

THE CHILD
GRYMKIN WARLOCK

2019 v1

CHILD I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	12	8	3	13	17	5

CLAW

RNG	POW	P+S
1	4	16

FURY
7

DAMAGE

WB +29 FA C

THE CHILD

CHILD I

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

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

INFLUENCE TACTIQUE (REACTION À LA DOULEUR) (Field Marshal [Pain Response]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Réaction à la Douleur. (*Réaction à la Douleur: Cette figurine peut charger et effectuer des prises spéciales sans être forcée si elle est endommagée.*)

OUTRAGE (Outrage) – Lorsque cette figurine est endommagée par une attaque ennemie lors du tour de votre adversaire, après la résolution de l'attaque cette figurine gagne +2 STR et ARM et Eclaircir pour un round.

CLAW

CRITIQUE : BALANÇER (Critical Pitch) – Sur une touche critique, la figurine touchée avec un socle de taille égale ou inférieur à celui de cette figurine peut être projetée de 6" dans la direction directement opposée à cette figurine. La figurine projetée de peut pas dévier. La POW du dégât collatéral est égale à la POW de cette arme.

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

THE CHILD

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
HARCÈLEMENT	2	6	-	-	TURN	NO
La warbeast de Faction amie ciblée gagne +2 SPD et +2 STR pendant un tour mais subit 43 points de dégâts.						
DISCORDE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine ciblée du battlegroup du lanceur de sort gagne Gémissement. (<i>Gémissement: Tant qu'elles sont à moins de 5" de cette figurine, les figurines ennemies ne peuvent pas donner ou recevoir d'ordre ni lancer de sorts.</i>)						
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 6" 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.						
GROSSE COLÈRE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO
Si une ou plusieurs figurines du battlegroup du lanceur de sort ont été endommagées par des attaques ennemies en étant dans la portée de CMD du lanceur de sort lors du dernier tour de votre adversaire, pendant votre Phase de Maintenance une figurine du battlegroup du lanceur de sort, étant dans sa zone de contrôle, peut avancer de 2" et faire une attaque de CàC de base.						

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

THE CHILD

FEAT: COLÈRE

Le warlock peut utiliser cet Arcana quand une figurine ennemie endommage une figurine du battlegroup du warlock avec une attaque. Pendant un round, la stat de FURY des figurine du battlegroup de cette figurine actuellement dans sa zone de contrôle est augmenté de 1.

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

THE DREAMER
GRYMKIN WARLOCK

2019 v2

DREAMER I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	3	7	15	14	7

CALL TO SLEEP

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	-

FURY
7

DAMAGE

WB +28 FA C

THE DREAMER

DREAMER I

MARCHE SPECTRALE (Wraith Walker) – À la fin de votre Phase de Contrôle, cette figurine peut gagner Intangible pour un round à moins qu'elle n'ait gagné Intangible le round précédent.

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

SORTI DU CHAPEAU (Hat Trick) – Lorsqu'une figurine ennemie est boxée en étant dans la zone de contrôle de cette figurine, vous pouvez remplacer la figurine boxée par une figurine de Fantôme avec une socle de la même taille ou plus petit. La figurine remplacée est retirée du jeu. Vous ne pouvez avoir qu'une figurine de Fantôme de chaque type en jeu en même temps.

CALL TO SLEEP

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

SOMNAMBULE (Sleepwalker) – Cette attaque ne cause pas de dégât. À la place, une figurine de guerrier vivante touchée par cette attaque devient stationnaire pour un round. Sur une touche critique d'une figurine de guerrier vivante ennemie non-warcaster, non warlock, vous pouvez en prendre le contrôle avant qu'elle ne devienne stationnaire. Vous pouvez immédiatement faire un mouvement complet avec cette figurine, suivie d'une attaque de base, puis votre adversaire en reprend le contrôle et elle devient stationnaire pour un round. La figurine ennemie ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité pendant ce mouvement.

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

THE DREAMER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PORTE DES ABYSSES	3	8	-	12	-	YES
Lorsque Porte des Abysses endommage une figurine ennemie non-warcaster, non-warlock et non-infernal master, après que l'attaque ait été résolue vous pouvez placer la figurine ennemie n'importe où dans les 3" de sa position actuelle. Une figurine ne peut être placée par Porte des Abysses qu'une fois par tour.						
ALTERATION ARTIFICIELLE	2	CTRL	5	-	UP	NO
Placez une AOE 5" complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Tant qu'elles sont complètement à l'intérieur de l'AOE, les figurines de Faction amies gagnent le couvert. Les figurines ennemies traitent l'AOE comme du terrain difficile.						
DESTINÉE MANIFESTE	3	SELF	CTRL	-	TURN	NO
Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup gagnent un dé supplémentaire aux jets d'attaque et de dégâts de CàC. Retirez le dé le plus faible de chaque lancer. Destinée Manifeste dure un tour.						
MIRAGE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Apparition. (<i>Apparition: Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.</i>)						
DÉBILITER	2	8	-	-	UP	YES
La figurine/unité ciblée subit -2 à ses jets d'attaque et de dégâts.						

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

THE DREAMER

FEAT: TOUT S'EFFONDRE

Le warlock peut utiliser cet Arcana quand une figurine de Faction amie est désactivée par une attaque ennemie alors qu'elle se trouve dans la zone de contrôle de Dreamer. Quand une figurine ennemie détruit ou retire du jeu une figurine de Faction amie avec une attaque pendant son activation, à la fin de son activation la figurine ennemie est mise à terre. Tout s'effondre dure un tour.

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

PHANTASM GRYMKIN SOLO

2019 v2

SMALL PHANTASM							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
7	4	2	2	14	12	1	30

MEDIUM PHANTASM							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	7	3	3	12	16	1	40

LARGE PHANTASM							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
4	10	4	4	10	18	1	50

SMALL PHANTASM'S DAMAGE

MEDIUM PHANTASM'S DAMAGE

LARGE PHANTASM'S DAMAGE

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

PHANTASM

2019 v2

MEDIUM PHANTASM

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

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

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

LARGE PHANTASM

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

CRÉATION (Created) – Voir plus haut.

IMPULSION MAGIQUE (Arcane Pulse) – Quand cette figurine est détruite par une attaque ennemie, les sorts à entretien ennemis sur les figurines dans les 8" expirent.

IRRITANT (Annoyance) – Voir plus haut.

SMALL PHANTASM

CRÉATION (Created) – Voir plus haut.

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) – Voir plus haut.

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.

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

THE HERETIC GRYMKIN WARLOCK

2017 v1

HERETIC I							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	7	7	3	15	15	10	40

EXECRATOR			
RNG	POW	P+S	
2	6	13	DEF

FURY 7

DAMAGE

WB +28 FA C

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

THE HERETIC

2017 v1

HERETIC I

DEMI-DIEU (Godlike Power) – Pendant son activation, cette figurine peut lancer n'importe quel sort non-animus qui a été lancé par un warcaster/warlock ennemi dans sa zone de contrôle le tour précédent comme s'il lui appartenait. Cette figurine ne peut pas entretenir des sorts qui n'apparaissent pas sur sa carte.

DIVINITÉ (Divinity) – Cette figurine ne peut pas être mise à terre et ne subit jamais Aveuglement. Les figurines ne gagnent jamais de bonus d'attaque dans de dos à l'encontre de cette figurine. (Aveuglement: Lorsqu'une figurine est touchée par une attaque effectuée avec cette arme, elle subit #1282.Blind status# pour un round.)

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

EXECRATOR

DISSIPER (Dispel) – Quand cette arme touche une figurine/unité, les sorts à entretien et animi sur cette figurine/unité expirent immédiatement.

GUIDÉ (Guided) – Les attaques faites avec cette arme touchent automatiquement.

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

THE HERETIC

2017 v1

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
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.

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

EXPLOSION MALÉFIQUE 3 10 3 13 - YES
Les sorts à entretien ennemis et les animus la figurine/unité directement touchée par Explosion Maléfique expirent immédiatement.

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.

MUR DE FEU 2 CTRL WALL - UP NO
Placez un gabarit de mur n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort du moment qu'il ne touche pas le socle d'une autre figurine, une obstruction ou un obstacle. Lorsqu'une figurine entre ou fini son activation dans le gabarit de mur, elle subit un jet de dégât de Type: Feu non-boostable POW 12 et l'effet Feu Continu. Les figurines sur le gabarit gagnent dissimulation.

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

THE HERETIC

2017 v1

FEAT: REVANCHE

Heretic peut utiliser cet arcana quand une figurine ennemie détruit ou retire du jeu une figurine de guerrier de Faction amie dans sa zone de contrôle. Les figurines de faction amies gagnent +2 à leurs jets d'attaque et de dégâts contre la figurine/unité attaquante. Quand la figurine/unité affectée par Revanche a été détruite ou retirée du jeu, choisissez en une autre qui sera affectée par Revanche. Revanche dure un round.

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

THE KING OF NOTHING GRYMKIN WARLOCK

2017 v1

KING OF NOTHING I							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	4	4	3	14	14	1	30

FURY 8

DAMAGE

WB +28 FA C

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

THE KING OF NOTHING

2017 v1

KING OF NOTHING

MAÎTRE DE LA RUINE (Master Of Ruin) – Les autres figurines, amies ou ennemies, subissent -2 ARM lorsqu'elles sont dans les 5" de cette figurine.

ROYAUME DE SILENCE (Kingdom Of Silence) – Une fois par tour, lorsqu'une warbeast du battlegroup de cette figurine est détruite par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque cette figurine peut lancer un sort sans dépenser de fury.

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

THE KING OF NOTHING

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
POUSSIÈRE, TOUT N'EST QUE POUSSIÈRE	3	8	*	10	-	YES

Si la figurine ciblée est touchée, les d3 figurines ennemies les plus proches dans les 4" de celle-ci subissent un jet de dégât de Type: Feu. POW 10. Ces jets de dégâts supplémentaires ne sont pas considérés comme provenant d'une attaque. Les jets de dégâts de Poussière, Tout n'est que Poussière sont simultanés.

CENDRES BRULANTES 2 CTRL 3 - RND NO
Placez une AOE 3" de nuée n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Les figurines ennemies vivantes sans Immunité Feu subissent -2 à leurs jets d'attaque tant qu'elles sont dans l'AOE. Cette AOE reste en jeu un round.

ARMÉE D'OMBRE 2 SELF CTRL - TURN NO
Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur, les figurines dans son battlegroup gagne l'antimotivique. Armée d'Ombre dure un tour. (Antimotivique: 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.)

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

CARESSE DE LA FAUCHEUSE 2 6 - - UP NO
La figurine de Faction amie ciblée gagne Linceul Maléfique. (Linceul Maléfique: Les figurines ennemies dans la portée de CàC de cette figurine subissent -2 ARM.)

DE LA MORT À LA POUSSIÈRE	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
	2	8		12		YES

Une figurine boxée par cette attaque est retirée du jeu.

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

THE KING OF NOTHING

FEAT: GOÛT DE CENDRES

King of Nothing peut utiliser cet arcana quand une warbeast de son battlegroup est désactivée par une attaque ennemie dans sa zone de contrôle. Quand une warbeast du battlegroup de King of Nothing est désactivée par une attaque ennemie dans sa zone de contrôle, après la résolution de l'attaque, l'attaquant et les d3 figurines ennemies les plus proches subissent d3 points de dégâts Magique. Goût de Cendres dure un tour.

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

THE WANDERER

WANDERER 1

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

30

LANTERN'S LIGHT

RNG	ROF	AOE	POW
SP 10	1	-	-

LANTERN

RNG	POW	P+S
2	6	11

WB +28 FA C

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

THE WANDERER

WANDERER 1

CHEMINS CACHÉS (Hidden Paths) – Lorsqu'une figurine ennemie rentre en contact avec un marqueur de route lorsqu'elle avance, après qu'elle ait fini son mouvement une figurine de Faction amie actuellement dans la zone de contrôle de cette figurine peut avancer de 2". Une figurine ne peut avancer qu'une fois par tour par le biais de Chemins Cachés.

CROISÉE DES CHEMINS (Crossroads) – A la fin de votre tour, placez 3 marqueurs de route n'importe où complètement dans les 6" de cette figurine. Au début de votre Phase de Maintenance, cette figurine peut être placée à l'endroit où se trouve n'importe lequel de ces marqueurs de route. Les marqueurs de route sont ensuite retirés, que cette figurine y ait été placée ou pas. Si une figurine rentre en contact avec un marqueur de route, retirez le marqueur de la table.

LIEN SPIRITUEL (WARBEAST DE FACTION AMIE) (Attuned Spirit [Friendly Faction]) – Une fois par activation, cette figurine peut utiliser l'animus d'une warbeast de Faction amie de son battlegroup dans dépenser de Fury.

LANTERN

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

LANTERN'S LIGHT

BALISE (Beacon) – 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 forcés 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 (Flare) – Voir plus haut.

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

THE WANDERER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BROUILLARD DE GUERRE	3	SELF	CTRL	-	UP	NO

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

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.

MALCHANCE 3 SELF CTRL RND NO
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines ennemies gagnent un dé supplémentaire à leurs jets d'attaque. Retirez le dé avec le résultat le plus haut de chaque lancer. Malchance dure un round.

VOILE DE BRUME 2 CTRL 4 - UP NO
Placez une AOE 4" n'importe où entièrement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Cette AOE est une nuée qui ne bloque pas les Lignes de Vue des figurines de Faction amies. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines amies de Faction gagnent Eclaircir et peuvent avancer au travers des obstructions et des autres figurines si elles ont assez de mouvement pour les traverser complètement.

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

THE WANDERER

FEAT: CROISÉE DES CHEMINS

Wanderer peut utiliser cet arcana quand il a été blessé par une attaque ennemie. Wanderer peut transférer les dégâts de cette attaque sans dépenser de fury. Après la résolution de l'attaque, vous pouvez placer Wanderer sur l'un de ses marqueurs de route.

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

ZEVANNA AGHA, THE FATE KEEPER

ZEVANNA AGHA, THE FATE KEEPER

GRYMKIN BATTLE ENGINE WARLOCK

OLD WITCH 3

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	12	5	6	12	19	8

120

CARRION CROWS

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	*	-

LEFT FIELD OF FIRE

STOMP	RNG	POW	P+S
L	2	3	15

RIGHT FIELD OF FIRE

STOMP	RNG	POW	P+S
R	2	3	15

WB +27 FA C

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

ZEVANNA AGHA, THE FATE KEEPER

OLD WITCH 3

DE LA VIEILLE ÉCOLE (Old School) – Même si cette figurine est un Warlock Grymkin, elle possède un Feat et n'utilise pas de carte d'Arcana.

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.

MACHINERIE MAGIQUE (Arcane Machinery) – Une fois par tour, à n'importe quel moment de son activation, cette figurine peut utiliser un des effets suivants. Les effets de Machinerie Magique durent un round.

- ALIGNEMENT CONTRARIANT (Vexing Alignment) – Augmentez la zone de contrôle de cette figurine de 4".
- CALIBRAGE ARCANIQUE (Arcane Calibrations) – Réduisez de 1 le cout de chaque sort lancé par cette figurine pendant cette activation.
- DIVINATION (Divinator) – Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de cette figurine, les figurines de son battlegroup peuvent relancer leurs jets d'attaque manqués. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois par le biais de Divination.
- TROU VERS L'ENFER (Hellhole) – Faites revenir en jeu d3 figurines de troupiers de Faction amies détruites. Ces figurines reviennent avec un point de vie. Placez la figurine de troupier de retour complètement dans la portée de commandement de cette figurine, en formation, et complètement dans les 3" d'une autre figurine de son unité. Les figurines de troupiers de retour doivent sacrifier leurs Actions de Combat le tour où elles sont de retour en jeu.

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

CARRION CROWS

AILES NOIRES (Black Wings) – Si l'attaque rate, rien ne se passe. Sur une touche directe contre une figurine ennemie, centrez une AOE 4" sur la figurine touchée. L'AOE est un effet de nuée et un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines vivantes et mort-vivantes dans l'AOE quand elle est placée subissent Aveuglé pour un round. Les figurines vivantes et mort-vivantes ennemies qui entrent ou finissent leur activation dans l'AOE subissent 1 point de dégât Magique. Cette figurine n'est pas affectée par Ailes Noires. (Aveuglé: Une figurine souffrant de Aveuglé ne peut pas faire d'attaques à distance ou d'attaques magiques, subir -4 MAT et DEF, et ne peut pas courir, charger, ou faire d'action spéciale de slam ou de piétinement. Aveuglé peut être annulé.)

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

ZEVANNA AGHA, THE FATE KEEPER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CHARGE FURIEUSE	2	6	-	-	TURN	NO
Pendant son activation, la figurine de Faction amie ciblée peut charger sans dépenser de point de focus ou être forcée, et gagne +2" de mouvement ainsi que Eclaircir pendant son mouvement de charge. Charge Furieuse dure un tour.						
MALÉDICTION DES OMBRES	3	8	-	-	UP	YES
La figurine/unité ciblée subit un malus de -2 ARM et ne peut pas faire d'attaque d'opportunité. Une figurine peut avancer au travers d'une figurine affectée si elle a assez de mouvement pour la traverser complètement.						
RENAISSANCE	3	6	-	-	UP	NO
Quand la warbeast de Faction amie sur socle de 50 ou moins ciblée est désactivée par une attaque ennemie n'importe quand sauf lorsqu'elle avance, placez la complètement dans les 3" de sa position actuelle et retirez un point de dégâts dans chaque aspect puis Renaissance expire.						
FLÉAU	4	8	3	13	-	YES
Les figurines touchées par cette attaque sont mises à terre.						
TEMPÊTE DE VENT	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines ennemies subissent -5 RNG à leurs attaques à distance. Quand une attaque à distance AOE ennemie dévie de son point d'origine dans la zone de contrôle de cette figurine, après avoir déterminé la distance de déviation, vous choisissez la direction de la déviation. Tempête de Vent dure un round.						

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

ZEVANNA AGHA, THE FATE KEEPER

FEAT: L'HEURE DU CALCUL

The Old Witch gagne le bénéfice de tous les effets de Machinerie Magique cette activation. (Machinerie Magique: Une fois par tour, à n'importe quel moment de son activation, cette figurine peut utiliser un des effets suivants. Les effets de Machinerie Magique durent un round.)

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

CAGE RAGER

GRYMKIN HEAVY WARBEAST

2017 v1

CAGE RAGER	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
	4	11	6	3	10	19	4

50

GIBBET	RNG	POW	P+S
	1	6	17

FURY 4 THRESHOLD 8

1 MIND 2 3 BODY 4 5 SPIRIT 6

PC 14 FA U

CAGE RAGER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FLÉAU DES SPECTRES	2	6	-	-	TURN	NO
Les armes de la figurine de Faction amie ciblée gagnent Benie et Magique. Fléau des Spectres dure un tour.						

CAGE RAGER

AGITER LES OSSEMENTS (Rattle Bones) – Tant que cette figurine possède un ou plusieurs jetons de cadavre sur elle et est dans la zone de contrôle du contrôleur de son Battlegroup, celui-ci peut relayer des sorts à travers cette figurine.

ANTHROPOPHAGE (Bone Picker) – Quand cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou mort-vivante avec une attaque de CaC, cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Retirez la figurine détruite du jeu. Cette figurine peut avoir jusqu'à trois jetons cadavre.

LES SECRETS DE LA TOMBE (Grave Secrets) – Si cette figurine est dans la zone de contrôle de son Warlock au moment de votre Phase de Contrôle, le Warlock peut dépenser des jetons de cadavre de cette figurine pour entretenir un sort pour chaque jeton dépensé.

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

GIBBET

REPOUSSER (Beat Back) – Pendant l'Action de Combat de cette figurine, immédiatement après une attaque de base avec cette arme, la figurine touchée peut être poussée de 1" directement à l'opposé de la figurine attaquante. Après avoir été poussée, la figurine attaquante peut avancer jusqu'à 1" directement vers la figurine attaquée.

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

CLOCKATRICE

GRYMKIN HEAVY WARBEAST

2019 v2

CLOCKATRICE	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
	6	10	6	6	13	18	-

50

DEATH GAZE	RNG	ROP	AOE	POW
	SP 8	1	-	12

TAIL STRIKE	RNG	POW	P+S
	2	4	14

CLAW	RNG	POW	P+S
	1	3	13

FURY 3 THRESHOLD 8

1 MIND 2 3 BODY 4 5 SPIRIT 6

PC 13 FA U

CLOCKATRICE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
VERROU TEMPOREL	1	SELF	-	-	RND	NO
Les figurines ennemies s'activant dans les 6" du lanceur de sort subissent -2 SPD cette activation. Verrou Temporel dure un round.						

CLOCKATRICE

AUTO-RÉPARATION (Auto-Repair) – Lors de votre Phase de Contrôle, retirez d3 points de dégât de cette figurine.

LAG TEMPOREL (Time Stutter) – Une fois par tour, lorsqu'un ou plusieurs des aspects de cette figurine sont neutralisés par une attaque ennemie à n'importe quel moment sauf lorsqu'elle avance, immédiatement après la résolution de l'attaque, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 3" de sa position actuelle.

DEATH GAZE

LENT (Slow) – Une figurine vivante touchée par cette arme voit sa DEF de base réduite à 5. Lent dure un round.

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

CRABBIT

GRYMKIN LESSER WARBEAST

2017 v1

CRABBIT	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
	6	5	5	1	13	12	2

30

BITE	RNG	POW	P+S
	0.5	3	8

FURY 2 THRESHOLD 6

1 MIND 2 3 BODY 4 5 SPIRIT 6

PC 2 Crabbits 7 FA U

CRABBIT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
INSAISSABLE	1	SELF	-	-	RND	NO
Le lanceur de sort gagne Esquive. Insaissable dure un round. (Esquive: Cette figurine peut avancer jusqu'à 2" immédiatement après la résolution d'une attaque ennemie qui l'a ratée. Cette figurine ne peut être la cible d'attaques d'opportunités pendant ce mouvement. Esquive ne peut être pas utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.)						

CRABBIT

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.

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

FRIGHTMARE
GRYMKIN LIGHT WARBEAST

2017 v1

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

40

ACID BLAST			
RNG	ROF	AOE	POW
10	1	3	13

CLAW			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	10	

FURY 3 THRESHOLD 8

MINI BODY SPIRIT

PC 9 FA U

FRIGHTMARE

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
VISION NOCTURNE	1	SELF			RND	NO

Le lanceur de sort peut ignorer les effets de nuée lorsqu'il détermine sa Ligne de Vue. De plus, le lanceur de sort peut ignorer Furtivité ①. Vision Nocturne dure un round.

FRIGHTMARE

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

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

GOREHOUND
GRYMKIN LIGHT WARBEAST

2017 v1

GOREHOUND						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	3	14	13	4

40

BITE			
RNG	POW	P+S	
2	4	12	

FURY 3 THRESHOLD 8

MINI BODY SPIRIT

PC 6 FA U

GOREHOUND

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FRAPPE ECLAIR	1	SELF	-	-	TURN	NO

Le lanceur gagne Sprint. Frappe Eclair dure un tour. (Sprint: A la fin d'une activation pendant laquelle elle a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC, cette figurine peut effectuer un mouvement complet puis son activation s'arrête.)

GOREHOUND

FANTÔMATIQUE (Ghostly) – Cette figurine peut avancer à travers les terrains et les obstacles sans pénalité et peut avancer à travers les obstructions si elle a assez de mouvement pour les traverser complètement. Elle ne peut pas être ciblée par les attaques d'opportunité.

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

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

BITE

TRACTER (Pull) – Si cette figurine touche une figurine ennemie avec un socle de taille égale ou inférieur au sien avec une attaque faite avec cette arme, immédiatement après la résolution de l'attaque, la figurine touchée peut être poussée directement vers cette figurine jusqu'à ce qu'elle touche une figurine, un obstacle, ou une obstruction.

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

RATTLER
GRYMKIN LIGHT WARBEAST

2017 v1

RATTLER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	9	6	3	13	16	4

40

CLAW			
RNG	POW	P+S	
1	4	13	

FURY 3 THRESHOLD 7

MINI BODY SPIRIT

PC 8 FA U

RATTLER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PRÊT À TUER	1	SELF	-	-	RND	NO

Le lanceur de sort gagne Contre-Charge. Prêt à Tuer dure un round. (Contre-Charge: 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.)

RATTLER

BERSERK (Berserk) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines avec une attaque de CàC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle doit faire une attaque de CàC supplémentaire contre une figurine dans sa portée de CàC.

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

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

SKIN & MOANS
GRYMKIN HEAVY WARBEAST

2017 v1

SKIN & MOANS						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	10	7	3	13	16	4

50

BUTCHER'S BLADE			
RNG	POW	P+S	
2	6	16	

FURY 4 THRESHOLD 8

MINI BODY SPIRIT

PC 15 FA U

SKIN & MOANS

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

Le lanceur gagne Eclaireur ① et . Chasseur dure un tour. (.)

SKIN & MOANS

ANTHROPOPHAGE (Bone Picker) – Quand cette figurine détruit une figurine ennemie vivante ou mort-vivante avec une attaque de CàC, cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Retirez la figurine détruite du jeu. Cette figurine peut avoir jusqu'à trois jetons cadavre.

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

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

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

DREAD ROT'S
GRYMKIN UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	6	3	12	14	7

30

FARMING IMPLEMENT

RNG	POW	P+S
1	3	10

PC Leader & 5 Grunts 7 FA
Leader & 9 Grunts 12 3

DREAD ROT'S

2017 v1

LEADER & GRUNTS

DES VICTUAILLES QUE VOUS NE POUVEZ NI FAIRE POUSSER NI ACHETER (Victuals You Can Neither Raise Nor Buy) – A n'importe quel moment de son activation lorsqu'elle est dans les 5" de cette figurine, une figurine amie non-Dread Rot pouvant recevoir des jetons de cadavre peut prendre des jetons de cadavre de cette figurine et les placer sur elle-même.

PORTEUR DE SAC (Bag Man) – Une figurine désactivée par une attaque de CàC faite par cette figurine ne peut pas faire de jet de Robustesse. Lorsque cette figurine boxe une figurine ennemie vivante ou mort-vivante avec une attaque de CàC, cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine boxée et celle-ci est retirée du jeu. Cette figurine ne peut avoir qu'un jeton de cadavre sur elle.

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

HOLLOWMEN
GRYMKIN UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	11

BAYONET

RNG	POW	P+S
1	3	9

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

HOLLOWMEN

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

BAYONET

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

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

MAD CAPS
GRYMKIN WEAPON CREW UNIT

2019 v1

BOSS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
3	5	3	5	13	15	5

50

GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	5	3	5	13	11	5

30

FIERY SPIRITS

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	3	12

BOSS DAMAGE

PC Boss & 2 Grunts 4 FA
2

MAD CAPS

2019 v1

BOSS

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

EXPLOSION CATASTROPHIQUE (Catastrophic Explosion) – Lorsque cette figurine est désactivée par une attaque ennemie choisissez un point dans les 2d6+3" de cette figurine et faite un jet de déviation à partir de ce point, avec la direction 4 du gabarit de déviation pointant directement vers votre bord de table. Centrez une AOE 4" sur le point d'impact. Puis retirez cette figurine du jeu. Les figurines dans l'AOE subissent un jet de dégât de feu Type: Feu non-boostable POW 12 et l'effet Feu Continu.

GAZ D'ÉCHAPPEMENT (Vent Fumes) – Lorsqu'elles sont dans les 3" de cette figurine, les figurines vivantes gagnent Ivre Mort. (Ivre Mort: Une figurine affectée par Ivre Mort ne peut pas être mise à terre. Si une attaque ennemie touche la figurine affectée, sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque, cette figurine est poussée de 43" dans la direction déterminée par le gabarit de déviation. Vous pouvez ensuite choisir son orientation.)

PERCEUR DE TONNEAU (Cask Tapper) (★Action) – Placez en jeu d3 Solos Cask Imp amis complètement dans les 4" de cette figurine. Les Cask Imp ne peuvent pas s'activer le tour où ils sont mis en jeu.

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

MALADY MAN
GRYMKIN UNIT

2019 v1

MALADY MAN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	5	3	3	12	14	8

50

MONKEY

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	5	3	14	12	3

30

BITE

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

MALADY MAN'S DAMAGE

PC Malady Man & Monkey 6 FA
2

MALADY MAN

2019 v1

MALADY MAN

C'EST DUR DE RESTREINDRE UN BON SINGE (Hard To Keep a Good Monkey Down) – Si le Singe n'est pas en jeu pendant votre Phase de Maintenance, vous pouvez faire revenir le Singe dans son unité. Placez-le complètement dans les 3" de cette figurine.

CAPACITÉ MAGIQUE (Magic Ability) –

- CHANT DE LA TOMBE (Cradle Song) (★Action)** – Lorsqu'une figurine ennemie vivante termine son activation dans les 5" de cette figurine, la figurine ennemie devient stationnaire pour un round. Chant de la tombe dure un round.
- MARCHE FORCÉE (Grymkin) (Desperate Pace [Grymkin]) (★Action)** – RNG CMD. Ciblez une unité Grymkin amie. Si l'unité est à portée, les figurines Grymkin de cette unité gagnent +2" de mouvement pendant leur Mouvement Normal ce tour-ci.
- QUELQUE-CHOSE DE MAUVAIS (Something Wicked) (★Action)** – Lorsqu'il est dans la portée de commandement de cette figurine, le Singe gagne un dé supplémentaire à ses jets d'attaque et de dégâts de CàC et Folie Meurtrière. Quelque-chose de Mauvais dure une activation. (Folie Meurtrière: 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.)

CHARIOT (Wagon) – Cette figurine a toujours la dissimulation.

SORCIER DE COMBAT (Combat Caster) – Quand l'unité de cette figurine reçoit l'ordre "En Avant !", avant de faire son Mouvement Normal, cette figurine peut utiliser une de ses Capacités Magiques. Cette figurine peut ensuite courir ou charger normalement.

MONKEY

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.

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.

MORSURE DE SINGE (Monkey Bite) – Lorsqu'elles sont engagées avec cette figurine, les figurines ennemies vivantes subissent - à leurs jets d'attaque de CàC.

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

MURDER CROWS
GRYMKIN UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

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

CLAWS

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 9 FA 2

MURDER CROWS

LEADER & GRUNTS

EMBUSCADE (Ambush) – Vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine/unité au début de la partie. Dans ce cas, vous pouvez la mettre en jeu à la fin de n'importe laquelle de vos Phases de Contrôle, après votre premier tour. Lorsque vous la mettez en jeu de cette manière, choisissez un bord de table qui n'est pas celui de la zone de déploiement adverse, et placez toutes les figurines à déployer en formation, complètement à 3" du bord de table choisi.

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

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

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

NEIGH SLAYERS
GRYMKIN UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	6	3	13	14	7

LANCE

RNG	POW	P+S
*	3	7

MOUNT

RNG	POW	P+S
0.5	9	

PC Leader & 2 Grunts 7 FA 2
Leader & 4 Grunts 12

NEIGH SLAYERS

LEADER & GRUNTS

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

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

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

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

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

PIGGYBACKS
GRYMKIN UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	6	3	11	14	7

POLE ARM

RNG	POW	P+S
2	5	13

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

PC Leader & 2 Grunts 9 FA 2
Leader & 4 Grunts 15

PIGGYBACKS

LEADER & GRUNTS

CHAIR IMPERMÉABLE (Impervious Flesh) – Quand cette figurine subit un jet de dégâts, lancez un dé de moins.

FRINGALE (Snacking) – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie vivante avec une attaque de CàC, elle peut choisir de retirer la figurine du jeu. Si elle le fait, elle peut se retirer d3 points de dégâts.

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

POLE ARM

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

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

TWILIGHT SISTERS
GRYMKIN UNIT

2017 v1

HEIDRUN I

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

WITCH'S BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

AGRONA I

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

WITCH'S BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

HEIDRUN'S DAMAGE

AGRONA'S DAMAGE

PC Heidrun & Agrona 7 FA C

TWILIGHT SISTERS

HEIDRUN & AGRONA

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

- LE CLIQUETIS DE LA MORT (Death Rattle) (★ Attaque)** – Le Cliquetis de la Mort est une attaque magique RNG 8, POW 12. Lorsque Le Cliquetis de la Mort boxe une figurine de guerrier ennemie vivante ou mort-vivante non-Warcaster/ non-Warlock, vous pouvez immédiatement en prendre le contrôle. La figurine boxée fait immédiatement une attaque de base, puis est retirée du jeu.
- RETOUR SINISTRE (Grim Returns) (★ Action)** – RNG 5. Ciblez une figurine de troupière de Faction amie. Si la figurine est à portée, faite revenir une figurine de troupière de son unité. La figurine revient avec 1 point de vie. Placez la figurine de troupière de retour en formation et complètement dans les 3" de la figurine de troupière ciblée. Le troupière de retour doit sacrifier ses Actions de Combat le tour ou il est revenu en jeu.
- SOIN (D3+1) (Heal [D3+1]) (★ Action)** – RNG SàS. Ciblez une figurine vivante de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d3+1 points de dégâts.

WITCH'S BLADE

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

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

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

CASK IMP
GRYMKIN SOLO

2017 v1

CASK IMP

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	4	3	3	12	11	5

30

PC 2 Cask Imps 1 FA 3

CASK IMP

ALCOOLIQUE (Alcohol Fueled) – Cette figurine ne peut pas sacrifier son Mouvement Normal. Lorsqu'elle réalise son Mouvement Normal, au lieu de se déplacer normalement vous devez choisir son orientation. Cette figurine avance de sa valeur de SPD +46" en ligne droite. Si un 6 est obtenu, au lieu de se déplacer, cette figurine explose avec le même effet que Capricieux et est retirée du jeu.

CAPRICIEUX (Temperamental) – Cette figurine explose si elle entre en contact avec une autre figurine pendant un mouvement ou si elle est mise à terre. Lorsqu'elle explose, centrez une AOE 4" sur elle. Les autres figurines dans l'AOE subissent un jet de dégât Type: Feu 🔥 non-boostable POW 14 et l'effet Feu Continu 🔥, puis cette figurine est retirée du jeu.

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

GLIMMER IMP
GRYMKIN SOLO

2017 v1

GLIMMER IMP

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	3	5	3	14	10	5

30

SPOON

RNG	POW	P+S
0.5	–	–

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

GLIMMER IMP

REGARD PARALYSANT (Paralyzing Gaze) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines ennemies ayant une Ligne de Vue sur cette figurine subissent -2 DEF.

SPOON

CUILLÈRE (Scoop) – Au lieu de subir un jet de dégât, une figurine vivante ou mort-vivante touchée par cette arme subit automatiquement 1 point de dégât. Cette arme ne peut pas endommager des figurines Construct ☹.

VOLEUR D'YEUX (Eye-Thief) – Lorsqu'une figurine vivante ou mort-vivante est endommagée par une attaque faite avec cette arme, elle subit Aveuglement pour un round. (Aveuglement: Lorsqu'une figurine est touchée par une attaque effectuée avec cette arme, elle subit #1282:Blind status# pour un round.)

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

GRAVE GHOUL
GRYMKIN SOLO

2019 v1

GRAVE GHOUL

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	6	4	12	16	7

40

SHOVEL

RNG	POW	P+S
2	6	13

DAMAGE

DAMAGE

PC 4 FA 2

GRAVE GHOUL

CONNAISSANCE DES DAMNÉS (Knowledge Of The Damned) – Quand une figurine dans sa zone de contrôle fait un jet d'attaque ou de dégât, cette figurine peut dépenser des jetons d'âme pour forcer la figurine attaquante à relancer son jet. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois grâce à Connaissance des Damnés.

CREUSER UNE TOMBE (Grave Digger) (★Action) – RNG 3. Ciblez une figurine de Faction amie non-Warlock. Si cette figurine est à portée, elle devient Planqué. (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.)

FOSSOYEUR (Undertaker) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dégât à l'encontre des figurines mort-vivantes.

PROFANATEUR DE SÉPULTURE (Body Snatcher) – Quand une figurine vivante ou mort-vivante est détruite dans les 5" de cette figurine/unité, cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 5 jetons de cadavre sur elle.

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

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

LADY KARIANNA ROSE
GRYMKIN SOLO

2017 v1

LADY ROSE I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	13	12	8

30

DAGGER

RNG	POW	P+S
0.5	2	7

DAMAGE

PC 4 FA C

LADY KARIANNA ROSE

LADY ROSE I

ATTAQUE AUXILIAIRE (Ancillary Attack) (★Action) – RNG 3". Ciblez une figurine warjack/warbeast de Faction amie. Si elle est à portée, elle effectue immédiatement une attaque de CàC ou à distance de base. Une figurine ne peut être ciblée par Attaque auxiliaire qu'une fois par tour.

DÉCHAÎNEMENT MÉLANCOLIQUE (Sorrowfull Rampage) – Si cette figurine est détruite par une attaque ennemie, pendant votre prochain tour les figurines de Faction amies gagnent +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts.

ENRAGER (Enrage) (★Action) – RNG 3. Ciblez une warbeast de Faction amie. Si la warbeast est à portée, elle gagne +2 STR pour un tour.

L'APPEL DU BERGER (Shepherd's Call) (★Action) – Retirez jusqu'à 1 point de fury de chaque warbeast de Faction amie vivante actuellement dans les 3" de cette figurine.

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

LORD LONGFELLOW
GRYMKIN SOLO

2017 v1

LONGFELLOW 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	4	5	7	16	12	7

DUELING PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	10

PC 6 FA C

LORD LONGFELLOW

LONGFELLOW 1

CHASSEUR DE FORTUNE (Fortune Hunter) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dégâts à distance à l'encontre des figurines nommées.

COUP DE GRÂCE (Finisher) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur les jets de dégâts contre les figurines endommagées.

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.

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.

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

DUELING PISTOL

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

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

PC 6 FA C

THE FOUR HORSEYMANS
GRYMKIN NEIGH SLAYER SOLO

2020 v1

HORSEYMANS 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	3	13	14	7

APOCAWYPSE

RNG	POW	P+S
*	3	9

MOUNT

RNG	POW
0,5	10

PC 6 FA C

THE FOUR HORSEYMANS

HORSEYMANS 1

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

LA DERNIÈRE CHEVAUCHÉE (The Last Ride) – Cette figurine peut utiliser La Dernière Chevauchée une fois par partie au début de son activation. Cette activation, cette figurine gagne les effets de toutes les règles spéciales de La Fin de Toute Chose.

LA FIN DE TOUTE CHOSE (The End of All Things) – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez une des règles suivantes:

- FAMINE (Famine)** – Les armes de CàC de cette figurine gagnent Affamer cette activation. (Affamer: Une figurine endommagée par une arme avec Affamer doit sacrifier soit son Mouvement Normal, soit son Action de Combat pendant sa prochaine activation, au choix de son contrôleur. Affamer peut être annulé.)
- GUERRE (War)** – Cette figurine gagne +2 STR et Briseur de ligne cette activation. (Briseur de ligne: Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque d'impact.)
- MORT (Death)** – Lorsqu'elles sont dans les 3" de cette figurine, les figurines ennemies perdent Robustesse et l'on ne peut pas leur retirer de dégât. Mort dure un round.
- PESTILENCE (Pestilence)** – Centrez un effet de nuée AOE 5" sur cette figurine. L'AOE reste centrée sur cette figurine pour un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez l'AOE du jeu. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines ennemies subissent -2 DEF.

LINCEUL ANCIEN (Ancient Shroud) – Lorsqu'un jet de dégât à l'encontre de cette figurine dépasse son ARM, elle subit 1 point de dégât à la place du total obtenu lors du lancer.

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.

APOCAWYPSE

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

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

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

PC 6 FA C

TRAPPERKIN
GRYMKIN SOLO

2017 v1

TRAPPERKIN

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

CLAWS

RNG	POW	P+S
0,5	4	9

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 3 FA 2

TRAPPERKIN

TRAPPERKIN

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

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.

SPRINT (Sprint) – À 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.

TRAPPE (Trap Door) (★ Action) – Remplacez cette figurine par un marqueur Trappe. Au début de chacune de vos Phases de Maintenance, vous pouvez choisir de remettre cette figurine en jeu. Si c'est le cas, placez cette figurine n'importe où dans les 3" du marqueur Trappe, puis retirez le marqueur du jeu. Cette figurine ne peut pas utiliser Trappe ce tour-ci.

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

PC 3 FA 2

WITCHWOOD
GRYMKIN SOLO

2017 v1

DRYAD

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
—	10	6	7	5	18	7

SIREN'S CALL

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	—

SWIPE

RNG	POW	P+S
2	5	15

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 FA 2

WITCHWOOD

DRYAD

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

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

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.

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

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

SIREN'S CALL

ENSORCELER (Bewitch) – Prenez le contrôle de la figurine de guerrier non Warlock/ non-Warcaster ennemie vivante touchée par cette attaque. Vous pouvez immédiatement faire un mouvement complet avec la figurine ennemie suivi d'une attaque de base, puis Ensorceler expire. La figurine ennemie ne peut pas être ciblée par les attaques d'opportunité pendant ce mouvement. Une figurine ne peut être affectée par Ensorceler qu'une fois par tour.

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

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

PC 5 FA 2

BARON TONGUELICK, LORD OF WARTS
GRYMKIN SOLO

2019 v1

TONGUELICK I

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

40

TONGUE LASH

RNG	POW	P+S
3	4	10

PC 4 FA C

BARON TONGUELICK, LORD OF WARTS

TONGUELICK I

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

CAPACITÉ MAGIQUE I61 (Magic Ability [61]) –

- NUAGE DE MOUCHES (Swamp Gas) (★ Action)** – Centrez un effet de nuée AOE 4" sur cette figurine. L'AOE est un effet de gaz et reste centré sur cette figurine pour un round. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez l'AOE du jeu. Lorsqu'elles sont dans l'AOE, les figurines ennemies vivantes subissent -2 à leurs jets d'attaque.
- POURPARLERS (Parlay) (★ Action)** – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines de guerrier ennemies ne peuvent pas cibler cette figurine ou son Warlock/Warcaster avec des attaques. Pourparlers dure un round.
- SERVEUR MAGIQUE (Spell Slave) (★ Action ou ★ Attaque)** – Cette figurine doit être dans la zone de contrôle de son warlock/warcaster pour réaliser l'action spéciale Serveur Magique. Si c'est le cas, elle lance un des sorts de son warlock/warcaster avec un coût de 3 ou moins. Cette figurine ne peut pas lancer de sort à entretien ou des sorts avec une RNG SELF ou CTRL. Lorsqu'elle lance un sort offensif, Serveur Magique est une attaque magique. Utilisez la valeur de Capacité Magique de cette figurine pour faire vos jets d'attaque magique.

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.

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

TONGUE LASH

ANNIHILATION (Consume) – Si cette attaque touche une figurine sur peut socle, celle-ci est retirée du jeu. Les Warlock et Warcaster ne sont pas affectés par Annihilation.

TRACTER (Pull) – Si cette figurine touche une figurine ennemie avec un socle de taille égale ou inférieur au sien avec une attaque faite avec cette arme, immédiatement après la résolution de l'attaque, la figurine touchée peut être poussée directement vers cette figurine jusqu'à ce qu'elle touche une figurine, un obstacle, ou une obstruction.

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

PC 4 FA C

HOLLOW HOLDEN
GRYMKIN HOLLOWMAN WEAPON ATTACHMENT

2018 v1

HOLDEN I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	7	13	12	7

30

HUNTING RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	10

TRENCH KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC 4 FA C

HOLLOW HOLDEN

HOLDEN I

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

APPORT: ECLAIREUR (Granted: Pathfinder) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Eclaircur ☞.

ATTACHEMENT (HOLLOWMEN) (Attachment [Hollowmen]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

DESTIN EMPOISONNÉ (Poisoned Fate) – Si Holden est en jeu pendant votre phase de Maintenance, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 3, cette unité gagne Reposition [3"] ce tour-ci. Sur un résultat de 4 à 6, les armes de cette figurine gagnent Affaiblissement ce tour-ci. (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.) (Affaiblissement: Une figurine vivante touchée par cette arme subit -2 STR et -2 DEF pour un round.)

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

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

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 ☞.

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

PC 4 FA C

LANTERN MAN
GRYMKIN COMMAND ATTACHMENT

2017 v1

LANTERN MAN

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

30

PC 3 FA 2

LANTERN MAN

LANTERN MAN

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

APPORT: LIÉ PAR LE SANG (Granted: Blood-Bound) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Lien du sang. (Lien du sang: Quand une figurine avec Lien du sang détruit une figurine ennemie vivante avec une attaque, après la résolution de l'attaque, vous pouvez remettre une figurine de cette unité en jeu complètement dans les 3" de cette figurine. La figurine remise en jeu ne peut pas s'activer ce tour. La figurine ennemie détruite est retirée du jeu.)

ATTACHEMENT (HOLLOWMEN) (Attachment [Hollowmen]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

CAPACITÉ MAGIQUE I61 (Magic Ability [61]) –

- BRÛME OBSCURCISSANTE (Obscuring Mist) (★ Action)** – Les figurines de cette unité gagnent la dissimulation. Les figurines hors-formation ne sont pas affectées. Brûme Obscurcissante dure un round.
- LUEUR FANTÔMATIQUE (Ghost Light) (★ Attaque)** – Lueur Fantômatique est une attaque magique RNG 10. Sur une touche, prenez le contrôle de la figurine de guerrier ennemie non-Warcaster/ non-Warlock vivante ciblée. Vous pouvez immédiatement la faire se déplacer de 3" maximum, puis Lueur Fantômatique expire. La figurine ennemie ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement. Une figurine ne peut être affectée par Lueur Fantômatique qu'une fois par tour.

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

PC 3 FA 2

NEIGH SLAYER WAR HORSE
GRYMKIN COMMAND ATTACHMENT

2019 v1

WAR HORSE

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	3	13	16	8

50

LANCE

RNG	POW	P+S
*	3	9

MOUNT

RNG	POW
0.5	12

PC 4 FA 2

NEIGH SLAYER WAR HORSE

WAR HORSE

ATTACHEMENT (NEIGH SLAYERS) (Attachment [Neigh Slayers]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

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

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.

SUIVEZ LE CHEF (Follow the Leader) – Cette figurine peut utiliser l'une des règles spéciales suivantes à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Chaque figurine de l'unité gagne les bénéfices listés.

- C'EST TOI LE CHAT ! (Tag !)** – Les armes des figurines affectées gagnent Blessures Aggravées cette activation. (Blessures Aggravées: Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse ☞ et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.)
- FAIRE LE MORT (Playing Dead)** – Les figurines de cette unité sont automatiquement mises à terre. De plus, les figurines de cette unité gagnent Faire le Mort pour un round. (Faire le Mort: Cette figurine ne peut pas être ciblée par des attaques magiques ou à distance quand elle est mise à terre.)
- SAUT DE GRENOUILLE (Leap Frog)** – Les figurines affectées gagnent Irritant et Parade ☞ pour un round. (Irritant: Les figurines ennemies vivantes à 1" ou moins de cette figurine subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque.)

LANCE

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

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

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

PC 4 FA 2

PIGGYBACK OFFICER
GRYMKIN COMMAND ATTACHMENT

2019 v1

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	7	3	11	14	9

POLE ARM

RNG	POW	P+S
2	5	13

OFFICER'S DAMAGE

PC 4 FA 2

PIGGYBACK OFFICER

2019 v1

OFFICER

APPORT: FRAPPE DE REPRÉSAILLES (Granted: Retaliatory Strike) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité en formation gagnent Frappe de représailles. (*Frappe de représailles: Si cette figurine est touchée au C&C par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de C&C de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.*)

ATTACHEMENT [PIGGYBACKS] (Attachment [Piggybacks]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

CHAIR IMPERMÉABLE (Impervious Flesh) – Quand cette figurine subit un jet de dégâts, lancez un dé de moins.

FORMATION DÉFENSIVE (Defensive Formation) – Cette figurine peut utiliser Formation défensive une fois par partie à n'importe quel moment de son activation. Cette activation, les membres de cette unité qui sont en formation gagnent Reposition [5"]. De plus, à la fin de cette activation, tout ordre donné à cette unité expire et cette unité est affecté par Mur de Boucliers (Ordre). (*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.*) (*Mur de Boucliers (Ordre): Jusqu'au début de leur prochaine activation, chaque figurine affectée gagne +4 ARM tant qu'elle est S&S avec une autre figurine affectée de son unité. Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts originaires de l'arc arrière de la figurine. Les figurines de cette unité peuvent commencer le jeu affectées par #949:Shield Wall#.*)

FRINGALE (Snacking) – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie vivante avec une attaque de C&C, elle peut choisir de retirer la figurine du jeu. Si elle le fait, elle peut se retirer d3 points de dégâts.

TACTIQUE: BOUSCULADE (Tactics: Bulldoze) – Les figurines de cette unité gagne Bousculade. (*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.*)

POLE ARM

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

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

DAMAGE

PC 13 FA 2

DEATH KNELL
GRYMKIN BATTLE ENGINE

2017 v2

DEATH KNELL

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	1	12	18	8

DEATH KNELL

RNG	POW	P+S
2	4	10

MOUNT

RNG	POW
0.5	10

DAMAGE

PC 13 FA 2

DEATH KNELL

2017 v2

DEATH KNELL

COUP DE GRÂCE (Finisher) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur les jets de dégâts contre les figurines endommagées.

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

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

LA CHALEUR DE LA TOMBE (Warmth Of The Grave) – Tant que cette figurine possède un ou plusieurs jetons de cadavre, les figurines de Faction amies gagnent +2 ARM lorsqu'elles sont dans les 4" de cette figurine +1" pour chaque jeton de cadavre sur cette figurine.

LIVRAISON SPÉCIALE (Special Delivery) – Une fois par tour à n'importe quel moment de l'activation de cette figurine, cette figurine peut se retirer autant de jetons de cadavre qu'elle le souhaite et les placer sur une figurine de Faction amie pouvant les recevoir dans ses 5".

RAMENEZ VOS MORTS ! (Bring Out Your Dead!) – Lorsqu'une figurine vivante ou mort-vivante ennemie est détruite dans la portée de commandement de cette figurine, cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Lorsqu'une figurine de Faction amie vivante est détruite par un effet continu, une attaque ennemie, ou un dégât collatéral d'une attaque ennemie dans la portée de commandement de cette figurine, cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 5 jetons de cadavre au maximum sur elle.

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