direction de la figurine ciblée.						
RÉACTION EN CHAÎNE	3	10	3	12	-	YES
Après avoir déterminé le point d'impact de cette attaque, effectuez une seconde déviation pour une AOE 3" à partir du premier point d'impact. Les figurines touchées subissent un jet de dégâts d'explosion POW 6.						
ESCORTE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO
Les warjacks du battlegroup du lanceur de sort qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent +2" lorsqu'ils effectuent leur Mouvement Normal. Le lanceur de sort gagne +2 ARM tant qu'au moins un des warjacks de son battlegroup est dans ses 3".						
FUREUR	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée bénéficie d'un bonus de +3 sur ses jets de dégâts de CàC, mais subit -1 DEF.						
AGRESSION MÉCANIQUE	2	6	-	-	UP	NO
Le warjack de Faction amie ciblé peut courir, charger ou effectuer une prise spéciale Slam ou Piétinement sans dépenser de focus, et ses jets d'attaques de CàC sont boostés.						

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

LORD GENERAL COLEMAN STRYKER

FEAT: CHARGE FOUDROYANTE

Lorsqu'une figurine de Faction amie effectue une attaque d'impact ou de charge alors qu'elle est située dans la zone de contrôle de Stryker, cette attaque touche automatiquement et bénéficie d'un dé supplémentaire au jet de dégâts. Charge Foudroyante dure un round.

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

MAJOR BETH MADDOX
CYGNAR MORROWAN STORM KNIGHT WARCASTER

2019 v1

WJ +30 | FA C

MAJOR BETH MADDOX

MADDOX

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.

TEMPEST

DÉGÂTS CRITIQUE DU CORTEX (Critical Cortex Damage) – Sur une touche critique ciblant un warjack, le warjack subit 1 point de dégâts dans sa première case de Cortex disponible.

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

MAJOR BETH MADDOX

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ASSAUT	2	6	-	-	UP	NO
Le warjack de Faction ami ciblé peut charger et faire des prises spéciales slam ou piétinement sans dépenser de focus. Le warjack affecté gagne +2" de mouvement lors d'une charge, d'un slam ou d'un piétinement. Les figurines slammées par le warjack affecté sont déplacées de 2" supplémentaires.						
RÉSOLUTION INTRÉPIDE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de guerrier de Faction amie ciblée gagne +3 ARM et Robustesse. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.						
EXPLOSION ELECTRIQUE	3	8	3	13	-	YES
Explosion Electrique provoque des dégâts électriques. Les warjacks endommagés par Explosion Electrique subissent Disruption.						
OFFENSIVE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO
Le lanceur de sort et les figurines de Faction amies qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent Charge Implacable *(Charge Implacable: Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclaireur.)*						
MAÎTRISE BALISTIQUE	2	6	-	-	UP	NO
Les armes à distance de la figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent +4 RNG.						

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

MAJOR BETH MADDOX

FEAT: FUREUR RETENTISSANTE

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Maddox, les armes de CàC des figurines de Faction amies bénéficient de +3 POW et Repousser. Fureur Retentissante dure un tour. *(Repousser: 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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, *warjack®*, *warcaster®* & *warbeast* are TM of Privateer Press, Inc.

MAJOR MARKUS "SIEGE" BRISBANE
CYGNAR WARCASTER

2019 v2

WJ +28 | FA C

MAJOR MARKUS 'SIEGE' BRISBANE

BRISBANE 1

INGÉNIEUR MILITAIRE (Combat Engineer) – Cette figurine bénéficie d'un dé de dégâts supplémentaire contre les structures.

HAVOC

CRITIQUE: CHÂTIMENT (Critical Smite) – Sur une touche critique, la figurine peut être slammée d6" dans la direction opposée à cette figurine. Si la figurine touchée a un socle plus large que la figurine attaquante, elle ne bouge que de la moitié de la distance du dé. La POW des dégâts collatéraux est égale à la STR de cette figurine.

ROCKET CANNON

BOMBARDEMENT (Ground Pounder) (★Attaque) – Placez une AOE 4" n'importe où complètement dans la RNG de cette arme, et dans la Ligne de Vue de cette figurine. Cette figurine effectue un jet d'attaque à distance contre chaque figurine dans l'AOE, en ignorant dissimulation et Furtivité. Cette figurine ne bénéficie pas du bonus de visée lorsqu'elle effectue une attaque avec Bombardement et les figurines ne bénéficient pas du bonus de DEF au CàC. Les figurines touchées subissent un jet de dégâts d'une POW égale à la POW de cette arme. Les attaques de Bombardement sont simultanées.

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

MAJOR MARKUS 'SIEGE' BRISBANE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
EXPLOSIVO	1	6	-	-	UP	NO

Les armes à distance de la figurine de Faction amie ciblée gagnent Magique. Si la figurine affectée boxe une figurine ennemie en la touchant directement avec une attaque à distance, centrez une AOE 3" sur la figurine boxée, puis retirez-la du jeu. Les figurines dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégâts d'explosion Magique POW 8.

MARTEAU DE FORCE	4	10	-	12	-	YES

À la place de subir un jet de dégâts normal, une figurine non-Intangible touchée par Marteau de force est slammée de d6" dans la direction opposée au point d'origine du sort. La cible subit un jet de dégâts POW 12, les dégâts collatéraux sont également POW 12.

TRANCHÉE	2	CTRL	5	-	UP	NO

Placez une AOE 5" complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort sans qu'elle ne touche le socle d'une figurine, une obstruction ou un obstacle. Les figurines complètement dans l'AOE bénéficient du couvert et ne subissent pas de dégâts d'explosion. Les figurines situées complètement dans l'AOE sont ignorées pendant la résolution d'une Ligne de Vue vers une figurine qui n'est pas complètement dans l'AOE.

VISION SURNATURELLE	2	CTRL	5	-	UP	NO

Placez une AOE 5" complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Les figurines du battlegroup du lanceur de sort ignorent les forêts et les nuées pour déterminer leur Ligne de Vue sur les figurines dans l'AOE. De plus leurs attaques ciblant des figurines dans l'AOE ignorent Furtivité.

FAILLE	3	8	4	13	RND	YES

L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.

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

MAJOR MARKUS 'SIEGE' BRISBANE

FEAT: BRÈCHE

Retirez tous les gabarits de mur actuellement dans la zone de contrôle de Brisebane. De plus, la prochaine fois qu'une figurine ennemie située dans la zone de contrôle de Brisebane subit un jet de dégâts, divisez son ARM de base par 2 pour calculer les dégâts. Brèche dure un tour.

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

MAJOR PRIME VICTORIA HALEY

HALEY 3

PASSAGER DU TEMPS (Time Walker) – A n'importe quel moment pendant son activation, cette figurine peut dépenser 2 points de focus pour ajouter Haley Past ou Haley Future à cette unité, si la figurine n'est pas déjà en jeu. Placez la figurine entièrement dans les 2" de Haley Prime. La figurine placée entre en jeu avec des points de focus égaux à son FOCUS et ne peut pas s'activer ce tour-ci. Après que cette figurine ait récupéré son focus au cours de la prochaine phase de Contrôle, elle peut dépenser 2 points de focus par figurine pour garder Haley Past et/ou Haley Future en jeu. Si elle ne le fait pas, la figurine est retirée du jeu.

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.

RÉPLICATION (Reiteration) – Cette figurine peut lancer n'importe quel sort lancé par une autre figurine de cette unité au cours de la même activation comme si c'était l'un de ses sorts.

UNITÉ DE WARCASTER (Warcaster Unit [Haley3]) – Cette unité est constituée de Haley Prime, Haley Past et Haley Future. Cependant, seule Haley Prime commence la partie en jeu.

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

MAJOR PRIME VICTORIA HALEY

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
DOMINATION	4	8	-	-	-	YES

Prenez le contrôle du warjack ennemi ciblé ayant un cortex non neutralisé. Vous pouvez effectuer un mouvement complet avec le warjack puis vous pouvez effectuer une attaque de base, après quoi Domination expire. Le warjack ennemi ne peut pas être ciblé par des attaques d'opportunité pendant de ce mouvement. Domination ne peut être lancé qu'une fois par activation. Un warjack ne peut être affecté par Domination qu'une seule fois par tour.

RÉCUSATION	2	10	-	-	-	YES

Les sorts à entretien et animus ennemis qui affectent la figurine/unité directement touchée par Récusation expirent immédiatement. Lorsqu'un sort à entretien expire à cause de Récusation, la figurine qui entretenait le sort subit d3 points de dégâts.

SUPRÉMATIE TACTIQUE	2	6	-	-	UP	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne 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.)

DISTORSION TEMPORELLE	2	SELF	-	-	RND	NO

Les figurines de cette unité gagnent +2 DEF. Tant qu'elles sont situées dans les 5" de cette unité, les figurines de Faction amie gagnent +2 DEF et les figurines ennemies subissent -2 DEF. Distorsion Temporelle dure un round.

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

MAJOR PRIME VICTORIA HALEY

FEAT: SINGULARITÉ ARCANIQUE

Les figurines de cette unité actuellement situées dans la zone de contrôle de cette figurine gagnent +2 FOCUS pour un tour et gagnent immédiatement 2 points de focus.

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

HALEY PAST

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RÉACTION EN CHAÎNE	3	10	3	12	-	YES

Après avoir déterminé le point d'impact de cette attaque, effectuez une seconde déviation pour une AOE 3" à partir du premier point d'impact. Les figurines touchées subissent un jet de dégâts d'explosion POW 6.

MARTEAU DE FORCE	4	10	-	12	-	YES

À la place de subir un jet de dégâts normal, une figurine non-Intangible touchée par Marteau de force est slammée de d6" dans la direction opposée au point d'origine du sort. La cible subit un jet de dégâts POW 12, les dégâts collatéraux sont également POW 12.

HALEY PAST

PROJECTION DU TEMPS (Time Projection) – Cette figurine n'est pas un warcaster mais possède les règles spéciales de warcaster suivantes : Zone de Contrôle, Manipulation du Focus, Lanceur de Sorts et Champ d'Energie. Au cours de la Phase de Contrôle, cette figurine peut allouer des points de focus aux warjacks situés dans sa zone de contrôle faisant partie du battlegroup de Haley Prime. Cette figurine peut relayer des sorts au travers des warjacks du battlegroup de Haley Prime qui ont l'avantage Arc Node et qui sont situés dans sa zone de contrôle.

TALENT BRUT (Raw Talent) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur tous ses jets de dégâts.

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

HALEY FUTURE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
MARCHE FANTÔMATIQUE	2	6	-	-	TURN	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Fantômatique pour un tour. *(Fantômatique: 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.)*

RÉSURRECTION	3	CTRL	-	-	-	NO

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

HALEY FUTURE

APPORT: VISION VÉRITABLE (Granted: True Sight) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de cette unité ignorent les effets de nuée lorsqu'elles déterminent leur Ligne de Vue. Tant qu'elles sont en formation, les figurines de cette unité ignorent Furtivité.

PROJECTION DU TEMPS (Time Projection) – Cette figurine n'est pas un warcaster mais possède les règles spéciales de warcaster suivantes : Zone de Contrôle, Manipulation du Focus, Lanceur de Sorts et Champ d'Energie. Au cours de la Phase de Contrôle, cette figurine peut allouer des points de focus aux warjacks situés dans sa zone de contrôle faisant partie du battlegroup de Haley Prime. Cette figurine peut relayer des sorts au travers des warjacks du battlegroup de Haley Prime qui ont l'avantage Arc Node et qui sont situés dans sa zone de contrôle.

PHASE BOLT

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

MAJOR VICTORIA HALEY

HALEY 2

INFLUENCE TACTIQUE [PRESCIENCE] (Field Marshal [Future Sight]) – Les warjacks du battlegroup de cette figurine gagnent Prescience.

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.

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

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

MAJOR VICTORIA HALEY

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉCLAIR ARCANIQUE	2	12	-	11	-	YES

Des éclairs d'énergie magique strient en direction de la figurine ciblée.

DOMINATION	4	8	-	-	-	YES

Prenez le contrôle du warjack ennemi ciblé ayant un cortex non neutralisé. Vous pouvez effectuer un mouvement complet avec le warjack puis vous pouvez effectuer une attaque de base, après quoi Domination expire. Le warjack ennemi ne peut pas être ciblé par des attaques d'opportunité pendant de ce mouvement. Domination ne peut être lancé qu'une fois par activation. Un warjack ne peut être affecté par Domination qu'une seule fois par tour.

CHAMP DE FORCE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO

Le lanceur de sort ne subit de pas de dégâts d'explosion ni de dégâts collatéraux, et ne peut pas être mis à terre. Lorsqu'une AOE ennemie dévie d'un point situé dans la zone de contrôle du lanceur de sort, après que la distance de déviation soit déterminée, vous choisissez la direction de la déviation.

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.

ACCÉLÉRATION TEMPORELLE	3	6	-	-	TURN	NO

La figurine de Faction amie ciblée gagne +2" pour son Mouvement Normal, et peut effectuer une attaque de CàC ou à distance supplémentaire pendant son activation. Accélération Temporelle dure un round. Accélération Temporelle ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

CHRONO-BOMBE	4	10	4	14	*	YES

Une figurine directement touchée par Chrono-bombe subit -2 SPD et -2 DEF pendant un round.

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

MAJOR VICTORIA HALEY

FEAT: GLISSEMENT TEMPOREL

Choisissez d3+5 figurines ennemies actuellement situées dans la zone de contrôle de Haley. Les figurines choisies doivent sacrifier leur Mouvement Normal ou leur Action de Combat pendant leur prochaine activation. Glissement Temporel dure un round.

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

ACE

ACE 1

INFILTRATION (Infiltrate) – Cette figurine peut utiliser Infiltration une fois par partie à n'importe quel moment de son activation. Cette figurine gagne Furtivité. Lorsque le warcaster qui la contrôle est SàS avec cette figurine, il gagne aussi Furtivité. Infiltration dure un round.

LIEN [CAINE] (Bond [Caine]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Caine, 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 Caine et dans sa zone de contrôle, quand elle fait une attaque avec son Rune Shot Canon vous pouvez choisir l'un des effets suivants:

- Tir d'Ombre
- Eclair
- Tir astucieux *(Tir d'Ombre: Une figurine touchée par cette attaque ne bloque plus les Lignes de Vue pendant un tour.) (Eclair: 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.) (Tir astucieux: Si cette attaque touche directement, choisissez une autre figurine dans les 4" de la figurine touchée. La figurine choisie subit un jet de dégât Magique non-boostable POW 10. Le point d'origine de ces dégâts est la figurine touchée. Les jets de dégât de Tir astucieux ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque.)*

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité.

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

AVENGER

STUN BLADE

TEMPORISER (Stall) – Un warjack touché par cette arme devient stationnaire pour un round.

SEISMIC CANNON

TREMBLEMENT (Quake) – Sur une touche directe à l'encontre d'une figurine ennemie, toutes les figurines touchées sont mises à terre.

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

BRICKHOUSE

BRICKHOUSE I

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

ÉTREINTE DE FORCE (Force Hold) – Les figurines ennemies commençant un mouvement dans les 2" de cette figurine ne peuvent pas bouger hormis pour changer leur orientation. Cette figurine perd Étreinte de Force si le système de son Magno Fist est neutralisé.

LIEN [MADDOX] (Bond [Maddox]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Maddox, 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 Maddox et dans sa zone de contrôle, elle gagne Frappe de représailles. *(Frappe de représailles: Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps 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.)*

POWER MAUL

CRITIQUE: CHÂTIMENT (Critical Smite) – Sur une touche critique, la figurine peut être slammée d6" dans la direction opposée à cette figurine. Si la figurine touchée a un socle plus large que la figurine attaquante, elle ne bouge que de la moitié de la distance du dé. La POW des dégâts collatéraux est égale à la STR de cette figurine.

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

CENTURION

CENTURION

EMPREINTE: CHAMP DE POLARITÉ (Imprint: Polarity Field) – Cette figurine peut dépenser 1 point de focus à n'importe quel moment de son activation pour gagner Champ Magnétique pour un round. *(Champ Magnétique: Cette figurine ne peut pas être la cible de charge ou de prise spéciale slam d'une figurine dans son arc avant.)*

PISTON SPEAR

CRITIQUE: ATTAQUE SOUTENUE (Critical Sustained Attack) – Sur une touche critique pendant l'Action de Combat de cette figurine, les attaques faites avec cette arme à l'encontre de la figurine touchée touchent automatiquement. Si cette figurine attaque une autre figurine avec cette arme cette activation, les attaques à l'encontre de la figurine affectée précédemment ne touche plus automatiquement.

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

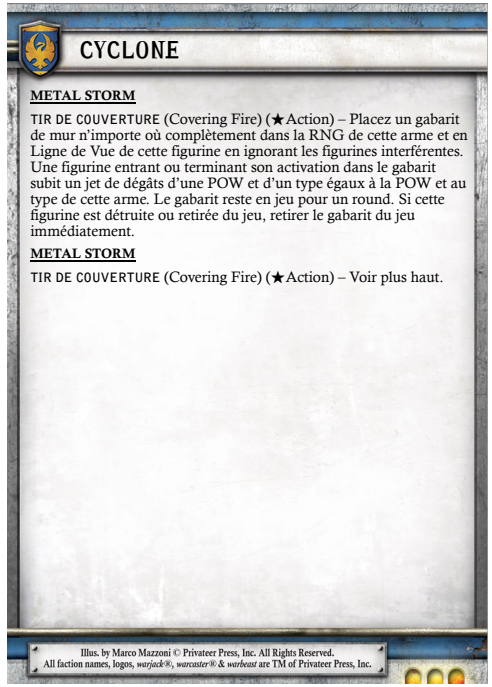
CHARGER

DUAL CANNON

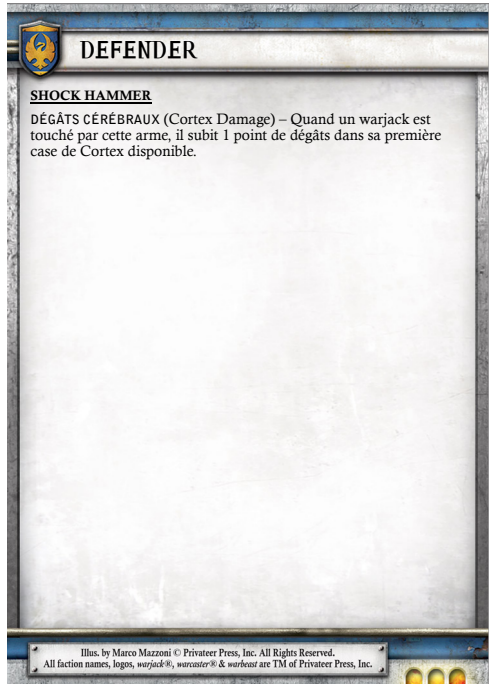
ATTAQUE PUISSANTE (Powerful Attack) – Lorsqu'elle attaque avec cette arme, cette figurine peut dépenser 1 point de focus pour booster tous les jets d'attaque et de dégât pour cette attaque.

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

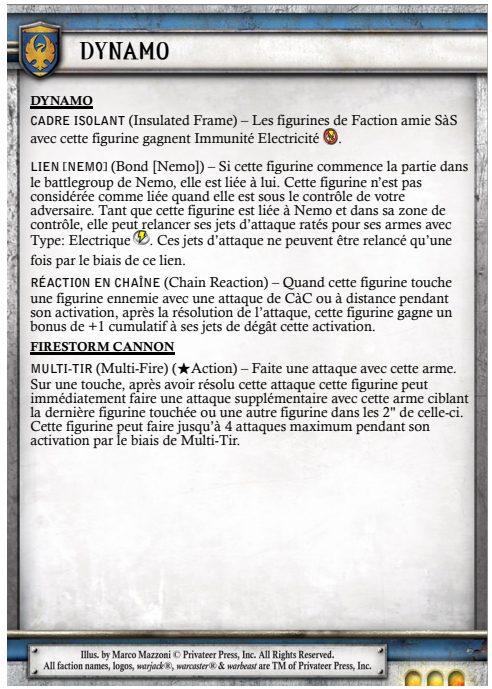
CYCLONE
CYGNAR HEAVY WARJACK
2016 v1
CYCLONE
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 11 7 6 12 18 —
50
METAL STORM
RNG ROF AOE POW
12 d3 — 12
L
METAL STORM
RNG ROF AOE POW
12 d3 — 12
R
OPEN FIST
RNG POW P+S
1 3 14
L
OPEN FIST
RNG POW P+S
1 3 14
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 13
FA U


CYCLONE
METAL STORM
TIR DE COUVERTURE (Covering Fire) (★Action) – Placez un gabarit de mur n'importe où complètement dans la RNG de cette arme et en Ligne de Vue de cette figurine en ignorant les figurines interférentes. Une figurine entrant ou terminant son activation dans le gabarit subit un jet de dégâts d'une POW et d'un type égaux à la POW et au type de cette arme. Le gabarit reste en jeu pour un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirer le gabarit du jeu immédiatement.
METAL STORM
TIR DE COUVERTURE (Covering Fire) (★Action) – Voir plus haut.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

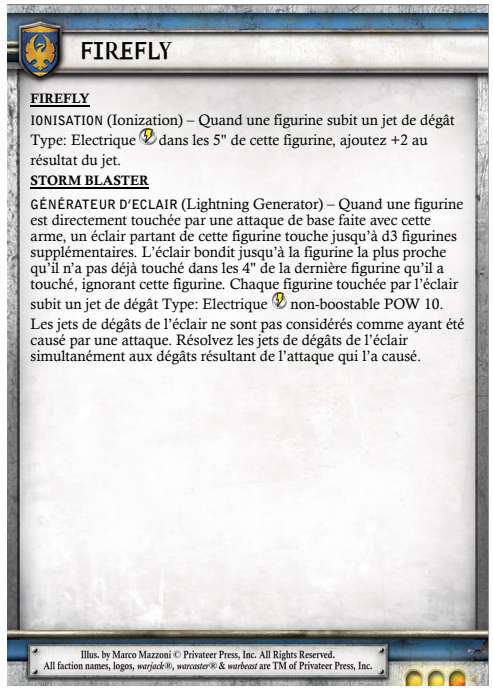
DEFENDER
CYGNAR HEAVY WARJACK
2016 v1
DEFENDER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 11 7 6 12 18 —
50
HEAVY BARREL
RNG ROF AOE POW
16 1 — 15
L
SHOCK HAMMER
RNG POW P+S
1 6 17
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 16
FA U


DEFENDER
SHOCK HAMMER
DÉGÂTS CÉRÉBRAUX (Cortex Damage) – Quand un warjack est touché par cette arme, il subit 1 point de dégâts dans sa première case de Cortex disponible.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

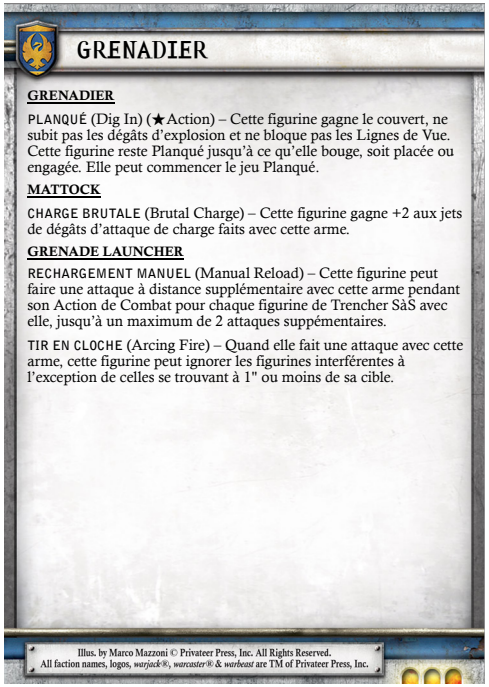
DYNAMO
CYGNAR HEAVY WARJACK
2016 v1
DYNAMO 1
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 11 7 6 12 18 —
50
FIRESTORM CANNON
RNG ROF AOE POW
10 1 — 12
L
BATTLE SPEAR
RNG POW P+S
2 6 17
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 18
FA C


DYNAMO
CADRE ISOLANT (Insulated Frame) – Les figurines de Faction amie SàS avec cette figurine gagnent Immunité Electricité.
LIEN [NEMO] (Bond [Nemo]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Nemo, 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 Nemo et dans sa zone de contrôle, elle peut relancer ses jets d'attaque ratés pour ses armes avec Type: Electrique. Ces jets d'attaque ne peuvent être relancé qu'une fois par le biais de ce lien.
RÉACTION EN CHAÎNE (Chain Reaction) – Quand cette figurine touche une figurine ennemie avec une attaque de CàC ou à distance pendant son activation, après la résolution de l'attaque, cette figurine gagne un bonus de +1 cumulatif à ses jets de dégât cette activation.
FIRESTORM CANNON
MULTI-TIR (Multi-Fire) (★Action) – Faite une attaque avec cette arme. Sur une touche, après avoir résolu cette attaque cette figurine peut immédiatement faire une attaque supplémentaire avec cette arme ciblant la dernière figurine touchée ou une autre figurine dans les 2" de celle-ci. Cette figurine peut faire jusqu'à 4 attaques maximum pendant son activation par le biais de Multi-Tir.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

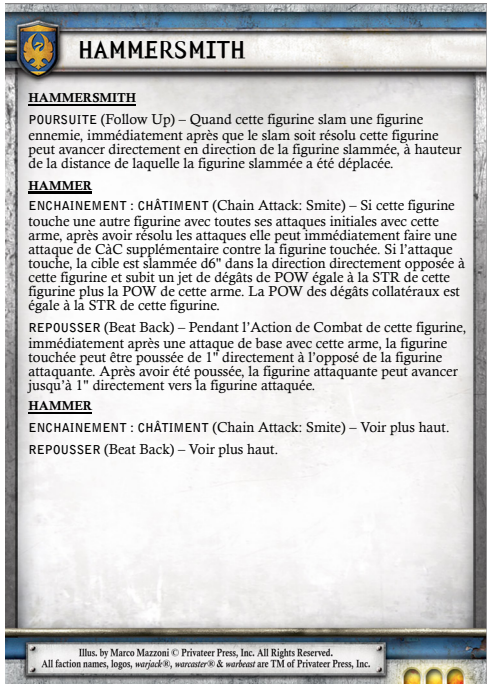
FIREFLY
CYGNAR LIGHT WARJACK
2016 v1
FIREFLY
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 9 6 6 13 16 —
40
STORM BLASTER
RNG ROF AOE POW
10 1 — 10
L
ELECTRO GLAIVE
RNG POW P+S
2 4 13
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 8
FA U


FIREFLY
FIREFLY
IONISATION (Ionization) – Quand une figurine subit un jet de dégât Type: Electrique dans les 5" de cette figurine, ajoutez +2 au résultat du jet.
STORM BLASTER
GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique non-boostable POW 10.
Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'éclair simultanément aux dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

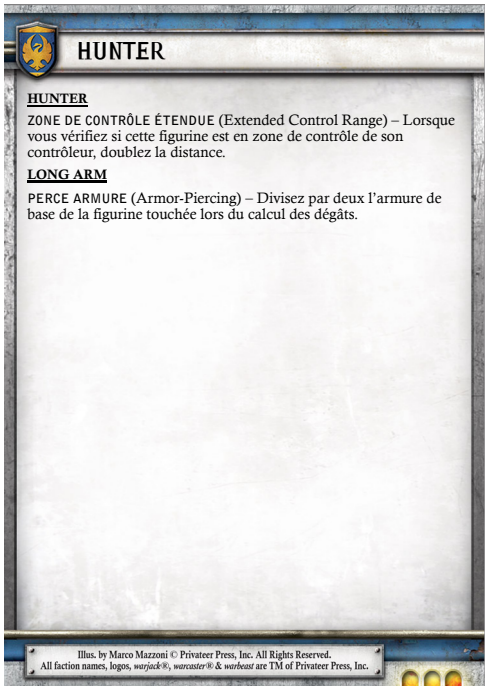
GRENADIER
CYGNAR LIGHT WARJACK
2017 v1
GRENADIER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 8 6 6 14 15 —
40
GRENADE LAUNCHER
RNG ROF AOE POW
10 1 3 13
L
MATTOCK
RNG POW P+S
1 5 13
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 9
FA U


GRENADIER
GRENADIER
PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.
MATTOCK
CHARGE BRUTALE (Brutal Charge) – Cette figurine gagne +2 aux jets de dégâts d'attaque de charge faits avec cette arme.
GRENADE LAUNCHER
RECHARGEMENT MANUEL (Manual Reload) – Cette figurine peut faire une attaque à distance supplémentaire avec cette arme pendant son Action de Combat pour chaque figurine de Trencher SàS avec elle, jusqu'à un maximum de 2 attaques suppémentaires.
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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

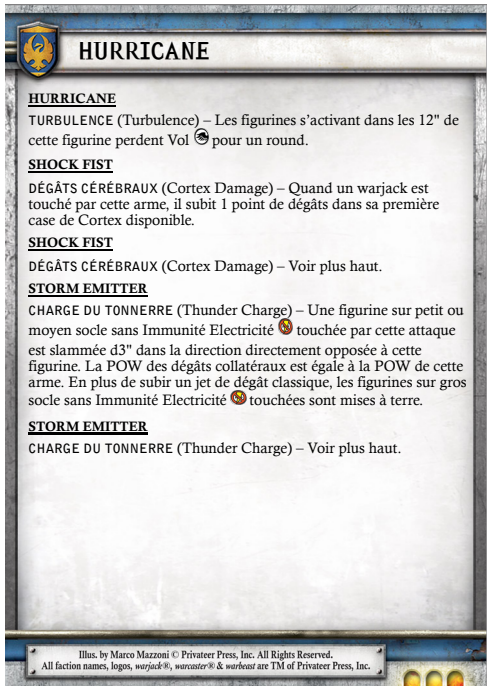
HAMMERSMITH
CYGNAR HEAVY WARJACK
2016 v1
HAMMERSMITH
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
4 12 7 5 11 19 —
50
HAMMER
RNG POW P+S
1 5 17
L
HAMMER
RNG POW P+S
1 5 17
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 12
FA U


HAMMERSMITH
HAMMERSMITH
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.
HAMMER
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 CàC supplémentaire contre la figurine touchée. Si l'attaque touche, la cible est slammée d6" 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.
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.
HAMMER
ENCHAINEMENT : CHÂTIMENT (Chain Attack: Smite) – Voir plus haut.
REPOUSSER (Beat Back) – Voir plus haut.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HUNTER
CYGNAR LIGHT WARJACK
2017 v1
HUNTER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 8 6 7 14 15 —
40
LONG ARM
RNG ROF AOE POW
14 1 — 6
L
BATTLE AXE
RNG POW P+S
1 4 12
R
DAMAGE
1 2 3 4 5 6
L
R
L L M C R R
M M C C
PC 10
FA U


HUNTER
HUNTER
ZONE DE CONTRÔLE ÉTENDUE (Extended Control Range) – Lorsque vous vérifiez si cette figurine est en zone de contrôle de son contrôleur, doublez la distance.
LONG ARM
PERCE ARMURE (Armor-Piercing) – Divisez par deux l'armure de base de la figurine touchée lors du calcul des dégâts.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HURRICANE
CYGNAR COLOSSAL WARJACK
2019 v1
HURRICANE
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 17 6 6 10 19 —
120
LEFT FIELD OF FIRE
STORM EMITTER
RNG ROF AOE POW
12 1 — 16
L
CANNON
RNG ROF AOE POW
14 1 4 13
L
SHOCK FIST
RNG POW P+S
2 3 20
L
RIGHT FIELD OF FIRE
STORM EMITTER
RNG ROF AOE POW
12 1 — 16
R
CANNON
RNG ROF AOE POW
14 1 4 13
R
SHOCK FIST
RNG POW P+S
2 3 20
R
PC 35
FA 2


HURRICANE
HURRICANE
TURBULENCE (Turbulence) – Les figurines s'activant dans les 12" de cette figurine perdent Vol pour un round.
SHOCK FIST
DÉGÂTS CÉRÉBRAUX (Cortex Damage) – Quand un warjack est touché par cette arme, il subit 1 point de dégâts dans sa première case de Cortex disponible.
STORM EMITTER
CHARGE DU TONNERRE (Thunder Charge) – Une figurine sur petit ou moyen socle sans Immunité Electricité touchée par cette attaque est slammée d3" dans la direction directement opposée à cette figurine. La POW des dégâts collatéraux est égale à la POW de cette arme. En plus de subir un jet de dégât classique, les figurines sur gros socle sans Immunité Electricité touchées sont mises à terre.
SHOCK FIST
DÉGÂTS CÉRÉBRAUX (Cortex Damage) – Voir plus haut.
STORM EMITTER
CHARGE DU TONNERRE (Thunder Charge) – Voir plus haut.
Illus. by Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

HURRICANE
CYGNAR COLOSSAL WARJACK

2019 v1

LEFT DAMAGE

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

RIGHT DAMAGE

1	2	3	4	5	6
A	A				
C	A	R	R		
C	C	C	C	R	R
M	M	M	M	C	R

HURRICANE

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

IRONCLAD
CYGNAR HEAVY WARJACK

2016 v1

IRONCLAD

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	11	7	6	12	18	—

50

QUAKE HAMMER

RNG	POW	P+S
1	7	18

L

OPEN FIST

RNG	POW	P+S
1	3	14

R

DAMAGE

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

PC 12 FA U

IRONCLAD

QUAKE HAMMER

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

SECOUSSE (Tremor) (★Attaque) – Avant de résoudre les dégâts de cette attaque, centrez une AOE 4" sur la figurine directement touchée. Les figurines dans l'AOE sont mises à terre. Cette figurine n'est pas affectée par Secousse.

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

LANCER
CYGNAR LIGHT WARJACK

2016 v1

LANCER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	9	6	6	13	16	—

40

SHOCK SHIELD

RNG	POW	P+S
0.5	2	11

L

+2

WAR SPEAR

RNG	POW	P+S
2	4	13

R

DAMAGE

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

PC 10 FA U

LANCER

LANCER

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.

SHOCK SHIELD

CHAMP DE CHOC (Shock Field) – Si un warjack dans l'arc avant de cette figurine la touche avec une attaque de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, l'attaquant subit 1 point de dégât dans sa première case de Cortex disponible.

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

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

MINUTEMAN
CYGNAR LIGHT WARJACK

2017 v2

MINUTEMAN

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

40

SLUG GUN

RNG	ROF	AOE	POW
4	1	—	14

L

SLUG GUN

RNG	ROF	AOE	POW
4	1	—	14

R

OPEN FIST

RNG	POW	P+S
0.5	2	10

L

OPEN FIST

RNG	POW	P+S
0.5	2	10

R

DAMAGE

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

PC 9 FA U

MINUTEMAN

MINUTEMAN

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.

SHRAPNELS (Flak Field) – Cette figurine peut utiliser Shrapnels une fois par tour à n'importe quel moment de son activation. Quand elle utilise Shrapnels, les figurines SàS avec elle subissent un jet de dégât d'explosion non-boostable POW 12 et les autres figurines dans les 2" de cette figurine subissent un jet de dégât d'explosion non-boostable POW 6. Cette figurine n'est pas affectée par Shrapnels.

ZONE DE CONTRÔLE ÉTENDUE (Extended Control Range) – Lorsque vous vérifiez si cette figurine est en zone de contrôle de son contrôleur, doublez la distance.

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

OL' ROWDY

ROWDY 1

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

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.

FRAPPE DE REPRÉSAILLES (Retaliatory Strike) – Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps 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.

LIEN [STRYKER] (Bond [Stryker]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Stryker, 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 Stryker et SàS avec lui, Stryker gagne +2 DEF contre les attaques de CàC et ne peut pas être mis à terre. Lorsqu'il est lié à Stryker et SàS avec lui, cette figurine n'est pas déplacée quand elle est slammée.

QUAKE HAMMER

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

SECOUSSE (Tremor) (★Attaque) – Avant de résoudre les dégâts de cette attaque, centrez une AOE 4" sur la figurine directement touchée. Les figurines dans l'AOE sont mises à terre. Cette figurine n'est pas affectée par Secousse.

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

RELIANT

PULSE HAMMER

CRITIQUE: COUP DE TONNERRE (Critical Thunderclap) – Sur une touche critique sur une figurine ennemie, centrez une AOE 4" sur la figurine directement touchée. Les figurines dans l'AOE sans Immunité Electricité sont mises à terre.

STORMBRINGER

CHAMP ELECTRIQUE (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: Electrique POW 10.

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

SENTINEL

SENTINEL

PROTECTION AU BOUCLIER (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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, *warjack®*, *warcaster®* & *warbeast* are TM of Privateer Press, Inc.

STORMCLAD

STORMCLAD

ACCUMULATEUR [STORM KNIGHT] (Accumulator [Storm Knight]) – Quand cette figurine commence son activation dans les 3" d'une ou plusieurs figurines de Storm Knight amie, cette figurine gagne 1 point de focus.

GENERATOR BLADE

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.

GENERATOR BLAST

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

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

STORMWALL
CYGNAR COLOSSAL WARJACK — 2019 v1

STORMWALL

STORMWALL

ACTIVATION DE LIGHTNING POD (Activate Lightning Pod) – Une fois par activation, après le Mouvement Normal du Stormwall, vous pouvez cocher un cercle de Lightning Pod non coché sur la carte du Lightning Pod pour placer un Lightning Pod n'importe où complètement dans les 10" de cette figurine. Quand un Lightning Pod est placé, les figurines ennemies dont les socles sont coupés par une ligne tracée du centre du socle du Lightning Pod au centre du socle de cette figurine subissent un jet de dégât Type: Electrique POW 10. Les warjacks endommagés par un jet de dégât de Lightning Pod subissent Disruption. Les S sur la grille de dégât de cette figurine représente son système à Lightning Pod. Lorsque ce système est neutralisé, cette figurine ne peut plus utiliser Activation de Lightning Pod.

VOLTAIC FIST

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.

VOLTAIC FIST

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

CHAIN CANNON

TIR SOUTENU (Sustained Fire) – A la place de faire des attaques avec cette arme pendant l'activation de cette figurine, vous pouvez placer un gabarit de Mur n'importe où complètement dans la RNG et le champ de tir de cette arme et dans la Ligne de Vue de cette figurine, en ignorant les figurines interférentes. Cette figurine ne peut pas placer de gabarit de mur avec cette arme quand cette arme est neutralisée. Une figurines entrant ou finissant son activation dans le gabarit de mur subit un jet de dégât dont la POW est égale à la POW de cette arme. Le gabarit de mur reste en jeu pour un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez immédiatement le gabarit de mur du jeu.

CHAIN CANNON

TIR SOUTENU (Sustained Fire) – Voir plus haut.

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

LIGHTNING POD
CYGNAR SOLO — 2019 v1

LIGHTNING POD

LIGHTNING POD

CONDUCTEUR (Conductor) – Quand une figurine de Stormsmith Stormcaller amie fait une attaque spéciale Accumulation ou Triangulation, cette figurine est considérée comme étant une autre figurine Stormsmith Stormcaller amie.

CRÉATION (Created) – Cette figurine ne commence pas la partie en jeu.

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.

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

STORMWALL
CYGNAR COLOSSAL WARJACK — 2019 v1

STORMWALL

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

THORN
CYGNAR LIGHT WARJACK — 2016 v1

THORN

THORN I

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.

LIEN [HALEY] (Bond [Haley]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup d'Haley, 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 Haley et dans sa zone de contrôle, Haley peut relayer des sorts à travers elle comme si elle n'était pas engagée.

MOTEUR À RÉACTION (Reaction Drive) – Une fois par tour immédiatement après que le contrôleur de cette figurine ait relayé un sort à travers elle, cette figurine peut avancer de 3".

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.

SHOCK SHIELD

CHAMP DE CHOC (Shock Field) – Si un warjack dans l'arc avant de cette figurine la touche avec une attaque de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, l'attaquant subit 1 point de dégât dans sa première case de Cortex disponible.

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

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

THUNDERHEAD

SHOCK FIST

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.

SHOCK FIST

ACHARNEMENT (Sustained Attack) – Voir plus haut.

LIGHTNING COIL

ACHARNEMENT (Sustained Attack) – Voir plus haut.

IMPULSION ÉNERGÉTIQUE (Energy Pulse) (★Attaque) – Chaque autre figurine dans les 6" de cette figurine et dans son arc avant est automatiquement touchée à moins que la Ligne de Vue de cette figurine vers elle soit bloquée par du terrain. Les figurines touchées subissent un jet de dégât Type: Electrique POW 12. Les jets de dégât de Impulsion Énergétique sont simultanés.

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

TRIUMPH

TRIUMPH 1

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.

LIEN [SIEGE] (Bond [Siege]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Siege, 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 Siege et dans sa zone de contrôle, elle gagne des jets de dégât d'attaque à distance boostés.

PROTECTION AU BOUCLIER (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.

TIR RAPIDE (Rapid Fire) – Cette figurine peut faire une attaque à distance de base pendant votre Phase de Maintenance.

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité .

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

ARCANE TEMPEST GUN MAGES

MAGELOCK PISTOL

CRITIQUE: DÉGÂTS BRUTAUX (Critical Brutal Damage) – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât de cette arme contre la cible directement touchée.

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.

SNIPE (Snipe) – Cette attaque gagne +4 RNG.

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

BLACK 13TH STRIKE FORCE

LYNCH, RYAN AND WATTS

FEU NOURRI (Concentrated Fire) – 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.

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

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

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité .

MAGELOCK PISTOL

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

- DÉGÂTS BRUTAUX (Brutal Damage) – Sur une touche directe, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât de cette arme à l'encontre de la figurine touchée.
- PRÉCIS ! (Black Penny) – Cette attaque ignore le bonus de défense au corps à corps.
- SNIPE (Snipe) – Cette attaque gagne +4 RNG.

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

FIELD MECHANIKS
CYGNAR UNIT

2016 v1

CREW CHIEF

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	3	3	12	11	6

30

RIVET GUN

RNG	ROF	AOE	POW
4	1	–	10

MONKEY WRENCH

RNG	POW	P+S
0.5	2	6

GOBBER GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	3	3	14	9	4

MONKEY WRENCH

RNG	POW	P+S
0.5	2	6

PC			FA
	Crew Chief & 3 Grunts	3	3
	Crew Chief & 5 Grunts	5	

FIELD MECHANIKS

CREW CHIEF

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.

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

GOBBER GRUNTS

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

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

LONG GUNNER INFANTRY
CYGNAR UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

REPEATING LONG GUN

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	–	10

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

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

LONG GUNNER INFANTRY

LEADER AND GRUNTS

DOUBLE TIR (Dual Shot) – Si cette figurine utilise son Mouvement Normal pour viser, elle peut faire une attaque à distance supplémentaire cette activation.

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

RANGERS
CYGNAR UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	5	6	14	11	8

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	11

KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	2	7

PC			FA
	Leader & 5 Grunts	9	2

RANGERS

LEADER AND GRUNTS

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.

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

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

SILVER LINE STORMGUARD
CYGNAR STORM KNIGHT UNIT

2016 v1

LEADER

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

30

ELECTROMAGNETIC BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	5	*

THUNDER GENERATOR

RNG	POW	P+S
2	6	12

GRUNTS

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

THUNDER HALBERD

RNG	POW	P+S
2	6	12

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

SILVER LINE STORMGUARD

LEADER

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.

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers) – Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa Ligne de Vue et elles peuvent se déplacer à travers les unes les autres si elles ont assez de mouvement pour se dépasser complètement.

MUR POLARISANT (Polarity Wall) – Lorsque cette figurine est SàS avec une ou plusieurs autres figurines de son unité, elle ne peut pas être chargée ou ciblée par une prise spéciale slam faite par une figurine commençant la charge ou le slam dans son arc avant.

THUNDER GENERATOR

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

ELECTROMAGNETIC BLAST

SUPER CONDUCTEUR (Electroconduction) – Cette attaque gagne +1 RNG pour chaque figurine dans cette unité qui a touché une figurine ennemie avec une attaque de CàC cette activation. Cette attaque ne cause pas de dégât. A la place, les figurines touchées subissent +2 aux jets de dégât de type Type: Electrique pour un round.

GRUNTS

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers) – Voir plus haut.

MUR POLARISANT (Polarity Wall) – Voir plus haut.

THUNDER HALBERD

CRITIQUE : MISE À TERRE (Critical Knockdown) – Voir plus haut.

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

STORM LANCES
CYGNAR STORM KNIGHT UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	6	7	5	13	17	9

50

ELECTRICAL BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	–	12

ELECTRO LANCE

RNG	POW	P+S
2	8	14

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

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

STORM LANCES

LEADER AND GRUNTS

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.

ELECTRO LANCE

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

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

STORMBLADE INFANTRY
CYGNAR STORM KNIGHT UNIT

2019 v1

LEADER

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

30

ROD BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	–	14

STORM ROD

RNG	POW	P+S
2	9	15

GRUNTS

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

30

GLAIVE BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
4	1	–	12

STORM GLAIVE

RNG	POW	P+S
1	7	13

PC | Leader & 5 Grunts 9 | FA 2

STORMBLADE INFANTRY

LEADER

ARC ELECTRIQUE (Electrical Arc) – Lorsqu'elles sont dans les 5" de cette figurine, les autres figurines de cette unité gagnent +2 RNG à leurs attaques à distance et +2 à leurs jets de dégât au CàC et à distance.

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

STORMGUARD INFANTRY
CYGNAR STORM KNIGHT UNIT

2016 v1

LEADER

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

30

NEXUS BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	4	6

NEXUS GENERATOR

RNG	POW	P+S
2	6	12

GRUNTS

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

VOLTAIC HALBERD

RNG	POW	P+S
2	6	12

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

STORMGUARD INFANTRY

LEADER

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.

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers) – Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa Ligne de Vue et elles peuvent se déplacer à travers les unes les autres si elles ont assez de mouvement pour se dépasser complètement.

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.

NEXUS GENERATOR

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.

NEXUS BLAST

DÉCHARGE ELECTRIQUE (Electrical Discharge) – Cette arme gagne +1 POW pour chaque figurine de cette unité qui a touché une figurine ennemie avec une attaque de CàC cette activation.

GRUNTS

MANŒUVRES PRATIQUÉES (Practiced Maneuvers) – Voir plus haut.

POSITION DÉFENSIVE (Set Defense) – Voir plus haut.

VOLTAIC HALBERD

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

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

STORMSMITH GRENADIERS
CYGNAR UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	6	13	11	6

30

STORM GRENADE

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	3	13

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

PC | Leader & 2 Grunts 6 | FA 2

STORMSMITH GRENADIERS

LEADER & GRUNTS

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

STORM GRENADE

CHAMP D'EXPLOSION GALVANIQUE (Galvanic Blast Field) – Sur une touche directe sur une figurine ennemie, l'AOE devient un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines entrant ou finissant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégât Type: Electrique POW 10.

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

VORTEX VOLTAÏQUE (Voltaic Vortex) – Sur une touche directe sur une figurine ennemie, avant de faire le jet de dégât poussez les figurines dans les 2" de la figurine touchée 2" directement vers celle-ci dans l'ordre de votre choix.

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

STORMSMITH STORM TOWER
CYGNAR WEAPON CREW UNIT

2016 v1

GUNNER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
2	4	5	6	13	11	5

50

STORM TOWER

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	14

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

GRUNT

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
4	4	5	6	13	11	5

30

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

PC			FA
	Gunner & Grunt	4	2

STORMSMITH STORM TOWER

GUNNER

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

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupier 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 troupier choisi. Retirez le troupier de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le troupier choisi.

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

STORM TOWER

GÉNÉRATEUR D'ÉCLAIR (Lightning Generator) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique non-boostable POW 10. Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'éclair simultanément aux dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.

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

SWORD KNIGHTS
CYGNAR UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	13	14	8

30

BATTLE BLADE

RNG	POW	P+S
1	4	10

PC			FA
	Leader & 5 Grunts	8	2
	Leader & 9 Grunts	13	

SWORD KNIGHTS

LEADER & GRUNTS

COUP PERFORANT (Penetrating Strike) – Lorsque cette figurine touche un warjack, une warbeast ou une horreur avec une attaque de CàC, vous pouvez choisir d'infliger 1 point de dégâts au lieu d'effectuer un jet de dégâts classique.

DÉBORDEMENT [WARJACKS DE FACTION AMI] (Flank [Friendly Faction Warjack]) – 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.

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

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

TEMPEST BLAZERS
CYGNAR ARCANE TEMPEST UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
9	4	5	7	14	13	9

50

MAGELOCK PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

MOUNT

RNG	POW
0.5	10

MODEL A'S DAMAGE
MODEL B'S DAMAGE
MODEL C'S DAMAGE
MODEL D'S DAMAGE
MODEL E'S DAMAGE

PC			FA
	Leader & 2 Grunts	11	2
	Leader & 4 Grunts	18	

TEMPEST BLAZERS

LEADER AND GRUNTS

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.

MAGELOCK PISTOL

BRISEUR DE SCEAU (Ward Breaker) – Lors de la résolution de cette attaque, cette arme gagne Benie.

DÉGÂTS BRUTAUX (Brutal Damage) – Sur une touche directe, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât de cette arme à l'encontre de la figurine touchée.

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

TRENCHER CANNON CREW
CYGNAR WEAPON CREW UNIT

2017 v1

GUNNER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
2	6	6	6	13	13	5

50

CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
13	1	3	13

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

GRUNTS

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

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	11

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC			FA
	Gunner & 2 Grunts	6	2

TRENCHER CANNON CREW

GUNNER

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

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupier 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 troupier choisi. Retirez le troupier de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le troupier choisi.

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

CANNON

DÉGÂTS BRUTAUX (Brutal Damage) – Sur une touche directe, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât de cette arme à l'encontre de la figurine touchée.

GRUNTS

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Voir plus haut.

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

TRENCHER CHAIN GUN CREW
CYGNAR WEAPON CREW UNIT

2017 v1

GUNNER

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

50

CHAIN GUN

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3+1	—	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

GRUNT

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

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	11

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Gunner & Grunt 4 FA 2

TRENCHER CHAIN GUN CREW

GUNNER

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

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupier 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 troupier choisi. Retirez le troupier de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le troupier choisi.

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

CHAIN GUN

TIR DE COUVERTURE (Covering Fire) (★Action) – Placez un gabarit de mur n'importe où complètement dans la RNG de cette arme et en Ligne de Vue de cette figurine en ignorant les figurines interférentes. Une figurine entrant ou terminant son activation dans le gabarit subit un jet de dégâts d'une POW et d'un type égaux à la POW et au type de cette arme. Le gabarit reste en jeu pour un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirer le gabarit du jeu immédiatement.

GRUNT

PASSEUR DE MUNITION (Ammo Feeder) – Lorsque cette figurine est SàS avec le Gunner, les jets de dégât d'attaque à distance du Gunner à l'encontre des figurines de guerrier sont boostés. Passeur de munition dure un round.

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Voir plus haut.

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

TRENCHER COMBAT ENGINEERS
CYGNAR MECHANIK UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

CARBINE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

MONKEY WRENCH

RNG	POW	P+S
0.5	2	8

PC Leader & 2 Grunts 5 FA 3

TRENCHER COMBAT ENGINEERS

LEADER & GRUNTS

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

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

SABOTAGE [D3] (Sabotage [D3]) (★Action) – Le warjack ou Battle Engine ennemi ciblé SàS avec cette figurine subit d3 points de dégât et ne peuvent pas se retirer des points de dégât pour un round. Lorsque vous endommagez un warjack, choisissez quelle colonne subira les dégâts.

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

TRENCHER COMMANDOS
CYGNAR UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

GRENADE

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	3	12

CARBINE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 10 / Leader & 9 Grunts 15 FA 2

TRENCHER COMMANDOS

LEADER & GRUNTS

PRÉCISION CHIRURGICALE (Anatomical Precision) – Lorsque le jet de dégâts de cette figurine n'atteint pas l'ARM d'une figurine vivante touchée, cette dernière subit 1 point de dégât. Une figurine désactivée par une attaque de CàC effectuée par cette figurine ne peut pas faire de jet de Robustesse.

GRENADE

ENCOMBRANTE (Cumbersome) – Cette figurine ne peut pas attaquer avec cette arme et avec une autre arme lors d'une même activation.

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

TRENCHER EXPRESS TEAM
CYGNAR WEAPON CREW UNIT

2017 v1

SPOTTER

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

30

CARBINE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

GUNNER

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

40

RAEVHAN EXPRESS GUN

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	14

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	10

GUNNER'S DAMAGE

PC Spotter & Gunner 5 FA 2

TRENCHER EXPRESS TEAM

SPOTTER

AVANCE PRÉCAUTIONNEUSE (ORDRE) (Cautious Advance) – Chaque figurine affectée doit faire un mouvement complet pendant son Mouvement Normal et réaliser l'action spéciale Planqué, puis elles peuvent faire une attaque à distance de base pendant leur Action de Combat.

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

GUNNER

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Voir plus haut.

TROLLKIN (Trollkin) – Cette figurine est un Trollkin.

RAEVHAN EXPRESS GUN

AIDE DE TIR (Range Finder) – Quand elle est SàS avec un troupier de son unité, cette figurine gagne des jets d'attaque boostés.

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

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.

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

TRENCHER INFANTRY
CYGNAR UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	11

BAYONET

RNG	POW	P+S
1	3	9

PC: Leader & 5 Grunts 10 / Leader & 9 Grunts 16 — FA U

TRENCHER INFANTRY

LEADER & GRUNTS

BOMBE FUMIGÈNE (Smoke Bombs) (★Action) – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste en jeu pendant un round.

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

BAYONET

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

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

TRENCHER LONG GUNNERS
CYGNAR UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

REPEATING LONG GUN

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	–	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC: Leader & 5 Grunts 11 / Leader & 9 Grunts 18 — FA 2

TRENCHER LONG GUNNERS

LEADER & GRUNTS

DOUBLE TIR (Dual Shot) – Si cette figurine utilise son Mouvement Normal pour viser, elle peut faire une attaque à distance supplémentaire cette activation.

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

ARCANE TEMPEST RIFLEMAN
CYGNAR SOLO

2016 v1

RIFLEMAN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	7	14	11	7

30

MAGELOCK RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	–	10

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 — FA 2

ARCANE TEMPEST RIFLEMAN

RIFLEMAN

PRÉCISION ARCANIQUE (Arcane Precision) – Si cette figurine utilise son Mouvement Normal pour viser, elle ignore Furtivité cette activation.

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.

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

MAGELOCK RIFLE

BRISEUR DE SCEAU (Ward Breaker) – Lors de la résolution de cette attaque, cette arme gagne Benie.

SNIPE (Snipe) – Cette attaque gagne +4 RNG.

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

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

ARCHDUKE ALAIN RUNEWOOD, LORD OF FHARIN
CYGNAR SOLO

2016 v1

RUNEWOOD I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	6	13	14	10

30

HAND CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	–	12

VINDICATOR

RNG	POW	P+S
1	6	12

DAMAGE

PC 4 — FA C

ARCHDUKE ALAIN RUNEWOOD, LORD OF FHARIN

RUNEWOOD I

DEBOUT ! (Reveille) – Les figurines de Faction amies actuellement mises à terre, et situées dans la portée de commandement de cette figurine, se relèvent immédiatement. Les figurines mises à terre au cours de ce même tour ne sont pas affectées par Debout !.

DIRECTIVE: REPOSITION [5"] (Drive: Reposition [5"]) – Tant qu'il est dans la portée de commandement de cette figurine, un warjack sous son contrôle gagne 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.)*

EN AVANT ! (March) – RNG 5. Ciblez une figurine/unité de guerrier de Faction amie. Si elle est à portée, elle gagne Eclaireur pendant un tour.

EN ROUTE POUR LA VICTOIRE ! (Path To Victory) – RNG 5. Ciblez une figurine/unité de guerrier de Faction amie. Si la figurine/unité est à portée, elle gagne +2 à ses jets d'attaque de charge. En route pour la victoire ! dure un tour.

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

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

CAPTAIN ARLAN STRANGEWAYES
CYGNAR MECHANIK SOLO

2016 v2

STRANGEWAYES 1

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

VOLTAIC GAUNTLET

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	10

FIXER

RNG	POW	P+S
1	5	12

DAMAGE

PC 4 FA C

CAPTAIN ARLAN STRANGEWAYES

STRANGEWAYES 1

ACTION EVASIVE (Evasive Action) (★Action) – RNG CMD. Ciblez un warjack de Faction ami. Si le warjack ciblé est à portée, il gagne Fuyant pour un round. *(Fuyant: Quand cette figurine est touchée par une attaque à distance ennemie, cette figurine peut avancer de 2" immédiatement après la résolution de l'attaque.)*

AMPLIFIER (Empower) (★Action) – RNG CMD. Ciblez un warjack de Faction ami. Si le warjack ciblé est à portée et subissait Disruption, il ne subit plus Disruption. Le warjack gagne 1 point de focus.

RENFORCEMENT MAGIQUE (Arcane Reinforcement) (★Action) – RNG CMD. Ciblez un warjack de Faction ami. Si le warjack est à portée, ses armes gagnent Magique. Renforcement Magique dure un tour.

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

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

CAPTAIN MAXWELL FINN
CYGNAR TRENCHER SOLO

2016 v1

FINN 1

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

MINI-SLUGGER

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	—	11

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	10

DAMAGE

PC 6 FA C

CAPTAIN MAXWELL FINN

FINN 1

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.

FRAPPE RAPIDE (Rapid Strike) – Cette figurine peut faire une attaque de CàC supplémentaire pendant chaque Action de Combat.

MENEUR HÉROÏQUE [TRENCHER] (Veteran Leader [Trencher]) – 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 [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.

TRENCH KNIFE

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

COMMANDER ANSON HITCH
CYGNAR TRENCHER SOLO

2017 v1

HITCH 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	6	13	13	10

HEAVY PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	12

SABRE

RNG	POW	P+S
1	4	10

DAMAGE

PC 4 FA C

COMMANDER ANSON HITCH

HITCH 1

CIBLE PRIORITAIRE ! (Target Priority) – RNG CMD. Ciblez une unité de Trencher de Faction amie. Si l'unité est à portée, elle gagne Entraide. Cible Prioritaire ! dure un tour. *(Entraide: Quand une figurine avec entraide rate son jet d'attaque à distance combinée, elle peut relancer le jet. Chaque jet ne peut être relancé qu'une seule fois grâce à Entraide.)*

COPAIN DE TRANCHÉE (Foxhole Buddy) – Lorsqu'elle est SàS avec une figurine amie qui est Planqué, cette figurine gagne le bonus de couvert, ne subit pas de dégât d'explosion et ne bloque plus les Lignes de Vue. *(Planqué: Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.)*

DU CRAN ! (Tenacity) – RNG 5. Ciblez une figurine/unité de Trencher amie. Si la figurine/unité est à portée, elle gagne Faire le Mort. *(Faire le Mort: Cette figurine ne peut pas être ciblée par des attaques magiques ou à distance quand elle est mise à terre.)*

POUSSEZ L'AVANTAGE ! (Press The Advantage) – RNG CMD. Ciblez une figurine/unité de Trencher de Faction amie. Si la figurine/unité est à portée, elle gagne Prompt Chasseur. Poussez l'avantage ! dure un tour. *(Prompt Chasseur: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance de base, elle peut avancer de 2", immédiatement après la résolution de l'attaque.)*

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

SABRE

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

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

GUN MAGE CAPTAIN ADEPT
CYGNAR ARCANE TEMPEST SOLO

2016 v2

CAPTAIN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	8	14	11	7

MAGELOCK PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 FA 2

GUN MAGE CAPTAIN ADEPT

CAPTAIN

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

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité.

MAGELOCK PISTOL

CONNAISSEUR DES ARCANES (Arcane Savant) – Chaque fois que cette arme est utilisée pour faire une attaque, choisissez deux des règles suivantes :

DÉGÂTS BRUTAUX (Brutal Damage) – Sur une touche directe, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât de cette arme à l'encontre de la figurine touchée.

FUSÉE ÉCLAIRANTE (Flare) – Les figurines touchées par cette attaque perdent Furtivité et subissent -2 DEF pendant un tour.

SNIPE (Snipe) – Cette attaque gagne +4 RNG.

TIR D'OMBRE (Shadow Fire) – Une figurine touchée par cette attaque ne bloque plus les Lignes de Vue pendant un tour.

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

JOURNEYMAN LIEUTENANT ALLISTER CAINE

CYGNAR ARCANE TEMPEST GUN MAGE SOLO

2018 v1

CAINE 0

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	4	7	15	13	6

30

MAGELOCK PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

FOCUS 4

DAMAGE

PC 5 FA C

JOURNEYMAN LIEUTENANT ALLISTER CAINE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
TIR IMPACTANT	3	6	-	-	UP	NO
PORTAIL SPIRITUEL	3	CTRL	-	-	-	NO

TIR IMPACTANT
Boostez les jets d'attaque et de dégât de la première attaque à distance de la figurine de Faction amie ciblée pendant son activation.

PORTAIL SPIRITUEL
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.

CAINE 0

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

MAGELOCK PISTOL

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.

SNIPE (Snipe) – Cette attaque gagne +4 RNG.

TIR ASTUCIEUX (Trick Shot) – Si cette attaque touche directement, choisissez une autre figurine dans les 4" de la figurine touchée. La figurine choisie subit un jet de dégât Magique non-boostable POW 10. Le point d'origine de ces dégâts est la figurine touchée. Les jets de dégât de Tir astucieux ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque.

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

JOURNEYMAN WARCASTER

CYGNAR SOLO

2016 v1

JOURNEYMAN WARCASTER

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

30

HAND CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	12

MECHANIKA BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	5	10

FOCUS 3

DAMAGE

PC 4 FA 1

JOURNEYMAN WARCASTER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉCLAIR ARCANIQUE	2	12	-	11	-	YES
BOUCLIER ARCANIQUE	2	6	-	-	UP	NO

ÉCLAIR ARCANIQUE
Des éclairs d'énergie magique strient en direction de la figurine ciblée.

BOUCLIER ARCANIQUE
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +3 ARM. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

JOURNEYMAN WARCASTER

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

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

LIEUTENANT ALLISON JAKES

CYGNAR MORROWAN SOLO

2019 v1

JAKES 1

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

30

HAND CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	12

MECHANIKA BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	5	10

DUELING DAGGER

RNG	POW	P+S
0.5	2	7

FOCUS 4

DAMAGE

PC 4 FA C

LIEUTENANT ALLISON JAKES

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉNERGISANT	2	SELF	-	-	-	NO
ACOLYTE	3	6	-	-	UP	NO

ÉNERGISANT
Les figurines du battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle peuvent immédiatement avancer de jusqu'à 2". Énergisant ne peut être lancé qu'une fois par activation.

ACOLYTE
Le warjack du battlegroup du lanceur de sort ciblé gagne +2 DEF et ne peut pas être mis à terre, poussé, placé ou déplacé par un slam. Lorsqu'il est SàS avec le warjack ciblé, le lanceur de sort gagne +2 DEF et ne peut pas être mis à terre, poussé, placé ou déplacé par un slam.

JAKES

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

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.

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

LIEUTENANT BASTIAN FALK

CYGNAR ARCANE TEMPEST SOLO

2017 v1

FALK 1

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

30

MAGELOCK SCATTERGUN

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	12

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

DAMAGE

PC 5 FA C

LIEUTENANT BASTIAN FALK

FALK 1

RÉPLIQUER (Reciprocate) – Lorsqu'elle est manquée par une attaque à distance ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, cette figurine peut faire une attaque à distance de base contre la figurine attaquante.

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

TIR MOBILE (Run And Gun) – A la fin de son activation, si cette figurine a détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance pendant son activation, elle peut faire un mouvement complet.

MAGELOCK SCATTERGUN

INCENDIAIRE (Incendiary) – Cette attaque cause des dégâts de Type: Feu, et les figurines touchées subissent Feu Continu.

MARQUAGE RUNIQUE (Rune-Marked) – Lorsqu'une figurine touchée par cette attaque subit un jet de dégât Magique, ajoutez +2 au résultat. Marquage runique dure un tour.

PLUIE DE BALLES (Hail Fire) – La RNG de cette arme devient 8. Si cette attaque boxe sa cible d'origine, vous pouvez faire une attaque de spray SP6 en utilisant la figurine boxée comme point d'origine de l'attaque. 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.

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

LIEUTENANT GWEN KELLER
CYGNAR STORM KNIGHT SOLO

2017 v1

KELLER 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	7	6	13	16	8

30

STORM GRENADE

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	3	13

GLAIVE BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
4	1	—	12

STORM GLAIVE

RNG	POW	P+S
1	7	13

DAMAGE

PC 4 | FA C

LIEUTENANT GWEN KELLER

KELLER 1

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

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.

STORM GRENADE

CHAMP D'EXPLOSION GALVANIQUE (Galvanic Blast Field) – Sur une touche directe sur une figurine ennemie, l'AOE devient un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines entrant ou finissant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégât Type: Electrique POW 10.

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

VORTEX VOLTAÏQUE (Voltaic Vortex) – Sur une touche directe sur une figurine ennemie, avant de faire le jet de dégât poussez les figurines dans les 2" de la figurine touchée 2" directement vers celle-ci dans l'ordre de votre choix.

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

MAJOR KATHERINE LADDERMORE
CYGNAR STORM KNIGHT DRAGOON SOLO

2017 v2

LADDERMORE 1 (MOUNTED)

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

50

VOLTAIC ACCELERATOR

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	14

VOLTAIC LANCE

RNG	POW	P+S
2	7	13

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

DAMAGE

PC Mounted & Dismounted 8 | FA C

MAJOR KATHERINE LADDERMORE

LADDERMORE

MENEUR HÉROÏQUE [STORM KNIGHT] (Veteran Leader [Storm Knight]) – 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 [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.

VOLTAIC LANCE

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

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique non-boostable POW 10. Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'éclair simultanément aux dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.

VOLTAIC ACCELERATOR

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Voir plus haut.

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

MAJOR KATHERINE LADDERMORE
CYGNAR STORM KNIGHT DRAGOON SOLO

2017 v2

LADDERMORE 1 (DISMOUNTED)

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

30

VOLTAIC ACCELERATOR

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	14

VOLTAIC LANCE

RNG	POW	P+S
2	7	13

DAMAGE

FA C

MAJOR KATHERINE LADDERMORE

LADDERMORE 1 (DISMOUNTED)

MENEUR HÉROÏQUE [STORM KNIGHT] (Veteran Leader [Storm Knight]) – 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.

VOLTAIC LANCE

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

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique non-boostable POW 10.

Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'éclair simultanément aux dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.

VOLTAIC ACCELERATOR

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Voir plus haut.

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

PATROL DOG
CYGNAR TRENCHER SOLO

2017 v1

DOG

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	4	5	0	14	13	3

30

BITE

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

PC 2 | FA 1

PATROL DOG

DOG

BRUYANT (Noisy) (★Action) – Les figurines ennemies perdent Furtivité lorsqu'elles sont dans les 8" de cette figurine. Quand une figurine ennemie déclare une attaque ciblant une figurine amie dans les 5" de cette figurine, la figurine ennemie ne gagne jamais les bonus d'attaque de dos. Bruyant dure un round.

COPAIN DE TRANCHÉE (Foxhole Buddy) – Lorsqu'elle est SàS avec une figurine amie qui est Planqué, cette figurine gagne le bonus de couvert, ne subit pas de dégât d'explosion et ne bloque plus les Lignes de Vue. *(Planqué: Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.)*

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.

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

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

BITE

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

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

SIR DREYFUS THE STORM KNIGHT
CYGNAR SOLO

2019 v1

DREYFUS 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	7	6	12	17	9

40

ELECTRICAL BOLT

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	12

VOLTAIC LANCE

RNG	POW	P+S
2	6	12

SHOCK SHIELD

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

+2

DAMAGE

PC 5 | FA C

SIR DREYFUS THE STORM KNIGHT

DREYFUS 1

BARRAGE (Roadblock) – Cette figurine donne le couvert aux figurines amies comme si elle était un obstacle. Cette figurine perd Barrage lorsqu'elle est mise à terre ou incorporelle.

DÉBORDEMENT [FRIENDLY WARRIOR] (Flank [Friendly Warrior]) – 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.

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.

VOLTAIC LANCE

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

ELECTRICAL 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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, *warjack*®, *warcaster*® & *warbeast* are TM of Privateer Press, Inc.

STORMBLADE CAPTAIN
CYGNAR STORM KNIGHT SOLO

2016 v2

CAPTAIN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	8	6	12	16	10

30

NEXUS BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	14

NEXUS BLADE

RNG	POW	P+S
1	7	13

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 | FA 2

STORMBLADE CAPTAIN

CAPTAIN

DIRECTIVE: REPOSITION [5"] (Drive: Reposition [5"]) – Tant qu'il est dans la portée de commandement de cette figurine, un warjack sous son contrôle gagne 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.)*

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.

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

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

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

STORMSMITH STORMCALLER
CYGNAR SOLO

2019 v1

STORMSMITH

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	6	13	11	6

30

STORM STRIKE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

ROD

RNG	POW	P+S
1	3	7

PC 3 Stormsmiths 5 | FA 3

STORMSMITH STORMCALLER

STORM STRIKE

ACCUMULATION (Surge) (★Attaque) – Quand cette figurine fait une attaque spéciale Accumulation, sélectionnez une autre figurine de Stormsmith Stormcaller dans ses 20". Cette figurine peut par la suite cibler jusqu'à 2 figurines qui seraient sous n'importe quelle ligne tirée entre sa base et le Stormsmith Stormcaller sélectionné. Cette figurine fait ensuite une attaque Storm Strike à l'encontre de chacune des figurines ciblées, en ignorant la RNG de cette arme. Une figurine ne peut être ciblée par l'action spéciale Accumulation qu'une fois. Les jets de dégâts d'Accumulation sont simultanés.

APPEL DE L'ORAGE (Stormcall) – Les attaques avec cette arme ignorent la dissimulation, le couvert et Furtivité .

TRIANGULATION (Triangulation) (★Attaque) – Quand cette figurine fait une attaque spéciale Triangulation, choisissez 2 autres Stormsmith Stormcallers amis. Si au moment ou cette figurine fait l'attaque spéciale elle, et les 2 autres Stormsmith Stormcallers sont tous dans les 20" les uns des autres, cette figurine peut cibler jusqu'à 3 figurines dont les socles sont dans la zone triangulaire entre les 3 Stormsmith Stormcallers. Cette figurine fait ensuite une attaque Storm Strike à l'encontre de chacune des figurines ciblées, en ignorant la RNG de cette arme. Une figurine ne peut être ciblée par l'action spéciale Triangulation qu'une fois. Si cette figurine est les figurines choisies ne pas sont toutes dans les 20" les unes des autres lorsque cette figurine fait cette attaque spéciale, rien ne se passe. Les jets de dégâts de Triangulation sont simultanés.

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

TRENCH BUSTER
CYGNAR OGRUN TRENCHER SOLO

2017 v1

TRENCH BUSTER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	7	5	13	16	7

40

CINDER BOMBER

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	3	14

BAYONET

RNG	POW	P+S
1	3	12

ASSAULT SHIELD

RNG	POW	P+S
0.5	3	12

+2

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 | FA 2

TRENCH BUSTER

TRENCH BUSTER

DÉBORDEMENT [TRENCHER] (Flank [Trencher]) – 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.

PROTECTION AU BOUCLIER (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.

BAYONET

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

CINDER BOMBER

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

TRENCHER MASTER GUNNER
CYGNAR SOLO

2017 v1

MASTER GUNNER

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

30

SCATTER GUN

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	–	12

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

TRENCHER MASTER GUNNER

TRENCHER MASTER GUNNER

ARTILLEUR (Artillerist) (★Action) – RNG CMD. La figurine de Faction amie ciblée gagne +2 RAT lorsqu'elle fait sa prochaine attaque à distance AOE ce tour-ci. Si l'attaque ne touche pas directement, vous pouvez relancer la direction et/ou la distance de sa déviation. Chaque lancé de dé peut être relancé une fois seulement par le biais de Artilleur.

COPAIN DE TRANCHÉE (Foxhole Buddy) – Lorsqu'elle est SàS avec une figurine amie qui est Planqué, cette figurine gagne le bonus de couvert, ne subit pas de dégât d'explosion et ne bloque plus les Lignes de Vue. *(Planqué: Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.)*

FEU NOURRI (Battery Fire) (★Action) – RNG CMD. Ciblez une figurine de weapon crew de Faction amie . Si la figurine est à portée, elle peut faire une attaque à distance supplémentaire pendant son activation ce tour-ci.

TIR À GRAND ANGLE (High-Angle Fire) (★Action) – Choisissez une figurine de Faction amie. Tant qu'elle est dans la portée de commandement de cette figurine, les armes à distance AOE la figurine choisie gagnent Tir en Cloche. Tir à Grand Angle dure un tour. *(Tir en Cloche: 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 Marco Mazzoni © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

TRENCHER WARCASTER LIEUTENANT
CYGNAR SOLO

2017 v1

LIEUTENANT

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

30

CARBINE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	10

MECHANIKAL TRENCH BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	5	11

FOCUS 4

DAMAGE

PC 4 FA 1

TRENCHER WARCASTER LIEUTENANT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
TIR GROUPÉ	2	SELF	CTRL	-	TURN	NO
Tant que les figurines du battlegroup du lanceur de sort sont dans sa zone de contrôle, leurs armes gagnent +2 RNG. Tir Groupé dure un tour.						
FAILLE	3	8	4	13	RND	YES
L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.						

LIEUTENANT

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

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

MECHANIKAL TRENCH BLADE

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

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

ARCANE TEMPEST GUN MAGE OFFICER
CYGNAR COMMAND ATTACHMENT

2017 v1

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	8	14	11	9

30

MAGELOCK PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	10

SWORD

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

DAMAGE

PC 4 FA 2

ARCANE TEMPEST GUN MAGE OFFICER

OFFICER

APPORT: PROMPT CHASSEUR (Granted: Swift Hunter) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Prompt Chasseur. *(Prompt Chasseur: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance de base, elle peut avancer de 2", immédiatement après la résolution de l'attaque.)*

ATTACHEMENT [ARCANE TEMPEST GUN MAGES] (Attachment [Arcane Tempest Gun Mages]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

DIRECTIVE: TIR RUNIQUE (Drive: Rune Shot) – Tant qu'il est dans la portée de commandement de cette figurine, les armes à distance d'un warjack sous son contrôle gagnent Magique. Quand un warjack contrôlé par cette figurine fait une attaque à distance de base pendant son Action de Combat tout en étant dans la portée de commandement de cette figurine, vous pouvez choisir un Type d'Attaque disponible pour cette figurine à appliquer à l'attaque.

MOMENT DE CLARTÉ (Moment of Clarity) – Cette figurine peut utiliser Moment de Clarté une fois par partie à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Cette activation, les figurines de son unité gagnent Vision Véritable. *(Vision Véritable: Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité.)*

MAGELOCK PISTOL

CRITIQUE: DÉGÂTS BRUTAUX (Critical Brutal Damage) – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât de cette arme contre la cible directement touchée.

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.

SNIPE (Snipe) – Cette attaque gagne +4 RNG.

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

CAPTAIN JONAS MURDOCH
CYGNAR COMMAND ATTACHMENT

2016 v1

MURDOCH 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	6	13	14	9

30

CARBINE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

DAMAGE

PC 4 FA C

CAPTAIN JONAS MURDOCH

MURDOCH 1

APPORT : ASSAULT (Granted: Assault) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Assaut.

ATTACHEMENT [MERCENAIRE SUR PETIT OU MOYEN SOCLE] (Attachment [Small- Or Medium-Based Mercenary]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

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.

HAUT GRADÉ (Ranking Officer) – Cette figurine est un officier Haut Gradé. Lorsque cette figurine est en jeu, les figurines de son unité sont des figurines de la Faction de cette Figurine au lieu d'être des figurines Mercenaires.

TRENCHER (Trencher) – Cette figurine est un Trencher.

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

LONG GUNNER INFANTRY OFFICER & STANDARD

OFFICER

APPORT: ENTRAINÉ À TIRER (Granted: Trained Fire) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Entraîné à tirer. *(Entraîné à tirer: Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque à distance contre les figurines dans ses 8".)*

ATTACHEMENT [LONG GUNNER INFANTRY] (Attachment [Long Gunner Infantry]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

DOUBLE TIR (Dual Shot) – Si cette figurine utilise son Mouvement Normal pour viser, elle peut faire une attaque à distance supplémentaire cette activation.

MANŒUVRES PARFAITES (Flawless Maneuvers) – Cette figurine peut utiliser Manœuvres Parfaites une fois par partie, à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Cette activation, les figurines de son unité gagnent 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.)*

TACTIQUE : MANŒUVRES PRATIQUÉES (Tactics: Practiced Maneuvers) – Les figurines de cette unité gagnent Manœuvres Pratiquées. *(Manœuvres Pratiquées: Chaque figurine de cette unité ignore les autres figurines de cette unité pour déterminer sa Ligne de Vue et elles peuvent se déplacer à travers les unes les autres si elles ont assez de mouvement pour se dépasser complètement.)*

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.

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupier 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 troupier choisi. Retirez le troupier de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le troupier choisi.

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

SQUIRE

SQUIRE

ACCUMULATEUR DE RÉSERVE (Reserve Accumulator) – Une fois par tour pendant votre Phase de Contrôle après avoir récupéré vos points de focus, si cette figurine est dans les 5" du warcaster le contrôlant, vous pouvez cocher un point d'accumulateur libre pour donner 1 focus à son warcaster.

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.

RÉALIGNEMENT ARCANIQUE (Arcane Realignment) – Tant que le warcaster de cette figurine est dans ses 5", ce warcaster peut relancer un jet d'attaque magique raté chaque tour.

RÉPÉTITEUR ARCANIQUE (Arcane Repeater) – Tant que le warcaster de cette figurine est dans ses 5", la zone de contrôle de ce warcaster est augmentée de 2".

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

STORMBLADE INFANTRY OFFICER & STANDARD

OFFICER

APPORT : ASSAULT (Granted: Assault) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Assaut.

ATTACHEMENT [STORMBLADE INFANTRY] (Attachment [Stormblade Infantry]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Stormblade Infantry.

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

STANDARD BEARER

CONDUCTEUR (Conductor) – Quand une figurine de Stormsmith Stormcaller amie fait une attaque spéciale Accumulation ou Triangulation, cette figurine est considérée comme étant une autre figurine Stormsmith Stormcaller amie.

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

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupier 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 troupier choisi. Retirez le troupier de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le troupier choisi.

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

STORMBLADE INFANTRY STORM GUNNER

STORM GUNNER

ATTACHEMENT [STORMBLADE INFANTRY] (Attachment [Stormblade Infantry]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Stormblade Infantry.

STORM THROWER

COURANT ELECTRIQUE (Electrical Current) – Si cette attaque touche une figurine pendant l'activation de son unité, les attaques à distance à l'encontre de la figurine touchée faites par d'autres membres de son unité touchent automatiquement.

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

SWORD KNIGHT OFFICER & STANDARD
CYGNAR COMMAND ATTACHMENT — 2019 v1

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	4	13	14	8

30

BATTLE BLADE

RNG	POW	P+S
1	4	10

STANDARD BEARER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	4	13	14	8

30

OFFICER'S DAMAGE

PC Officer & Standard 4 — FA 2

SWORD KNIGHT OFFICER & STANDARD

OFFICER

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 [SWORD KNIGHT]: (Attachment [Sword Knight]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Sword Knight.

COUP PERFORANT (Penetrating Strike) – Lorsque cette figurine touche un warjack, une warbeast ou une horreur avec une attaque de CàC, vous pouvez choisir d'infliger 1 point de dégâts au lieu d'effectuer un jet de dégâts classique.

DÉBORDEMENT [WARJACKS DE FACTION AMI] (Flank [Friendly Faction Warjack]) – 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.

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

TACTIQUES: ATTAQUE DE CÀC COMBINÉE (Tactics: Combined Melee Attack) – Les figurines de cette unité gagnent CMA.

STANDARD BEARER

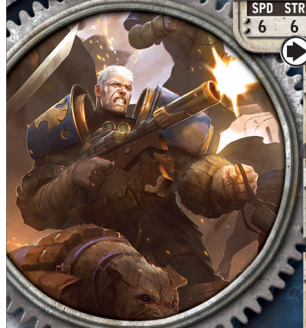
FORMATION DÉFENSIVE (Defensive Line) – Voir plus haut.

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

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un troupier 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 troupier choisi. Retirez le troupier de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le troupier choisi.

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

TRENCHER COMMANDO OFFICER
CYGNAR COMMAND ATTACHMENT — 2017 v1



OFFICER

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

30

GRENADE

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	3	12

CARBINE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

DAMAGE

PC 4 — FA 2

TRENCHER COMMANDO OFFICER

OFFICER

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 [TRENCHER COMMANDO] (Attachment [Trencher Commando]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Trencher Commando.

OBJECTIF DE MISSION (Mission Objective) – Cette figurine peut utiliser Objectif de Mission une fois par partie à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Quand elle le fait, choisissez une figurine/unité ennemie dans la Ligne de Vue de cette figurine. Cette activation, les figurines de cette unité gagnent +2 aux jets d'attaque et de dégât à l'encontre de la figurine/unité choisie.

PRÉCISION CHIRURGICALE (Anatomical Precision) – Lorsque le jet de dégâts de cette figurine n'atteint pas l'ARM d'une figurine vivante touchée, cette dernière subit 1 point de dégât. Une figurine désactivée par une attaque de CàC effectuée par cette figurine ne peut pas faire de jet de Robustesse.

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 CàC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut effectuer une attaque à distance de base.)*

GRENADE

ENCOMBRANTE (Cumbersome) – Cette figurine ne peut pas attaquer avec cette arme et avec une autre arme lors d'une même activation.

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

TRENCHER COMMANDO SCATTERGUNNER
CYGNAR WEAPON ATTACHMENT — 2016 v1

SCATTERGUNNER

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

30

SCATTER GUN

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	12

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC 2 — FA U

TRENCHER COMMANDO SCATTERGUNNER

SCATTERGUNNER

ATTACHEMENT [TRENCHER COMMANDO] (Attachment [Trencher Commando]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Trencher Commando.

PRÉCISION CHIRURGICALE (Anatomical Precision) – Lorsque le jet de dégâts de cette figurine n'atteint pas l'ARM d'une figurine vivante touchée, cette dernière subit 1 point de dégât. Une figurine désactivée par une attaque de CàC effectuée par cette figurine ne peut pas faire de jet de Robustesse.

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

TRENCHER INFANTRY OFFICER & SNIPER
CYGNAR COMMAND ATTACHMENT — 2016 v1

OFFICER

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

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	11

BAYONET

RNG	POW	P+S
1	3	9

SNIPER

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

30

SCOPED RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	11

BAYONET

RNG	POW	P+S
1	3	9

OFFICER'S DAMAGE

PC Officer & Sniper 5 — FA U

TRENCHER INFANTRY OFFICER & SNIPER

OFFICER

ATTACHEMENT [TRENCHER INFANTRY] (Attachment [Trencher Infantry]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Trencher Infantry.

AVANCE PRÉCAUTIONNEUSE (ORDRE) (Cautious Advance (Order)) – Chaque figurine affectée doit faire un mouvement complet pendant son Mouvement Normal et réaliser l'action spéciale Planqué, puis elles peuvent faire une attaque à distance normale pendant leur Action de Combat.

BOMBE FUMIGÈNE (Smoke Bombs) (★Action) – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste en jeu pendant un round.

DANS LA BRÈCHE (Into The Breach) – Une fois par partie pendant l'activation de son unité, cette figurine peut utiliser Dans la Brèche immédiatement après avoir donné l'ordre de charge. Cette activation, les figurines de cette unité peuvent réaliser l'action spéciale Bombe Fumigène avant de charger.

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

BAYONET

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

SNIPER

BOMBE FUMIGÈNE (Smoke Bombs) (★Action) – Voir plus haut.

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Voir plus haut.

SNIPER (Sniper) – Au lieu de faire un jet de dégât à la résolution d'une attaque à distance, cette figurine peut infliger 1 point de dégât. Une figurine désactivée par une attaque à distance faite par cette figurine ne peut pas faire de jet de Robustesse.

BAYONET

CHARGE BRUTALE (Brutal Charge) – Voir plus haut.

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

TRENCHER INFANTRY RIFLE GRENADIER
CYGNAR WEAPON ATTACHMENT — 2016 v1

GRENADIER

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

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	*

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC 2 | FA U

TRENCHER INFANTRY RIFLE GRENADIER

GRENADIER

ATTACHEMENT [TRENCHER INFANTRY] (Attachment [Trencher Infantry]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Trencher Infantry.

BOMBE FUMIGÈNE (Smoke Bombs) (★Action) – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste en jeu pendant un round.

PLANQUÉ (Dig In) (★Action) – Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.

MILITARY RIFLE

FUSIL GRENADIER (Rifle Grenade) – Cette attaque devient AOE 3" et POW 10. Les dégâts d'explosion causé par cette arme sont POW 10.

TIR DE FUSIL (Rifle Shot) – Cette attaque est POW 11.

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

TRENCHER LONG GUNNER OFFICER
CYGNAR COMMAND ATTACHMENT — 2017 v1

OFFICER

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

30

REPEATING LONG GUN

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

DAMAGE

PC 4 | FA 2

TRENCHER LONG GUNNER OFFICER

OFFICER

APPORT: TIR DE PRÉCISION (Granted: Precision Fire) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité peuvent relancer leurs jets de dégât d'attaque à distance. Chaque jet de dégât ne peut être relancé qu'une fois par le biais de Tir de Précision.

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.

DOUBLE TIR (Dual Shot) – Si cette figurine utilise son Mouvement Normal pour viser, elle peut faire une attaque à distance supplémentaire cette activation.

TACTIQUE: TIREUR D'ELITE (Tactics: Marksman) – Quand une figurine de cette unité endommage un warjack ou une warbeast avec une attaque à distance, choisissez quelle colonne ou aspect subira les dégâts.

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

STORM STRIDER
CYGNAR STORMSMITH BATTLE ENGINE — 2017 v1

STORM STRIDER

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

120

LIGHTNING CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
14	2	—	15

STOMP

RNG	POW	P+S
1	3	13

DAMAGE

PC 18 | FA 2

STORM STRIDER

STORM STRIDER

CHAMP RÉPULSIF (Repulsor Field) – Quand cette figurine est touchée par une attaque de CàC, après la résolution de l'attaque, la figurine attaquante est poussée 1" dans la direction directement opposée à cette figurine.

CONDUCTEUR (Conductor) – Quand une figurine de Stormsmith Stormcaller amie fait une attaque spéciale Accumulation ou Triangulation, cette figurine est considérée comme étant une autre figurine Stormsmith Stormcaller amie.

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.

GÉNÉRATION DE PUISSANCE (Build Up Power) – Si cette figurine avance pendant son Mouvement Normal, elle gagne d3 jetons de pouvoir. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de pouvoir au maximum. Pendant son activation, elle peut utiliser des jetons de pouvoir pour booster un jet d'attaque ou de dégât par jeton dépensé.

SUPERCONDUCTION (Superconduction) – Quand une figurine de Faction amie fait une attaque avec une arme à distance infligeant des dégâts Type: Electrique ciblant une figurine ennemie dans la portée de commandement de cette figurine, la figurine attaquante gagne +2 à ses jets d'attaque.

STOMP

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, un éclair partant de cette figurine touche jusqu'à d3 figurines supplémentaires. L'éclair bondit jusqu'à la figurine la plus proche qu'il n'a pas déjà touché dans les 4" de la dernière figurine qu'il a touché, ignorant cette figurine. Chaque figurine touchée par l'éclair subit un jet de dégât Type: Electrique non-boostable POW 10. Les jets de dégâts de l'éclair ne sont pas considérés comme ayant été causé par une attaque. Résolvez les jets de dégâts de l'éclair simultanément aux dégâts résultant de l'attaque qui l'a causé.

LIGHTNING CANNON

GÉNÉRATEUR D'ECLAIR (Lightning Generator) – Voir plus haut.

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

TRENCHER BLOCKHOUSE
CYGNAR STRUCTURE — 2018 v1

BLOCKHOUSE

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
—	—	0	6	5	20	10

120

HEAVY CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
15	1	4	15

LEFT FIELD OF FIRE

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	11

L

RIGHT FIELD OF FIRE

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	11

R

DAMAGE

PC 10 | FA 2

TRENCHER BLOCKHOUSE

BLOCKHOUSE

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

FORTIFIÉ (Girded) – Cette figurine et les figurines amies SàS avec elle ne subissent pas les dégâts d'explosion.

RENFORCEMENT [TRENCHER] (Reinforcements [Trencher]) – Pendant votre Phase de Maintenance, faite revenir en jeu d3 figurines de troupier Trencher sur petit socle amies détruites. Les figurines de retour en jeu n'ont qu'un point de vie restant. Placez la figurine de retour en jeu complètement dans la portée de commandement de cette figurine, en formation, et complètement dans les 3" d'une autre figurine de son unité. Les troupiers revenus en jeu doivent sacrifier leurs Actions de Combat le tour ou ils sont remis en jeu.

RÉSEAU DE TRANCHÉE (Trench Network) – Immédiatement après avoir placé cette figurine pendant votre déploiement, vous pouvez placer jusqu'à deux tranchées sur la table. Ces tranchées doivent être placées soit en contact du socle de cette figurine soit en contact d'une autre tranchée qui serait en contact avec cette figurine. Ces tranchées ne peuvent pas être placées en contact avec un autre type de terrain.

HEAVY CANNON

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

TREMBLEMENT (Quake) – Sur une touche directe à l'encontre d'une figurine ennemie, toutes les figurines touchées sont mises à terre.

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