

CULTIST BAND
INFERNAL UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

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

30

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
1	4	9

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

CULTIST BAND

LEADER & GRUNTS

CAPACITÉ MAGIQUE (Magic Ability) –

- RITUEL DES OMBRES (Rituals of shadows) (★Action) – RNG 3. Ciblez une horreur amie. Si elle est à portée, elle gagne 1 point d'essence.
- TOUCHER DES TÉNÉBRES (Touch of Darkness) (★Action) – RNG 3. Ciblez une figurine vivante Sans Âme amie. Si elle est à portée, retirez lui d3 point de dégâts.

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

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

GRIEVER SWARM
INFERNAL UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	2	5	13	12	8

30

VOID FIRE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	–	12

PC Leader & 5 Grunts 8 FA 2
Leader & 9 Grunts 14

GRIEVER SWARM

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

HOWLERS
INFERNAL UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	7	3	12	17	8

40

IMPALER

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

HOWLERS

LEADER & GRUNT

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.

SOIF DE SANG (Bloodthirst) – Cette figurine gagne +2" de mouvement quand elle charge une figurine vivante.

VENGEANCE (Vengeance) – Pendant votre phase de Maintenance, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été endommagées par une attaque ennemie pendant le round précédent, chaque figurine de cette unité peut avancer de 3" puis faire une attaque de CàC de base.

IMPALER

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

ALAIN RUNEWOOD, LORD OF ASH
INFERNAL SOLO

2019 v1

RUNEWOOD 2

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

30

HAND CANNON

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	–	12

INFERNAL BLADE

RNG	POW	P+S
2	6	12

DAMAGE

PC 5 FA C

ALAIN RUNEWOOD, LORD OF ASH

RUNEWOOD 2

PLANS MALVEILLANTS (Incidious Plans) – Cette figurine peut utiliser l'un des plans ci-dessous n'importe quand pendant son activation.

- MALÉDICTION [HORREUR] (Curse [Horror]) – Choisissez une figurine/unité ennemie dans la portée de CMD de cette figurine. Les figurines de Faction amies du type mentionné dans l'encadré gagnent +2 à leurs jets d'attaque contre la cible de Malédiction pendant un tour.
- OMBRE (Shadow) – Choisissez une figurine/unité ennemie dans la portée de CMD de cette figurine. Si la cible de Ombre avance pendant son activation, une figurine de guerrier de Faction amie dans la portée de CMD de cette figurine peut faire un mouvement complet. Ombre dure un round.
- VALLÉE DES LAMENTATIONS (Valley of Woe) – Choisissez une figurine/unité ennemie dans la portée de CMD de cette figurine, elle perd Eclaircir ☉ et ne peut pas le gagner pour un round.

RECONNAISSANCE (Intelligence) – Vous gagnez +1 à votre jet pour déterminer l'ordre de déploiement.

INFERNAL 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.

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

EILISH GARRITY, THE DARK SEEKER
INFERNAL SOLO

2019 v1

EILISH 2

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

30



DAMAGE

PC 5 FA C

EILISH GARRITY, THE DARK SEEKER

EILISH 2

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

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

- EXPLOSION MALÉFIQUE (Hex Blast) (★ Attaque) –** Explosion Maléfique est une attaque magique RNG 10, AOE 3", POW 13. Les sorts à entretien ennemis et les animus sur une figurine/unité directement touchée par Explosion Maléfique expirent immédiatement.
- MARIONNETTISTE (Puppet Master) (★ Action ou ★ Attaque) –** Marionnettiste est une capacité magique de RNG 10. Quand elle cible une figurine/unité ennemie, c'est une attaque magique. Vous pouvez faire relancer un jet d'attaque ou de dégât effectué par une figurine affectée, puis Marionnettiste expire. Marionnettiste dure un round.

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.

PORTAIL (Gate Walker) – Une fois par activation, après que cette figurine ait lancé un sort, vous pouvez la placer complètement dans les 5" de sa position actuelle.

POUVOIR TÉNÉBREUX (Dark Power) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque et de dégât magique. Retirez le dé le plus faible de chaque lancer.

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

GREAT PRINCESS REGNA GRAVNOY
INFERNAL SOLO

2019 v1

PRINCESS GRAVNOY 1

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

30

DAGGER

RNG	POW	P+S
0.5	2	7

ESSENCE 5



DAMAGE

PC 6 FA C

GREAT PRINCESS REGNA GRAVNOY

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ON A DES COOKIES	3	8	-	-	-	YES

ON A DES COOKIES 3 8 - - - YES
Prenez le contrôle de la figurine de guerrier (sauf warlock et warcaster) ennemie. Vous pouvez immédiatement faire un Mouvement Complet avec la figurine ennemie suivi d'une attaque de C&C de base puis On a des cookies expire. La figurine contrôlée ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement. Une figurine ne peut être affectée par On a des cookies qu'une seule fois par tour.

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.

FEU INFERNAL 3 10 - 14 - YES
Les figurines désactivées par Feu Infernal ne peuvent pas faire de jet de Robustesse. Les figurines boxées par ce sort sont retirées du jeu.

REGNA

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

APPRENTIE INFERNALISTE (Master Infernalist) – Cette figurine n'est pas un Infernal Master mais elle peut utiliser toutes les règles d'un Infernal Master à l'exception du Feat. Cette figurine ne peut avoir que des horreurs légères ou inférieures dans son battlegroup. Cette figurine ne peut avoir qu'une horreur dans son battlegroup à n'importe quel moment.

MALEFICIUM (Maleficium) – Quand cette figurine invoque une horreur, ne choisissez pas de figurine avec Ame Condamnée. A la place, dépensez l'essence et invoquez l'horreur S&S avec cette figurine.

DAGGER

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

POISON (Poison) – Ajoutez un dé de dégâts supplémentaire contre les figurines vivantes.

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

NICIA, HOUND OF THE ABYSS
INFERNAL SOLO

2019 v1

NICIA 2

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

30

DEATH SONG

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	3	13

BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	8



DAMAGE

PC 4 FA C

NICIA, HOUND OF THE ABYSS

NICIA 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.

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

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

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.

DEATH SONG

COUP DE CHANCE (Luck) – Quand cette figurine effectue une attaque avec cette arme, elle peut relancer les jets d'attaque ratés. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois grâce à Coup de chance.

DÉVOREUR D'ÂME (Devour Soul) – Quand cette arme détruit une figurine ennemie générant un jeton d'âme, vous pouvez choisir la figurine avec la capacité Guide des âmes qui le récupère en ignorant la proximité des autres figurines. Les figurines ennemies ne peuvent pas gagner le jeton d'âme des figurines détruites par cette arme.

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

THE WRETCH
INFERNAL SOLO

2019 v1

WRETCH

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	4	3	13	11	8

30

CURSED TOUCH

RNG	POW	P+S
0.5	1	5



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

DAMAGE

PC 4 FA 3

THE WRETCH

WRETCH

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

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

- ATTAQUE AUXILIAIRE (Ancillary Attack [Horror]) (★ Action) –** RNG 3". Ciblez une horreur de Faction amie. Si elle est à portée, elle effectue immédiatement une attaque de C&C ou à distance de base. Une horreur ne peut être ciblée par Attaque auxiliaire qu'une fois par tour.
- NUÉE DE MOUCHES (Fly's kiss) (★ Attaque) –** Nuée de mouches est une attaque magique RNG 8, POW 12. Si cette attaque boxe une figurine ennemie vivante ou Mort-Vivant, centrez une AOE 4" sur la figurine boxée et retirez-la du jeu. Les figurines dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégât de Type: Corrosion. POW 10. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque.
- NUIT NOIRE (Invocation of Bitterest Night) (★ Action) –** Cette figurine gagne Manteau Noir pour un round. (Manteau Noir. Lorsqu'elles sont S&S avec cette figurine, les figurines de Faction amies gagnent Furtivité.)

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.

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

UMBRAL GUARDIAN
INFERNAL SOLO

2019 v1

UMBRAL GUARDIAN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	7	3	13	16	5

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	4	11

BUCKLER

RNG	POW	P+S
0.5	3	10

MODEL A'S DAMAGE
MODEL B'S DAMAGE
MODEL C'S DAMAGE

PC 6 FA 3

UMBRAL GUARDIAN

UMBRAL GUARDIAN

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.

FRAPPE DÉFENSIVE (Defensive Strike) – Une fois par tour, quand une figurine entre et finit son mouvement dans la portée de CàC de cette figurine, cette figurine peut immédiatement faire une attaque de CàC de base contre la figurine entrante.

GARDIEN DES OMBRES (Shadow Guardian) – Vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine. Si c'est le cas, lorsqu'une figurine amie non-Umbraal est ciblée par une attaque à distance vous pouvez placer cette figurine complètement dans les 3" de la figurine touchée. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets de l'attaque.

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 Incorporé, mise à terre, ou stationnaire.

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

PC 7 FA 3

VALIN HAUKE, THE FALLEN KNIGHT
INFERNAL SOLO

2019 v1

HAUKE I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	8	8	3	13	18	10

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	6	14

MOUNT

RNG	POW	P+S
0.5	12	

DAMAGE

PC 7 FA 3

VALIN HAUKE, THE FALLEN KNIGHT

HAUKE I

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

PROTECTEUR (Brother's Keeper [infernal]) – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Infernal amies ne peuvent être ni mises à terre, ni stationnaires.

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.

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

GREAT SWORD

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

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

PC 7 FA 3

DARK SENTINEL
INFERNAL CULTIST WEAPON ATTACHMENT

2019 v1

SENTINEL

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

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	7	12

PC 2 FA 4

DARK SENTINEL

SENTINEL

ATTACHEMENT (CULTIST BAND) (attachment [Cultist Band]) – Cette figurine peut être ajoutée à une unité Cultist Band.

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

- ECLAIR MALÉFIQUE (Hex Bolt) (★Attaque)** – Eclair Maléfique est une capacité magique de RNG 6 et POW 13. La figurine touchée ne peut pas effectuer d'action spéciale, d'attaque spéciale, ni de prise spéciale pendant un round.
- RITUEL DES OMBRES (Rituals of shadows) (★Action)** – RNG 3. Ciblez une horreur amie. Si elle est à portée, elle gagne 1 point d'essence.
- TOUCHER DES TÉNÉBRES (Touch of Darkness) (★Action)** – RNG 3. Ciblez une figurine vivante Sans Âme amie. Si elle est à portée, retirez lui d3 point de dégâts.

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.

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

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

PC 4 FA 4

LORD ROGET D'VYAROS
INFERNAL SOLO

2019 v1

D'VYAROS I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	13	12	10

BLACK IRON BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	5	10

DAMAGE

PC 4 FA 3

LORD ROGET D'VYAROS

D'VYAROS

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

AME VOLONTAIRE (Willing Vessel) – Quand un Infernal Master invoque une horreur et choisi de sacrifier cette figurine, il n'a pas besoin de payer le coût en essence.

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 (7) (Magic Ability [7]) –

- EXALTATION HARMONIEUSE (Harmonious Exaltation) (★Action)** – RNG CMD. Ciblez le warlock/warcaster auquel cette figurine est attachée. S'il est à portée, réduisez le coût de son prochaine sort ce tour de 1.
- SERVITEUR MAGIQUE (Spell Slave) (★Action ou ★Attaque)** – Cette figurine doit être dans la zone de contrôle de son warlock/warcaster pour réaliser l'action spéciale Serviteur 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, Serviteur Magique est une attaque magique. Utilisez la valeur de Capacité Magique de cette figurine pour faire vos jets d'attaque magique.

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

PC 4 FA 3

MASTER PRECEPTOR ORIN MIDWINTER
INFERNAL COMMAND ATTACHMENT 2019 v1

MIDWINTER 2

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

30

TWISTED STAFF

RNG	POW	P+S
2	7	11

DAMAGE

PC 4 FA C

MASTER PRECEPTOR ORIN MIDWINTER

MIDWINTER 2

AME CONDAMNÉE (Marked Soul) – L'âme de cette figurine est condamnée.

APPORT: ABNÉGATION (Granted: Self Sacrifice) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Abnégation. (Abnégation: Si cette figurine est désactivée par une attaque ennemie, vous pouvez choisir une figurine non-désactivée de cette unité se trouvant dans ses 3" pour être détruite à sa place, puis retirez un point de dégât de cette figurine.)

ATTACHEMENT (CULTIST BAND) (attachment [Cultist Band]) – Cette figurine peut être ajoutée à une unité Cultist Band.

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

- ANNIHILATION (Annihilation) (★ Attaque) – Annihilation est une attaque magique RNG 10, AOE 3, POW 10. Les figurines touchées subissent un jet de dégât POW 10. Les figurines détruites par cette attaque sont retirées du jeu et ne génèrent pas de jeton de cadavre. Quand une figurine ennemie vivante est détruite par cette attaque, cette figurine récupère son jeton d'âme en ignorant la portée des autres figurines.

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

GUIDE DES ÂMES: BERGER (Soul Taker: Shepherd) – Cette figurine peut gagner des jetons d'âme. Quand une figurine en formation de son unité est détruite, cette figurine gagne son jeton d'âme. Cette figurine peut avoir jusqu'à 5 jetons d'âme sur elle.

- 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.
- FORCE DES MORTS (Strength of Death) – Pendant son Action de Combat, cette figurine peut dépenser des jetons d'âme pour booster ses jets d'attaque ou de dégât pour chaque jeton dépensé.
- VORTEX ARCANIQUE (Arcane Vortex [soul]) – Cette figurine peut immédiatement annuler n'importe quel sort qui la cible elle ou une autre figurine à 3" en dépensant un jeton d'âme. Le sort annulé n'a pas d'effet mais son coût est quand même dépensé.

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

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

DAMAGE

PC 12 FA 2

INFERNAL GATE
INFERNAL STRUCTURE 2019 v1

INFERNAL GATE

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

120

SPECTRAL FLAMES

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	4	14

DAMAGE

PC 12 FA 2

INFERNAL GATE

INFERNAL GATE

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

GUIDE DES ÂMES: CRYPTÉ (Soul Taker: Crypt Of Souls) – Cette figurine peut gagner des jetons d'âme. Quand une figurine vivante est détruite dans sa portée de CMD vous pouvez récupérer son jeton d'âme. Au début de votre phase de contrôle si cette figurine n'a pas de jeton d'âme elle en génère 03. Elle peut avoir jusqu'à 5 jetons d'âme sur elle.

- ABYSSES TÉNÉBREUSES (Dark Abyss) – Pendant votre phase de maintenance, vous pouvez retirer jusqu'à 3 jetons d'âme de cette figurine pour remettre en jeu un trouper Sans Âme sur socle petit ou moyen pour chaque jeton dépensé. Les figurines reviennent en jeu avec un point de vie. Placez les figurines dans la portée de CMD de cette figurine, en formation et à 3" d'une figurine de leur unité. Les figurines remises en jeu doivent sacrifier leur Action de Combat ce tour.
- FORCE DES MORTS (Strength of Death) – Pendant son Action de Combat, cette figurine peut dépenser des jetons d'âme pour booster ses jets d'attaque ou de dégât pour chaque jeton dépensé.
- PORTAL VERS LES MONDES (Gate of Worlds) – Une fois par tour, n'importe quand pendant son activation, cette figurine peut dépenser un jeton d'âme pour placer une figurine de Faction amie se trouvant dans ses 5" complètement dans les 2" de sa position actuelle. Une figurine ne peut être placée qu'une seule fois par tour de cette façon.

PORTAL INFERNAL (Infernal Portal) – Quand une figurine invoque une horreur en étant dans les 8" de cette figurine, réduisez le coût de l'invocation de 1.

SPECTRAL FLAMES

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

RECHARGEMENT [1] (Reload [1] [soul]) – Cette figurine peut dépenser un jeton d'âme pour effectuer une attaque à distance supplémentaire avec cette arme pendant son Action de Combat.

TIR FANTÔME (Ghost Shot) – Cette figurine ignore les Lignes de Vue, la dissimulation et le couvert quand elle fait des attaques avec cette arme.

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

DAMAGE

PC 12 FA 2

AGATHON, THE VOICE IN THE DARKNESS
INFERNAL MASTER 2019 v1

AGATHON I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	6	3	14	15	12

50

PAIN TOUCH

RNG	POW	P+S
1	-	-

ESSENCE 9

DAMAGE

H +28 FA C

AGATHON, THE VOICE IN THE DARKNESS

AGATHON I

GUIDE DES ÂMES: RÉCOLTE (Soul Taker: Cull Soul) – Cette figurine peut gagner des jetons d'âme. Quand une figurine ennemie vivante est détruite dans les 2" de cette figurine, cette figurine gagne le jeton d'âme de la figurine détruite. Après la récupération des ressources pendant la prochaine phase de contrôle remplacez chaque jeton d'âme par un point de Fury/Focus/Essence.

SECRETS DE L'OBSCURITÉ PROFONDE (Revelations of the outer Darkness) – Une fois par tour, quand un guerrier de Faction ami disposant d'une âme est détruit par une attaque ennemie dans la portée de CMD de cette figurine. Immédiatement après la résolution de l'attaque, cette figurine peut lancer un sort sans dépenser de ressource.

PAIN TOUCH

AIGUILLON (Needle) – Cette arme inflige 1 point de dégât automatique à la figurine vivante touchée. Cette arme ne peut pas infliger de dégât à des figurines non vivantes.

BANNI DANS LES TÉNÉBRES (Dark Banishment) – Quand cette figurine inflige des dégâts à une figurine ennemie avec cette arme pendant son activation, après la résolution de l'attaque vous pouvez placer la figurine ennemie ou vous voulez complètement dans les d3+6" de sa position actuelle.

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

DAMAGE

PC 12 FA 2

AGATHON, THE VOICE IN THE DARKNESS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CENSURE	2	SELF	CTRL	-	-	NO
Les sorts à entretien ennemis dans la zone de contrôle du lanceur de sort expirent immédiatement. Une figurine peut conserver ses sorts à entretien en jeu en subissant 03 points de dégâts pour chaque sort qu'elle souhaite conserver, ces dégâts ne peuvent pas être transférés ou réduits en utilisant du Focus. Retirez un point de dégâts du lanceur de sort pour chaque point de dégâts infligé par Censure. Censure ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.						
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.						
ON A DES COOKIES	3	8	-	-	-	YES
Prenez le contrôle de la figurine de guerrier (sauf warlock et warcaster) ennemie. Vous pouvez immédiatement faire un Mouvement Complet avec la figurine ennemie suivi d'une attaque de C&C de base puis On a des cookies expire. La figurine contrôlée ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement. Une figurine ne peut être affectée par On a des cookies qu'une seule fois par tour.						
GUEULE DES ENFERS	4	8	*	12	-	YES
Si cette attaque échoue, rien ne se passe. Si elle touche, avant de faire le jet de dégâts, poussez toutes les figurines à 3" ou moins de la cible directement vers elle de 3" dans l'ordre de votre choix. Puis centrez une AOE 3" sur la figurine touchée. Les figurines dans l'AOE subissent un jet de dégâts POW 12. Les figurines boxées par Gueule des Enfers sont retirées du jeu.						
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.						
FEU OBSCUR	2	10	12	-	-	YES
Quand une figurine ennemie est détruite pas Feu Obscur, le lanceur de sort gagne son jeton d'âme peu importe la proximité des autres figurines.						
LONGE	2	6	-	-	UP	NO
Après la fin du Mouvement Normal du lanceur de sort, l'Horror ciblée dans son attaque peut avancer de 5" directement vers lui.						

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

DAMAGE

PC 12 FA 2

AGATHON, THE VOICE IN THE DARKNESS

FEAT: Puits de Lamentation

Quand une figurine ennemie lance un sort dans la zone de contrôle d'Agathon, augmentez le coût du sort de 1. Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle d'Agathon, les figurines de Faction amies gagnent un dé supplémentaire sur leurs jets d'attaque et de dégât magique. Retirez un dé de votre choix sur chaque lancer. Puits de Lamentation dure un round.

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

DAMAGE

PC 12 FA 2

OMODAMOS, THE BLACK GATE
INFERNAL MASTER 2019 v1

OMODAMOS I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	8	3	14	18	12

50

FLAIL

RNG	POW	P+S
2	6	15

ESSENCE 6

DAMAGE

H +28 FA C

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

OMODAMOS, THE BLACK GATE

OMODAMOS I

GUIDE DES ÂMES: RÉCOLTE (Soul Taker: Cull Soul) – Cette figurine peut gagner des jetons d'âme. Quand une figurine ennemie vivante est détruite dans les 2" de cette figurine, cette figurine gagne le jeton d'âme de la figurine détruite. Après la récupération des ressources pendant la prochaine phase de contrôle remplacez chaque jeton d'âme par un point de Fury/Focus/Essence.

LIEN INFERNAL (Hellbounds) – Quand une horreur du battlegroup de cette figurine détruit une figurine vivante avec une attaque alors qu'elle se trouve dans zone de contrôle de cette figurine, cette figurine gagne le jeton d'âme de la figurine détruite en ignorant la proximité des autres figurines.

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

OMODAMOS, THE BLACK GATE

SPELLS

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

AIR CORROMPU 3 8 3 12 RND YES
Les figurines touchées subissent un jet de dégâts de Type: Corrosion 2. POW 12. L'AOE ce sort est un effet de nuée et un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines qui entrent ou qui finissent leur activation dans l'AOE subissent 1 point de dégât de Type: Corrosion 2.

LAME ECLAIR 1 SELF - - - NO
Le lanceur de sort effectue une attaque de CàC de base avec une de ses armes de CàC contre toutes les figurines ennemies dans sa Ligne de Vue et dans la RNG de l'arme choisie. Ces attaques sont simultanées.

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

ARMURE DE CORNES 3 SELF CTRL RND NO
Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent Inflexible. Armure de Cornes dure un round. (Inflexible: Cette figurine gagne +2 ARM contre les dégâts de CàC.)

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

OMODAMOS, THE BLACK GATE

FEAT: ANNIHILÉ PAR LES OMBRES

Omodamos lance Armure de Cornes dans dépenser d'essence. De plus les figurines de Faction amie s'activant dans sa zone de contrôle gagnent +2 SPD et Fantômatique. Annihilé par les Ombres dure 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.)

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

ZAATEROH, THE WEAVER OF SHADOWS
INFERNAL MASTER 2019 v1

ZAATEROH I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	6	7	15	16	12

50

ECHOES OF DISSOLUTION

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	3	14

INFERNAL TOUCH

RNG	POW	P+S
1	3	10

ESSENCE 7

DAMAGE

H +26 FA C

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

ZAATEROH, THE WEAVER OF SHADOWS

ZAATEROH I

GUIDE DES ÂMES: RÉCOLTE (Soul Taker: Cull Soul) – Cette figurine peut gagner des jetons d'âme. Quand une figurine ennemie vivante est détruite dans les 2" de cette figurine, cette figurine gagne le jeton d'âme de la figurine détruite. Après la récupération des ressources pendant la prochaine phase de contrôle remplacez chaque jeton d'âme par un point de Fury/Focus/Essence.

OMBRES ETENDUES (Long Shadows) – Quand une figurine de Faction amie dans la portée de CMD de cette figurine est ciblée par une attaque à distance, l'attaque subit -3 RNG.

VENEFICIUM (Veneficium) – Quand un sort ou une règle spéciale retire les sorts à entretien de cette figurine, la figurine ennemie subit d3 dégâts pour chaque sort retiré.

ECHOES OF DISSOLUTION

MARQUE NOIRE (Black Mark) – Quand cette arme détruit une figurine ennemie vivante, cette figurine gagne son jeton d'âme.

RECHARGEMENT [1] (Reload [1] [zaateroth]) – Cette figurine peut dépenser 1 point d'essence ou un jeton d'âme pour effectuer une attaque à distance supplémentaire avec cette arme pendant son Action de Combat.

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

ZAATEROH, THE WEAVER OF SHADOWS

SPELLS

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

NOIRCEUR 3 8 - - UP YES
La figurine/unité de guerrier ennemie ciblée subit -2 DEF. Lorsqu'une figurine de Faction amie détruit une ou plusieurs figurines affectées par ce sort avec une attaque de base de CàC ou à Distance pendant son activation, immédiatement après que l'attaque ait été résolue elle peut faire une attaque de CàC ou à Distance supplémentaire. Les attaques gagnées par le biais de Noirceur ne peuvent pas générer d'autres attaques supplémentaires de Noirceur.

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.)

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.

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.)

ABYSSE DU STYX 3 10 - 12 * YES
Sur une touche critique, la figurine touchée subit l'effet Aveuglé pour un round. (Aveuglé: Une figurine souffrant de Aveuglé ne peut pas faire d'attaques à distance ou d'attaques magiques, subit -4 MAT et DEF, et ne peut pas courir, charger, ou faire d'action spéciale de slam ou de piétinement. Aveuglé peut être annulé.)

RITUEL DE TOURMENTS 3 CTRL YES NO
Quand une figurine de Faction amie située dans la zone de contrôle du lanceur de sort détruit une ou plusieurs figurines avec une attaque à distance ou de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, une horreur du battlegroup du lanceur de sort situé dans sa zone de contrôle peut avancer de 3". Une horreur ne peut avancer qu'une fois par tour avec Rituel de tourments.

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

ZAATEROH, THE WEAVER OF SHADOWS

FEAT: MURMURES DU VIDE

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Zaateroth, les figurines de Faction amies gagnent +3 DEF. Quand une figurine ennemie rate une figurine de Faction amie se trouvant dans la zone de contrôle de Zaateroth, après la résolution de l'attaque, vous pouvez placer la figurine amie complètement dans les 3" de sa position actuelle, à moins que l'attaque n'ait eu lieu pendant un mouvement. Murmures du Vide dure un round.

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

DESOLATOR
INFERNAL HEAVY HORROR

2019 v1

DESOLATOR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	11	6	6	11	19	5

50

BLACK BILE

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	10

CLAW

RNG	POW	P+S
1	3	14

ESSENCE 4

PC 14 FA U

DESOLATOR

ANATHÈME (Anathema) – Quand cette figurine est invoquée, centrez une AOE 4" de nuée sur elle. Les figurines ennemies entrant ou terminant leur activation dans l'AOE subissent 1 point de dégât de type Type: Corrosion. L'AOE reste en jeu un round.

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

BLACK BILE

FLÉTRISSANT (Withering Death) – Une figurine touchée par cette arme subit -2 ARM pour un round à moins qu'elle n'ait Immunité Corrosion.

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

FOREBODER
INFERNAL LESSER HORROR

2019 v2

FOREBODER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	1	13	10	5

30

TENDRILS

RNG	POW	P+S
1	4	9

ESSENCE 1

PC 4 FA U

FOREBODER

CHANGEMENT DE PLAN (Phase Shift) – Quand cette figurine est invoquée, vous pouvez la placer complètement dans les 3" de la figurine avec Ame Condamnée. Puis retirez la figurine avec Ame Condamnée. (Ame Condamnée: L'âme de cette figurine est condamnée.)

MAL D'INVOCATION (Psycho Static) – Cette figurine ne peut pas être utilisée pour relayer des sorts le tour de son invocation.

RELAYEUR (Channeller) – Quand cette figurine n'est pas engagée et qu'elle se trouve dans la zone de contrôle de son contrôleur, son contrôleur peut relayer des sorts au travers d'elle.

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

LAMENTER
INFERNAL LIGHT HORROR

2019 v1

LAMENTER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	6	3	13	14	5

40

PIERCER

RNG	POW	P+S
1	6	13

ESSENCE 3

PC 7 FA U

LAMENTER

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.

PARASITES D'ÂME (Soul Parasites) – Les figurines ennemies vivantes non-souless et les figurines avec Réceptacle d'âme subissent -2 à leurs jets d'attaque tant qu'elles se trouvent à 4" de cette figurine. (Réceptacle d'âme: Cette figurine génère des jetons d'âme comme une figurine vivante.)

PIERCER

CRITIQUE : PARALYSIE (Critical Paralysis) – Sur une touche critique, une figurine vivante touchée voit sa DEF de base réduite à 5 et ne peut plus ni courir, ni charger, ni faire de prise spéciale slam ou piétinement pendant un round.

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

SHRIEKER
INFERNAL LIGHT HORROR

2019 v1

SHRIEKER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	3	6	13	5	5

40

SPECTRAL FIRE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	13

ESSENCE 3

PC 9 FA U

SHRIEKER

GÉMISSEMENT (Wailing) – 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.

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

SPECTRAL FIRE

AVERTISSEUR (Admonisher) – Quand une figurine ennemie est directement touchée par une attaque faite avec cette arme, les d3 figurines ennemies les plus proche dans les 4" de la figurine touchée subissent un jet de dégât POW 10 Magique. Ces dégâts sont simultanés et ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque.

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

SOUL STALKER
INFERNAL HEAVY HORROR

2019 v1

SOUL STALKER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	10	6	1	13	16	5

50

BITE

RNG	POW	P+S
1	5	15

CONSTRUCT

RNG	POW	P+S
1	3	13

ESSENCE 4

PC 13 FA U

SOUL STALKER

CORPS SERPENTIN (Serpentine) – Cette figurine ne peut pas effectuer de prise spéciale slam ou de piétinement, et ne peut pas être mise à terre.

RÉCLAMEUR D'ÂME (Soul Claiming) – Quand une figurine ennemie vivante est détruite dans les 4" de cette figurine et que cette figurine se trouve dans sa zone de contrôle, son contrôleur gagne le jeton d'âme en ignorant la proximité des autres figurines.

CONSTRUCT

ETREINTE (Coil) – Quand cette figurine touche une figurine avec cette arme, ses attaques de C&C contre la cible touchent automatiquement pour un tour.

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

TORMENTOR
INFERNAL HEAVY HORROR

2019 v1

TORMENTOR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	11	7	5	11	19	5

50

CRUSHING CLAW

RNG	POW	P+S
1	6	17

ESSENCE 4

PC 12 FA U

TORMENTOR

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.

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.

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

CRUSHING CLAW

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

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