

**ABSYLONIA DAUGHTER OF EVERBLIGHT**  
LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2016 v1

**ABSYLONIA 2**

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

40

**CLAW**

RNG	POW	P+S
0.5	6	14

**STINGER**

RNG	POW	P+S
1	4	12

**VOLEUR DE POUVOIR (Energy Siphon)** – Quand cette attaque touche une figurine avec des points de fury/focus, la figurine touchée perd un point de fury/focus et cette figurine gagne un point de fury/focus. (Un warcaster ne peut gagner que du focus et un warlock que de la fury)

FURY 6

DAMAGE

WB +28 FA C

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

**ABSYLONIA DAUGHTER OF EVERBLIGHT**

**ABSYLONIA**

**CHASSEUR ALPHA (Alpha Hunter)** – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle peuvent courir, charger ou faire des prises spéciales sans être forcés. Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies pendant son activation, les warbeasts de son battlegroup qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent +2 SPD et MAT pour un tour.

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

**STINGER**

**VOLEUR DE POUVOIR (Energy Siphon)** – Quand cette attaque touche une figurine avec des points de fury/focus, la figurine touchée perd un point de fury/focus et cette figurine gagne un point de fury/focus. (Un warcaster ne peut gagner que du focus et un warlock que de la fury)

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

**ABSYLONIA DAUGHTER OF EVERBLIGHT**

**SPELLS**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RENFORCER	2	6	-	-	UP	NO
La warbeast du battlegroup du lanceur de sort ciblée gagne +2 ARM. La figurine affectée et n'importe qu'elle autre figurine amie SàS avec elle ne peuvent plus être mises à terre, poussées ou déplacées par un slam.						
ECLAIR MALÉFIQUE	2	6	-	13	RND	YES
Les figurines touchées par Eclair Maléfique ne peuvent plus faire d'actions spéciales, d'attaques spéciales ou de prises spéciales pour un round.						
CHIRURGIE PSYCHIQUE	2	SELF	CTRL	-	-	NO
Chaque figurine du battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle peut immédiatement se retirer d3+1 points de dégâts. Chirurgie Psychique ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.						
RETOUR DE FEU	1	6	-	-	RND	NO
Lorsqu'une figurine de Faction amie est ciblée par une attaque à distance ennemie, après la résolution de l'attaque, la figurine affectée peut faire une attaque de base de CàC ou à distance, puis Retour de Feu expire. Retour de Feu dure un round.						

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

**ABSYLONIA DAUGHTER OF EVERBLIGHT**

**FEAT: MÉTAMORPHOSE**

Les figurines du battlegroup d'Absylonia actuellement dans sa zone de contrôle gagnent +2 STR, Vol ☉ et leurs armes de CàC deviennent RNG 2. Métamorphose dure un round.

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

**ABSYLONIA TERROR OF EVERBLIGHT**  
LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2018 v1

**ABSYLONIA 1**

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

30

**BLIGHT CLAW**

RNG	POW	P+S
0.5	6	13

**INGÉNIEUX (Resourceful)** – Cette figurine peut entretenir des sorts sur les figurines de son battlegroup sans dépenser de fury/focus.

**MUTATION SPONTANÉE (Spontaneous Mutation)** – Cette figurine peut subir des dégâts à n'importe quel moment pendant son activation pour gagner l'une des règles suivantes pour chaque point de dégâts subis. Ces dégâts ne peuvent pas être transférés. Les règles gagnées ainsi durent jusqu'au début de la prochaine activation de cette figurine.

- AILES (Wings) – Cette figurine gagne +1 SPD et Vol ☉.
- FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength) – Cette figurine gagne +2 STR.
- VOILE DE CENDRES (Ashen Veil) – Cette figurine a la dissimulation. Les figurines vivantes ennemies sans Immunité Feu ☹ subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaques lorsqu'elles se trouvent dans les 2" de cette figurine.

**OFFICIER D'ÉLITE (FORSAKEN) (Elite Cadre[Forsaken])** – Les figurines Forsaken alliées gagnent Voile de Cendres.

**BLIGHT CLAW**

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

FURY 6

DAMAGE

WB +31 FA C

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

**ABSYLONIA TERROR OF EVERBLIGHT**

**ABSYLONIA 1**

**INGÉNIEUX (Resourceful)** – Cette figurine peut entretenir des sorts sur les figurines de son battlegroup sans dépenser de fury/focus.

**MUTATION SPONTANÉE (Spontaneous Mutation)** – Cette figurine peut subir des dégâts à n'importe quel moment pendant son activation pour gagner l'une des règles suivantes pour chaque point de dégâts subis. Ces dégâts ne peuvent pas être transférés. Les règles gagnées ainsi durent jusqu'au début de la prochaine activation de cette figurine.

- AILES (Wings) – Cette figurine gagne +1 SPD et Vol ☉.
- FORCE DU MÉTAMORPHE (Warp Strength) – Cette figurine gagne +2 STR.
- VOILE DE CENDRES (Ashen Veil) – Cette figurine a la dissimulation. Les figurines vivantes ennemies sans Immunité Feu ☹ subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaques lorsqu'elles se trouvent dans les 2" de cette figurine.

**OFFICIER D'ÉLITE (FORSAKEN) (Elite Cadre[Forsaken])** – Les figurines Forsaken alliées gagnent Voile de Cendres.

**BLIGHT CLAW**

**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 Karl Richardson © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.  
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

**ABSYLONIA TERROR OF EVERBLIGHT**

**SPELLS**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ÉCLAT DE CORRUPTION	3	10	4	13	RND	YES
L'AOE reste en jeu pendant un round. Tant qu'elles sont dans l'AOE, les figurines ennemies non-warcaster ne peuvent pas dépenser de focus, être utilisées pour relayer des sorts ou être forcées.						
REFUGE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine de Faction amie ciblée peut effectuer un mouvement complet à la fin d'une activation pendant laquelle elle a touché une figurine ennemie avec une attaque. Elle ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement.						
AGRESSION SAUVAGE	3	6	-	-	UP	NO
La warbeast vivante ciblée dans le battlegroup du lanceur de sort peut courir, charger, ou effectuer des prises spéciales slam et piétinement sans être forcée. Ses jets d'attaque de CàC sont boostés.						
JOUER À DIEU	2	6	-	-	UP	NO
La warbeast de Faction alliée ciblée bénéficie des effets de Mutation Spontanée actifs sur Absylonia. Une fois par tour Absylonia peut transférer des dégâts vers la warbeast affectée sans dépenser de Fury. (Mutation Spontanée: Cette figurine peut subir des dégâts à n'importe quel moment pendant son activation pour gagner l'une des règles suivantes pour chaque point de dégâts subis. Ces dégâts ne peuvent pas être transférés. Les règles gagnées ainsi durent jusqu'au début de la prochaine activation de cette figurine.)						

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

**ABSYLONIA TERROR OF EVERBLIGHT**

**FEAT: PANACÉE**

Retirez tous les dégâts des figurines du battlegroup d'Absylonia qui se trouvent actuellement dans sa zone de contrôle. De plus, tant qu'elles sont dans la zone de contrôle d'Absylonia, les figurines de son battlegroup gagnent Régénération Rapide. Panacée dure un round. (Régénération Rapide: Quand cette figurine est blessée par une attaque ennemie, immédiatement après la résolution de l'attaque, retirez-lui d3 points dégâts.)

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

**ANAMAG THE DOOM FEASTER**  
LEGION BLIGHTED OGRUN WARLOCK

2018 v1

**ANAMAG I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	6	4	14	16	8

**FANGED STAFF**

RNG	POW	P+S
2	5	13

**FURY**  
7

DAMAGE

WB +27 FA C

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

**ANAMAG THE DOOM FEASTER**

**ANAMAG I**

**FRINGALE (Snacking)** – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie vivante avec une attaque de CàC, elle peut choisir de retirer la figurine du jeu. Si elle le fait, elle peut se retirer 3 points de dégâts.

**MASSACRE RITUEL (Ritual Slaughter)** – Une fois pendant chacun de vos tours, quand une autre figurine de Blighted Ogrun amie détruit une figurine ennemie avec une attaque de CàC en se trouvant dans la zone de contrôle de cette figurine, immédiatement après la résolution de l'attaque, cette figurine peut lancer un sort sans dépenser de Fury. Cette figurine peut booster les jets d'attaque ou de dégâts des sorts lancés grâce à Massacre Rituel.

**FANGED STAFF**

**ENTRAVE (Man Catcher)** – Une figurine de guerrier touchée par cette attaque subit -2 DEF et pour un round ne peut pas avancer tant qu'elle est dans la portée de CàC de cette figurine.

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

**ANAMAG THE DOOM FEASTER**

**SPELLS**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>CARNAGE</b>	2	SELF	CTRL	-	TURN	NO
Les figurine de Faction amies gagnent +2 à leurs jets d'attaque de CàC contre les figurines ennemies dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Carnage dure un tour.						
<b>POTENCE</b>	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.						
<b>EXPLOSION MALÉFIQUE</b>	3	10	3	13	-	YES
Les sorts à entretien ennemis et les animus la une figurine/unité directement touchée par Explosion Maléfique expirent immédiatement.						
<b>LIEN D'OS</b>	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de guerrier de Faction amie ciblée gagne +2 ARM et Faire le Mort. Les figurines hors formation ne sont pas affectées. (Faire le Mort: Cette figurine ne peut pas être ciblée par des attaques magiques ou à distance quand elle est mise à terre.)						
<b>FORCE FURIEUSE</b>	2	6	-	-	TURN	NO
La figurine/unité de guerrier de Faction amie ciblée gagne +2 STR pour un tour.						

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

**ANAMAG THE DOOM FEASTER**

**FEAT: CHAMP D'OS**

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle d'Anamag, les figurines de guerrier de Faction amies gagnent Linceul Maléfique et leurs armes de CàC gagnent Blessures Aggravées. Champ d'os dure un tour. (Linceul Maléfique: Les figurines ennemies dans la portée de CàC de cette figurine subissent -2 ARM.) (Blessures Aggravées: Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.)

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

**BETHAYNE, VOICE OF EVERBLIGHT**  
LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2017 v1

**BETHAYNE I**

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

**BLIGHTED TALON**

RNG	POW	P+S
0.5	5	10

**FURY**  
7

DAMAGE

WB +20 FA C

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

**BETHAYNE, VOICE OF EVERBLIGHT**

**BETHAYNE I**

**FUSION DES CHAIRS (Flesh Meld)** – Bethayne peut utiliser Fusion des chairs n'importe quand pendant son activation si elle se trouve SàS avec Belphagor. Tous les effets présents sur Bethayne sont appliqués à Belphagor, retirez toute la fury de Belphagor et remplacez la par la Fury actuellement présente sur Bethayne puis retirez Bethayne de la table. Belphagor ne peut pas s'activer le tour ou Fusion des chairs est utilisé.

Pour toute la durée de Fusion des chairs Belphagor perd Sans Âme et devient une figurine de warlock guerrier, Belphagor prend le contrôle du battlegroup de Bethayne, peut lancer et entretenir ses sorts et peut utiliser son feat. Sa CMD devient 9 et sa Fury 7et il peut effectuer des prises spéciales slam et lancer sans être forcé. De plus Belphagor n'est plus considéré comme une warbeast, il ne peut plus utiliser son animus et ne subit plus les effets des systèmes neutralisés.

Bethayne peut se séparer de Belphagor pendant votre phase de maintenance. Quand elle revient en jeu, placez la SàS avec Belphagor avec le même nombre de marqueur de dégâts qu'elle avait au moment où elle a quitté la table.

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

**BETHAYNE, VOICE OF EVERBLIGHT**

**SPELLS**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>SANG D'ÉPINES</b>	2	6	-	-	UP	NO
Les armes de CàC et à distance de la figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent l'effet Corrosion Continue.						
<b>MANTEAU DE CENDRES</b>	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Voile de Cendres. (Voile de Cendres: Cette figurine a la dissimulation. Les figurines vivantes ennemies sans Immunité Feu subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaques lorsqu'elles se trouvent dans les 2" de cette figurine.)						
<b>DÉSINTÉGRATION</b>	3	10	-	13	RND	YES
La figurine touchée subit -2 ARM pour un round. Une figurine boxée par Désintégration est retirée du jeu.						
<b>INVOCATION SANGUINE</b>	2	SELF	-	-	-	NO
Si Bethayne a fusionné avec Belphagor quand se sort est lancé, Belphagor gagne +2 DPS, STR, DEF et ARM pour un round. Sinon, Bethayne fait immédiatement un mouvement complet en direction de Belphagor. Invocation sanguine ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.						
<b>VENIN</b>	2	SP8	-	10	-	YES
Venin cause des dégâts de Type: Corrosion. Les figurines touchées subissent l'effet Corrosion Continue.						

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

**BETHAYNE, VOICE OF EVERBLIGHT**

**FEAT: SYMBIOSE**

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Bethayne, les figurines de guerrier de Faction amies gagnent Débordement [Warbeast de Faction amie]. Symbiose dure un round. (Débordement [Warbeast de Faction amie]: Quand cette figurine fait une attaque de CàC contre une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine amie du type mentionné dans l'encadré, elle gagne +2 à ses jets d'attaque et un dé supplémentaire aux dégâts.)

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

**BELPHAGOR**  
LEGION LIGHT WARBEAST 2017 v1

**BELPHAGOR 1**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	6	4	11	18	5

**ACIDIC BREATH**

RNG	ROF	AOE	POW
SP6	1	-	10

**CLAW**

RNG	POW	P+S
0.5	3	12

**FURY** 3

**THRESHOLD** 9

**MIND** 1 2 3 4 5 6

**BODY** 1 2 3 4 5 6

**SPRINT** 1 2 3 4 5 6

FA C

**BELPHAGOR**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CORRUPTEUR	2	SELF	5	-	RND	NO

Centrez une AOE 5" sur le lanceur de sort. L'AOE est un effet de nuée qui reste centré sur le lanceur de sort pendant un round. Si le lanceur de sort est détruit ou retiré du jeu, retirez aussi l'AOE. Les figurines ennemies entrant ou terminant leur activation dans l'AOE subissent un point de dégât.

**BELPHAGOR 1**

**COMPAGNON [BETHAYNE 1]** (Companion [Bethayne, Voice Of Everblight]) – Cette figurine est incluse dans toute armée qui inclut Bethayne, Voice of Everblight. Si Bethayne est détruit ou retiré du jeu, retirez cette figurine du jeu. Cette figurine fait partie du battlegroup de Bethayne.

**LIEN [BETHAYNE 1]** (Bond [Bethayne, Voice Of Everblight]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Bethayne 1, elle est liée à lui. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Bethayne 1 et dans sa zone de contrôle, Bethayne 1 peut relayer des sorts au travers d'elle.

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

**FYANNA, TORMENT OF EVERBLIGHT**  
LEGION STRIDER WARLOCK 2016 v1

**FYANNA 2**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	7	3	15	15	9

**BARBED LASH**

RNG	POW	P+S
2	5	12

**FURY** 6

DAMAGE

WB +28 FA C

**FYANNA, TORMENT OF EVERBLIGHT**

**FYANNA 1**

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

**INFLUENCE TACTIQUE [SURPASSEMENT]** (Field Marshal [Overtake]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Surpasement.

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

**BARBED LASH**

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

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

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

**FYANNA, TORMENT OF EVERBLIGHT**

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

Quand une figurine ennemie avance et termine son mouvement dans les 6" de la figurine ciblée du battlegroup du lanceur du sort, la figurine affectée peut immédiatement avancer d'au plus 3" puis Pressentiment expire. La figurine ciblée ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité pendant ce mouvement.

**FUREUR**

RNG	POW	P+S
2	6	-

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

**POTENCE**

RNG	POW	P+S
3	10	13

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

**PEAU DE FER**

RNG	POW	P+S
2	6	-

La figurine/unité de guerrier de Faction amie ciblée gagne +2 ARM et ne subit pas de dégât d'explosion. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

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

**FYANNA, TORMENT OF EVERBLIGHT**

**FEAT: TSUNAMI**

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Fyanna, les figurines de Faction amies gagnent +3 DEF et Esquive. Tsunami 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 utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.)

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

**KALLUS, DEVASTATION OF EVERBLIGHT**  
LEGION WARLOCK 2017 v2

**KALLUS 2**

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

**HELLBRAND**

RNG	POW	P+S
2	7	15

**MOUNT**

RNG	POW
0.5	14

**FURY** 6

DAMAGE

WB +28 FA C

**KALLUS, DEVASTATION OF EVERBLIGHT**

**KALLUS 2**

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

**INFLUENCE TACTIQUE [MAIN DU DRAGON]** (Field Marshal [Hand of the dragon]) – Les armes de CaC des warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Feu Continu.

**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.

**HELLBRAND**

**GERBE DE FLAMME (Flame Burst)** – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie avec cette arme, les figurines ennemies à 1" de la figurine boxée subissent Feu Continu.

**MOUNT**

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

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

### KALLUS, DEVASTATION OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FURIE COMBATIVE	3	6	-	-	TURN	NO

La figurine/unité de guerrier de Faction amie gagne un dé supplémentaire à ses jets de dégâts de CàC. Furie Combative dure un tour.

DÉPASSEMENT 2 6 - - TURN NO  
Quand la figurine ciblée du battlegroup du lanceur de sort détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, une figurine du battlegroup du lanceur de sort qui est dans sa zone de contrôle peut faire un mouvement complet, puis Dépassement expire. Une figurine ne peut avancer qu'une seule fois par tour grâce à Dépassement. Dépassement dure un tour.

CHEMIN EMBRASÉ 2 SELF CTRL UP NO  
Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent Immunité Feu. Les figurines ennemies qui finissent leur activation dans les 2" d'une figurine de Faction amie dans la zone de contrôle du lanceur de sort subissent l'effet Feu Continu.

MARQUE DE FEU 3 10 14 YES  
Marque de Feu inflige des dégâts de Type: Froid. Sur une touche, la figurine ciblée et les d3 figurines ennemies les plus proche dans ses 5" subissent l'effet Feu Continu.

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

### KALLUS, DEVASTATION OF EVERBLIGHT

#### FEAT: SOUFFLE DU DRAGON

Les figurines ennemies subissant l'effet Feu Continu dans la zone de contrôle de Kallus subissent immédiatement un jet de dégâts POW 12. Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Kallus, les figurines de Faction amies peuvent charger ou effectuer une prise spécial Slam contre une figurine affectée par l'effet Feu Continu sans être forcée et gagnent +3" pour ce mouvement. Souffle du Dragon dure un tour.

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

### KALLUS, WRATH OF EVERBLIGHT

2018 v1

**KALLUS I**

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

30

**HELLBRAND**

RNG	POW	P+S
2	7	14

FURY 6

DAMAGE

WB +30 FA C

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

### KALLUS, WRATH OF EVERBLIGHT

**KALLUS**

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

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

**INSURMONTABLE (Unconquerable)** – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines de guerrier de Faction amies gagnent Inflexible.

**HELLBRAND**

**GERBE DE FLAMME (Flame Burst)** – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie avec cette arme, les figurines ennemies à 1" de la figurine boxée subissent Feu Continu.

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

### KALLUS, WRATH OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
GUIDE MALÉFIQUE	4	SELF CTRL	-	TURN	NO	

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent un dé supplémentaire sur leurs jets d'attaque de CàC ce tour-ci.

ERUPTION 3 8 3 14 RND YES  
Les figurines touchées subissent un jet de dégâts Type: Feu POW 14. L'AOE est un effet de nuée et un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines entrant ou terminant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégâts Type: Feu non boostable POW 14.

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.

EMBRASER 2 6 - - UP NO  
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 à ses jets de dégâts de CàC. Les figurines affectées gagnent Crit: Feu sur leurs attaques de CàC.

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

### KALLUS, WRATH OF EVERBLIGHT

#### FEAT: PARADI CORROMPU

Quand une figurine de guerrier de Faction amie non Incubus se trouvant dans la zone de contrôle de Kallus est désactivée par une attaque ennemie, vous pouvez la remplacer par une figurine Incubus. La figurine remplacée est retirée du jeu. De plus tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Kallus, les figurines de guerrier de Faction amies avec Sans Âme gagnent +3 DEF. Paradi Corrompu dure un round.

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

### KRYSSA, CONVICTION OF EVERBLIGHT

2016 v1

**KRYSSA I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	7	4	14	16	9

30

**SPEAR**

RNG	POW	P+S
2	6	13

FURY 6

DAMAGE

WB +31 FA C

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

### KRYSSA, CONVICTION OF EVERBLIGHT

**KRYSSA**

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

**WEAPON NAME**

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

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

### KRYSSA CONVICTION OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
MANTEAU DE CENDRES	2	6	-	-	UP	NO

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Voile de Cendres. (Voile de Cendres: Cette figurine a la dissimulation. Les figurines vivantes ennemies sans Immunité Feu subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaques lorsqu'elles se trouvent dans les 2" de cette figurine.)

FLAMMES HURLANTES	3	SP10	12	YES		
-------------------	---	------	----	-----	--	--

Flammes Hurlantes inflige des dégâts de Type: Feu. Les figurines touchées par cette attaque subissent l'effet Feu Continu.

CÉLÉRITÉ	*	SELF		NO		
----------	---	------	--	----	--	--

Le lanceur de sort peut dépenser jusqu'à 3 points de fury pour avancer immédiatement de 2" par points dépensés. Célérité ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

SUPRÉMATIE TACTIQUE	2	6	-	-	UP	NO
---------------------	---	---	---	---	----	----

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Reposition [3"]. (Reposition [3"]: A la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.)

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

### KRYSSA CONVICTION OF EVERBLIGHT

#### FEAT: RAGE DU DRAGON

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Kryssa, les figurines de Faction amie gagnent +3 STR et leurs armes de CàC gagnent l'effet Feu Continu. Rage du Dragon dure un tour.

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

### LYLYTH, HERALD OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2016 v1

LYLYTH 1	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
	7	4	5	7	16	14	8

HELLSINGER	RNG	ROF	AOE	POW
	12	2	-	12

BOW BLADE	RNG	POW	P+S
	0.5	3	7

FURY 5

DAMAGE

WB +30 FA C

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

### LYLYTH, HERALD OF EVERBLIGHT

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

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

- APPÂT SANGLANT (Blood Lure) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine peuvent charger les figurines ennemies touchées par cette arme sans être forcées pendant un tour.
- MARQUE DU SORCIER (Witch Mark) – Si cette attaque touche une figurine ennemie pendant l'activation de cette figurine, jusqu'à la fin de son activation cette figurine peut lancer des sorts sur la figurine touchée en ignorant la RNG et la Ligne de Vue. Les sorts lancés sur cette figurine touchent automatiquement.
- SOUFFRANCE (Inflict Pain) – Lorsqu'une warbeast est touchée par une attaque effectuée par cette arme, cette figurine peut placer 1 point de Fury sur la warbeast ou lui retirer 1 point de Fury.

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

### LYLYTH, HERALD OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ERUPTION D'ÉPINES	3	10	-	10	-	YES

Si la figurine ciblée est touchée, les d3 figurines les plus proches dans ses 5" subissent un jet de dégâts POW 10. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les jets de dégâts d'Eruption d'épines sont simultanés.

PARASITE	3	8	-	-	UP	YES
----------	---	---	---	---	----	-----

La figurine/unité ciblée subit -3 ARM et le lanceur de sort gagne +1 ARM.

POURSUITE	2	8	-	-	UP	YES
-----------	---	---	---	---	----	-----

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

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

### LYLYTH, HERALD OF EVERBLIGHT

#### FEAT: CHAMP DE TIR

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Lylyth, les figurines de factions amies gagnent un dé supplémentaire à leurs jets d'attaque.

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

### LYLYTH RECKONING OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS BATTLE ENGINE WARLOCK

2016 v1

LYLYTH 3	SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
	9	8	6	8	15	16	8

WHISPER	RNG	ROF	AOE	POW
	12	3	-	12

MOUNT	RNG	POW
	0.5	12

FURY 5

DAMAGE

WB +29 FA C

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

### LYLYTH RECKONING OF EVERBLIGHT

**LYLYTH**  
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.

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

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

RÉPARABLE (Repairable) – Cette figurine peut être la cible d'action spéciale de Réparation comme si elle était une figurine Construct ②.

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

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 COUT n'excède pas 3 sans dépenser de point de fury/focus/essence.

**MOUNT**  
PIÉTINEMENT (Trampling Hooves) – Cette figurine peut faire des attaques de charge avec cette arme en plus des touches d'impact.

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

**LYLYTH. RECKONING OF EVERBLIGHT**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CHEF DE GUERRE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO

Les warbeasts du battlegroup du lanceur de sort qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent +2" pendant leur mouvement Normal. Le lanceur de sort gagne +2 ARM tant qu'un warbeast de son battlegroup se trouve dans ses 3".

MARTEAU GELÉ	2	SP8	-	12		YES
--------------	---	-----	---	----	--	-----

Marteau Gelé cause des dégâts de Type: Froid ❄️. Sur une touche critique, la figurine touchée devient stationnaire pendant un round à moins qu'elle n'ait Immunité Froid ❄️.

MUR DE VENT	3	SELF	-	-	RND	NO
-------------	---	------	---	---	-----	----

Le lanceur de sort ne peut pas faire d'attaque à distance après avoir lancé ce sort, et les attaques à distance non-magiques le ciblant ratent automatiquement. Tant qu'elles sont complètement dans les 3" du lanceur de sort, les figurines ne peuvent pas faire d'attaque à distance et les attaques à distance non-magiques les ciblant ratent automatiquement. Mur de Vent dure un round.

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

**LYLYTH. RECKONING OF EVERBLIGHT**

**FEAT: FAUCHAGE**

Quand une figurine ennemie est directement touchée par une attaque à distance faite par une figurine de Faction amie se trouvant dans la zone de contrôle de Lylyth, la figurine touchée devient stationnaire pour un round. Fauchage dure un tour.

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

**LYLYTH. SHADOW OF EVERBLIGHT** 2016 v1  
LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

**LYLYTH 2**

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

WHISPER

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	12

BOW BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

FURY 5

WB +28 FA C

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

**LYLYTH. SHADOW OF EVERBLIGHT**

**LYLYTH**

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

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.

**WHISPER**

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

TIR CONTINU (Snap Fire) – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance faite avec cette arme pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque cette figurine peut effectuer une autre attaque à distance de base avec cette arme. Une attaque gagnée via Tir continu ne peut pas générer de d'attaque supplémentaire grâce à Tir continu

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

**LYLYTH. SHADOW OF EVERBLIGHT**

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

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Apparition. (Apparition: Pendant votre Phase de Contrôle, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de sa position actuelle.)

EPINGLER	2	10	-	-	UP	YES
----------	---	----	---	---	----	-----

Les figurines de Faction amies gagnent un dé supplémentaire aux jets d'attaque et de dégâts à distance contre la figurine/unité ciblée. Retirez le dé le plus faible de chaque lancer.

MÉLOPÉE APAISANTE	1	SELF	CTRL	-	-	NO
-------------------	---	------	------	---	---	----

Retirez jusqu'à 1 point de furie de chaque warbeast de Faction amie vivante actuellement dans la zone de contrôle du lanceur de sorts. Mélopée apaisante ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.

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

**LYLYTH. SHADOW OF EVERBLIGHT**

**FEAT: DÉCIMATION**

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Lylyth, les figurines de Faction amies gagnent Pistolero 🗡️ et peuvent effectuer une attaque à distance supplémentaire pendant leur activation.

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

**RHYAS. SIGIL OF EVERBLIGHT** 2016 v1  
LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

**RHYAS 1**

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

ANTIPHON

RNG	POW	P+S
2	7	13

FURY 5

WB +30 FA C

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

**RHYAS. SIGIL OF EVERBLIGHT**

**RHYAS**

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.

RELAYEUR [SAERYN] (Channeler [Saeryn]) – Quand cette figurine est dans la zone de contrôle de Saeryn, Saeryn peut l'utiliser pour relayer des sorts.

RIPOSTE (Riposte) – Quand une attaque de CàC ennemie rate cette figurine, elle peut immédiatement faire une attaque de CàC de base contre l'attaquant.

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

**ANTIPHON**

CRITIQUE: DÉCAPITATION (Critical Decapitation) – Sur une touche critique, les dégâts dépassants l'armure de la figurine touchée sont doublés. Une figurine désactivée par cette attaque ne peut pas faire de jet de Robustesse 🎲.

DÉVOREUR (Spirit Eater) – Cette figurine, et elle seule, peut ramasser la fury des warbeasts ennemie détruites par cette arme.

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

### RHYAS, SIGIL OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>IMPULSION</b>	2	SELF	CTRL	-	TURN	NO
Le lanceur de sort et les figurines de guerrier de Faction amies s'activant dans sa zone de contrôle gagne +1 SPD. Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de guerrier de Faction amies gagnent Parade. Impulsion dure un tour.						
<b>OCULTATION</b>	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité amie ciblée gagne Furtivité. Les figurines ne sont pas affectées lorsqu'elles sont hors formation.						
<b>CONNEXION</b>	2	6	-	-	UP	NO
La warbeast ciblée dans le battlegroup du lanceur de sort peut utiliser la MAT et la RAT du lanceur de sort à la place de la sienne. De plus lorsque vous vérifiez si cette figurine est en zone de contrôle de son contrôleur, doublez la distance.						

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

### RHYAS, SIGIL OF EVERBLIGHT

#### FEAT: VAGUE SANGLANTE

Rhyas et les figurines de Faction amies s'activant dans sa zone de contrôle gagnent une attaque de CàC supplémentaire pendant leur Action de Combat. La première fois qu'une figurine de Faction amie dans la zone de contrôle de Rhyas endommage une figurine ennemie avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, vous pouvez placer la figurine amie ou vous voulez SàS avec la figurine endommagée. Vague Sanglante dure un tour.

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

### SAERYN, OMEN OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2018 v1

**SAERYN 1**

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

**THROWN DEATHSPUR**

RNG	ROF	AOE	POW
7	3	-	8

**DEATHSPUR**

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

**FURY**

7

**DAMAGE**

WB +28 FA C

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

### SAERYN, OMEN OF EVERBLIGHT

**SAERYN**

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

**RELAYEUR (RHYAS) (Channeler [Rhyas])** – Quand cette figurine est dans la zone de contrôle de Rhyas, Rhyas peut l'utiliser pour relayer des sorts.

**DEATHSPUR**

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

**THROWN DEATHSPUR**

**BLESSURES AGGRAVÉES (Grievous Wounds)** – Voir plus haut.

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

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

### SAERYN, OMEN OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>SCEAU DE BANNISSEMENT</b>	2	6	-	-	UP	NO
Les sorts à entretien et les animus ennemis sur la figurine/unité de Faction amie expirent. Les figurines affectées ne peuvent pas être ciblées par des sorts et animus ennemis.						
<b>PORTE-PESTE</b>	4	10	5	12	RND	YES
L'AOE reste en jeu pour un round. Tant qu'elles sont dans l'AOE les figurines ennemies non-wacaster ne peuvent ni forcer, ni dépenser de focus, ni relayer de sorts.						
<b>VOLEUR DE SOUFFLE</b>	2	10	-	-	RND	YES
La figurine/unité ciblée subit -2 SPD et DEF pendant un round.						
<b>FEU INFERNAL</b>	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.						
<b>RENAISSANCE</b>	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.						

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

### SAERYN, OMEN OF EVERBLIGHT

#### FEAT: PRESCIENCE

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Saeryn, les figurines de Faction amies gagnent +3 ARM, et les figurines de son battlegroup gagnent Frappe de représailles. Prescience dure un round. (Frappe de représailles: Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.)

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

### SAERYN & RHYAS, TALONS OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK UNIT

2016 v1

**SAERYN 2**

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

**STAFF OF THE SHYVESS**

RNG	POW	P+S
2	5	10

**FURY**

7

**DAMAGE**

WB +24 FA C

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

### SAERYN, TALONS OF EVERBLIGHT

**SAERYN**

**RELAYEUR (RHYAS) (Channeler [Rhyas])** – Quand cette figurine est dans la zone de contrôle de Rhyas, Rhyas peut l'utiliser pour relayer des sorts.

**SOEURS JUMELLES (Twin Sister)** – Saeryn et Rhyas sont toutes les deux des warlocks, mais seule Saeryn est Officier. Saeryn et Rhyas partagent le même battlegroup et comptent comme un seul warlock pour la construction d'armée. Saeryn et Rhyas ne peuvent pas avoir d'attachement. Votre warlock est détruit seulement si Saeryn et Rhyas sont toutes les deux détruites ou retirées du jeu.

**UNITÉ DE WARLOCK (Warlock Unit [twins])** – Cette unité est composée de Saeryn et Rhyas.

**STAFF OF SHYVESS**

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

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

### SAERYN, TALONS OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>SCEAU DE BANNISSEMENT</b> Les sorts à entretien et les animus ennemis sur la figurine/unité de Faction amie expirent. Les figurines affectées ne peuvent pas être ciblées par des sorts et animus ennemis.	2	6	-	-	UP	NO
<b>PLUIE DE SANG</b> Pluie de Sang inflige des dégâts de corrosion. Les figurines touchées souffrent de Corrosion Continue.	3	8	3	12	-	YES
<b>CONDAMNATION</b> La figurine/unité ciblée subit -2 DEF, perd Incorporel et Furtivité, et ne peut gagner ni Incorporel ni Furtivité tant qu'elle est affectée par Condamnation.	2	8	-	-	UP	YES
<b>VAMPIRE PSYCHIQUE</b> Quand une figurine ennemie lance un sort alors qu'elle est située dans la zone de contrôle de cette figurine, elle subit immédiatement 1 point de dégât et vous pouvez retirer 1 point de dégât de cette figurine. Si le lanceur de sort ennemi est détruit suite à ce point de dégât, le sort n'a pas d'effet.	2	SELF	CTRL	-	UP	NO
<b>VENT TRANCHANT</b> Une lame de vent traverse la figurine ciblée, c'est juste classe.	2	10	-	12	-	YES

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

### SAERYN, TALONS OF EVERBLIGHT

#### FEAT: LIEN D'ESPRIT

Lien d'esprit peut être utilisé une fois par partie ou par Saeryn, ou par Rhyas. Quand vous utilisez Lien d'esprit vous pouvez inverser la position de Saeryn et Rhyas ou remettre l'une des sœurs en jeu. Si vous remettez Saeryn ou Rhyas en jeu, placez la complètement dans les 3" de la figurine ayant utilisé Lien d'esprit. La figurine revient en jeu avec sa Fury max. Après l'utilisation de Lien d'esprit Saeryn et Rhyas ne peuvent plus avancer pour le reste du tour. Si Saeryn ou Rhyas s'infligent des dégâts entre elles, elles perdent toutes les deux Lien d'esprit pour le reste de la partie.

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

### SAERYN & RHYAS, TALONS OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK UNIT 2016 v1

RHYAS 2							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
7	6	8	6	16	14	8	30

ANTIPHON			
RNG	POW	P+S	
2	7	13	

DAMAGE

WB +28 FA C

### RHYAS, TALONS OF EVERBLIGHT

#### RHYAS 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.

**APPORT : RIPOSTE (Granted: Riposte)** – Quand cette figurine est en formation, les figurines de son unité qui sont en formation gagnent Riposte. (Riposte: Quand une attaque de CàC ennemie rate cette figurine, elle peut immédiatement faire une attaque de CàC de base contre l'attaquant.)

**RELA YEUR (SAERYN) (Channeler (Saeryn))** – Quand cette figurine est dans la zone de contrôle de Saeryn, Saeryn peut l'utiliser pour relayer des sorts.

**SOEURS JUMELLES (Twin Sister)** – Saeryn et Rhyas sont toutes les deux des warlocks, mais seule Saeryn est Officier. Saeryn et Rhyas partagent le même battlegroup et comptent comme un seul warlock pour la construction d'armée. Saeryn et Rhyas ne peuvent pas avoir d'attachement. Votre warlock est détruit seulement si Saeryn et Rhyas sont toutes les deux détruites ou retirées du jeu.

#### ANTIPHON

**CRITIQUE: DÉCAPITATION (Critical Decapitation)** – Sur une touche critique, les dégâts dépassants l'armure de la figurine touchée sont doublés. Une figurine désactivée par cette attaque ne peut pas faire de jet de Robustesse.

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

### RHYAS, TALONS OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>LAME ECLAIR</b> 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.	1	SELF	-	-	-	NO
<b>OCCULTATION</b> La figurine/unité amie ciblée gagne Furtivité. Les figurines ne sont pas affectées lorsqu'elles sont hors formation.	2	6	-	-	UP	NO
<b>OFFENSIVE</b> Le lanceur de sort et les figurines de Faction amies qui commencent leur activation dans sa zone de contrôle gagnent Charge Implacable (Charge Implacable: Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclairer).	2	SELF	CTRL	-	UP	NO

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

### RHYAS, TALONS OF EVERBLIGHT

#### FEAT: LIEN D'ESPRIT

Lien d'esprit peut être utilisé une fois par partie ou par Saeryn, ou par Rhyas. Quand vous utilisez Lien d'esprit vous pouvez inverser la position de Saeryn et Rhyas ou remettre l'une des sœurs en jeu. Si vous remettez Saeryn ou Rhyas en jeu, placez la complètement dans les 3" de la figurine ayant utilisé Lien d'esprit. La figurine revient en jeu avec sa Fury max. Après l'utilisation de Lien d'esprit Saeryn et Rhyas ne peuvent plus avancer pour le reste du tour. Si Saeryn ou Rhyas s'infligent des dégâts entre elles, elles perdent toutes les deux Lien d'esprit pour le reste de la partie.

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

### THAGROSH, PROPHET OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED OGRUN WARLOCK 2016 v1

THAGROSH 1							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	9	7	5	14	16	10	40

BLIGHTED BREATH			
RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	-	12

RAPTURE			
RNG	POW	P+S	
2	7	16	

CLAW			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	12	

DAMAGE

WB +28 FA C

### THAGROSH, PROPHET OF EVERBLIGHT

#### THAGROSH

**ATHANC (Athanc)** – Immédiatement après avoir récupéré sa Fury, cette figurine gagne des points de Fury jusqu'à atteindre son maximum.

**AURA MORTELLE (Death Shroud)** – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines ennemies subissent -2 STR.

**LIEN SPIRITUEL (LEGION) (Attuned Spirit [Legion])** – Une fois par activation, cette figurine peut utiliser l'animus d'une warbeast Legion de son battlegroup dans dépenser de Fury.

#### RAPTURE

**ÉRUPTION DE CENDRES (Eruption Of Ash)** – Si une figurine est boxée par une attaque faite avec cette arme, centrez une AOE 3" sur la figurine et retirez la du jeu. L'AOE est un terrain dangereux qui reste en jeu un round. Les figurines ennemies se trouvant dans l'AOE lorsqu'elle entre en jeu subissent un jet de dégât de Type: Feu. POW 12. Les figurines ennemies entrant ou terminant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégât de Type: Feu. POW 12. Ces jets ne peuvent pas être boostés.

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

### THAGROSH, PROPHET OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>BÉNÉDICTION DRAGONIQUE</b> La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 STR et Immunité Feu. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.	2	6	-	-	UP	NO
<b>BROUILLARD DE GUERRE</b> Les figurines gagnent dissimulation tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort.	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
<b>MUTAGENESIS</b> Une figurine boxée par Mutagenesis est retirée du jeu. Quand Mutagenesis boxe une figurine ennemie et que le lanceur de sort est le point d'origine, le lanceur de sort peut remplacer la figurine quand elle est retirée du jeu. Le lanceur de sort ne peut plus avancer après avoir remplacé une figurine grâce à Mutagenesis. Mutagenesis ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.	3	8	-	12	-	YES
<b>OBLITÉRATION</b> La puissance de cette attaque déchire la terre elle-même.	4	10	5	15	-	YES
<b>DÉFORMATION</b> La warbeast ciblée subit -2 Fury, ne peut pas être soignée et ne peut pas être la cible de transferts. Déformation dure un round. Déformation ne peut être lancé qu'une seule fois par activation.	2	8	-	-	RND	YES

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

### THAGROSH, PROPHET OF EVERBLIGHT

#### FEAT: RÉSURRECTION

Remmenez une warbeast sur socle de 50 ou moins du battlegroup de Thagrosch en jeu. Placez la complètement dans les 3" de Thagrosch, elle doit renoncer à son action de Combat ce tour.

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

### THAGROSH, THE MESSIAH

LEGION BLIGHTED OGRUN WARLOCK

2018 v1

THAGROSH 2							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	11	7	5	14	18	10	50

BLIGHT FIRE				
RNG	ROF	AOE	POW	
SP 10	1	-	12	

RAPTURE			
RNG	POW	P+S	
2	7	18	

CLAW			
RNG	POW	P+S	
0.5	3	14	

WB +25 FA C

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

### THAGROSH, THE MESSIAH

#### THAGROSH

**ATHANC (Athanc)** – Immédiatement après avoir récupéré sa Fury, cette figurine gagne des points de Fury jusqu'à atteindre son maximum.

**PION SACRIFIABLE (WARBEAST INFÉRIEURE) (Sacrificial Pawn (Lesser Warbeast))** – Quand cette figurine est directement touchée par une attaque à distance ennemie, vous pouvez désigner une figurine non Incorporel du type mentionné dans l'encadré se trouvant dans les 3" de cette figurine pour être touchée à sa place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets.

**REJETON SANGUIN (Blood Spawn)** – Une fois par partie, quand cette figurine subit des dégâts d'une attaque ennemie, dont vous ne transférez pas les dégâts, après la résolution de l'attaque, vous pouvez placer une warbeast de Faction non-personnage en jeu complètement dans les 3" de cette figurine. La warbeast fait partie du battlegroup de cette figurine et ne peut pas s'activer ce tour.

**RAPTURE**

**ÉRUPTION DE CENDRES (Eruption Of Ash)** – Si une figurine est boxée par une attaque faite avec cette arme, centrez une AOE 3" sur la figurine et retirez la du jeu. L'AOE est un terrain dangereux qui reste en jeu un round. Les figurines ennemies se trouvant dans l'AOE lorsqu'elle entre en jeu subissent un jet de dégât de Type: Feu POW 12. Les figurines ennemies entrant ou terminant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégât de Type: Feu POW 12. Ces jets ne peuvent pas être boostés.

**BLIGHT FIRE**

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

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

### THAGROSH, THE MESSIAH

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>AGGRAVATEUR</b> Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les warbeasts de Faction alliées gagnent Hyper Agressif. (Hyper Agressif: Quand cette figurine est endommagée par une attaque ennemie sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque elle peut immédiatement effectuer un mouvement complet directement vers la figurine attaquante.)	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
<b>SANG DU DRAGON</b> La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 ARM. Quand une figurine affectée est désactivée par une attaque ennemie, l'attaquant subit l'effet Corrosion Continue. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.	2	6	-	-	UP	NO
<b>DESTINÉE MANIFESTE</b> 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 C&C. Retirez le dé le plus faible de chaque lancer. Destinée Manifeste dure un tour.	3	SELF	CTRL	-	TURN	NO
<b>FLÉAU</b> Les figurines touchées par cette attaque sont mises à terre.	4	8	3	13	-	YES

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

### THAGROSH, THE MESSIAH

#### FEAT: TEMPÊTE DRAGONIQUE

Une fois que toutes vos figurines ont fini leur activation, les warbeasts du battlegroup de Thagrosch se trouvant dans sa zone de contrôle peuvent faire un mouvement complet suivi d'une attaque de C&C de base. Résolez le mouvement et l'attaque que chaque warbeast avant de passer à la suivante.

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

### VAYL, CONSUL OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2016 v1

VAYL 2							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	5	3	7	15	14	9	30

ORACULI				
RNG	ROF	AOE	POW	
10	1	-	8	

WB +28 FA C

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

### VAYL, CONSUL OF EVERBLIGHT

#### VAYL

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

**TIR RÉFLEXE (Quick Draw)** – Une fois par round pendant le tour de votre adversaire, si une figurine ennemie dans les 10" de cette figurine et dans sa Ligne de Vue la cible avec une attaque à distance, vous pouvez faire une attaque à distance contre la figurine ennemie avant qu'elle se fasse son jet d'attaque. Si votre attaque touche, la figurine ennemie ne subit pas de dégât mais son attaque rate automatiquement.

**ORACULI**

**LIEN MAGIQUE (Spellbound)** – Cette figurine peut relayer des sorts au travers d'une figurine touchée par cette arme ce tour.

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

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

### VAYL, CONSUL OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>PRESENTIMENT</b>	2	6	-	-	UP	NO
Quand une figurine ennemie avance et termine son mouvement dans les 6" de la figurine ciblée du battlegroup du lanceur du sort, la figurine affectée peut immédiatement avancer d'au plus 3" puis Presentiment expire. La figurine ciblée ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité pendant ce mouvement.						
<b>CHARGE FURIEUSE</b>	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.						
<b>PUNITION</b>	2	8	-	12	-	YES
Les sorts à entretien et animus ennemis sur la figurine/unité endommagée par cette attaque expirent immédiatement						
<b>BLIZZARD</b>	3	10	3	13	RND	YES
Blizzard inflige des dégâts de Type: Froid. L'AOE est un effet de nuée qui reste en jeu pendant un round.						
<b>POIGNE GLACÉE</b>	2	8	-	-	UP	YES
La figurine/unité de guerrier ciblée sans Immunité Froid subit un malus de -2 DEF et ne peut ni courir ni faire de prise spéciale ou d'attaque spéciale.						
<b>OCCULTATION</b>	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité amie ciblée gagne Furtivité. Les figurines ne sont pas affectées lorsqu'elles sont hors formation.						

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

### VAYL, CONSUL OF EVERBLIGHT

#### FEAT: MIRACLE

Cette activation, Vayl peut lancer chacun de ses sorts une fois sans dépenser de Fury.

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

### VAYL, DISCIPLE OF EVERBLIGHT

LEGION BLIGHTED NYSS WARLOCK

2016 v1

<b>VAYL I</b>							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	5	3	6	15	14	9	30

<b>ORACULUS</b>			
RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	8

**FURY** 8

**DAMAGE**

WB +27 FA C

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

### VAYL, DISCIPLE OF EVERBLIGHT

**VAYL**

AURÉOLÉ DE NEIGE (Snow-Wreathed) – Cette figurine profite toujours de dissimulation

REVANCHE (Talion) – Une fois par tour, quand cette figurine subit des dégâts d'une attaque ennemie, elle peut dépenser un point de fury pour transférer jusqu'à 5 points de dégâts sur une warbeast ennemie dans sa zone de contrôle. Cette figurine subit les dégâts excédentaires normalement.

SENTINELLE SOMBRE (Dark Sentinel) – Une fois par tour, quand une figurine ennemie avance et fini son mouvement dans les 5" de cette figurine, une warbeast de faction amie dans les 5" de cette figurine peut faire un mouvement complet suivi d'une attaque de C&C de base contre la figurine ennemie. Les jets d'attaque et de dégât de l'attaque sont boostés.

**ORACULUS**

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

LIEN MAGIQUE (Spellbound) – Cette figurine peut relayer des sorts au travers d'une figurine touchée par cette arme ce tour.

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

### VAYL, DISCIPLE OF EVERBLIGHT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>CHAMPS GELÉ</b>	2	6	-	-	UP	NO
Le figurine/unité de faction amie ciblée gagne Refroidisseur. Les figurines hors formation ne sont pas affectées. (Refroidisseur: Lorsqu'elles sont dans les 2" d'une figurine avec Refroidisseur, les figurines ennemies subissent -2 DEF à moins qu'elles n'aient Immunité Froid.)						
<b>GIVRE</b>	3	8	3	14	-	YES
Givre cause des dégâts de Type: Froid. Sur une touche critique, les figurines situées dans l'AOE deviennent stationnaires pour un round à moins qu'elles n'aient Immunité Froid.						
<b>EXHORTATION</b>	4	SELF	-	-	TURN	NO
Les figurines de Faction amies gagnent +2 à leurs jets d'attaque et de dégâts contre les figurines ennemies qui sont dans la CMD du lanceur de sort. Exhortation dure un tour.						
<b>LAISSE</b>	2	6	-	-	UP	NO
Immédiatement après le Mouvement Normal du lanceur de sort, la warbeast ciblée dans son battlegroup peut avancer de 3" directement vers cette figurine.						
<b>MALICE</b>	2	10	-	10	-	YES
Ajoutez +1 au jet de dégât pour chaque point de fury sur la cible.						

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

### VAYL, DISCIPLE OF EVERBLIGHT

#### FEAT: LE CHAT ET LA SOURIS

A la fin de ce tour une fois que toutes les figurines amies ont fini leur activation, chaque autre figurine de faction amie dans la zone de contrôle de Vayl peut faire un mouvement complet. Les figurines affectées ne peuvent pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement.

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

### AFFLICTOR

LEGION LIGHT WARBEAST

2017 v1

<b>AFFLICTOR</b>							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	6	6	4	13	15	4	40

<b>OVIPOSITOR</b>			
RNG	POW	P+S	
1	5	11	

**FURY** 3

**THRESHOLD** 9

**MINI** 1, 2, 3, 4, 5, 6

**BODY**

**SPIRIT**

PC 6 FA U

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

### AFFLICTOR

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
<b>ATTRACTEUR</b>	1	SELF	-	-	-	NO
Les figurines ennemies dans les 2" de cette figurine sont poussées de 2" directement vers cette figurine dans l'ordre de votre choix.						

**AFFLICTOR**

IMPÉNÉTRABLE (Inscrutable) – Les adversaires ne peuvent pas prendre le contrôle de cette figurine.

**OVIPOSITOR**

INFECTION (Infection) – Une fois par activation, quand cette figurine boxe une figurine de guerrier ennemie avec une attaque faite avec cette arme, vous pouvez retirer la figurine boxée du jeu et la remplacer par une figurine Incubus.

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

**ANGELIUS**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2016 v1

ANGELIUS						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	9	6	5	14	17	4

FLAME JET			
RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	12

TAIL STRIKE			
RNG	POW	P+S	
2	5	14	

BITE			
RNG	POW	P+S	
1	3	12	

PC 17 FA U

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

**ANGELIUS**

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

Les figurines ennemies dans les 2" du lanceur sont immédiatement poussées de 3" dans la direction directement opposée à celui-ci, dans l'ordre de votre choix.

**ANGELIUS**

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

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

**TAIL STRIKE**

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

PC 17 FA U

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

**ARCHANGEL**  
LEGION GARGANTUAN WARBEAST

2018 v2

ARCHANGEL						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	14	6	6	11	19	4

DRAGON BREATH			
RNG	ROF	AOE	POW
10	d3+1	3	14

BITE			
RNG	POW	P+S	
2	5	19	

LEFT FIELD OF FIRE			
RNG	POW	P+S	
2	3	17	

RIGHT FIELD OF FIRE			
RNG	POW	P+S	
2	3	17	

PC 35 FA 2

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

**ARCHANGEL**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
AURA DRACONIQUE	1	SELF	-	-	-	NO

Quand une figurine ennemie subit un jet de dégat de Type: Feu quand elle se trouve dans les 10" de cette figurine ajoutez 2 au jet. De plus les effets de Feu Continu sur des figurines dans les 10" ne peuvent pas expirer. Aura Draconique dure un round.

**ARCHANGEL**

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

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

**BITE**

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

PC 35 FA 2

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

**ARCHANGEL**  
LEGION GARGANTUAN WARBEAST

2018 v2

PC 35 FA 2

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

**ARCHANGEL**

PC 35 FA 2

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

**AZRAEL**  
LEGION NEPHILIM HEAVY WARBEAST

2017 v1

AZRAEL I						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	12	7	6	12	18	5

THROWN SPEAR			
RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	17

SPEAR			
RNG	POW	P+S	
2	5	17	

PC 21 FA C

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

**AZRAEL**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
SOURCE DU FEU	1	SELF	-	-	-	NO

Le lanceur de sort gagne Immunité Feu . De plus, les effets de Feu Continu sur les figurines ennemies dans sa portée de CMD ne peuvent pas expirer. Source du Feu dure un round.

**AZRAEL I**

**BRULANT (It Burns!)** – Si cette figurine est touchée par une attaque de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, la figurine attaquante subit l'effet Feu Continu à moins que cette figurine n'ait été détruite ou retirée du jeu par l'attaque.

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

**LIEN (KRYSSAI) (Bond [Kryssa])** – Si cette figurine commence la partie dans le battegroup de Kryssa, elle est liée à elle. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Kryssa et dans sa zone de contrôle, elle gagne Voile de Cendres. (Voile de Cendres: Cette figurine a la dissimulation. Les figurines vivantes ennemies sans Immunité Feu subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaques lorsqu'elles se trouvent dans les 2" de cette figurine.)

**THROWN SPEAR**

**CRITIQUE: CHATIMENT (Critical Smit)** – Sur une touche critique, la figurine peut être sflammée de 6" dans la direction directement opposée à cette figurine. Si la figurine touchée a un socle plus large que le modèle attaquant, elle ne bouge que de la moitié de la distance du dé. La POW du dégat collatéral est égale à la STR de cette figurine.

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

**RECHARGEMENT [1] (Reload [1] [beast])** – Cette figurine peut être forcée pour effectuer une attaque à distance supplémentaire avec cette arme pendant son Action de Combat.

PC 21 FA C

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

**BLIGHTBRINGER**  
LEGION GARGANTUAN WARBEAST

2018 v1

**BLIGHTBRINGER**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	14	6	5	9	19	6

**BLIGHT FIRE**

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	5	15

**TAIL**

RNG	POW	P+S
2	4	18

**FURY** 5 **THRESHOLD** 7

**LEFT FIELD OF FIRE**

RNG	POW	P+S
2	3	17

**RIGHT FIELD OF FIRE**

RNG	POW	P+S
2	3	17

PC 32 FA 2

**BLIGHT BRINGER**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

**SANG BOUILLONNANT** 1 SELF - - RND NO

Quand le lanceur de sort subit des dégâts résultant d'une attaque de CàC, après la résolution de l'attaque le lanceur de sort pour faire une attaque à distance SPD POW 10 ciblant la figurine attaquante. Les figurines sous le gabarit de spray sont automatiquement touchées et subissent l'effet Feu Continu à moins que la Ligne de Vue soit bloquée par un élément de terrain. Les dégâts de Sang Bouillonnant sont simultanés. Sang Bouillonnant dure un round.

**BLIGHTBRINGER**

**SOUFFLE CORROMPU (Blighted Breath)** – Au début de l'activation de cette figurine, choisissez l'un des effets suivants. Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines ennemies affectées par Souffle Corrompu. Quand cette figurine engage elle doit choisir l'effet

- **ESPRIT CORROMPU (Spiritual Corruption)** – Les figurines ennemies affectées ne peuvent pas lancer ou relayer de sorts.
- **FLÉTRISSURE (Withering Ash)** – Toutes les figurines affectées gagnent dissimulation, de plus, les figurines ennemies sans Immunité Feu subissent -2 DEF et perdent Robustesse.
- **SOUFFLE DU DRAGON (Dragon Breath)** – Les figurines de guerrier de Faction amies affectées gagnent +2 STR et +2 ARM.

**TAIL**

**CRITIQUE : POISON (Critical Poison)** – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégâts de cette arme à l'encontre des figurines vivantes.

**BLIGHT FIRE**

**CENDRES CORROMPUES (Blight Ash)** – L'AOE reste en jeu pour un round. Tant qu'elles sont dans l'AOE les figurines sont affectées par l'effet de Souffle Corrompu choisi.

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

**BLIGHTBRINGER**  
LEGION GARGANTUAN WARBEAST

2018 v1

**BLIGHT BRINGER**

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

**BLIGHT BRINGER**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

EXCROISSANCES OSSEUSES 1 SELF - - RND NO

Le lanceur de sort gagne +2 ARM. Si une figurine, qui n'est pas un guerrier, touche le lanceur de sort avec une attaque de CàC, la figurine attaquante subit d3 point(s) de dégâts immédiatement après la résolution de l'attaque, sauf si le lanceur de sort a été détruit ou retiré du jeu par cette attaque. Excroissances osseuses dure un tour.

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

**BLIGHT WASP**  
LEGION LESSER WARBEAST

2019 v1

**WASP**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	4	5	1	13	11	2

**STINGER**

RNG	POW	P+S
0.5	4	8

**FURY** 2 **THRESHOLD** 7

PC 3 FA U

**BLIGHT WASP**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

**NID DE GUÊPE** 2 6 - - TURN NO

Quand la warbeast inférieure de Faction amie ciblée détruit une figurine ennemie avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1" et effectuer une attaque de CàC supplémentaire. Nid de Guêpe dure un tour.

**BLIGHT WASP**

**CHASSE EN MEUTE (Hunting Pack)** – Cette figurine gagne un bonus cumulatif de +1 aux jets d'attaque et de dégât de CàC pour chaque autre warbeast du même type qu'elle qui engage la cible. Ce bonus ne peut pas excéder +3.

**STINGER**

**CRITIQUE : POISON (Critical Poison)** – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégâts de cette arme à l'encontre des figurines vivantes.

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

**CARNIVEAN**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2018 v1

**CARNIVEAN**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	6	5	11	18	3

**DRAGON BREATH**

RNG	ROF	AOE	POW
SP 10	1	-	14

**BITE**

RNG	POW	P+S
1	6	18

**TALON**

RNG	POW	P+S
1	4	16

**FURY** 4 **THRESHOLD** 9

PC 18 FA U

**CARNIVEAN**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

EXCROISSANCES OSSEUSES 1 SELF - - RND NO

Le lanceur de sort gagne +2 ARM. Si une figurine, qui n'est pas un guerrier, touche le lanceur de sort avec une attaque de CàC, la figurine attaquante subit d3 point(s) de dégâts immédiatement après la résolution de l'attaque, sauf si le lanceur de sort a été détruit ou retiré du jeu par cette attaque. Excroissances osseuses dure un tour.

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

**GOLAB**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2018 v1

**GOLAB I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	9	7	4	13	17	8

**BEAK**

RNG	POW	P+S
1	5	14

**TALON**

RNG	POW	P+S
1	4	13

**FURY** 4

**THRESHOLD** 8

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 17 FA C

**GOLAB**

**SPELLS**

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 C&C, cette figurine peut effectuer un mouvement complet puis son activation s'arrête.)

**GOLAB**

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

**FESTIN DES RAPACES (Carrion Feast)** – Quand une figurine vivante ou Mort-Vivant ☹ est détruite dans les 5" de cette figurine, vous pouvez choisir de la retirer du jeu. Si une figurine est retirée du jeu par Festin des rapaces, elle ne génère pas de jeton de cadavre et vous pouvez retirer 3 points de dégâts de cette figurine.

**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.

**LIEN (ANAMAG) (Bond [Anamag])** – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup d'Anamag, elle est liée à elle. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Anamag et dans sa zone de contrôle, Anamag et elle gagnent Essaim. (Essaim: Cette figurine gagne dissimulation et les figurines ennemies vivantes dans les 2" de cette figurine subissent -2 à leurs jets d'attaque.)

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

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

**HARRIER**  
LEGION LESSER WARBEAST

2016 v1

**HARRIER**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	5	5	3	13	13	2

**TALONS**

RNG	POW	P+S
0.5	4	9

**FURY** 2

**THRESHOLD** 7

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 3 FA U

**HARRIER**

**SPELLS**

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.)

**HARRIER**

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

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

**NAGA NIGHTLURKER**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2016 v1

**NAGA**

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

**NIGHT'S VENOM**

RNG	POW	P+S
10	1	12

**BITE**

RNG	POW	P+S
1	4	10

**FURY** 3

**THRESHOLD** 8

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 8 FA U

**NAGA NIGHTLURKER**

**SPELLS**

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.

**NAGA**

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

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

**BITE**

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

**NIGHT'S VENOM**

**CRITIQUE : ENTRAVE DES TÉNÉBRES (Critical Shadow Bind)** – Voir plus haut.

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

**NEPHILIM BLOODSEER**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2019 v1

**NEPHILIM**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	5	3	12	18	6

**GAFF**

RNG	POW	P+S
2	4	12

**FURY** 3

**THRESHOLD** 10

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 8 FA U

**NEPHILIM BLOODSEER**

**SPELLS**

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

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

**BLOODSEER**

**MAGIE PRIMITIVE (Primal Magic)** – Cette figurine peut être forcée pour lancer l'animus de n'importe quelle warbeast non-nommée de Faction amie dans sa portée de commandement comme s'il était le sien.

**TÉLÉMÉTRIE (Telemetry)** – Les autres figurines de Faction amies gagnent +2 à leur jet d'attaque magique contre les figurines ennemies dans la portée de CMD de cette figurine.

**GAFF**

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

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

**NEPHILIM BOLT THROWER**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2016 v1

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

**BALLISTA**

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	14

**BOW BLADE**

RNG	POW	P+S
1	3	11

FURY 3 THRESHOLD 10

MINI BODY SPIRIT

PC 11 FA U

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

**NEPHILIM BOLT THROWER**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

FRAPPE LOINTAINE 1 SELF - - TURN NO  
Les armes à distance du lanceur de sort gagnent Snipe. Frappe Lointaine dure un tour. (Snipe: Cette attaque gagne +4 RNG.)

**BOLT THROWER**

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

**BALLISTA**

ECLAIR (Thunderbolt) – Les figurines ennemies touchées par cette attaque sont poussées de d3" dans la direction directement opposée à cette figurine. Sur une touche critique la figurine ennemie est mise à terre.

PC 10 FA U

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

**NEPHILIM PROTECTOR**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2016 v1

PROTECTOR						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	6	3	12	18	5

**HALBERD**

RNG	POW	P+S
2	4	12

FURY 3 THRESHOLD 10

MINI BODY SPIRIT

PC 10 FA U

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

**NEPHILIM PROTECTOR**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

RANCUINIER 1 SELF - - RND NO  
Le lanceur de sort gagne Frappe de représailles. Rancunier dure un round et expire après que le lanceur de sort ait fait son attaque de Frappe de représailles. (Frappe de représailles: Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.)

**PROTECTOR**

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

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

PC 11 FA U

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

**NEPHILIM SOLDIER**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2017 v1

SOLDIER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	7	3	13	16	5

**TWO-HANDED SWORD**

RNG	POW	P+S
2	5	13

FURY 3 THRESHOLD 10

MINI BODY SPIRIT

PC 9 FA U

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

**NEPHILIM SOLDIER**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

MASSACRE 1 SELF - - TURN NO  
Le lanceur de sort gagne Surpassement. Massacre dure un tour. (Surpassement: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".)

**SOLDIER**

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

**TWO-HANDED SWORD**

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

PC 12 FA U

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

**NERAPH**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2016 v1

NERAPH						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	9	7	3	14	16	4

**GRASPING TAIL**

RNG	POW	P+S
1	4	13

**HAMMERHEAD**

RNG	POW	P+S
1	6	15

FURY 3 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 12 FA U

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

**NERAPH**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

ATTRACTEUR 1 SELF - - NO  
Les figurines ennemies dans les 2" de cette figurine sont poussées de 2" directement vers cette figurine dans l'ordre de votre choix.

**NERAPH**

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

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

**GRASPING TAIL**

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

**HAMMERHEAD**

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.

PC 11 FA U

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

**PROTEUS**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2018 v1

**PROTEUS 1**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	7	4	11	18	4

TENTACLES

RNG	POW	P+S
2	2	14

TALON

RNG	POW	P+S
1	4	16

FURY 4 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 19 FA C

**PROTEUS**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

CHAOS GROUILLANT 2 SELF - - RND NO  
Tant qu'elles sont SAs avec le lanceur de sort, les figurines ennemies subissent -2 DEF et ne peuvent pas bouger à l'exception d'un changement d'orientation. Chaos Grouillant dure un tour.

**PROTEUS**

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.

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

LIEN (ABSYLONIA) (Bond [Absylonia]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup d'Absylonia, elle est liée à elle. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Absylonia et dans sa zone de contrôle, ses armes de CàC gagnent Blessures Aggravées. (Blessures Aggravées: Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.)

TENTACLES

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

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 Karl Richardson © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.  
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

**RAEK**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2016 v1

**RAEK**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	3	15	14	4

BITE

RNG	POW	P+S
0.5	3	11

TALON

RNG	POW	P+S
1	4	12

FURY 3 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 8 FA U

**RAEK**

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.)

**RAEK**

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.

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

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

**RAVAGORE**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2018 v1

**RAVAGORE**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	5	5	11	18	3

BLIGHT BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	4	15

TALON

RNG	POW	P+S
1	4	16

BITE

RNG	POW	P+S
1	3	15

FURY 4 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 16 FA U

**RAVAGORE**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

RECU 1 SELF - - TURN NO  
Le lanceur de sort gagne Prompt Chasseur. Recul dure un tour. (Prompt Chasseur: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance de base, elle peut avancer de 2", immédiatement après la résolution de l'attaque.)

**BLIGHT BLAST**

CINGLEUR (Scather) – L'AOE cette attaque est un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines sans Immunité Corrosion qui entrent ou qui finissent leur activation dans l'AOE subissent 1 point de dégât de Type: Corrosion.

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

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

**SCYTHEAN**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2018 v1

**SCYTHEAN**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	12	6	4	11	18	5

SCYTHING CLAW

RNG	POW	P+S
2	5	17

BITE

RNG	POW	P+S
1	3	15

FURY 4 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 16 FA U

**SCYTHEAN**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

ABATTOIR 1 SELF - - TURN NO  
Les armes du lanceur de sort gagnent Blessures Aggravées. Abattoir dure un tour. (Blessures Aggravées: Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.)

**SCYTHEAN**

MEURTRIER (Murderous) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur les jets d'attaque de CàC à l'encontre des figurines de guerrier.

**SCYTHING CLAW**

FAUCHAGE (Thresher) (★Attaque) – Cette figurine fait une attaque avec cette arme contre toutes les figurines dans sa Ligne de Vue et à portée de cette arme. Ces attaques sont simultanées.

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

**SERAPH**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2016 v1

SERAPH							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
7	9	6	5	14	16	4	

**BLIGHT STRIKE**  
RNG ROF AOE POW  
10 d3 - 12

**STINGER**  
RNG POW P+S  
1 4 13

FURY 3 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 14 FA U

**SERAPH**

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

Quand le lanceur de sort fini son Mouvement Normal, choisissez une autre figurine de Faction amie sur socle de 50 ou moins. Si le lanceur de sort est passé dans les 2" de cette figurine pendant son mouvement, vous pouvez la placer complètement dans les 2" de sa position actuelle puis Elan Aérien expire. Une figurine ne peut être placée qu'une seule fois par tour par Elan Aérien. Elan Aérien dure un tour.

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

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

**STINGER**  
CRITIQUE : POISON (Critical Poison) – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégâts de cette arme à l'encontre des figurines vivantes.

**BLIGHT STRIKE**  
FUSÉE ÉCLAIRANTE (Flare) – Les figurines touchées par cette attaque perdent Furtivité 1 et subissent -2 DEF pendant un tour.

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

**SHREDDER**  
LEGION LESSER WARBEAST

2016 v2

SHREDDER							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	5	5	3	13	13	2	

**BITE**  
RNG POW P+S  
0.5 5 10

FURY 2 THRESHOLD 7

MINI BODY SPIRIT

PC 4 FA U

**SHREDDER**

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

Le lanceur de sort gagne Charge Implacable. Empressement dure un tour. (Charge Implacable: Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclairé.)

**SHREDDER**  
ADELPHOPHAGIE (Adelphophagy) – Quand cette figurine enrage, elle charge immédiatement le Shredder le plus proche (ami ou ennemi). Si elle ne peut pas, elle enrage normalement.

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

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.

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

**STINGER**  
LEGION LESSER WARBEAST

2017 v1

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

**FLAME SPITTER**  
RNG ROF AOE POW  
SP 6 1 - 10

**BARBED STINGER**  
RNG POW P+S  
1 5 10

FURY 2 THRESHOLD 7

MINI BODY SPIRIT

PC 4 FA U

**STINGER**

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

Quand une figurine ennemie avance et finit son mouvement dans la CMD du lanceur de sort, celui-ci peut faire une attaque de base de CàC ou à distance ciblant cette figurine, puis Contre-Attaque expire. Contre-Attaque dure un round.

**BARBED STINGER**  
CRITIQUE : POISON (Critical Poison) – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégâts de cette arme à l'encontre des figurines vivantes.

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

**TERAPH**  
LEGION LIGHT WARBEAST

2017 v1

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

**BLIGHT BLAST**  
RNG ROF AOE POW  
12 1 4 13

**TAIL STRIKE**  
RNG POW P+S  
2 4 12

**BITE**  
RNG POW P+S  
0.5 3 11

FURY 3 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 10 FA U

**TERAPH**

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

Quand une figurine ennemie avance et finit son mouvement dans la CMD du lanceur de sort, celui-ci peut faire une attaque de base de CàC ou à distance ciblant cette figurine, puis Contre-Attaque expire. Contre-Attaque dure un round.

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

**TAIL STRIKE**  
CRITIQUE : POISON (Critical Poison) – Sur une touche critique, gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégâts de cette arme à l'encontre des figurines vivantes.

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

**TYPHON**  
LEGION HEAVY WARBEAST

2018 v1

**TYPHON I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	11	7	5	13	18	5

**BLIGHT BREATH**

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	14

**BITE**

RNG	POW	P+S
1	6	17

**FURY** 5

**THRESHOLD** 9

MINI 1, 2, 3, 4, 5, 6

PC 20 FA C

**TYPHON**

SPELLS COST RNG AOE POW DUR OFF

RÉGÉNÉRATION SURNATURELLE 1 SELF - - RND NO

Le lanceur de sort gagne Hyper-Régénération. Régénération Surnaturelle dure un round. (*Hyper-Régénération: Retirez 3 points de dégâts de cette figurine au début de chacune de ses activations.*)

**TYPHON**

LIEN (THAGROSH) (Bond [Thagros]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Thagros, elle est liée à lui. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Quand cette figurine est forcée pour utiliser Régénération [D3] et qu'elle est liée à Thagros et dans sa zone de contrôle, cette figurine et Thagros peuvent se retirer 3 points de dégâts chacun.

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

TÊTES MULTIPLES [3] (Multiple Heads[3]) – Cette figurine peut faire 3 attaques initiales pendant son Action de Combat avec n'importe quelle combinaison de Souffle et de Morsure. Cette figurine perd une attaque initiale pour chaque aspect neutralisé. Cette figurine ne peut être forcée pour faire des attaques de Souffle supplémentaires.

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

**BITE**

CRITIQUE : BALANCIER (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 d6" dans la direction directement opposée à cette figurine. La figurine projetée de peut pas dévier. La POW du dégât collatéral est égale à la POW de cette arme.

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

PC 18 FA C

**ZURIEL**  
LEGION NEPHILIM HEAVY WARBEAST

2017 v1

**ZURIEL I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	11	8	5	13	17	6

**DRAGON BREATH**

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	12

**WAR BLADE**

RNG	POW	P+S
2	5	16

**FURY** 4

**THRESHOLD** 10

MINI 1, 2, 3, 4, 5, 6

PC 18 FA C

**ZURIEL**

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.*)

**ZURIEL**

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.

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

LIEN (RHYS OU SAERYN) (Bond [Rhyas Or Saeryn]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Rhyas ou de Saeryn, elle est liée à elle. Cette figurine n'est pas considérée comme liée quand elle est sous le contrôle de votre adversaire. Tant que cette figurine est liée à Rhyas et dans sa zone de contrôle, elle gagne Furtivité [1]. Tant que cette figurine est liée à Saeryn et dans sa zone de contrôle, Saeryn peut relayer des sorts à travers d'elle.

**WAR BLADE**

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

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

PC 18 FA C

**BLACKFROST SHARD**  
LEGION BLIGHTED NYSS UNIT

2016 v1

**SEVRYN I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	14	12	6

**NYSS CLAYMORE**

RNG	POW	P+S
1	4	9

SEVRYN'S DAMAGE

PC Sevryn, Rhylyss & Vysarr 9 FA C

**BLACKFROST SHARD**

**SEVRYN**

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

- CAGE DE GLACE (Ice Cage) (★Attaque)** – Cage de glace est une attaque magique de RNG 10. La figurine touchée subit un malus cumulatif de -2 DEF pour un tour à moins qu'elle ait Immunité Froid [1]. Une figurine sans Immunité Froid [1] est touchée par 3 (ou plus) Cage de glace pendant le même tour devient stationnaire pour un round.
- DISSOCIATION (Disbinding) (★Action)** – Les sorts à entretien et les animus ennemis sur cette figurine et son unité expirent immédiatement.
- TRAIT GELÉ (Ice Bolt) (★Attaque)** – Trait Gelé est une attaque magique de RNG 10. La figurine touchée subit un jet de dégâts de froid de POW 12. Sur une touche critique, une figurine sans Immunité Froid [1] devient stationnaire pour un round.

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 Karl Richardson © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

PC 18 FA C

**BLACKFROST SHARD**  
LEGION BLIGHTED NYSS UNIT

2016 v1

**RHYLYSS I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	14	12	6

**NYSS CLAYMORE**

RNG	POW	P+S
1	4	9

**VYSARR I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	7	4	14	12	6

**NYSS CLAYMORE**

RNG	POW	P+S
1	4	9

RHYLYSS'S DAMAGE

VYSARR'S DAMAGE

PC 18 FA C

**BLACKFROST SHARD**

**RHYLYSS**

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

- BAISER DE LYLISS (Kiss of Lyliiss) (★Attaque)** – Baiser de Lyliiss est une attaque magique de RNG 10. Quand une figurine de Faction alliée lance un jet de dégâts sur une figurine/unité affectée par Baiser de Lyliiss ajoutez +2 au résultat du jet. Baiser de Lyliiss dure un tour.
- CAGE DE GLACE (Ice Cage) (★Attaque)** – Cage de glace est une attaque magique de RNG 10. La figurine touchée subit un malus cumulatif de -2 DEF pour un tour à moins qu'elle ait Immunité Froid [1]. Une figurine sans Immunité Froid [1] est touchée par 3 (ou plus) Cage de glace pendant le même tour devient stationnaire pour un round.
- TRAIT GELÉ (Ice Bolt) (★Attaque)** – Trait Gelé est une attaque magique de RNG 10. La figurine touchée subit un jet de dégâts de froid de POW 12. Sur une touche critique, une figurine sans Immunité Froid [1] devient stationnaire pour un round.

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.

**VYSARR**

CAPACITÉ MAGIQUE [7] (Magic Ability [7]) – Voir plus haut.

- CAGE DE GLACE (Ice Cage) (★Attaque)** – Voir plus haut.
- MANTEAU BRUMEUX (Cloak of mist) (★Action)** – Les figurines de cette unité gagnent Furtivité [1]. Les figurines hors-formation ne sont pas affectées. Manteau Brumeux dure un round.
- TRAIT GELÉ (Ice Bolt) (★Attaque)** – Voir plus haut.

MAGE DE BATAILLE (Battle Wizard) – Voir plus haut.

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

PC 18 FA C

**BLIGHTED NYSS ARCHERS**  
LEGION UNIT

2016 v1

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	4	5	5	13	11	8

30

**NYSS LONGBOW**

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	10

**SWORD**

RNG	POW	P+S
0.5	3	7

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

**BLIGHTED NYSS ARCHERS**

**LEADER & GRUNTS**

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

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

**BLIGHTED NYSS HEX HUNTERS**  
LEGION UNIT

2016 v1

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	7	4	14	12	8

30

**HEX RAZOR**

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

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

**BLIGHTED NYSS HEX HUNTERS**

**LEADER & GRUNTS**

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.

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

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

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

**BLIGHTED NYSS LEGIONNAIRES**  
LEGION UNIT

2019 v1

**LEADER & GRUNTS**

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

30

**GREAT SWORD**

RNG	POW	P+S
2	4	10

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

**BLIGHTED NYSS LEGIONNAIRES**

**LEADER & GRUNTS**

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

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.

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

**BLIGHTED NYSS RAPTORS**  
LEGION UNIT

2016 v1

**LEADER & GRUNTS**

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

50

**NYSS LONGBOW**

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	—	10

**NYSS CLAYMORE**

RNG	POW	P+S
1	4	10

**MOUNT**

RNG	POW
0.5	12

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

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

**BLIGHTED NYSS RAPTORS**

**LEADER & GRUNTS**

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

**NYSS LONGBOW**

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

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

**BLIGHTED NYSS SCATHER CREW** 2016 v1  
LEGIION WEAPON CREW UNIT



**GUNNER**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
2 4 5 5 13 11 5  
50

**SCATHER CATAPULT**  
RNG ROF AOE POW  
15 1 3 14

**SWORD**  
RNG POW P+S  
0.5 3 7

**GRUNTS**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
4 4 5 5 13 11 5  
30

**SWORD**  
RNG POW P+S  
0.5 3 7

PC Gunner & 2 Grunts 5 FA 2

**BLIGHTED NYSS SCATHER CREW**  
**GUNNER**

**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.

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

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

**SCATHER CATAPULT**  
**CINGLEUR (Scather)** – L'AOE cette attaque est un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines sans Immunité Corrosion qui entrent ou qui finissent leur activation dans l'AOE subissent 1 point de dégât de Type: Corrosion.

**PORTÉ MINIMALE (6") (Minimum Range [6"])** – Les attaques faites avec cette arme ne peuvent pas cibler les figurines se trouvant à moins de 6" de cette figurine.

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

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

**BLIGHTED NYSS SWORDSMEN** 2016 v1  
LEGIION UNIT



**LEADER & GRUNTS**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
6 7 7 4 14 13 7  
30

**NYSS CLAYMORE**  
RNG POW P+S  
1 4 11

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

**BLIGHTED NYSS SWORDSMEN**

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

**BLIGHTED OGRUN WARMONGERS** 2018 v1  
LEGIION UNIT



**LEADER & GRUNTS**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 9 6 3 12 16 7  
40

**WAR CLEAVER**  
RNG POW P+S  
2 5 14

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

PC Leader & 2 grunts 8 FA 3  
Leader & 4 grunts 13

**BLIGHTED OGRUN WARMONGERS**  
**LEADER & GRUNTS**

**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.

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

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

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

**BLIGHTED OGRUN WARSPEARS** 2016 v1  
LEGIION UNIT



**LEADER & GRUNTS**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 9 6 5 12 16 7  
40

**THROWN SPEAR**  
RNG ROF AOE POW  
8 1 - 13

**WAR SPEAR**  
RNG POW P+S  
2 4 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 3  
Leader & 4 Grunts 15

**BLIGHTED OGRUN WARSPEARS**  
**LEADER & GRUNTS**

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

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

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

**BLIGHTED ROTWINGS**  
LEGION UNIT

2018 v1

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	5	0	13	11	7

**BEAK**

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 7 FA  
Leader & 9 Grunts 12 2

**BLIGHTED ROTWINGS**

**LEADER & GRUNTS**

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

**RAPACE (Siting Vulture)** – Tant qu'elles sont SàS avec cette figurine, les figurines ennemies subissent -1 DEF.

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

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

**CHOSEN OF EVERBLIGHT**  
LEGION BLIGHTED OGRUN UNIT

2018 v1

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	9	7	3	12	17	8

**POLE CLEAVER**

RNG	POW	P+S
2	4	13

**MOUNT**

RNG	POW
0.5	14

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

**CHOSEN OF EVERBLIGHT**

**LEADER & GRUNTS**

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

**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.

**POLE CLEAVER**

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

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

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

**GROTESQUE BANSHEES**  
LEGION UNIT

2016 v1

**LEADER & GRUNTS**

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

**PIERCING SCREECH**

RNG	ROF	AOE	POW
SP 6	1	—	12

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

**GROTESQUE BANSHEES**

**LEADER & GRUNTS**

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

**PIERCING SCREECH**

**MIGRAINE (Brain Damage)** – Les figurines endommagées par cette arme ne peuvent pas lancer de sort pour un round.

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

**GROTESQUE RAIDERS**  
LEGION UNIT

2016 v2

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	5	4	12	13	7

**CLAWS**

RNG	POW	P+S
0.5	3	10

PC Leader & 5 Grunts 8 FA  
Leader & 9 Grunts 12 2

**GROTESQUE RAIDERS**

**LEADER & GRUNTS**

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

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

**HELLMOUTH**  
LEGION UNIT

2017 v1

**HELLMOUTH**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
—	10	6	—	10	18	8

MAW

RNG	POW	P+S
2	5	15

**TENTACLE**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	6	—	10	15	—

**TENTACLE STRIKE**

RNG	POW	P+S
2	4	10

HELLMOUTH'S DAMAGE

PC Hellmouth & 3 Tentacles 6 FA 2

**HELLMOUTH**

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

**DÉPLOIEMENT DISTANT (Distant Deployment)** – Cette figurine peut être placée au même moment que vos figurines avec Déploiement Avancé, jusqu'à 12" au delà de votre zone de déploiement.

**ENTERRÉE (Buried)** – Cette figurine n'a pas de mouvement, elle ne peut ni être mise à terre, ni être bougée ou placée.

**IMPÉNÉTRABLE (Inscrutable)** – Les adversaires ne peuvent pas prendre le contrôle de cette figurine.

**TENTACULAIRE (Tendrils)** – S'il y a moins de 3 Tentacules en jeu dans cette unité au début de votre phase de maintenance, vous pouvez placer un Tentacle en jeu, en formation. Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, les tentacules de son unité sont retirés du jeu.

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

**MAW**

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

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

**TENTACULES**

**CHAIR IMPERMÉABLE (Impervious Flesh)** – Voir plus haut.

**DÉPLOIEMENT DISTANT (Distant Deployment)** – Voir plus haut.

**IMPÉNÉTRABLE (Inscrutable)** – Voir plus haut.

**TENTACLE STRIKE**

**ETREINTE (Grip)** – Si cette attaque touche une figurine ennemie sur grand socle (ou plus petit), après la résolution de l'attaque cette figurine peut être retirée du jeu. Quand c'est le cas, la figurine ennemie est poussée directement vers la Hellmouth jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec une figurine, un obstacle ou une obstruction. La Hellmouth peut faire une attaque de C&C de base contre la figurine poussée.

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

PC Leader & 2 Grunts 7 FA 3

**ICE WITCHES**  
LEGION BLIGHTED NYSS UNIT

2017 v1

**LEADER & GRUNTS**

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

**COLD STEEL BLADE**

RNG	POW	P+S
0.5	4	8

ICE WITCHES

PC Leader & 2 Grunts 7 FA 3

**ICE WITCHES**

**LEADER & GRUNTS**

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

- CAGE DE GLACE (Ice Cage) (★ Attaque)** – Cage de glace est une attaque magique de RNG 10. La figurine touchée subit un malus cumulatif de -2 DEF pour un tour à moins qu'elle ait Immunité Froid. Une figurine sans Immunité Froid est touchée par 3 (ou plus) Cage de glace pendant le même tour devient stationnaire pour un round.
- 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.
- MORSURE DU FROID (Frostbite) (★ Attaque)** – Morsure du Froid est une attaque magique SP8. Les figurines touchées subissent un jet de dégât de Type: Froid POW 12.

**COLD STEEL BLADE**

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

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

PC Vessel & 4 Grunts 5 FA 2

**SPAWNING VESSEL**  
LEGION BLIGHTED NYSS UNIT

2016 v1

**VESSEL**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
—	0	0	0	5	18	7

**NYSS GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	4	13	11	7

**GAFF**

RNG	POW	P+S
2	3	9

VESSEL'S DAMAGE

PC Vessel & 4 Grunts 5 FA 2

**SPAWNING VESSEL**

**VESSEL**

**CRÉATION ABOMINABLE (Spawn Horror) (★ Action)** – Retirez 3 jetons de cadavre de cette figurine pour placer une warbeast de Faction amie inférieure en jeu sous votre contrôle. Placez la warbeast complètement dans les 3" de cette figurine et choisissez son commandant de battlegroup. La warbeast fait partie du battlegroup du commandant choisi.

**POINT CENTRAL (Focal Point)** – Si cette figurine est détruite ou retirée du jeu, retirez du jeu le reste de l'unité.

**RECYCLAGE (Recycle)** – Quand une figurine vivante ou Mort-Vivant est détruite dans les 4" de cette figurine (+1" pour chaque Recrue en formation) cette figurine gagne le jeton de cadavre de la figurine détruite. Cette figurine peut avoir jusqu'à 3 jetons de cadavre.

**TRANSPORTÉ (Carried)** – Cette figurine n'est pas un guerrier. Elle ne peut avancer que pendant le Mouvement Normal de son unité. Quand elle avance, elle peut se déplacer de 1" pour chaque Recrue se trouvant dans ses 2" au début de l'activation de l'unité. Cette figurine est automatiquement touchée par les attaques de C&C, ne peut ni être mise à terre, ni être stationnaire et ne subit jamais Aveuglement. (Aveuglement: Lorsqu'une figurine est touchée par une attaque effectuée avec cette arme, elle subit #1282.Blind status# pour un round.)

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

PC Leader & 5 Grunts 10 FA 2

**STRIDER BLIGHTBLADES**  
LEGION UNIT

2016 v1

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	3	15	11	7	30

**BLADE**

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

STRIDER BLIGHTBLADES

PC Leader & 5 Grunts 10 FA 2

**STRIDER BLIGHTBLADES**

**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.

**BLADE**

**CRITIQUE: BLESSURES AGGRAVÉES (Critical Grievous Wounds)** – Sur un coup critique, la figurine touchée est affectée par Blessures Aggravées. (Blessures Aggravées: Une figurine touchée par cette arme perd Robustesse et ne peut pas se voir retirer de dégâts pour un round.)

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

**STRIDER SCOUTS**  
LEGION UNIT

2019 v1

**LEADER & GRUNTS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	5	6	15	11	7

**NYSS LONGBOW**

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	10

**SWORD**

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 9 FA 2

**STRIDER SCOUTS**

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

**ANNYSSA RYVAAL**  
LEGION BLIGHTED NYSS RAPTOR SOLO

2016 v1

**RYVAAL I**

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

**NYSS LONGBOW**

RNG	ROF	AOE	POW
12	2	-	10

**MOUNT**

RNG	POW
0.5	12

DAMAGE

PC 8 FA C

**ANNYSSA RYVAAL**

**RYVAAL I**

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

**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.

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

**NYSS LONGBOW**

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

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

**BEAST MISTRESS**  
LEGION BLIGHTED NYSS SOLO

2016 v2

**BEAST MISTRESS**

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

**NYSS CLAYMORE**

RNG	POW	P+S
1	4	9

**FURY 4**

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

**BEAST MISTRESS**

**SPELLS**

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PLUIE DE SANG	3	8	3	12	-	YES

Pluie de Sang inflige des dégâts de corrosion. Les figurines touchées souffrent de Corrosion Continue.

**ÉNERGISANT** 2 SELF - - - NO  
Les figurines du battlegroup du lanceur de sort actuellement dans sa zone de contrôle peuvent immédiatement avancer de jusqu'à 2".  
Énergisant ne peut être lancé qu'une fois par activation.

**BEAST MISTRESS**

**CONSORT DRACONIQUE (Draconic Consort)** – Cette figurine n'est pas un warlock mais elle dispose des règles de warlock suivantes : Commandant de battlegroup, Zone de Contrôle, Manipulation de la Fury, Soins, Lanceur de sorts, Transfer des dégâts et peut forcer les warbeasts de son battlegroup. Cette figurine ne peut avoir que des warbeasts de Faction Inférieures non-personnage dans son battlegroup au début de la partie.

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

**INFLUENCE TACTIQUE [AGRESSIF] (Field Marshal [Aggressive])** – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Agressif. (Agressif: Cette figurine peut courir ou charger sans dépenser de focus.)

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

**BLIGHTED NYSS SHEPHERD**  
LEGION SOLO

2016 v1

**SHEPHERD**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	4	13	11	8

**CROOKED STAFF**

RNG	POW	P+S
2	4	9

PC 1 FA 3

**BLIGHTED NYSS SHEPHERD**

**SHEPHERD**

**CONDITIONNER (Condition) (★Action)** – RNG 3. Ciblez une warbeast de Faction amie. Si la warbeast est à portée, vous pouvez placer 1 point de Fury sur elle, ou lui retirer 1 point de Fury.

**MAÎTRE DRESSEUR (Beast Master)** – Cette figurine peut forcer les figurines de warbeasts de Faction amie dans sa zone de commandement comme s'il était leur commandant de battlegroup.

**TRAITEMENT [D3] (Medicate [D3]) (★Action)** – RNG 3. Ciblez une warbeast vivante de Faction amie. Si la warbeast est à portée, retirez-lui d3 points de dégâts.

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

**BLIGHTED NYSS SORCERESS & HELLION** 2016 v1  
LEGION SOLO

**SORCERESS**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
8	5	6	4	14	16	8

50

**SPEAR**

RNG	POW	P+S
2	4	9

**MOUNT**

RNG	POW
0.5	10

PC 6 FA 2

**BLIGHTED NYSS SORCERESS & HELLION**

**SORCERESS**

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

- MORSURE DU FROID (Frostbite) (★Attaque)** – Morsure du Froid est une attaque magique SP8. Les figurines touchées subissent un jet de dégât de Type: Froid ☹ POW 12.
- TEMPÊTE CORROMPUE (Blight Storm) (★Action)** – Placez une AOE 5" n'importe où complètement dans la portée de CMD de cette figurine. Quand une figurine ennemie est directement touchée par une attaque alors qu'elle se trouve dans l'AOE, si les dégâts ne dépassent pas l'armure, la figurine touchée subit 1 point de dégât. Tempête Corrompue dure un round.
- VENT DESTRUCTEUR (Wind Ravageur) (★Action)** – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines ennemies ne peuvent pas effectuer d'attaque à distance. Vent Destructeur dure un round.

COORDINATION AÉRIENNE (Aerial Coordination) – Les warbeasts de Faction amies avec Vol ☹ commençant leur activation dans la portée de CMD de cette figurine peuvent charger sans être forcés.

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

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

**BLIGHTED NYSS WARLORD** 2016 v1  
LEGION SOLO

**WARLORD**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	8	4	14	13	9

30

**DOUBLE CLAYMORE**

RNG	POW	P+S
1	4	11

PC 5 FA 2

**BLIGHTED NYSS WARLORD**

**WARLORD**

FENDRE LES RANGS (Cleave) – Pendant son Action de Combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CaC de base, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps-à-corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec Fendre les rangs.

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

LAME PROTECTRICE (Blade Shield) – Cette figurine gagne +2 DEF contre les jets d'attaque à distance.

MENEUR (BLIGHTED NYSS SWORDSMEN) (Leadership [Blighted Nyss Swordsmen]) – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Blighted Nyss Swordsmen amies gagnent Frappe Précise.

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

**DOUBLE CLAYMORE**

DÉCAPITATION (Decapitation) – Les dégâts dépassants l'armure de la figurine touchée sont doublés. Une figurine désactivée par cette attaque ne peut pas faire de jet de Robustesse ☹.

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

**CRAELIX, FANG OF EVERBLIGHT** 2017 v1  
LEGION SUCCUBUS SOLO

**CRAELIX I**

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

30

**NYSS LONGBOW**

RNG	ROF	AOE	POW
12	3	—	10

**SWORD**

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

DAMAGE

PC 6 FA C

**CRAELIX, FANG OF EVERBLIGHT**

**CRAELIX I**

PION SACRIFIABLE (BLIGHTED NYSS ARCHER) (Sacrificial Pawn [Blighted Nyss Archer]) – Quand cette figurine est directement touchée par une attaque à distance ennemie, vous pouvez désigner une figurine non Incorporée ☹ du type mentionné dans l'encadré se trouvant dans les 3" de cette figurine pour être touchée à sa place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets.

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.

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

**NYSS LONG BOW**

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

- AFFAIBLISSEMENT (Weaken)** – Une figurine vivante touchée par cette arme subit -2 STR et -2 DEF pour un round.
- ERUPTION CORROMPUE (Blight Spasm)** – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie avec cette arme, les figurines ennemies dans les 1" de la figurine boxée subissent un jet de dégâts de POW égale à la STR de la figurine boxée. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque.
- POISON (Poison)** – Ajoutez un dé de dégâts supplémentaire contre les figurines vivantes.

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

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

**FYANNA THE LASH** 2016 v1  
LEGION STRIDER SOLO

**FYANNA I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	7	3	15	12	6

30

**BARBED LASH**

RNG	POW	P+S
2	5	12

DAMAGE

PC 5 FA C

**FYANNA THE LASH**

**FYANNA**

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.

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

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

**BARBED LASH**

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

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

- BALANCIER (Pitch)** – La figurine touchée avec un socle de taille égale ou inférieur à celui de cette figurine peut être lancée de d6" dans la direction directement opposée à cette figurine. La figurine lancée de peut pas dévier. La POW du dégât collatéral est égale à la POW de cette arme.
- DÉMEMBREMENT (Dismember)** – Quand cette figurine touche une warbeast avec une attaque de CaC, cette figurine gagne un dé de dégât supplémentaire.
- 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 Karl Richardson © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.  
All faction names, logos, warjack®, warcaster®, and warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

**GROTESQUE ASSASSIN**  
LEGION SOLO

2016 v1

**ASSASSIN**

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

30

**ASSASSIN'S BLADE**

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

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

**GROTESQUE ASSASSIN**

**ASSASSIN**

**MENEUR [GROTESQUE] (Leadership [Grotesques])** – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Grotesques amies gagnent Furtivité ①.

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

**ASSASSIN BLADES**

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

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

PC 5 Incubi 6 FA 3

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

**INCUBUS**  
LEGION SOLO

2016 v1

**INCUBUS**

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

30

**CLAW**

RNG	POW	P+S
0.5	3	11

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

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

**INCUBUS**

**HÔTE (Host)** – Cette figurine ne commence pas la partie en jeu. Quand une figurine de guerrier de Faction amie sur petite base est détruite par une attaque ennemie, un dégât collatéral ou un effet continu, vous pouvez la remplacer par une figurine incubus qui n'a pas encore été mise en jeu. Vous ne pouvez pas placer d'incubus en jeu pendant la destruction d'un autre incubus ou d'un warlock.

**CLAWS**

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

PC 5 Incubi 6 FA 3

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

**SPELL MARTYR**  
LEGION SOLO

2016 v1

**SPELL MARTYR**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	5	4	1	12	12	0

30

**CLAWS**

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 1 FA 3

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

**SPELL MARTYR**

**SPELL MARTYR**

**DÉFLAGRATION SPIRITUELLE (Spiritual Conflagration)** – Tant que cette figurine n'est pas au CàC et se trouve dans la zone de contrôle d'un warlock de Faction ami, ce warlock peut relayer des sorts au travers de cette figurine. Retirez cette figurine du jeu après avoir lancé le sort.

PC 4 FA 2

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

**STRIDER DEATHSTALKER**  
LEGION SOLO

2016 v1

**DEATHSTALKER**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	6	7	8	15	11	9

30

**NYSS LONGBOW**

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	–	10

**SWORD**

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

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

**STRIDER DEATHSTALKER**

**DEATHSTALKER**

**MENEUR [STRIDERS] (Leadership [Striders])** – Tant qu'elles se trouvent dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Striders amies gagnent Prompt Chasseur.

**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.

**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 ③.

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

**NYSS LONGBOW**

**TIR CONTINU (Snap Fire)** – Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance faite avec cette arme pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque cette figurine peut effectuer une autre attaque à distance de base avec cette arme. Une attaque gagnée via Tir continu ne peut pas générer de d'attaque supplémentaire grâce à Tir continu

PC 4 FA 2

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

**THE FORSAKEN**  
LEGION SOLO

2016 v1

**FORSAKEN**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	5	4	13	14	8

30

**CLAW**

RNG	POW	P+S
0.5	5	12

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 4 FA 2

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

**THE FORSAKEN**

**FORSAKEN**

CAPACITÉ MAGIQUE (Magic Ability) –

- DÉVORER LA FURY (Consume Fury) (★ Action)** – Retirez jusqu'à 5 points de fury d'une warbeast de Faction amie se trouvant dans la portée de CMD de cette figurine et placez les sur cette figurine. Cette figurine peut avoir jusqu'à 5 points de fury sur elle.
- VOILE CORROMPU (Blight Shroud) (★ Action)** – Retirez toutes la fury présente sur cette figurine. Les figurines ennemies se trouvant dans les 1" par points de fury retirés subissent un jet de dégâts Magique POW 8. Ajoutez un dé supplémentaire pour chaque point de fury/focus sur la figurine ennemie. Cette figurine doit avoir au moins un point de fury pour utiliser Voile Corrompu.

**FÉROCE (Ferocious)** – Pendant son activation, cette figurine peut dépenser des points de fury pour acheter des attaques ou booster un jet d'attaque ou de dégâts pour chaque point dépensé.

PC 4 FA 2

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

**WARMONGER WAR CHIEF**  
LEGION BLIGHTED OGRUN SOLO

2018 v1

**WAR CHIEF**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	8	3	12	17	9

40

**WAR CLEAVER**

RNG	POW	P+S
2	5	14

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 FA 2

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

**WARMONGER WAR CHIEF**

**WAR CHIEF**

**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.

**MENEUR (BLIGHTED OGRUN) (Leadership [Blighted Ogrun])** – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Blighted Ogruns amies gagnent Sanguinaire.

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

**SANGUINAIRE (Blood Drinker)** – Après avoir résolu une attaque de CàC pendant laquelle cette figurine a détruit une ou plusieurs figurines vivantes, elle peut terminer son activation et se retirer d3 dégâts.

**WAR CLEAVER**

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

PC 5 FA 2

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

**AMMOK THE TRUTHBEARER**  
LEGION BLIGHTED OGRUN SOLO

2018 v1

**AMMOK I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	6	3	11	16	10

40

**CLUB**

RNG	POW	P+S
1	3	12

DAMAGE

PC 4 FA C

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

**AMMOK THE TRUTHBEARER**

**AMMOK 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.

**DÉLIEMENT (Unbinding) (★ Action)** – Les sorts à entretien ennemis sur les figurines/unités dans les 5" de cette figurine expirent immédiatement. Pour chaque sort retiré ainsi son contrôleur subit d3 point de dégât.

**EXORCISTE (Exorcist)** – Tant qu'elles sont dans les 10" de cette figurine, les figurines ennemies perdent Incorporer!

**MENEUR (BLIGHTED OGRUNS) (Leadership [Blighted Ogruns])** – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Blighted Ogrun amies gagnent Réveil.

**RELAIS SPIRITUEL (Spiritual Conduit)** – Tant que son warlock/warcaster se trouve dans la portée de CMD de cette figurine, quand il lance un sort dont il est le point d'origine, le sort gagne +2 RNG.

**RÉVEIL (Rise)** – Si cette figurine est à terre au début de votre phase de maintenance, elle se relève.

PC 4 FA C

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

**BAYAL HOUND OF EVERBLIGHT**  
LEGION BLIGHTED NYSS HEX HUNTER COMMAND ATTACHMENT

2016 v1

**BAYAL I**

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	8	4	14	12	9

30

**HEX RAZOR**

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

DAMAGE

PC 6 FA C

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

**BAYAL HOUND OF EVERBLIGHT**

**BAYALI**

**APPORT: ENTRAVE DES TÉNÉBRES (Granted: Shadow Bind)** – Tant que cette figurine est en formation, les armes de CàC des figurines de son unité gagnent Entrave des Ténébres.

**ATTACHEMENT (BLIGHTED NYSS HEX HUNTER) (Attachment [Blighted Nyss Hex Hunters])** – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Blighted Nyss Hex Hunter.

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

- 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.
- MORSURE DU FROID (Frostbite) (★ Attaque)** – Morsure du Froid est une attaque magique SP8. Les figurines touchées subissent un jet de dégât de Type: Froid POW 12.

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

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

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

**HEX RAZOR**

**ENTRAVE DES TÉNÉBRES (Shadow Bind)** – La figurine touchée perd -3 en DEF, et pendant un round, quand elle avance, elle ne peut pas bouger sauf pour changer d'orientation. Entrave des Ténébres peut être annulé.

PC 6 FA C

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

**BLIGHTED NYSS ARCHER OFFICER & AMMO PORTER** 2016 v1  
LEGION COMMAND ATTACHMENT



**OFFICER**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
6 4 6 6 13 11 8  
30

**NYSS LONGBOW**  
RNG ROF AOE POW  
12 1 - 10

**SWORD**  
RNG POW P+S  
0.5 3 7

**AMMO PORTER**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
6 4 5 5 13 11 8  
30

OFFICER'S DAMAGE

PC Officer & Ammo Porter 5 FA 2

**BLIGHTED NYSS ARCHER OFFICER & AMMO PORTER**  
OFFICER

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

ATTACHEMENT (BLIGHTED NYSS ARCHER) (Attachment [Blighted Nyss Archers]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Blighted Nyss Archer.

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

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

**AMMO PORTER**  
PRÉPARER LES MUNITIONS (Ready Ammo) – Tant que cette figurine est en formation, les armes à distance des figurines de cette unité se trouvant à 2" deviennent ROF 2.

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

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

**BLIGHTED NYSS SWORDSMAN ABBOT & CHAMPION** 2016 v1  
LEGION COMMAND ATTACHMENT



**ABBOT**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
6 7 8 4 14 13 9  
30

**NYSS CLAYMORE**  
RNG POW P+S  
1 4 11

**CHAMPION**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
6 7 8 4 14 13 7  
30

**NYSS CLAYMORE**  
RNG POW P+S  
1 4 11

ABBOT'S DAMAGE

CHAMPION'S DAMAGE

PC Abbot & Champion 6 FA 2

**BLIGHTED NYSS SWORDSMAN ABBOT & CHAMPION**  
ABBOT

APPORT : FENDRE LES RANGS (Granted: Cleave) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Fendre les rangs. (Fendre les rangs: Pendant son Action de Combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps-à-corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec #284:Cleave#.)

ATTACHEMENT (BLIGHTED NYSS SWORDSMAN) (Attachment [Blighted Nyss Swordsmen]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Blighted Nyss Swordsman.

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

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

FRAPPE 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.

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

**CAPTAIN FARILOR & STANDARD** 2016 v2  
LEGION BLIGHTED NYSS LEGIONNAIRE COMMAND ATTACHMENT



**FARILOR I**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 6 7 4 12 15 8  
30

**GREAT SWORD**  
RNG POW P+S  
2 4 10

**STANDARD BEARER**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 6 6 4 12 15 8  
30

FARILOR'S DAMAGE

PC Farilor & Standard 5 FA C

**CAPTAIN FARILOR & STANDARD**  
FARILOR

ATTACHEMENT (BLIGHTED NYSS LEGIONNAIRE) (Attachment [Blighted Nyss Legionnaires]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Blighted Nyss Legionnaire.

FENDRE LES RANGS (Cleave) – Pendant son Action de Combat, si cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC de base, elle peut faire une attaque supplémentaire de corps-à-corps immédiatement après la résolution de l'attaque. Cette figurine ne peut gagner qu'une attaque supplémentaire par activation avec Fendre les rangs.

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

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.

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

**STANDARD BEARER**  
MUR D'ACIER (Wall Of Steel) – Voir plus haut.

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

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

VENGEANCE (Vengeance) – Voir plus haut.

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

**GORAG ROTTEPEYE** 2016 v1  
LEGION BLIGHTED OGRUN WARMONGER COMMAND ATTACHMENT



**GORAG I**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 9 7 3 12 16 8  
40

**GREAT MACE**  
RNG POW P+S  
2 5 14

**HORNS**  
RNG POW P+S  
1 3 12

DAMAGE

PC 6 FA C

**GORAG ROTTEPEYE**  
GORAG I

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.

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

PAS DE QUARTIER ! (No Quarter) – Cette figurine peut utiliser Pas de quartier ! une fois par partie à n'importe quel moment de l'activation de son unité. Les figurines de cette unité gagnent Eclaircir ☺. Une figurine de cette unité qui charge pendant son Mouvement Normal gagne +2" de mouvement. Pas de quartier ! dure un round.

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.

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

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

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

**STRIDER SCOUT OFFICER & MUSICIAN** 2016 v1  
LEGION COMMAND ATTACHMENT



**OFFICER**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
7 6 6 7 15 11 7  
30

**NYSS LONGBOW**  
RNG ROF AOE POW  
12 1 - 10

**SWORD**  
RNG POW P+S  
0.5 3 9

**MUSICIAN**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
7 6 5 6 15 11 7  
30

**NYSS LONGBOW**  
RNG ROF AOE POW  
12 1 - 10

**SWORD**  
RNG POW P+S  
0.5 3 9

OFFICER'S DAMAGE

PC Officer & Musician 4 FA 2

**STRIDER SCOUT OFFICER & MUSICIAN**

**OFFICER**  
APPORT: REPOSITION [3"] (Granted: Reposition [3"]) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Reposition [3"]. (Reposition [3"]): À la fin d'une activation pendant laquelle elle n'a pas couru ou raté une charge, cette figurine peut avancer jusqu'à 3", puis son activation s'arrête.)  
ATTACHEMENT [STRIDER SCOUTS] (Attachment [Strider Scouts]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Strider Scouts.  
TACTIQUE : CHASSEUR (Tactics: Hunter) – Les figurines de cette unité gagnent Chasseur. (Chasseur: Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.)

**MUSICIAN**  
AU PAS (In Step) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de cette unité dans sa portée de CMD le sont aussi.  
RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité à 1" ou moins pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présents sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine a le même nombre de points de vie restant que le trouper choisi.

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

**SUCCUBUS** 2019 v1  
LEGION SOLO



**SUCCUBUS**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
6 4 4 3 14 12 6  
30

DAMAGE

PC 4 FA 1

**SUCCUBUS**

**SUCCUBUS**  
ASSISTANCE ARCANIQUE (Arcane Assist) – Si son warcaster est dans la portée de commandement de cette figurine pendant votre Phase de Contrôle, ce warcaster peut entretenir un sort sans en payer le coût.  
ATTACHÉ (Attached) – Avant le début de la partie, attachez cette figurine/unité à un warlock/warcaster/infernal master de Faction amie 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]) –

- BLIZZARD (blizzard) (★Action)** – Choisissez une figurine de Faction amie dans les 5" de cette figurine. Centrez un effet de nuée AOE 3" sur cette figurine. L'AOE reste centrée sur la figurine pendant un round. Si la figurine est retiré du jeu, retirez l'AOE du jeu.
- 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.
- INFLUENCE (Influence) (★Attaque)** – Influence est une attaque magique de RNG 6 et POW 13. Prenez le contrôle la figurine de guerrier ennemie ciblée sauf si c'est un warlock ou un warcaster. Cette figurine fait immédiatement une attaque de base, puis Influence expire. Une figurine ne peut être affectée par Influence qu'une seule fois par tour.

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

**WARSPEAR CHIEFTAIN** 2016 v1  
LEGION BLIGHTED OGRUN COMMAND ATTACHMENT



**CHIEFTAIN**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 9 7 6 12 16 9  
40

**THROWN SPEAR**  
RNG ROF AOE POW  
8 1 - 13

**WAR SPEAR**  
RNG POW P+S  
2 4 13

DAMAGE

PC 5 FA 3

**WARSPEAR CHIEFTAIN**

**CHIEFTAIN**  
APPORT : PROIE (Granted: Prey) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Proie. (Proie: 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.)  
ATTACHEMENT [BLIGHTED OGRUN WARSPERS] (Attachment [Blighted Ogrun Warspears]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité de Blighted Ogrun Warspears.  
POSITION DÉFENSIVE (Set Defense) – Une figurine dans l'arc avant de cette figurine subit -2 sur ses jets d'attaque lorsqu'elle effectue une charge, un slam ou une attaque d'impact contre cette figurine.  
TACTIQUE: [CHARGE IMPLACABLE] (Tactics: Relentless Charge) – Les figurines de cette unité gagnent Charge Implacable. (Charge Implacable: Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclairneur.)

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

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

**THRONE OF EVERBLIGHT** 2017 v1  
LEGION BATTLE ENGINE



**THRONE**  
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD  
5 11 7 1 10 20 10  
120

**TENTACLE**  
RNG POW P+S  
2 5 16

DAMAGE

PC 16 FA 2

**THRONE OF EVERBLIGHT**

**THRONE OF EVERBLIGHT**  
CAPACITÉ MAGIQUE (7) (Magic Ability [7]) –

- CAGE DE GLACE (Ice Cage) (★Attaque)** – Cage de glace est une attaque magique de RNG 10. La figurine touchée subit un malus cumulatif de -2 DEF pour un tour à moins qu'elle ait Immunité Froid. Une figurine sans Immunité Froid est touchée par 3 (ou plus) Cage de glace pendant le même tour devient stationnaire pour un round.
- ERUPTION D'ÉPINES (Spine Burst) (★Attaque)** – Eruption d'épines est une attaque magique RNG 10 et POW 10. Si la figurine ciblée est touchée, les d3 figurines les plus proche dans les 5" subissent un jet de dégâts Magique POW 10. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Les dégâts de Eruption d'épines sont simultanés.
- MORSURE DU FROID (Frostbite) (★Attaque)** – Morsure du Froid est une attaque magique SPD. Les figurines touchées subissent un jet de dégât de Type: Froid POW 12.

**FRINGALE (Snacking)** – Quand cette figurine boxe une figurine ennemie vivante avec une attaque de CaC, elle peut choisir de retirer la figurine du jeu. Si elle le fait, elle peut se retirer d3 points de dégâts.  
**NÉCROPHAGE (Necrophage)** – Cette figurine peut utiliser une capacité magique à chaque fois qu'elle détruit ou retire du jeu une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CaC.  
**VISION PÉRIPHÉRIQUE (Circular Vision)** – Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.

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

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