

BORKA KEGSLAYER
TROLLBLOOD NORTHKIN TROLLKIN WARLOCK 2018 v1

BORKA 1

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	9	7	5	14	17	8

BOMB

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	3	12

TRAUMA

RNG	POW	P+S
2	6	15

FURY
5

DAMAGE

WB +28 FA C

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

BORKA 1

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

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

TRAUMA

CRITIQUE : BALANÇER (Critical Pitch) – Sur une touche critique, la figurine touchée avec un socle de taille égale ou inférieur à celui de cette figurine peut être projetée de 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 Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warbeast are TM of Privateer Press, Inc.

BORKA KEGSLAYER

SPELLS

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

PROTECTION ARCANIQUE
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 DEF et ne peut pas être ciblée par des sorts ennemis. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.

POGO 3 SELF CTRL - TURN NO
Les figurines amies à terre actuellement dans la zone de contrôle du lanceur de sort se relèvent immédiatement. Les figurines qui sont mises à terre ce tour-ci ne sont pas affectées par Pogo. Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent Mise à terre sur leurs armes de CàC. Pogo dure un tour. (Mise à terre: Quand une figurine est touchée par une attaque faite avec cette arme, elle est mise à terre.)

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

BORKA KEGSLAYER

FEAT: TOUS AU BAR ! VITE !

Les figurines de Faction amies commençant une charge, une prise spéciale slam ou piétinement dans la zone de contrôle de Borka gagnent +2" de mouvement. Les warbeasts du battlegroup de Borka commencent leur activation dans la zone de contrôle de Borka peuvent faire des prises spéciales sans être forcée et gagnent un dé supplémentaire sur les jets de dégâts des prises spéciales et des dégâts collatéraux. Tous au Bar ! Vite ! dure un tour.

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

KEG CARRIER
TROLLBLOOD NORTHKIN PYG SOLO 2018 v1

KEG CARRIER

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

KEG BASH

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

DAMAGE

FA C

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

KEG CARRIER

ATTACHÉ (BORKA KEGSLAYER) (Attached [Borka Kegslayer]) – Cette figurine est attachée à Borka Kegslayer. Un warcaster ne peut avoir qu'une figurine/unité qui lui est attachée.

COMPAGNON (BORKA KEGSLAYER) (Companion [Borka Kegslayer]) – Cette figurine est incluse dans toute armée qui inclue Borka Kegslayer. Si Borka Kegslayer est détruit ou retiré du jeu, retirez cette figurine du jeu. Cette figurine fait partie du battlegroup de Borka Kegslayer.

CUL SEC (Top Off) (★Action) – RNG B2B. Ciblez Borka Kegslayer. S'il est à portée, il gagne 2 points de fury et Ivre Mort. Ivre Mort dure un round.

IVRE MORT (Stumbling Drunk) – Une figurine affectée par Ivre Mort ne peut pas être mise à terre. Si une attaque ennemie touche la figurine affectée, sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque, cette figurine est poussée de d3" dans la direction déterminée par le gabarit de déviation. Vous pouvez ensuite choisir son orientation.

RUINEUR D'AMBIANCE (Party Foul) – Si cette figurine est détruite par une attaque ennemie, pendant votre prochaine phase de Maintenance une figurine/unité de Faction amie pourra avancer de 3" et faire une attaque de base.

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

BORKA, VENGEANCE OF THE RIMESHAW
TROLLBLOOD NORTHKIN TROLLKIN WARLOCK 2017 v1

BORKA 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	9	8	5	14	18	9

BOMB

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	3	12

TRAUMA

RNG	POW	P+S
2	6	15

MOUNT

RNG	POW
0.5	14

FURY
5

DAMAGE

WB +27 FA C

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

BORKA, VENGEANCE OF THE RIMESHAW

BORKA 2

INFLUENCE TACTIQUE (IMMUNITÉ: FROID) (Field Marshal [Immunity: Cold]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Immunité Froid.

LIEN SPIRITUEL (NORTHKIN) (Attuned Spirit [Northkin]) – Une fois par activation, cette figurine peut lancer l'animus d'une warbeast Northkin de son battlegroup sans dépenser de fury.

RAGE DE DÉFI (Defiant Rage) – Quand cette figurine est endommagée par une attaque ennemie, après la résolution de l'attaque, cette figurine gagne +2 STR et ARM pour un round.

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.

TRAUMA

CRITIQUE : CHÂTIMENT (Critical Smiter) – Sur une touche critique, la figurine peut être slaméee d6" dans la direction directement opposée à cette figurine. Si la figurine touchée a un socle plus large que le modeste 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.

MOUNT

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

VANDALISME (Trash) – Gagnez un dé supplémentaire sur les jets de dégât fait avec cette arme contre les cibles à terre.

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

BORKA, VENGEANCE OF THE RIMESHAW

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FOUDRE DE GUERRE	2	SELF	CTRL	-	UP	NO
Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup gagnent Contre-Charge. (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.)						
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.						
VOILE DE NEIGE	2	6	-	-	UP	NO
Les figurines de Faction amies gagnent dissimulation tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Voile de Neige dure un round.						

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

BORKA, VENGEANCE OF THE RIMESHAW

FEAT: BLIZZARD

Tant qu'elles sont dans la zone de contrôle de Borka, les figurines gagnent Furtivité. Quand une figurine ennemie sans Immunité Froid touche une ou plusieurs figurines amies avec Immunité Froid dans la zone de contrôle de Borka avec une attaque de CaC, la figurine ennemie devient stationnaire pour un round après la résolution de l'attaque. Blizzard dure pour un round.

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

CALANDRA TRUTHSAYER, ORACLE OF THE GLIMMERWOOD 2019 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

CALANDRA I							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	6	5	4	14	14	8	40

SALT			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	10	

FURY 8

DAMAGE

WB +27 FA C

CALANDRA TRUTHSAYER, ORACLE OF THE GLIMMERWOOD

CALANDRA I

BÉNIE PAR LE DESTIN (Fate-Blessed) – Lorsqu'une figurine de Faction amie fait un jet d'attaque ou de dégât pendant son activation en étant dans la zone de contrôle de cette figurine, cette figurine peut dépenser 1 point de fury pour permettre à la figurine de relancer son jet. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois par le biais de Bénie par le Destin.

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

CALANDRA TRUTHSAYER, ORACLE OF THE GLIMMERWOOD

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
EMBROUILLER	2	10			YES	
Si vous la touchez, vous pouvez immédiatement faire avancer la figurine non-warcaster/non-warlock ennemie ciblée de 3" maximum. La figurine affectée ne peut pas être ciblée par des attaques d'opportunité pendant ce mouvement. Une figurine ne peut bouger qu'une fois par tour par le biais de Embrouiller.						
ESQUIVE SUPÉRIEURE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine de Faction amie ciblée gagne +2 DEF et Esquive (Esquive: Cette figurine peut avancer jusqu'à 2" immédiatement après la résolution d'une attaque ennemie qui l'a ratée. Cette figurine ne peut être la cible d'attaques d'opportunités pendant ce mouvement. Esquive ne peut être pas utilisée si cette figurine était en train d'avancer au moment de l'attaque.)						
REVERS DE FORTUNE	3	10	12	YES		
Une figurine endommagée par Revers de Fortune est mise à terre.						
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.						
MALCHANCE	3	SELF	CTRL	RND	NO	
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines ennemies gagnent un dé supplémentaire à leurs jets d'attaque. Retirez le dé avec le résultat le plus haut de chaque lancer. Malchance dure un round.						

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

CALANDRA TRUTHSAYER, ORACLE OF THE GLIMMERWOOD

FEAT: BON AUGURE

Lorsqu'une figurine de Faction amie obtient 1 ou 2 sur un dé lors d'un jet d'attaque ou de dégât tout en étant dans la zone de contrôle de Calandra, elle peut relancer ce dé. Chaque dé ne peut être relancé qu'une fois par le biais de Bon Augure. Bon Augure dure un tour.

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

CAPTAIN GUNNBJORN 2016 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

GUNNBJORN I							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
6	7	6	6	15	16	9	40

BAZOOKA			
RNG	ROF	AOE	POW
12	1	3	14

AXE			
RNG	POW	P+S	
0.5	4	11	

FURY 6

DAMAGE

WB +28 FA C

CAPTAIN GUNNBJORN

GUNNBJORN I

INFLUENCE TACTIQUE (TIR MEURTRIER) (Field Marshal [Kill Shot]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Tir Meurtrier. (Tir Meurtrier: Une fois par activation, quand cette figurine a détruit ou retiré du jeu une figurine ennemie avec une de ses attaques de CaC, immédiatement après la résolution de l'attaque cette figurine elle peut effectuer une attaque à distance de base.)

BAZOOKA

CRITIQUE: DÉVASTATION (Critical Devastation) – Sur une touche critique, les figurines touchées sont lancées 6" dans la direction directement opposée à l'attaquant. Lancez un jet de distance une fois pour toutes les figurines affectées. Les figurines lancées ne dévient pas. Déplacez les figurines les plus éloignées de l'attaquant en premier. Au lieu de subir des dégâts d'explosion, les figurines touchées mais pas directement touchées subissent un jet de dégâts avec une POW égale à la moitié de la POW de cette arme. La POW des dégâts collatéraux est égale à la moitié de la POW de cette arme.

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

CAPTAIN GUNNBJORN

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

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

FEU GUIDÉ 3 SELF CTRL - TURN NO
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de son battlegroup gagnent des jets d'attaque à distance boostés pour un tour.

MUR DE PIERRE 2 CTRL WALL - UP NO
Placez un gabarit de mur n'importe où complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort du moment qu'il ne touche pas le socle d'une figurine, une obstruction ou un obstacle. Le mur est un obstacle qui donne le couvert.

MAÎTRISE BALISTIQUE 2 6 - - UP NO
Les armes de tir de la figurine/unité de Faction amie ciblée gagnent +4 RNG.

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

CAPTAIN GUNNBJORN

FEAT: FORTIFICATION

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Gunnbjorn, les figurines de Faction amie gagnent le couvert, ne subissent plus de dégâts provenant d'attaques à distance, et ne peuvent plus être mises à terre. Fortification dure un round.

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

GRIM ANGUS
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

2017 v1

GRIM I

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

☞ ☞ 40

HEADHUNTER

RNG	ROF	AOE	POW
13	1	-	13

SNARE GUN

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	-

GUN BLADE

RNG	POW	P+S
1	5	12

FURY 6

DAMAGE

WB +29 FA C

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

GRIM ANGUS

GRIM I

ABATTRE (Take Down) – Les figurines désactivées par une attaque de CàC de cette figurine ne peuvent pas faire de jet de Robustesse ☞. Les figurines boxées par une attaque de CàC de cette figurine sont retirées du jeu.

VISION VÉRITABLE (True Sight) – Cette figurine ignore les effets de nuée quand elle détermine une Ligne de Vue. De plus, elle ignore Furtivité ①.

SNARE GUN

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

MISE A TERRE (Knockdown) – Quand une figurine est touchée par une attaque faite avec cette arme, elle est mise à terre.

HEADHUNTER

AMORCER LA LIGNE (Bait The Line) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent +2" de mouvement lorsqu'elles chargent une figurine endommagée par cette arme ce tour-ci.

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

GRIM ANGUS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
PIÈGE À HOMME	3	10	4	12	-	YES

Les figurines de guerrier touchées sont mises à terre.

CONDAMNATION 2 8 - - UP YES
La figurine/unité ciblée subit -2 DEF, perd Incorporel ☞ et Furtivité ①, et ne peut gagner ni Incorporel ☞ ni Furtivité ① tant qu'elle est affectée par Condamnation.

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.

SECRETS SAUVAGES 2 6 - - UP NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Eclaircir ☞ et Chasseur. (Chasseur: Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.)

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

GRIM ANGUS

FEAT: TENDEZ LE PIÈGE !

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Grim, les figurines ennemies subissent -3 DEF. Les figurines ennemies commençant leur activation dans la zone de contrôle de Grim subissent -3 SPD et ne peuvent pas charger ou faire des prises spéciales et des attaques spéciales. Tendez le piège ! dure un round.

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

GRISSEL BLOODSONG, FELL CALLER
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

2016 v1

GRISSEL I

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

☞ ☞ 40

SONIC BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	-	12

RESOUNDER

RNG	POW	P+S
1	7	14

FURY 6

DAMAGE

WB +29 FA C

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

GRISSEL BLOODSONG, FELL CALLER

GRISSEL I

CRI DE GUERRE (Fell Calls) – Cette figurine peut réaliser l'un des cris suivant à n'importe quel moment de son activation. Une figurine/unité de Faction amie ne peut être affectée que par un seul cri chaque tour.

- AU GALOP ! (Hoof It) – RNG CMD. Ciblez une figurine/unité de Faction amie non-warlock. Si la figurine/unité est à portée, les figurines affectées pourront faire un mouvement complet à la fin de ce tour-ci après que toutes les figurines amies aient fini leur activation. Lors de ce mouvement, les figurines affectées ne peuvent pas être ciblées par des attaques d'opportunité.
- BALLADE HÉROÏQUE (Heroic Ballad) – RNG CMD. Ciblez une figurine/unité de Faction amie non-warlock. Si la figurine/unité est à portée, les figurines affectées peuvent faire une attaque de CàC supplémentaire pendant leurs Actions de Combat. Ballade Héroïque dure un round.
- CACOPHONIE (Cacophony) – Lorsqu'elles sont dans la portée de commandement de cette figurine, les figurines/unités ennemies ne peuvent pas lancer de sort ou être utilisées pour relayer des sorts. Cacophonie dure un round.

RESOUNDER

ASSOURDI (Deafen) – Une figurine touchée par cette arme subit -2 DEF et ne peut pas donner ou recevoir d'ordre pour un round.

SONIC BLAST

ASSOURDI (Deafen) – Voir plus haut.

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

GRISSEL BLOODSONG, FELL CALLER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
CHARGE FURIEUSE	2	6	-	-	TURN	NO
Pendant son activation, la figurine de Faction amie ciblée peut charger sans dépenser de point de focus ou être forcée, et gagne +2" de mouvement ainsi que Eclaircir pendant son mouvement de charge. Charge Furieuse dure un tour.						
CALAMITÉ	3	10	-	-	UP	YES
La figurine/unité ciblée subit -2 DEF et ARM.						
GARDIEN PROTECTEUR	2	6	-	-	TURN	NO
La warbeast amie ciblée gagne Vengeance Vertueuse. (<i>Vengeance Vertueuse: Si une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amies situées à 5" ou moins de cette figurine au cours du dernier round, pendant votre Phase de Maintenance, cette figurine peut avancer jusqu'à 3" et effectuer une attaque de C&C de base.</i>)						
FAILLE	3	8	4	13	RND	YES
L'AOE est un terrain difficile restant en jeu pour un round.						

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

GRISSEL BLOODSONG, FELL CALLER

FEAT: CHŒUR DE GUERRE

Grissel peut utiliser ses trois cris de guerre cette activation. Les figurines/unités de Faction amies peuvent être affectées par plus d'un cri de guerre ce tour-ci.

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

GRISSEL BLOODSONG, MARSHAL OF THE KRIELS 2018 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

GRISSEL 2
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 7 7 6 15 17 9

FELL BLAST
RNG ROF AOE POW
8 3 3 14

RESOUNDER
RNG POW P+S
1 7 14

FURY
6

DAMAGE

WB +27 FA C

GRISSEL BLOODSONG, MARSHAL OF THE KRIELS

RESOUNDER

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.

FELL BLAST

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

- CRESCENDO (Crescendo)** – L'AOE cette attaque est un terrain dangereux qui reste en jeu pour un round. Les figurines entrant ou finissant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégât d'explosion POW 7.
- ÉRUPTION SONORE (Sonic Eruption)** – Les stats de base de cette arme deviennent RNG SP 10, AOE-, et POW 12 pour cette attaque.
- TREMBLEMENT (Quake)** – Sur une touche directe à l'encontre d'une figurine ennemie, toutes les figurines touchées sont mises à terre.

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

GRISSEL BLOODSONG, MARSHAL OF THE KRIELS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
IMPULSION	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.						
DÉVIATION	3	SELF CTRL	-	RND	NO	NO
Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent +2 DEF contre les attaques à distance et les attaques magiques. Déviation dure un round.						
DISCORDE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine ciblée du battlegroup du lanceur de sort gagne Gémissement. (<i>Gémissement: Tant qu'elles sont à moins de 5" de cette figurine, les figurines ennemies ne peuvent pas donner ou recevoir d'ordre ni lancer de sorts.</i>)						

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

GRISSEL BLOODSONG, MARSHAL OF THE KRIELS

FEAT: CHANT DE BRAVOURE

Les figurines de Faction amies actuellement dans la zone de contrôle de Grissel gagnent Reposition [3"] et Inflexible. Chant de Bravoure dure un round. (*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.*) (*Inflexible: Cette figurine gagne +2 ARM contre les dégâts de C&C.*)

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

HOARLUN DOOMSHAPER, DIRE PROPHET & SCROLL BEARERS 2016 v1
TROLLBLOOD WARLOCK UNIT

DOOMSHAPER 3
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 7 5 4 13 15 8

KRIEL STAFF
RNG POW P+S
2 6 13

FURY
7

DAMAGE

WB +26 FA C

HOARLUN DOOMSHAPER, DIRE PROPHET & SCROLL BEARERS

DOOMSHAPER 3

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

INFLUENCE TACTIQUE (HYPER-RÉGÉNÉRATION) (Field Marshal [Hyper-Regeneration]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Hyper-Régénération.

TROLLKIN (Trollkin) – Cette figurine est un Trollkin.

UNITÉ DE WARLOCK (Warlock Unit [Doomy3]) – Cette unité est composée de Doomshaper et d'un Scroll Bearer.

KRIEL STAFF

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

HOARLUM DOOMSHAPER, DIRE PROPHET & SCROLL BEARERS

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.

IMPLACABILITÉ	2	SELF	CTRL	-	RND	NO
---------------	---	------	------	---	-----	----

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

RÉCUSATION	2	10	-	-	-	YES
------------	---	----	---	---	---	-----

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

EMPRISE	2	10	-	11	*	YES
---------	---	----	---	----	---	-----

Une figurine endommagée par Emprise doit sacrifier son mouvement ou son Action de Combat pendant sa prochaine activation, au choix de son contrôleur.

BRISEUR D'ESPRIT	3	10	-	-	UP	YES
------------------	---	----	---	---	----	-----

La warbeast ennemie ciblée subit -2 FURY et THR et perd son animus. Le lanceur de sort peut lancer l'animus d'une warbeast affectée par ce sort comme s'il appartenait à une warbeast de son battlegroup et comme si elle était dans sa zone de contrôle.

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

HOARLUM DOOMSHAPER, DIRE PROPHET & SCROLL BEARERS

FEAT: SANG DE DHUNIA

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Doomshaper, les figurines de son battlegroup gagnent un dé supplémentaire à leurs jets d'attaque de CaC. Lorsqu'une figurine du battlegroup de Doomshaper, dans sa zone de contrôle, est touchée par une attaque ennemie, après la résolution de l'attaque retirez d3+3 points de dégât de cette figurine. Sang de Dhunia dure un round.

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

HOARLUM DOOMSHAPER, DIRE PROPHET & SCROLL BEARERS 2016 v1

SCROLL BEARERS

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

TROLLBLOOD WARLOCK UNIT

DAMAGE

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

SCROLL BEARERS

PORTEUR DE PARCHEMIN (Scroll Bearer) – Une fois, à n'importe quel moment de l'activation de Doomshaper lorsqu'il est S&S avec cette figurine, il peut utiliser l'un des parchemins suivants. Chaque parchemin ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

- PARCHEMIN DE L'APPEL DE TROQAL (Scroll Of The Call of Troqal)** – Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Doomshaper, chaque warbeast de son battlegroup peut gagner 0 fury lorsqu'elles sont forcées à utiliser leur animus au lieu de gagner de la fury équivalente au coût de l'animus. Parchemin de l'appel de Troqal dure un tour.
- PARCHEMIN DE LA FORCE DU MOLGUR (Scroll of The Strength of The Molgur)** – Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Doomshaper, les figurines de guerrier de Faction amies gagnent un dé supplémentaire à leurs jets d'attaque. Retirez le dé ayant le résultat le plus bas de chaque lancer. Parchemin de la Force du Molgur dure un tour.
- PARCHEMIN DE LA MAIN DE YOLANDI (Scroll of The Hand of Yolandi)** – Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Doomshaper, les figurines ennemies paient le double de point de focus et de fury pour lancer ou entretenir des sorts. Parchemin de la Main de Yolandi dure un tour.

PYG (Pyg) – Cette figurine est un Pyg.

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

HOARLUM DOOMSHAPER, RAGE OF DHUNIA 2016 v1

TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

DOOMSHAPER 2

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

WILLBREAKER

RNG	POW	P+S
2	6	13

FURY 7

DAMAGE

WB +27 **FA C**

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

HOARLUM DOOMSHAPER, RAGE OF DHUNIA

DOOMSHAPER 2

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

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

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

WILLBREAKER

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

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

HOARLUM DOOMSHAPER, RAGE OF DHUNIA

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
AGITATION	3	SELF	CTRL	-	-	NO

Placez 1 point de fury sur chaque warbeast ennemie actuellement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par activation.

EXPLOSION MALÉFIQUE	3	10	3	13	-	YES
---------------------	---	----	---	----	---	-----

Les sorts à entretien ennemis et les animus la une figurine/unité directement touchée par Explosion Maléfique expirent immédiatement.

CHOC PRIMITIF	2	CTRL	-	*	-	YES
---------------	---	------	---	---	---	-----

Choisissez une warbeast de Faction amie dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Ciblez une figurine dans les 8" de la warbeast choisie et faites une attaque magique à son encontre. La warbeast choisie est le point d'origine du sort. Si la figurine ennemie est touchée, elle subit un jet de dégât avec une POW équivalente à la STR de base de la warbeast choisie.

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.

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 CaC sont boostés.

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

HOARLUM DOOMSHAPER, RAGE OF DHUNIA

FEAT: PARCHEMIN DE GRIMMR

Doomshaper et les warbeasts de Faction amies de son battlegroup commençant leur activation dans sa zone de contrôle gagnent +3 SPD et peuvent charger ou faire une prise spéciale slam ou piétinement sans être forcée. Parchemin de Grimmr dure un tour.

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

HOARLUK DOOMSHAPER, SHAMAN OF THE GNARLS 2017 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

DOOMSHAPER 1

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

GNARLROOT

RNG	POW	P+S
2	6	12

FURY
7

DAMAGE

WB +29 FA C

HOARLUK DOOMSHAPER, SHAMAN OF THE GNARLS

DOOMSHAPER

ÉTRILLER (Goad) – Lorsqu'une warbeast du battlegroup de cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de C&C pendant ses Actions de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, cette figurine peut forcer la warbeast pour avancer de 2" maximum.

GRAND POUVOIR (Great Power) – Pendant votre phase de contrôle, cette figurine peut entretenir un sort sans dépenser de fury ou focus.

PARCHEMIN DE LA VOLONTÉ DE BALASAR (Scroll Of The Will Of Balasar) – Cette figurine peut utiliser Parchemin de la Volonté de Balasar une fois par partie lorsqu'une warbeast rentre en frénésie dans sa zone de contrôle. Le contrôleur de cette figurine choisit la cible de l'attaque de la frénésie de la warbeast.

GNARLROOT

PONCTION (Accurse) – Retirez tous les points de focus et de fury des figurines ennemies touchées par cette arme.

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

HOARLUK DOOMSHAPER, SHAMAN OF THE GNARLS

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
DISSOLUTION	4	SELF	CTRL		NO	
Les sorts à entretien ennemis dans la zone de contrôle du lanceur de sort expirent immédiatement. Lorsqu'un sort à entretien expire par le biais de Dissolution, la figurine entretenant le sort subit d3 points de dégât.						
PROVIDENCE	2	6		UP	NO	
La figurine/unité de Faction amie ciblée peut relancer ses jets d'attaques ratés, un jet ne peut être relancé qu'une fois grâce à Providence.						
ANIMAL GARDIEN	3	SELF			UP	NO
Une fois par tour lorsqu'une figurine ennemie se déplace et fini son mouvement dans les 6" du lanceur de sort, choisissez une warbeast du battlegroup du lanceur de sort qui est dans sa zone de contrôle. Cette warbeast peut immédiatement faire un Mouvement Complet vers la figurine ennemie puis effectuer une attaque de base de C&C ou à distance la ciblant. Les jets d'attaque et de dégât contre cette figurine ennemie sont boostés.						
SACCAGEUR	3	10			YES	
Prenez le contrôle de la warbeast ennemie ciblée. Vous pouvez faire un mouvement complet puis une attaque de base avec cette warbeast puis Saccageur expire. La warbeast ennemie ne peut pas être la cible d'attaque d'opportunité pendant ce mouvement. Tant que cette warbeast est affectée par Saccageur, elle ne peut pas être forcée et vous ne pouvez pas utiliser son animus. Saccageur ne peut être lancé qu'une fois par activation. Une figurine ne peut être affectée par Saccageur qu'une fois par tour.						
EMPRISE	2	10		11	*	YES
Une figurine endommagée par Emprise doit sacrifier son mouvement ou son Action de Combat pendant sa prochaine activation, au choix de son contrôleur.						

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

HOARLUK DOOMSHAPER, SHAMAN OF THE GNARLS

FEAT: COURROUX DE DHUNIA

Les figurines ennemies subissent d6 points de dégât pour chaque point de focus ou de fury qu'elles dépensent en étant dans la zone de contrôle de Doomshaper. Les warbeasts ennemies subissent d6 points de dégât pour chaque point de fury qu'elles reçoivent lorsqu'elles sont forcées dans la zone de contrôle de Doomshaper. Si une figurine est détruite à cause des dégâts causés par Courroux de Dhunia lorsqu'elle lançait un sort, le sort n'a pas lieu. Si une figurine est détruite à cause des dégâts causés par Courroux de Dhunia lorsqu'elle faisait une attaque, la figurine ciblée par l'attaque ne subit pas les dégâts et effets de cette attaque. Courroux de Dhunia dure un tour.

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

HORGLE, THE ANVIL 2016 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

HORGLE 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	7	4	14	17	8

FORGE WEAPON

RNG	POW	P+S
1	5	12

FURY
6

DAMAGE

WB +29 FA C

HORGLE, THE ANVIL

HORGLE 2

BARBECUE (Burnt Meat) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine peuvent charger les figurines ennemies subissant l'effet Feu Continu sans être forcée.

INFLUENCE TACTIQUE (IMMUNITÉ : FEU) (Field Marshal (Immunity: Fire)) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Immunité Feu.

FORGE WEAPONS

ENCHÂÎNEMENT: ALLUMAGE (Chain Attack: Ignition) – Si cette figurine touche la même figurine avec ses deux attaques initiales de C&C, après avoir résolu ces attaques la figurine touchée et les autres figurines dans les 2" de celle-ci subissent un jet de dégât de Type: Feu POW 12 et l'effet Feu Continu. Ces jets de dégâts ne sont pas considérés comme provenant d'une attaque. Les jets de dégât de Enchaînement: Allumage sont simultanés.

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

HORGLE, THE ANVIL

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
ALLUME-FEU	2	6			UP	NO
Ciblez une figurine du battlegroup du lanceur de sort. Les armes de C&C et à distance de cette figurine gagnent Feu Continu.						
RÉSOLUTION IMPLACABLE	2	6			UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 ARM et ne peut pas être poussée ou slammée. Les figurines hors formation ne sont pas affectées.						
ANCRÉ AU SOL	2	SELF	CTRL		UP	NO
Tant qu'elles se trouvent dans la zone de contrôle du lanceur de sorts, les figurines de Faction amies ne peuvent pas être mises à terre et ne subissent pas les dégâts d'explosion.						
FLAMMES DÉVORANTES	3	10	4	12		YES
Flammes Dévorantes cause des dégâts de Type: Feu. Les figurines touchées subissent l'effet Feu Continu.						

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

HORGLE, THE ANVIL

FEAT: ATTISER LA FLAMME

Les figurines de Faction amies gagnent des jets d'attaque et de dégât boostés à l'encontre des figurines ennemies dans la zone de contrôle d'Horgle subissant l'effet Feu Continu. Attiser la Flamme dure un tour.

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

HUNTERS GRIM
TROLLBLOOD WARLOCK UNIT

2016 v1

GRIM 2

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

HEADHUNTER

RNG	ROF	AOE	POW
13	1	-	13

GUN BLADE

RNG	POW	P+S
1	5	12

FURY
6

DAMAGE

WB +25 FA C

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

HUNTERS GRIM

GRIM 2

ABATTRE (Take Down) – Les figurines désactivées par une attaque de CàC de cette figurine ne peuvent pas faire de jet de Robustesse ☒. Les figurines boxées par une attaque de CàC de cette figurine sont retirées du jeu.

TROLLKIN (Trollkin) – Cette figurine est un Trollkin.

UNITÉ DE WARLOCK (Warlock Unit [grim2]) – Cette unité est composée de Grim, Muggs, et Krump.

HEADHUNTER

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.

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

HUNTERS GRIM

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
VISION SURNATURELLE	2	CTRL	5	-	UP	NO

Placez une AOE 5" complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Les figurines du battlegroup du lanceur de sort ignorent les forêts et les nuées pour déterminer leur Ligne de Vue sur les figurines dans l'AOE. De plus leurs attaques ciblant des figurines dans l'AOE ignorent Furtivité ①.

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.)

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

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

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

HUNTERS GRIM

FEAT: A MON SIGNAL !

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Grim, les figurines de Faction amie gagnent Marquer la Cible et leurs armes à distance gagnent Snipe. A mon signal ! dure un tour. (Marquer la Cible: Tant que cette figurine est en formation, les autres figurines amies de Faction gagnent +2 aux attaques à distance contre les figurines ennemies à 5" ou moins de cette figurine et dans sa Ligne de Vue.) (Snipe: Cette attaque gagne +4 RNG.)

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

HUNTERS GRIM
TROLLBLOOD WARLOCK UNIT

2016 v1

MUGGS 1

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

SNARE GUN

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	-

HAND AXE

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

KRUMP 1

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

BLUNDERBUSS

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	12

HAND AXE

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

MUGGS' DAMAGE

KRUMP'S DAMAGE

DAMAGE

WB +30 FA C

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

MUGGS & KRUMPI

MUGGS 1

ABATTRE (Take Down) – Les figurines désactivées par une attaque de CàC de cette figurine ne peuvent pas faire de jet de Robustesse ☒. Les figurines boxées par une attaque de CàC de cette figurine sont retirées du jeu.

APPORTE: 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.)

PYG (Pyg) – Cette figurine est un Pyg.

SNARE GUN

MISE À TERRE (Knockdown) – Quand une figurine est touchée par une attaque faite avec cette arme, elle est mise à terre.

KRUMP 1

ABATTRE (Take Down) – Voir plus haut.

APPORTE: VISION PÉRIPHÉRIQUE (Granted: Circular Vision) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Vision Périphérique. (Vision Périphérique: Les figurines attaquant cette figurine n'ont jamais de bonus d'attaque dans le dos.)

PIÉGEUR [5"] (Trapper [5"]) (★Action) – Placez une AOE 5" en contact avec le socle de cette figurine. L'AOE reste en jeu pour un round. Les figurines vivantes ou Mort-Vivant entrant ou finissant leur activation dans l'AOE subissent un jet de dégât POW 10. Les figurines endommagées par Piéreur [5"] sont mises à terre. Les figurines avec Vol ☁ ne sont pas affectées.

PYG (Pyg) – Voir plus haut.

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

JARL SKULD, DEVIL OF THE THORNWOOD
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

2016 v1

SKULD 1

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

RUNE PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	-	12

AXE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

FURY
6

DAMAGE

WB +30 FA C

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

JARL SKULD, DEVIL OF THE THORNWOOD

SKULD 1

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

INFLUENCE TACTIQUE [PROMPT CHASSEUR] (Field Marshal [Swift Hunter]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine 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.

RUNE PISTOL

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

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

JARL SKULD, DEVIL OF THE THORNWOOD

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BALLE MAGIQUE	2	6			TURN	NO

Si la prochaine attaque à distance de la figurine de Faction amie ciblée touche directement, après la résolution de l'attaque choisissez une autre figurine dans les 4" de la figurine touchée. La figurine choisie subit un jet de dégât magique POW 12 non-boostable. Le point d'origine de ces dégâts est la figurine touchée. Ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Après la résolution du jet de dégât, Balle Magique expire. Balle Magique dure un tour.

ACCÉLÉRATION	3	6			UP	NO
---------------------	---	---	--	--	----	----

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne +2 SPD et +2 DEF contre les attaques à distance et les attaques magiques.

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

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

SECRETS SAUVAGES	2	6			UP	NO
-------------------------	---	---	--	--	----	----

La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne Eclaircir et Chasseur. (Chasseur: Cette figurine ignore la dissimulation et le couvert quand elle effectue des attaques à distance.)

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

JARL SKULD, DEVIL OF THE THORNWOOD

FEAT: BROUILLARD MOUVANT

Placez d3+3 effets de nuée AOE 4" n'importe où complètement dans la zone de contrôle de Skuld. Ces AOE ne bloquent pas les Lignes de Vue des figurines de Faction amies. Les figurines de Faction amies peuvent avancer à travers les autres figurines de Faction amies qui sont dans une de ces AOE si leur mouvement leur permet de les traverser complètement. Lorsqu'elles sont dans une ou plus de ces AOE, les figurines ennemies vivantes subissent -2 à leurs jets d'attaque. Brouillard Mouvant dure un round.

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

KOLGRIMA STONETRUTH, WINTER WITCH 2017 v1
TROLLBLOOD NORTHKIN TROLLKIN WARLOCK

KOLGRIMA I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	6	2	14	15	7

KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

FURY 7

DAMAGE

WB +28 FA C

KOLGRIMA STONETRUTH, WINTER WITCH

KOLGRIMA I

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

SAGESSE DE LA CHOUETTE (Owl's Wisdom) (★ Action) – RNG CMD. Ciblez une figurine de Faction amie. Si la figurine est à portée, les sorts à entretien et les animi ennemis sur elle expirent et elle ne peut plus être ciblée par des sorts ennemis pour un round.

KNIFE

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

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

KOLGRIMA STONETRUTH, WINTER WITCH

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
BRUME GLAÇANTE	2	CTRL	3		RND	NO

Placez une AOE 3" de nuée complètement dans la zone de contrôle du lanceur de sort. Les figurines dans l'AOE sans Immunité Froid subissent un malus de -2 sur leurs jets d'attaque. Brume Glaçante dure un round.

DISPARITION	1	SELF				NO
--------------------	---	------	--	--	--	----

Placer le lanceur de sort n'importe où complètement dans les 3" de sa position actuelle. Disparition ne peut être lancé qu'une fois par activation.

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

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

DESTIN MAUDIT	2	10			TURN	YES
----------------------	---	----	--	--	------	-----

La figurine/unité ciblée subit -2 DEF. Quand un jet de dégât provenant d'une touche directe échoue à dépasser l'armure d'une figurine affectée, celle-ci subit 1 point de dégât. Destin Maudit dure un tour.

VAGUE DE FROID	2	SP10	12	*		YES
-----------------------	---	------	----	---	--	-----

Vague de froid provoque des dégâts de Type: Froid. Sur une touche critique, la figurine touchée devient stationnaire pour un round à moins qu'elle n'ait Immunité Froid.

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

KOLGRIMA STONETRUTH, WINTER WITCH

FEAT: AVEUGLÉ PAR LA NEIGE

Les figurines ennemies actuellement dans la zone de contrôle de Kolgrima perdent Vision Aveugle, Vol et Eclaircir et ne peuvent plus faire d'attaque à distance pour un round. De plus, les figurines ennemies dans la zone de contrôle de Kolgrima sont poussées de 2" dans la direction opposée à Kolgrima dans l'ordre de votre choix.

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

MADRAK IRONHIDE, THORNWOOD CHIEFTAIN 2017 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WARLOCK

MADRAK I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	7	6	14	17	9

THROWN RATHROK

RNG	ROF	AOE	POW
8	1		15

RATHROK

RNG	POW	P+S
2	7	15

FURY 5

DAMAGE

WB +29 FA C

MADRAK IRONHIDE, THORNWOOD CHIEFTAIN

MADRAK I

PARCHEMIN DE LA PERSÉVÉRANCE DE GRINDAR (Scroll Of Grindar's Perseverance) – Cette figurine peut utiliser Parchemin de la Persévérance de Grindar une fois par partie lorsqu'elle est directement touchée par une attaque. Cette figurine ne subit aucun jet de dégât de cette attaque. Déclarez l'utilisation du parchemin après que la figurine ait été touchée mais avant que le jet de dégât ne soit lancé.

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

RATHROK

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

THROWN RATHROK

BÉNÉDICTION SANGLANTE (Blood Boon) – 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.

RICOCHE (Ricochet) – Lorsque cette figurine touche directement une figurine ennemie avec une attaque initiale avec cette arme, immédiatement après la résolution de l'attaque cette figurine peut faire une autre attaque à distance avec cette arme ciblant une autre figurine dans les 4" de la figurine originellement touchée, en ignorant les Lignes de Vue et la RNG de cette arme. Les attaques obtenues par le biais de Ricochet ne peuvent pas générer d'attaques supplémentaires de Ricochet.

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

MADRAK IRONHIDE, THORNWOOD CHIEFTAIN

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
MAIN GUIDÉE	2	6	-	-	TURN	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne un dé supplémentaire pour le prochain jet d'attaque de CàC de chaque figurine ce tour-ci.						
MARTEAU-PIQUEUR	1	6	-	-	-	NO
La figurine ciblée appartenant au battlegroup du lanceur de sort fait immédiatement une attaque de CàC de base.						
TERRAIN PLAT	3	SELF	CTRL	-	RND	NO
Lorsqu'elles sont dans la portée de contrôle du lanceur de sort, les figurines de Faction amies gagnent +2 DEF et ne peuvent pas être mises à terre. Terrain Plat dure un round.						

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

MADRAK IRONHIDE, THORNWOOD CHIEFTAIN

FEAT: DÉTERMINATION SINISTRE

Retirez d3+3 points de dégâts des figurines de Faction amies actuellement dans la zone de contrôle de Madrak. Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Madrak, les figurines de Faction amies ne peuvent pas être chargées ou subir de prise spéciale slam. Détermination Sinistre dure un tour.

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

MADRAK IRONHIDE, WORLD ENDER 2017 v1

MADRAK 2

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	8	6	14	17	9

THROWN RATHROK

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	15

RATHROK

RNG	POW	P+S
2	7	15

FURY 5

DAMAGE

WB +28 **FA** C

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

MADRAK IRONHIDE, WORLD ENDER

MADRAK 2

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

INFLUENCE TACTIQUE (CHARGE IMPLACABLE) (Field Marshal [Relentless Charge]) – Les warbeasts du battlegroup de cette figurine gagnent Charge Implacable.

SACRIFICE SINISTRE (Grim Salvation) – Si cette figurine est directement touchée par une attaque de base provenant d'une figurine ennemie, choisissez une figurine de guerrier non-incorporel dans ses 3" qui sera directement touchée à sa place. Cette figurine est automatiquement touchée et subit tous les dégâts et effets de l'attaque.

RATHROK

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

LE REVEIL DE RATHROK (Rathrok's Awakening) – Cette figurine gagne 1 point de fury chaque fois qu'elle détruit une figurine ennemie vivante avec cette arme.

THROWN RATHROK

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.

LE REVEIL DE RATHROK (Rathrok's Awakening) – Voir plus haut.

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

MADRAK IRONHIDE, WORLD ENDER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FURIE SANGLANTE	2	6	-	-	UP	NO
La figurine/unité de Faction amie ciblée gagne un dé supplémentaire à ses jets de dégâts de CàC mais subit -2 DEF						
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.						
SENTIER DE LA GUERRE	3	SELF	CTRL	-	UP	NO
Quand une figurine de Faction amie située dans la zone de contrôle du lanceur de sort détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque à distance ou de CàC, immédiatement après la résolution de l'attaque, une warbeast du battlegroup du lanceur de sort situé dans sa zone de contrôle peut avancer de 3". Une warbeast ne peut avancer qu'une fois par tour avec Sentier de la Guerre.						

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

MADRAK IRONHIDE, WORLD ENDER

FEAT: L'HEURE DU DÉSÉPOIR

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Madrak, les figurines de Faction amies non-Warlock gagnent Berserk et Surpassement. L'Heure du Désespoir dure un tour. (*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.*) (*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".*)

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

MADRAK IRONHIDE, WORLD ENDER 2017 v1

MADRAK, GREAT CHIEFTAIN

MADRAK 3

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	8	7	7	14	16	10

THROWN SPEAR

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	14

SPEAR

RNG	POW	P+S
2	6	14

SHIELD OF VOLARR

RNG	POW	P+S
0.5	4	12

FURY 6

DAMAGE

WB +29 **FA** C

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

MADRAK, GREAT CHIEFTAIN

MADRAK 3

AURA DE PROTECTION (Protective Aura) – Cette figurine peut dépenser 1 point de fury pour utiliser Aura de Protection à n'importe quel moment de son activation. Lorsqu'elle le fait, les figurines de Faction amies gagnent +2 ARM lorsqu'elles sont dans les 4" de cette figurine +1" pour chaque point de fury sur celle-ci. Aura de Protection dure un round.

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.

VENGEANCE VERTUEUSE (Righteous Vengeance) – Si une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amies situées à 5" ou moins de cette figurine au cours du dernier round, pendant votre Phase de Maintenance, cette figurine peut avancer jusqu'à 3" et effectuer une attaque de CàC de base.

SHIELD OF VOLARR

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.

THROWN SPEAR

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

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

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

MADRAK, GREAT CHIEFTAIN

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

La figurine/unité de Faction amie ciblée peut relancer ses jets d'attaque ratés, un jet ne peut être relancé qu'une fois grâce à Providence.

BLÂME	2	10	-	-	UP	YES
-------	---	----	---	---	----	-----

La figurine/unité ciblée ne peut ni donner d'ordre, ni en recevoir, ni faire des prises spéciales ou des attaques spéciales.

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

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

BRISE-SORT	2	SELF	CTRL	-	TURN	NO
------------	---	------	------	---	------	----

Les armes des figurines de Faction amie gagnent Benie et Magique tant qu'elles sont dans la zone de contrôle du lanceur de sort.

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

MADRAK, GREAT CHIEFTAIN

FEAT: CRI DE RALLIEMENT

Lorsqu'elles sont dans la zone de contrôle de Madrak, les figurines de guerrier de Faction amie ne peuvent pas être mises à terre. Lorsqu'une figurine de guerrier de Faction amie fait un jet de Robustesse de 4, 5 ou 6 en étant dans la zone de contrôle de Madrak, retirez 1 point de dégât de celle-ci. Après avoir retiré ce dégât, la figurine affectée peut avancer de 3" maximum à moins qu'elle n'ait été désactivée en avançant. Cri de Ralliement dure un round.

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

RAGNOR SKYSPITTER, THE RUNEMASTER 2016 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN RUNESHAPER WARLOCK

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

RUMBLER

RNG	POW	P+S
1	7	14

FURY 6

DAMAGE

WB +30 **FA** C

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

RAGNOR SKYSPITTER, THE RUNEMASTER

RAGNOR I

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

RUMBLER

OGIVE (Warhead) – Lorsque cette figurine touche directement une figurine avec cette arme, vous pouvez centrer une AOE 4" sur la figurine directement touchée. Les figurines dans l'AOE sont touchées et subissent un jet de dégât d'explosion POW 10. Ces dégâts ne sont pas considérés comme provenant d'une attaque. Sur une touche critique, les figurines dans l'AOE sont mises à terre. Cette figurine n'est pas affectée par Ogive.

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

RAGNOR SKYSPITTER, THE RUNEMASTER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
EXPLOSION MALÉFIQUE	3	10	3	13	-	YES

Les sorts à entretien ennemis et les animus la une figurine/unité directement touchée par Explosion Maléfique expirent immédiatement.

PULVÉRISEUR	3	6	-	-	UP	NO
-------------	---	---	---	---	----	----

La figurine amie ciblée gagne +2 STR et ses armes de CàC gagnent Repousser. (Repousser: Pendant l'Action de Combat de cette figurine, immédiatement après une attaque de base avec cette arme, la figurine touchée peut être poussée de 1" directement à l'opposé de la figurine attaquant. Après avoir été poussée, la figurine attaquant peut avancer jusqu'à 1" directement vers la figurine attaquée.)

ONDE DE CHOC	3	10	*	14	-	YES
--------------	---	----	---	----	---	-----

Centrez une AOE 4" sur la figurine touchée directement. Les figurines dans l'AOE sont mises à terre.

SANCTUAIRE DE LA TERRE	1	6	-	-	*	NO
------------------------	---	---	---	---	---	----

La figurine de Faction amie ciblée devient Planqué. (Planqué: Cette figurine gagne le couvert, ne subit pas les dégâts d'explosion et ne bloque pas les Lignes de Vue. Cette figurine reste Planqué jusqu'à ce qu'elle bouge, soit placée ou engagée. Elle peut commencer le jeu Planqué.)

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

RAGNOR SKYSPITTER, THE RUNEMASTER

FEAT: LA DÉTERMINATION DE LA PIERRE

Lorsqu'une figurine ennemie fait un jet de dégât à l'encontre d'une figurine de Faction amie située dans la zone de contrôle de Ragnor, la figurine ennemie lance un dé de moins. La Détermination de la Pierre dure un round.

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

DIRE TROLL BLITZER 2019 v3
TROLLBLOOD HEAVY WARBEAST

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

SLUGGER

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	-	13

CLAW

RNG	POW	P+S
1	3	15

FURY 4 **THRESHOLD** 9

MINI 1 **BODY** 2 **3** **4** **5** **SPIRIT** 6

PC 15 **FA** U

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

DIRE TROLL BLITZER

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

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

BLITZER

CHAMP DE TIR (Shooting Gallery) – Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque à distance contre les figurines dans ses 5".

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.

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.

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

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

DIRE TROLL BOMBER
TROLLBLOOD HEAVY WARBEAST 2019 v1

BOMBER

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

50

POWDER BOMB

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	4	16

CLAW

RNG	POW	P+S
1	3	15

FURY 4 THRESHOLD 8

1 2 3 4 5 6

PC 17 FA U

DIRE TROLL BOMBER

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.)

BOMBER

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.

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

POWDER BOMB

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

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

DIRE TROLL BRAWLER
TROLLBLOOD NORTHKIN HEAVY WARBEAST 2017 v1

BRAWLER

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

50

FLAIL

RNG	POW	P+S
2	5	17

FURY 4 THRESHOLD 8

1 2 3 4 5 6

PC 16 FA U

DIRE TROLL BRAWLER

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RANCIUNIER	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.)

BRAWLER

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.

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

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

DIRE TROLL MAULER
TROLLBLOOD HEAVY WARBEAST 2016 v1

MAULER

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

50

BIG MEATY FIST

RNG	POW	P+S
1	4	16

FURY 5 THRESHOLD 8

1 2 3 4 5 6

PC 15 FA U

DIRE TROLL MAULER

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RAGE	2	6			TURN	NO

La warbeast de Faction amie ciblée gagne +3STR. Rage dure un tour.

MAULER

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.

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

BIG MEATY FIST

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

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

DOZER & SMIGG
TROLLBLOOD DIRE TROLL HEAVY WARBEAST 2019 v2

DOZER & SMIGG 1

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

50

BOMBARD

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	4	14

CLAW

RNG	POW	P+S
1	3	15

FURY 4 THRESHOLD 10

1 2 3 4 5 6

PC 17 FA C

DOZER & SMIGG

SPELLS

	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
TIR CHANCEUX	1	6			TURN	NO

La figurine de Faction amie ciblée gagne +2 à ses jets d'attaque à distance AOE. Lorsque l'AOE l'attaque à distance de la figurine affectée dévie, vous pouvez relancer la direction et/ou la distance de la déviation. Chaque jet ne peut être relancé qu'une fois par le biais de Tir Chanceux. Tir Chanceux dure un tour.

DOZER & SMIGG 1

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

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.

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.

LIEN (GUNNBJORN) (Bond [Gunnbjorn]) – Si cette figurine commence la partie dans le batlegroup de Gunnbjorn, 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 Gunnbjorn et dans sa zone de contrôle, elle gagne des jets de dégât d'explosion boostés.

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

BOMBARD

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

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

EARTHBORE DIRE TROLL
TROLLBLOOD HEAVY WARBEAST

2017 v1

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

CLAW
RNG POW P+S
1 3 15

COMMUNION AVEC LES ELEMENTS (Elemental Communion) – Lorsqu'elle est dans les 2" d'une eau peu profonde, cette figurine gagne +2 DEF. Lorsqu'elle est dans les 2" d'un obstacle ou d'une obstruction, cette figurine gagne +2 ARM. Si cette figurine commence son activation dans les 2" d'un terrain difficile, elle gagne +2 SPD cette activation.

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

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

FURY 4 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 14 FA U

EARTHBORE DIRE TROLL

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

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

EARTHBORE

COMMUNION AVEC LES ELEMENTS (Elemental Communion) – Lorsqu'elle est dans les 2" d'une eau peu profonde, cette figurine gagne +2 DEF. Lorsqu'elle est dans les 2" d'un obstacle ou d'une obstruction, cette figurine gagne +2 ARM. Si cette figurine commence son activation dans les 2" d'un terrain difficile, elle gagne +2 SPD cette activation.

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

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

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

GLACIER KING
TROLLBLOOD NORTHKIN GARGANTUAN WARBEAST

2019 v1

GLACIER KING						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	15	6	5	9	19	4

WIND THROWER
RNG ROF AOE POW
12 1 - 14

LEFT FIELD OF FIRE
BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
2 4 19

RIGHT FIELD OF FIRE
BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
2 4 19

FURY 5 THRESHOLD 6

PC 35 FA 2

GLACIER KING

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

Lorsqu'une figurine ennemie sans Immunité Froid finit son activation dans les 3" du lanceur de sort, elle est mise à terre. Terrain Gelé dure un tour.

GLACIER KING

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

CHUTE DE NEIGE (Snowfall) – Lorsqu'elles sont dans les 3" de cette figurine, les figurines de Faction amies gagnent dissimulation.

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

BIG MEATY FIST

GEL (Freeze) – Une figurine touchée par cette arme devient stationnaire pour un round à moins qu'elle n'ait Immunité Froid.

BIG MEATY FIST

GEL (Freeze) – Voir plus haut.

WIND THROWER

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.

TEMPÊTE FRIGORIFIANTE (Storm Chiller) – Les figurines ennemies touchées peuvent être poussées d3" dans la direction directement opposée à la figurine attaquante. Sur une touche critique, la figurine touchée devient stationnaire pour un round à moins qu'elle n'ait Immunité Froid.

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

GLACIER KING
TROLLBLOOD GARGANTUAN WARBEAST

2019 v1

MINI BODY SPIRIT

PC 14 FA U

GLACIER KING

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

ICE TROLL
TROLLBLOOD NORTHKIN LIGHT WARBEAST

2017 v1

ICE TROLL						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	6	5	12	16	3

THROWN ICE SPEAR
RNG ROF AOE POW
10 1 - 13

ICE SPEAR
RNG POW P+S
2 4 13

FURY 3 THRESHOLD 9

MINI BODY SPIRIT

PC 9 FA U

ICE TROLL

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.)

ICE TROLL

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

THROWN ICE SPEAR

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

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

ICE SPEAR

CRITIQUE : GEL (Critical Freeze) – Voir plus haut.

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

MOUNTAIN KING
TROLLBLOOD GARGANTUAN WARBEAST

2019 v1

MOUNTAIN KING							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	15	6	5	9	19	4	

DEATHLY ROAR
RNG ROF AOE POW
SP 10 1 - 16

LEFT FIELD OF FIRE
BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
2 4 19

RIGHT FIELD OF FIRE
BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
2 4 19

FURY 5 THRESHOLD 6

PC 36 FA 2

MOUNTAIN KING

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RAGE	2	6			TURN	NO

La warbeast de Faction amie ciblée gagne +3STR. Rage dure un tour.

MOUNTAIN KING

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

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.

LÂCHÉ DE WHELP (Whelp Shedding) – Lorsque cette figurine subit des dégâts d'une attaque ennemie à n'importe quel moment hormis pendant son activation, immédiatement après la résolution de l'attaque vous pouvez placer une figurine Troll Whelp en jeu SàS avec cette figurine.

TIR MEURTRIER (Kill Shot) – Une fois par activation, quand cette figurine a détruit ou retiré du jeu une figurine ennemie avec une de ses attaques de CaC, immédiatement après la résolution de l'attaque cette figurine elle peut effectuer une attaque à distance de base.

DEATHLY ROAR

ASSOURDI (Deafen) – Une figurine touchée par cette arme subit -2 DEF et ne peut pas donner ou recevoir d'ordre pour un round.

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

MOUNTAIN KING
TROLLBLOOD GARGANTUAN WARBEAST

2019 v1

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

MOUNTAIN KING

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

MULG THE ANCIENT
TROLLBLOOD DIRE TROLL HEAVY WARBEAST

2017 v1

MULG I							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
4	13	7	3	10	19	5	

RUNE CLUB
RNG POW P+S
2 6 19

BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
1 4 17

FURY 4 THRESHOLD 7

PC 22 FA C

MULG THE ANCIENT

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
RITUELS DE PUISSANCE	1	SELF			TURN	NO

Le contrôleur de cette figurine peut relayer des sorts à travers elle. Lorsqu'un sort est relayé à travers cette figurine, celle-ci subit immédiatement d3 points de dégât. Rituels de Puissance dure un tour.

MULG I

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

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.

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

LIEN (DOOMSHAPER) (Bond [Doomshaper]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Doomshaper, 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 Doomshaper, elle gagne +1 FURY.

RAGE PRIMITIVE (Primal Rage) – Une fois par tour, lorsque cette figurine subit des dégâts d'une attaque ennemie à n'importe quel moment hormis lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque elle peut immédiatement faire un Mouvement Complet vers la figurine attaquante et faire une attaque de base de CaC.

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

RUNE CLUB

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

NIGHT TROLL
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST

2017 v1

NIGHT TROLL							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	8	6	3	12	15	3	

WICKED CLAW
RNG POW P+S
1 4 12

BITE
RNG POW P+S
0.5 3 11

FURY 3 THRESHOLD 9

PC 7 FA U

NIGHT TROLL

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.

NIGHT TROLL

MANGEUR D'HOMME (Man-Eater) – Cette figurine peut charger des figurines de guerrier vivantes sans être forcée.

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

WICKED CLAW

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

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

PYRE TROLL
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST

2017 v1

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

SPEW FIRE
RNG ROF AOE POW
10 1 3 12

CLAW
RNG POW P+S
0.5 3 12

FURY 3 **THRESHOLD** 9

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 8 FA U

PYRE TROLL

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
POINGS DE FEU	1	SELF	-	-	RND	NO

Le lanceur de sort gagne +2 à ses jets de dégât de CàC et Immunité Feu, de plus, ses armes de CàC gagnent Feu Continu. Poings de Feu dure un round.

PYRE TROLL
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.

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

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

RÖK
TROLLBLOOD NORTHKIN DIRE TROLL HEAVY WARBEAST

2017 v1

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

FROST BREATH
RNG ROF AOE POW
SP 6 1 - 14

BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
1 4 16

BATTLE AXE
RNG POW P+S
1 6 18

FURY 5 **THRESHOLD** 7

MINI 1 2 3 4 5 6

PC 19 FA C

RÖK

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

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

RÖK 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.

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.

LIEN [BORKA] (Bond [Borka]) – Si cette figurine commence la partie dans le battlegroup de Borka, 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 Borka et dans sa zone de contrôle, elle gagne Ivre Mort. (Ivre Mort: Une figurine affectée par Ivre Mort ne peut pas être mise à terre. Si une attaque ennemie touche la figurine affectée, sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque, cette figurine est poussée de d3" dans la direction déterminée par le gabarit de déviation. Vous pouvez ensuite choisir son orientation.)

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

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

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

SEA KING
TROLLBLOOD GARGANTUAN WARBEAST

2019 v1

SEA KING						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	15	6	5	9	19	4

VOMIT SWARM
RNG ROF AOE POW
10 1 3 13

LEFT FIELD OF FIRE **RIGHT FIELD OF FIRE**

BIG MEATY FIST
RNG POW P+S
2 4 19

ANCHOR
RNG POW P+S
2 5 20

FURY 5 **THRESHOLD** 6

PC 36 FA 2

SEA KING

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
TOURBILLON DES PROFONDEURS	2	8	4	-	RND	YES

Sur une touche directe, poussez les figurines dans les 2" de la figurine directement touchée directement dans sa direction dans l'ordre de votre choix. L'AOE ce sort est considérée comme de l'eau peu profonde et reste en jeu pour un round.

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

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.

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

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

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

PROPAGATION DE L'ESSAIM (Scattering Swarm) – Après avoir déterminé le point d'impact, lancez un jet de déviation pour une AOE 3" supplémentaire à partir de ce point. Sur un résultat de 1 ou 2, l'AOE supplémentaire dévie dans la direction 1. Sur un résultat de 3 ou 4, l'AOE supplémentaire dévie dans la direction 2. Sur un résultat de 5 ou 6, l'AOE supplémentaire dévie dans la direction 6. Une figurine touchée par l'AOE supplémentaire subit un jet de dégât d'explosion POW 7 et l'effet Corrosion Continue.

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

SEA KING
TROLLBLOOD GARGANTUAN WARBEAST

2019 v1

MINI 1 2 3 4 5 6

SEA KING

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

SLAG TROLL
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST

2019 v1

SLAG TROLL						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	10	6	5	12	17	3

SPEW ACID

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	12

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	13

FURY 3

THRESHOLD 8

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 10 FA U

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

SLAG TROLL

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

Le lanceur de sort gagne +2 à ses jets de dégât de CàC et Immunité Corrosion ☹️, de plus, ses armes de CàC gagnent Corrosion Continue ☹️. Toucher Corrosif dure un round.

SLAG TROLL

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

CLAW

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

SPEW ACID

ÉROSION (Erosion) – Voir plus haut.

PC 9 FA U

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

STORM TROLL
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST

2016 v2

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

LIGHTNING

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	-	12

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	12

FURY 3

THRESHOLD 9

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 9 FA U

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

STORM TROLL

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

Le lanceur de sort gagne Immunité Électricité ⚡️ et ses armes de CàC gagnent Electro-Rebond. #this # dure un round. (Electro-Rebond. Quand une figurine est directement touchée par une attaque de base faite avec cette arme, vous pouvez faire jaillir un arc électrique sur la figurine la plus proche dans les 4" de la figurine touchée, en ignorant la figurine attaquante. La figurine atteinte par l'arc subit un jet de dégâts non-bostable Type: Électrique ☹️ POW 10. Les jets de dégâts de l'arc ne sont pas considérés comme ayant été causés par une attaque. Résolez les jets de dégâts de l'arc électriques en même temps que les dégâts résultant de l'attaque.)

STORM TROLL

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

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

LIGHTNING

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

PC 10 FA U

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

SWAMP TROLL
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST

2016 v1

SWAMP TROLL						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	5	6	12	16	3

TONGUE LASH

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	-	10

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	12

FURY 3

THRESHOLD 9

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 8 FA U

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

SWAMP TROLL

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

Le lanceur gagne dissimulation. Les figurines ennemies vivantes à 2" du lanceur subissent -2 à leurs jets d'attaque. Essaim dure un round.

SWAMP TROLL

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.

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.

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

TONGUE LASH

CRITIQUE : ANNIHILATION (Critical Consume) – Sur une touche critique, toute figurine sur petit socle qui n'est ni un warcaster ni un warlock est retirée du jeu.

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.

PC 10 FA U

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

TROLL AXER
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST

2016 v1

TROLL AXER						
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	6	4	12	17	5

GREAT AXE

RNG	POW	P+S
2	5	14

FURY 3

THRESHOLD 8

MINI 1 2 3 4 5 6

BODY

SPIRIT

PC 10 FA U

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

TROLL AXER

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

La warbeast de Faction amie ciblée gagne +2" sur son Mouvement Normal et Éclairer ☹️. Rush dure un tour.

TROLL AXER

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

GREAT AXE

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.

PC 10 FA U

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

TROLL BASHER
TROLLBLOOD NORTHKIN LIGHT WARBEAST 2017 v1

TROLL BASHER							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	9	6	4	12	16	3	

HEAVY MACE

RNG	POW	P+S
1	5	14

HEAVY MACE

RNG	POW	P+S
1	5	14

MINI 3 **THRESHOLD** 9

PC 7 **FA** U

TROLL BASHER

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
SOUFFLE GLACÉ	1	SELF			TURN	NO

Le lanceur de sort gagne Refroidisseur pour un tour. (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.)

TROLL BASHER

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

HEAVY MACE

CRITIQUE : TITUBER (Critical Stagger) – Sur une touche critique, la figurine touchée perd ses attaques initiales et ne peut plus faire de prises spéciales ou d'attaque spéciale pour un round.

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

TROLL BOUNCER
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST 2016 v1

TROLL BOUNCER							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	9	6	4	12	17	4	

SHIELD

RNG	POW	P+S
0.5	2	11

BALL & CHAIN

RNG	POW	P+S
2	3	12

MINI 3 **THRESHOLD** 9

PC 9 **FA** U

TROLL BOUNCER

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

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

TROLL BOUNCER

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

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

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

TROLL IMPALER
TROLLBLOOD LIGHT WARBEAST 2016 v1

TROLL IMPALER							
SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD	
5	9	5	5	12	17	4	

THROWN SPEAR

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	–	13

BATTLE SPEAR

RNG	POW	P+S
2	4	13

MINI 3 **THRESHOLD** 9

PC 11 **FA** U

TROLL IMPALER

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.)

TROLL IMPALER

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.

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

THROWN SPEAR

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.

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

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

WINTER TROLL
TROLLBLOOD NORTHKIN LIGHT WARBEAST 2017 v1

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

ICE BREATH

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	–	12

CLAW

RNG	POW	P+S
0.5	3	12

MINI 3 **THRESHOLD** 9

PC 8 **FA** U

WINTER TROLL

SPELLS	COST	RNG	AOE	POW	DUR	OFF
FOURRURE HIVERNALE	1	SELF			RND	NO

Le lanceur de sort gagne Immunité Froid et Congélation. Fourrure hivernale dure un tour. (Congélation: Les figurines ennemies sans Immunité Froid deviennent stationnaires pour un round si elles terminent leur activation à 2" ou moins de cette figurine.)

WINTER TROLL

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

ICE BREATH

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

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

DHUMANI KNOT
TROLLBLOOD TROLLKIN UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS

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

40

RITUAL BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	2	8

FA 2

PC Leader & 2 Grunts 6

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

DHUMANI KNOT

LEADER & GRUNTS

CAPACITÉ MAGIQUE t61 (Magic Ability [6]) –

- 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.
- SOIN [D3] (Heal [D3]) (★Action)** – RNG S&S. Ciblez une figurine vivante de Faction amie. Si la figurine est à portée, retirez-lui d3 points de dégâts.

COMMUNION SAUVAGE (Wild Communion) – Lorsqu'une warbeast dans les 3" de cette figurine fait un Test de Seuil, vous pouvez lui faire relancer un ou plusieurs dés de votre choix. Ces dés ne peuvent être relancés qu'une fois par le biais de Communion Sauvage.

FA 2

PC Leader & 5 Grunts 7
Leader & 9 Grunts 11

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

KRIEL WARRIORS
TROLLBLOOD TROLLKIN UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS

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

40

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
1	4	10

FA 2

PC Leader & 5 Grunts 7
Leader & 9 Grunts 11

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

KRIEL WARRIORS

LEADER & GRUNTS

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

FA 2

PC Leader & 3 Grunts 6
Leader & 5 Grunts 9

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

KRIELSTONE BEARER & STONE SCRIBES
TROLLBLOOD TROLLKIN UNIT

2017 v1

LEADER

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

40

GRUNTS

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

40

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
1	4	10

FA 1

PC Leader & 3 Grunts 6
Leader & 5 Grunts 9

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

KRIELSTONE BEARER & STONE SCRIBES

LEADER

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

AURA DE PROTECTION (Protective Aura) – Cette figurine peut dépenser 1 point de fury pour utiliser Aura de Protection à n'importe quel moment de son activation. Lorsqu'elle le fait, les figurines de Faction amies gagnent +2 ARM lorsqu'elles sont dans les 4" de cette figurine +1" pour chaque point de fury sur celle-ci. Aura de Protection dure un round.

RÉCEPTACLE À FURY (Fury Vault) – Lorsque cette figurine est dans la portée de contrôle d'une figurine de Warlock de Faction amie, pendant l'activation de celle-ci, ce Warlock peut transférer de sa fury vers cette figurine à n'importe quel moment. Si cette figurine est dans la portée de contrôle d'une figurine de Warlock de Faction amie, ce Warlock peut y drainer de la fury pendant votre Phase de Contrôle. Cette figurine peut avoir jusqu'à 1 point de fury par figurine actuellement dans son unité. Lorsqu'une figurine de cette unité est détruite ou retirée du jeu, retirez les points de fury en excès de cette figurine. Si cette figurine est détruite et remplacée par un Troupier de son unité, placez ses points de fury sur le nouveau Leader de l'unité.

REVEILLER LA PIERRE (Awaken the Stone) (★Action) – Cette figurine gagne d3 point de fury.

FA 1

PC Bear Handler & 2 Battle Bears 10

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

NORTHKIN BEAR HANDLER & BATTLE BEARS
TROLLBLOOD UNIT

2018 v1

BEAR HANDLER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	3	12	15	9	40

40

AXE

RNG	POW	P+S
1	4	10

BATTLE BEAR

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	8	6	12	17	5	50

50

CLAW

RNG	POW	P+S
1	5	13

BITE

RNG	POW	P+S
1	6	14

FA 2

PC Bear Handler & 2 Battle Bears 10

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

NORTHKIN BEAR HANDLER & BATTLE BEARS

BEAR HANDLER

APPORT: GANG (Granted: Gang) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Gang. (Gang: Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque et de dégâts de CàC quand elle effectue une attaque de CàC ciblant une figurine ennemie dans la portée de CàC d'une autre figurine de son unité.)

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.

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

TROLLKIN (Trollkin) – Cette figurine est un Trollkin.

BATTLE BEAR

EMBUSCADE (Ambush) – Voir plus haut.

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

RÔDEUR (Prowl) – Voir plus haut.

FA 2

PC Leader & 3 Grunts 6
Leader & 5 Grunts 9

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

NORTHKIN FIRE EATERS
TROLLBLOOD UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNT

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

FIRE BREATH

RNG	ROF	AOE	POW
SP 6	1	—	12

TORCH

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

PYG GRUNT

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

FIRE BREATH

RNG	ROF	AOE	POW
SP 6	1	—	12

TORCH

RNG	POW	P+S
0.5	4	9

LEADER'S DAMAGE: [Progress bar]
 TROLLKIN GRUNT'S DAMAGE: [Progress bar]
 PYG GRUNT'S DAMAGE: [Progress bar]

PC Leader, Trollkin Grunt, and Pyg Grunt 7 FA 2

NORTHKIN FIRE EATERS

LEADER & GRUNT

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

TROLLKIN (Trollkin) – Cette figurine est un Trollkin.

PYG GRUNT

IRE ENFLAMMÉE (Fire's Fury) – Voir plus haut.

PYG (Pyg) – Cette figurine est un Pyg.

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

NORTHKIN RAIDERS
TROLLBLOOD TROLLKIN UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

FIRE BOMB

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	3	12

SWORD

RNG	POW	P+S
1	4	11

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

NORTHKIN RAIDERS

NORTHKIN RAIDERS

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.

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

PUMMELER CREW
TROLLBLOOD TROLLKIN WEAPON CREW UNIT

2016 v1

GUNNER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
2	6	5	5	12	14	5

PUMMELER

RNG	ROF	AOE	POW
16	1	3	14

AXE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

GRUNTS

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

AXE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

PC Gunner & 2 Grunts 6 FA 2

PUMMELER CREW

GUNNER

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

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.

PUMMELER

IMPRÉCIS (Inaccurate) – Cette figurine subit -4 à ses jets d'attaque à distance effectués avec cette arme.

PORTÉE MINIMALE [8"] (Minimum Range [8"]) – Les attaques faites avec cette arme ne peuvent pas cibler les figurines se trouvant à moins de 8" de cette figurine.

REBOND (Bounce) – Après avoir déterminé le point d'impact, lancez un jet de déviation pour une AOE 3" supplémentaire à partir de ce point. Sur un résultat de 1 ou 2, l'AOE supplémentaire dévie dans la direction 1. Sur un résultat de 3 ou 4, l'AOE supplémentaire dévie dans la direction 2. Sur un résultat de 5 ou 6, l'AOE supplémentaire dévie dans la direction 6. Une figurine touchée par l'AOE supplémentaire subit un jet de dégât d'explosion POW 10.

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

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 Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

PYG BURROWERS
TROLLBLOOD UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	4	5	13	12	7

SLUG GUN

RNG	ROF	AOE	POW
4	1	—	14

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

PC Leader and 5 Grunts 7 FA 1
Leader and 9 Grunts 11 FA 1

PYG BURROWERS

LEADER & GRUNTS

ENTERRE [4] (Burrow [4]) – Vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine au début de la partie. Si elle n'est pas déployée normalement, placez un marqueur "Enterré [4]" au même moment que vos figurines possédant Déploiement Avancé, jusqu'à 20" au-delà de votre zone de déploiement et à plus de 6" d'un autre marqueur "Enterré [4]". Au début de chacune de vos Phases de Maintenance après votre premier tour, vous pouvez placer cette figurine complètement dans les 4" du marqueur "Enterré [4]" et retirer le marqueur de la table. Cette figurine peut démarrer la partie Planqué quand elle est placée de cette manière. De plus, elle doit sacrifier son Mouvement Normal ou son Action de Combat pendant son activation le tour ou elle est placée en jeu.

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.

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

FIG BUSHWHACKERS
TROLLBLOOD UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	4	4	13	12	7

RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	—	10

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

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

FIG BUSHWHACKERS

LEADER & GRUNTS

PRENDRE LE MAQUIS (ORDRE) (Bushwhack (Order)) – Lors de l'activation de cette unité, les figurines affectées font leur Action de Combat avant leur Mouvement Normal. Les figurines affectées doivent faire un mouvement complet pendant leur Mouvement Normal cette activation.

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

FIG LOOKOUTS
TROLLBLOOD NORTHKIN UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	4	5	13	12	7

MILITARY RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
10	1	—	11

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

PC Leader & 3 Grunts 7 FA
Leader & 5 Grunts 10 2

FIG LOOKOUTS

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.

MARQUER LA CIBLE (Mark Target) – Tant que cette figurine est en formation, les autres figurines amies de Faction gagnent +2 aux attaques à distance contre les figurines ennemies à 5" ou moins de cette figurine et dans sa Ligne de Vue.

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

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

SCATTERGUNNERS
TROLLBLOOD TROLLKIN UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	6	12	14	8

SCATTERGUN

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	12

GUN BLADE

RNG	POW	P+S
0.5	3	9

PC Leader & 5 Grunts 8 FA
Leader & 9 Grunts 14 3

SCATTERGUNNERS

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

SONS OF BRAGG
TROLLBLOOD TROLLKIN FELL CALLER UNIT

2019 v1

WRATHAR I

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

GREAT SWORD

RNG	POW	P+S
2	5	12

DAMAGE

PC Wrathar, Tor & Rhudd 9 FA
C

SONS OF BRAGG

WRATHAR I

CHANTS PERSO (Theme Songs) – Les figurines de cette unité ne sont jamais affectées par les Cris de Guerre fait par d'autres figurines amies.

CONCERT DE GUERRE (Fell Concert) – Au début de l'activation de cette unité, choisissez un des Cris de Guerre suivants à appliquer à l'unité.

- CRI D'ACTION (Call to Action) – Les figurines mises à terre de cette unité se relèvent immédiatement. Les figurines qui sont mises à terre ce tour-ci ne sont pas affectées par Cri d'Action.
- CRI DE DÉFI (Call of Defiance) – Lorsqu'elles sont en formation, les figurines de cette unité ne perdent pas Robustesse ② lorsqu'elles sont mises à terre. Cri de Défi dure un round.
- CRI DE FERVEUR (Call of Fervor) – Les figurines de cette unité gagnent +2 à leurs jets de dégât cette activation.

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

SONS OF BRAGG
TROLLBLOOD TROLLKIN FELL CALLER UNIT 2019 v1

TOR 1
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 7 7 6 13 15 7

SONIC BLAST
RNG ROF AOE POW
SP 8 1 - 12

SWORD
RNG POW P+S
1 3 10

RHUDD 1
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 7 7 6 13 15 7

SWORD
RNG POW P+S
1 3 10

TOR'S DAMAGE
RHUDD'S DAMAGE

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

SONS OF BRAGG

TOR 1
CHANTS PERSO (Theme Songs) – Les figurines de cette unité ne sont jamais affectées par les Cris de Guerre fait par d'autres figurines amies.

CONCERT DE GUERRE (Fell Concert) – Au début de l'activation de cette unité, choisissez un des Cris de Guerre suivants à appliquer à l'unité.

- CRI D'ACTION (Call to Action) – Les figurines mises à terre de cette unité se relèvent immédiatement. Les figurines qui sont mises à terre ce tour-ci ne sont pas affectées par Cri d'Action.
- CRI DE DÉFI (Call of Defiance) – Lorsqu'elles sont en formation, les figurines de cette unité ne perdent pas Robustesse ⊗ lorsqu'elles sont mises à terre. Cri de Défi dure un round.
- CRI DE FERVEUR (Call of Fervor) – Les figurines de cette unité gagnent +2 à leurs jets de dégât cette activation.

RHUDD 1
CHANTS PERSO (Theme Songs) – Voir plus haut.
CONCERT DE GUERRE (Fell Concert) – Voir plus haut.

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

THUMPER CREW
TROLLBLOOD TROLLKIN WEAPON CREW UNIT 2019 v1

GUNNER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
2 6 5 5 12 14 5

THUMPER
RNG ROF AOE POW
14 1 - 16

AXE
RNG POW P+S
0.5 4 10

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

AXE
RNG POW P+S
0.5 4 10

PC Gunner & 2 Grunts 5 FA 2

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

THUMPER 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.

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.

THUMPER
INERTIE (Momentum) – Une figurine avec un socle petit ou moyen directement touchée par cette attaque est slammée d3" dans la direction directement opposée à cette figurine. La POW du dégât collatéral est égale à la POW de cette arme. En plus de subir un jet de dégât normal, les figurines avec un grand socle touchées par cette attaque sont mises à terre.

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

TROLLKIN CHAMPIONS
TROLLBLOOD UNIT 2017 v1

LEADER & GRUNTS
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 8 7 4 12 16 7

HAND WEAPON
RNG POW P+S
1 4 12

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

PC Leader & 4 Grunts 10 FA 2
Leader & 4 Grunts 16

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

TROLLKIN CHAMPIONS

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

LIEN DE SANG (Sanguine Bond) – Lorsque cette figurine devait subir des dégâts d'une attaque ennemie en étant en formation, vous pouvez choisir une ou plusieurs figurines de cette unité qui subiront autant de dégâts à la place, répartis comme vous le souhaitez. Si vous choisissez de le faire, cette figurine ne subit pas ces dégâts. Une figurine ne peut pas subir plus de dégât que ne le permet sa grille de dégât par le biais de Lien de Sang.

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

TROLLKIN FENNBLEDES
TROLLBLOOD UNIT 2016 v1

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

HOOKEED GREAT SWORD
RNG POW P+S
2 5 12

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

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

TROLLKIN FENNBLEDES

LEADER & GRUNTS
DUR (Hard) – Cette figurine ne subit pas les dégâts et effets des attaques d'impact ou des dégâts collatéraux.

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 Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

TROLLKIN HIGHWAYMEN
TROLLBLOOD UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

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

PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	10

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

TROLLKIN HIGHWAYMEN

LEADER & GRUNTS

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

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.

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

TROLLKIN LONG RIDERS
TROLLBLOOD UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	7	7	4	12	18	9

CAVALRY AXE

RNG	POW	P+S
2	5	12

MOUNT

RNG	POW
0.5	14

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

TROLLKIN LONG RIDERS

LEADER & GRUNTS

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

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.

RUEE DU TAUREAU (ORDER) (Bull Rush) – Cette figurine peut réaliser des prises spéciales slam. Au lieu d'utiliser la STR de cette figurine lors d'un jet de dégât de slam, utilisez la POW actuelle de la monture de cette figurine. Après la résolution d'une prise spéciale slam, cette figurine peut faire une attaque de CàC de base.

CAVALRY AXE

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

MOUNT

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

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

TROLLKIN RUNESHAPERS
TROLLBLOOD UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

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

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
1	4	10

PC Leader & 2 Grunts 8 FA
3

TROLLKIN RUNESHAPERS

LEADER & GRUNTS

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

- MARTEAU DE ROCHE (Rock Hammer) (★ Attaque)** – Marteau de Roche est une attaque magique RNG 8, AOE 3", POW 14. Sur une touche critique, les figurines touchées sont mises à terre.
- 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.
- SECOUEUR (Trembler) (★ Action)** – Centrez une AOE 4" sur cette figurine. Les autres figurines dans l'AOE sont mises à terre.
- STABLE (Steady)** – Cette figurine ne peut pas être mise à terre.

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

TROLLKIN SCOUTS
TROLLBLOOD UNIT

2019 v1

LEADER & GRUNTS

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

THROWN AXE

RNG	ROF	AOE	POW
6	1	—	11

AXE

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

PC Leader & 5 Grunts 10 FA
2

TROLLKIN SCOUTS

LEADER & GRUNTS

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

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.

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

AXE

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 AXE

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 Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

TROLLKIN SLUGGERS
TROLLBLOOD UNIT

2017 v1

LEADER & GRUNTS

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

✕ 40

SLUGGER

RNG	ROF	AOE	POW
10	d3	—	13

AXE

RNG	POW	P+S
0.5	4	11

PC Leader & 2 Grunts 6 FA
Leader & 4 Grunts 10 2

TROLLKIN SLUGGERS

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

TROLLKIN WARDERS
TROLLBLOOD UNIT

2016 v1

LEADER & GRUNTS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	7	4	12	17	7

✕ 40

BATTLE WEAPON

RNG	POW	P+S
2	4	11

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

MODEL D'S DAMAGE

MODEL E'S DAMAGE

PC Leader & 2 Grunts 10 FA
Leader & 4 Grunts 17 2

TROLLKIN WARDERS

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.

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 (I), mise à terre, ou stationnaire.

BATTLE WEAPON

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

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

BRAYLEN WANDERHEART, TROLLKIN OUTLAW
TROLLBLOOD HIGHWAYMAN SOLO

2016 v1

WANDERHEART I

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

✕ 40

HEAVY PISTOL

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	—	12

DAMAGE

PC 5 FA
5 C

BRAYLEN WANDERHEART, TROLLKIN OUTLAW

WANDERHEART I

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

MENEUR (TROLLKIN HIGHWAYMEN) (Leadership (Trollkin Highwaymen)) – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Trollkin Highwaymen amies gagnent Coup Bas.

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

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

HEAVY PISTOL

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

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

FELL CALLER HERO
TROLLBLOOD TROLLKIN SOLO

2016 v2

FELL CALLER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	6	6	12	15	9

✕ 40

SONIC BLAST

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	12

SWORD

RNG	POW	P+S
1	3	10

MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 FA
5 2

FELL CALLER HERO

FELL CALLER

CRI DE GUERRE (Fell Calls) – Cette figurine peut réaliser l'un des cri suivant à n'importe quel moment de son activation. Une figurine/unité de Faction amie ne peut être affectée que par un seul cri chaque tour.

- A L'ASSAUT ! (War Cry)** – RNG 5. Ciblez une figurine/unité de Faction amie. Si elle est à portée, elle gagne +2 MAT. A l'assaut ! dure un tour.
- DEBOUT ! (Reveille)** – Les figurines de Faction amies actuellement mises à terre, et situées dans la portée de commandement de cette figurine, se relèvent immédiatement. Les figurines mises à terre au cours de ce même tour ne sont pas affectées par Debout !.
- EN AVANT ! (March)** – RNG 5. Ciblez une figurine/unité de guerrier de Faction amie. Si elle est à portée, elle gagne Eclaircir pendant un tour.

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

HORTHOL, LONG RIDER HERO
TROLLBLOOD TROLLKIN DRAGOON SOLO 2017 v2

HORTHOL 1 (DISMOUNTED)

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	9	8	4	12	16	9

LONG HAMMER

RNG	POW	P+S
2	6	15

FA C

HORTHOL, LONG RIDER HERO

HORTHOL (DISMOUNTED)

OFFICIER D'ÉLITE (LONG RIDERS) (Elite Cadre [Long Riders]) – Les figurines de Long Riders amie gagnent Briseur de ligne. (Briseur de ligne: Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque d'impact.)

LONG HAMMER

CRITIQUE: CHÂTIMENT (Critical Smiter) – 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.

FA C

JANISSA STONETIDE
TROLLBLOOD TROLLKIN RUNESHAPER SOLO 2019 v1

JANISSA 1

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

EARTHSPLITTER

RNG	POW	P+S
1	3	9

FA C

JANISSA 1

CAPACITÉ MAGIQUE [8] (Magic Ability [8]) –

- ELEVER LA TERRE (Raise Earth) (★Action) – Placez une AOE 4" n'importe où dans la portée de commandement du lanceur de sort. Lorsqu'elles sont complètement dans l'AOE, les figurines gagnent +2 DEF à l'encounter des attaques à distance et magiques et leurs armes gagnent Tir en Cloche. L'AOE restant en jeu pour un round. (Tir en Cloche: Quand elle fait une attaque avec cette arme, cette figurine peut ignorer les figurines interférentes à l'exception de celles se trouvant à 1" ou moins de sa cible.)
- GLISSEMENT TECTONIQUE (Tectonic Shift) (★Action) – Choisissez un bord de table. Les figurines actuellement dans les 3" de cette figurine sont poussées de 3" directement dans la direction du bord de table choisi dans l'ordre de votre choix.
- MARTEAU DE ROCHE (Rock Hammer) (★Attaque) – Marteau de Roche est une attaque magique RNG 8, AOE 3", POW 14. Sur une touche critique, les figurines touchées sont mises à terre.

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.

MENEUR (RUNESHAPERS) (Leadership [Runeshapers]) – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Runeshapers amies gagnent Mage de bataille.

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

EARTHSPLITTER

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

FA C

NORTHKIN SHAMAN
TROLLBLOOD TROLLKIN SOLO 2016 v1

SHAMAN

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	6	6	4	12	15	7

AXE

RNG	POW	P+S
0.5	4	10

FA C

NORTHKIN SHAMAN

SHAMAN

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

- COUP DE FROID (Cold Snap) (★Action) – Cette figurine gagne Refroidisseur pour un tour. (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.)
- 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 SURNATURELLE (Freak Storm) (★Action) – Centrez un effet de nuée d'AOE 3" sur cette figurine. Puis, placez cette figurine n'importe où complètement dans les 5" de sa position actuelle. L'AOE reste en jeu 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 CàC pendant son activation, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut utiliser une Capacité Magique.

FA C

STONE SCRIBE CHRONICLER
TROLLBLOOD TROLLKIN SOLO 2016 v1

CHRONICLER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	7	6	4	12	13	5

BATTLE AXE

RNG	POW	P+S
1	4	11

FA C

STONE SCRIBE CHRONICLER

CHRONICLER

CONTEUR (Storytelling) – A n'importe quel moment de son activation, cette figurine peut raconter l'une des histoires suivantes. Une figurine/unité de Faction amie ne peut être affectée que par une histoire à la fois.

- LA CHARGE DES TROLLS (Charge of the Trolls) – RNG CMD. Ciblez une unité de Faction amie. Si elle est à portée, les figurines de cette unité gagnent +2 à leurs jets d'attaque et de dégât de CàC à l'encounter des figurines ennemies en portée de CàC d'une warbeast de Faction amie. La Charge des Trolls dure un tour.
- LA TRAGÉDIE DU HÉRO (Hero's Tragedy) – RNG CMD. Ciblez une unité de Faction amie. Si elle est à portée, lorsqu'une figurine de guerrier ennemi détruit une ou plusieurs figurines affectées avec une attaque de CàC pendant son activation, la figurine ennemie est mise à terre à la fin de celle-ci. La Tragédie du Héro dure un round.
- LE CONTE DE LA BRUME (Tale of Mist) – RNG CMD. Ciblez une unité de Faction amie. Si elle est à portée, les figurines de cette unité ne peuvent pas être ciblées par des attaques magiques ou à distance lorsqu'elles sont mises à terre et gagnent la dissimulation. Les figurines hors formation ne sont pas affectées. Le Conte de la Brume dure un round.

FA C

TROLL WHELPS
TROLLBLOOD SOLO

2016 v1

WHELPS

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	2	2	2	12	11	1

30



PC 5 Whelps 4 FA 3

TROLL WHELPS

WHELPS

APPARITION DE WHELPS (Spawn Whelps) – Cette figurine ne doit pas obligatoirement être mise en jeu au début de la partie. Lorsqu'un warbeast de Faction amie est endommagé par une attaque ennemie, vous pouvez mettre en jeu un Troll Whelp qui n'a pas commencé le jeu sur la table immédiatement après la résolution de l'attaque. Vous pouvez placer cette figurine n'importe où complètement dans les 2" de la warbeast.

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

NOURRITURE RÉCONFORTANTE (Comfort Food) – Si cette figurine est dans les 1" d'une warbeast de Faction amie au début de votre phase de Contrôle, avant de drainer la fury, vous pouvez retirer cette figurine du jeu pour retirer autant de point de fury que vous le souhaitez de la warbeast.

SOURCE DE NOURRITURE ALTERNATIVE (Alternate Food Source) – Si cette figurine est dans les 1" d'une warbeast de Faction amie au début de l'activation de cette warbeast, cette warbeast peut se retirer d3 point de dégât. Si la warbeast se retire des dégâts par le biais de Source de Nourriture Alternative, retirez cette figurine du jeu.

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

TROLLKIN CHAMPION HERO
TROLLBLOOD SOLO

2016 v1

HERO

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	7	8	4	12	16	10

40

GREAT AXE

RNG	POW	P+S
1	5	12



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 5 FA 2

TROLLKIN CHAMPION HERO

HERO

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

FRAPPE DE REPRÉSAILLES (Retaliatory Strike) – Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.

MENEUR (TROLLKIN CHAMPIONS) (Leadership [Trollkin Champions]) – Tant qu'elles sont dans la portée de CMD de cette figurine, les figurines Trollkin Champions amies gagnent Frappe de représailles.

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

GREAT AXE

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

TROLLKIN SKINNER
TROLLBLOOD SOLO

2019 v1

SKINNER

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

40

SKINNING KNIFE

RNG	POW	P+S
0.5	2	9



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

PC 3 FA 2

TROLLKIN SKINNER

SKINNER

DÉMEMBRÉMENT (Dismember) – Quand cette figurine touche une warbeast avec une attaque de CàC, cette figurine gagne un dé de dégât supplémentaire.

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.

FAUFILAGE (Duck) – Cette figurine gagne +4 DEF à l'encontre des attaques de CàC et à distance faites par des warbeasts. Les warbeasts ne peuvent pas cibler cette figurine avec des attaques d'opportunité.

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

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

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

VALKA (CURSEBORN, CHIEFTAIN OF THE NORTH)
TROLLBLOOD NORTHKIN TROLLKIN SOLO

2018 v1

VALKA I

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
5	8	8	4	12	17	10

40

RUNE AXE

RNG	POW	P+S
1	4	12



DAMAGE

PC 6 FA C

VALKA (CURSEBORN, CHIEFTAIN OF THE NORTH)

VALKA I

ABATTRE (Take Down) – Les figurines désactivées par une attaque de CàC de cette figurine ne peuvent pas faire de jet de Robustesse. Les figurines boxées par une attaque de CàC de cette figurine sont retirées du jeu.

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.

FAIRE LE MORT (Feign Death) – Cette figurine ne peut pas être ciblée par des attaques magiques ou à distance quand elle est mise à terre.

FRAPPE DE REPRÉSAILLES (Retaliatory Strike) – Si cette figurine est touchée au corps-à-corps par une figurine ennemie pendant le tour de votre adversaire, cette figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps de base contre son assaillant après la résolution de l'attaque adverse. Cette figurine ne peut faire qu'une seule Frappe de Représailles par tour.

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

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

VENGEANCE VERTUEUSE (Righteous Vengeance) – Si une attaque ennemie a détruit ou retiré du jeu une ou plusieurs figurines de guerrier de Faction amies situées à 5" ou moins de cette figurine au cours du dernier round, pendant votre Phase de Maintenance, cette figurine peut avancer jusqu'à 3" et effectuer une attaque de CàC de base.

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

KRIEL WARRIOR CABER THROWER 2018 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN WEAPON ATTACHMENT

THROWER

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

⊗ 40

CABER

RNG	POW	P+S
2	7	13

PC 2 FA U

KRIEL WARRIOR CABER THROWER

CABER THROWER

ATTACHEMENT [KRIEL WARRIOR] (Attachment [Kriel Warrior]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

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

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.

CABER

COUP UNIQUE (Single Shot) – Après qu'une attaque avec cette arme ait été résolue, cette figurine ne peut pas faire d'autres attaques avec elle pour un round.

INERTIE (Momentum) – Une figurine avec un socle petit ou moyen directement touchée par cette attaque est slammée d3" dans la direction directement opposée à cette figurine. La POW du dégât collatéral est égale à la POW de cette arme. En plus de subir un jet de dégât normal, les figurines avec un grand socle touchées par cette attaque sont mises à terre.

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

PC Standard & Piper 3 FA U

KRIEL WARRIOR STANDARD & PIPER 2018 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN COMMAND ATTACHMENT

STANDARD BEARER

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

⊗ 40

PIPER

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

⊗ 40

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
1	4	10

PC Standard & Piper 3 FA U

KRIEL WARRIOR STANDARD & PIPER

STANDARD BEARER

APPORT: RÉVEIL (Granted: Rise) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité qui sont en formation et mises à terre au début de votre Phase de Maintenance se relèvent.

ATTACHEMENT [KRIEL WARRIOR] (Attachment [Kriel Warrior]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

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

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

RELÈVE (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un 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.

PIPER

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

INFLEXIBLE (Unyielding) – Voir plus haut.

RELÈVE (Take Up) – Voir plus haut.

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

NORTHKIN ELDER 2017 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN COMMAND ATTACHMENT

ELDER

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

⊗ 40

PC 3 FA 1

NORTHKIN ELDER

ELDER

ATTACHEMENT [KRIELSTONE BEARER & STONE SCRIBE] (Attachment [Kriestone Bearer & Stone Scribe]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

MÉTAMORPHOSE DE LA PIERRE (Stone Warp) – Cette figurine peut utiliser d'un des effets suivants chaque tour à n'importe quel moment de l'activation de son unité.

- AILES SAUVAGES (Wild Wings) – Cette unité et les figurines de Northkin amies s'activant dans la zone affectée par l'Aura de Protection de cette unité gagnent +1 SPD. Ailes Sauvages dure un tour.
- FROID COMME LA PIERRE (Stone Cold) – Lorsqu'elles sont dans la zone affectée par l'Aura de Protection de cette unité, les figurines de guerrier Northkin amies gagnent +2 STR. Froid comme la Pierre dure un round.
- MAGIE DE L'HIVER (Winter Magic) – Lorsqu'une figurine amie fait un jet de dégât de Type: Froid dans la zone affectée par l'Aura de Protection de cette unité, ajoutez +2 au jet. Magie de l'Hiver dure un tour.

TACTIQUE: NORTHKIN (Tactics: Northkin) – Les figurines de l'unité de cette figurine sont des figurines Northkin et gagnent Immunité Froid.

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

PC Officer & Mortar Pyg 5 FA 2

PYG BUSHWHACKER OFFICER & MORTAR 2016 v1
TROLLBLOOD COMMAND ATTACHMENT

OFFICER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	5	13	12	8	30

⊗ 30

RIFLE

RNG	ROF	AOE	POW
14	1	–	10

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

MORTAR PYG

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	5	4	4	13	12	7

⊗ 30

LIGHT MORTAR

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	4	12

HAND WEAPON

RNG	POW	P+S
0.5	3	8

PC Officer & Mortar Pyg 5 FA 2

PYG BUSHWHACKER OFFICER & MORTAR

OFFICER

ATTACHEMENT [PYG BUSHWHACKER] (Attachment [Pyg Bushwacker]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.

ÉCLIPSEZ-VOUS ! (Slip Away (Order)) – Les figurines affectées doivent utiliser leur Mouvement Normal pour faire un mouvement complet cette activation. Lors de ce mouvement, les figurines affectées ne peuvent pas être ciblées par des attaques d'opportunité et peuvent se déplacer à travers les unes les autres si elles ont assez de mouvement pour se dépasser complètement.

TACTIQUE: ENTRAIDE (Tactics: Combined Arms) – 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.)

LIGHT MORTAR

IMPRÉCIS (Inaccurate) – Cette figurine subit -4 à ses jets d'attaque à distance effectués avec cette arme.

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

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 Andrea Uderzo © Privateer Press, Inc. All Rights Reserved.
All faction names, logos, warjack®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

SCATTERGUNNER OFFICER & STANDARD 2019 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN COMMAND ATTACHMENT



OFFICER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 6 6 7 12 14 8
40

SCATTERGUN
RNG ROF AOE POW
SP 8 1 12

GUN BLADE
RNG POW P+S
0.5 3 9

STANDARD BEARER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 6 5 5 12 14 8
40

OFFICER'S DAMAGE

PC Officer & Standard 4 FA 3

SCATTERGUNNER OFFICER & STANDARD

OFFICER
APPORT: EXÉCUTION RAPIDE (Granted: Quick Work) – Lorsque cette figurine est en formation, les figurines de son unité gagnent Exécution rapide. (Exécution rapide: Quand cette figurine détruit une ou plusieurs figurines ennemies avec une attaque de CàC pendant son Action de Combat, immédiatement après la résolution de l'attaque, elle peut effectuer une attaque à distance de base.)
ATTACHEMENT [SCATTERGUNNER] (Attachment [Scattergunner]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.
FEU DES ARMES (Guns Blazing) – Cette figurine peut utiliser Feu des Armes une fois par partie à n'importe quel moment de l'activation de son unité si elle est en formation. Lors de cette activation, les figurines de cette unité peuvent faire une attaque à distance supplémentaire au moment de leur Action de Combat.
TACTIQUE: DÉGAGEZ ! (Tactics: Clear!) – Les figurines de cette unité gagnent Dégagez !. (Dégagez !: Les attaques à distance à l'encontre des figurines amies faites par une figurine avec #283:Clear# ratent automatiquement.)
STANDARD BEARER
PORTE-ÉTENDARD (Standard Bearer) – Tant que cette figurine est dans les 5" de son chef d'unité, le chef d'unité gagne +2 CMD.
RELEVÉ (Take Up) – Si cette figurine est détruite, vous pouvez choisir un trouper de cette unité à 1" ou moins pour être détruit à la place. Les effets sur cette figurine expirent et elle est affectée par les effets présents sur le trouper choisi. Retirez le trouper de la table à la place de cette figurine. Cette figurine à la même nombre de points de vie restant que le trouper choisi.

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

SKALDI BONEHAMMER 2017 v1
TROLLBLOOD NORTHKIN TROLLKIN COMMAND ATTACHMENT



SKALDI I
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 8 8 4 12 16 9
40

HAMMER
RNG POW P+S
1 4 12

DAMAGE

PC 5 FA C

SKALDI I
APPORT : CHARGE IMPLACABLE (Granted: Relentless Charge) – Tant que cette figurine est en formation, les figurines de cette unité gagnent Charge Implacable. (Charge Implacable: Quand elle effectue un mouvement de charge, cette figurine gagne Eclaircir.)
ATTACHEMENT [TROLLKIN CHAMPION] (Attachment [Trollkin Champion]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.
FORMATION DÉFENSIVE (Defensive Line) – Tant que cette figurine est S&S avec une ou plusieurs autres figurines de son unité, elle gagne +2 DEF contre les attaques de C&C et ne peut pas être mise à terre.
FRAPPE RAPIDE (Rapid Strike) – Cette figurine peut faire une attaque de C&C supplémentaire pendant chaque Action de Combat.
LIEN DE SANG (Sanguine Bond) – Lorsque cette figurine devait subir des dégâts d'une attaque ennemie en étant en formation, vous pouvez choisir une ou plusieurs figurines de cette unité qui subiront autant de dégâts à la place, répartis comme vous le souhaitez. Si vous choisissez de le faire, cette figurine ne subit pas ces dégâts. Une figurine ne peut pas subir plus de dégât que ne le permet sa grille de dégât par le biais de Lien de Sang.
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 C&C de base pendant son Action de Combat, après la résolution de l'attaque elle peut avancer de 1".)
TACTIQUE: NORTHKIN (Tactics: Northkin) – Les figurines de l'unité de cette figurine sont des figurines Northkin et gagnent Immunité Froid.

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

STONE SCRIBE ELDER 2016 v1
TROLLBLOOD TROLLKIN COMMAND ATTACHMENT



ELDER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
5 6 5 4 12 13 8
40

HAND WEAPON
RNG POW P+S
1 4 10

DAMAGE

PC 3 FA 1

STONE SCRIBE ELDER
ELDER
ATTACHEMENT [KRIELSTONE BEARER & STONE SCRIBE] (Attachment [Kriestone Bearer & Stone Scribe]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.
MÉTAMORPHOSE DE LA PIERRE (Stone Warp) – Cette figurine peut utiliser d'un des effets suivants chaque tour à n'importe quel moment de l'activation de son unité.
• FORCE DE LA PIERRE (Stone Strength) – Lorsqu'elles sont dans la zone affectée par l'Aura de Protection de cette unité, les figurines de Faction amies gagnent +1 STR. Force de la Pierre dure un round.
• RUNES DE COMBAT (Combat Warding) – Les effets continus sur les figurines de Faction amies affectées par l'Aura de Protection de cette unité expirent. Les figurines affectées par l'Aura de Protection de cette unité sont immunisées aux effets continus. Runes de Combat dure un round.
• TRAQUEUR D'ESPRIT (Spirit Chaser) – Lorsqu'elles sont dans la zone affectée par l'Aura de Protection de cette unité, les figurines ennemies perdent Incorporel et Furtivité. Traqueur d'Esprit dure un round.

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

TROLLKIN FENNBLEDE OFFICER & DRUMMER 2016 v1
TROLLBLOOD COMMAND ATTACHMENT



OFFICER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 7 7 4 12 14 9
40

HOOKED GREAT SWORD
RNG POW P+S
2 5 12

DRUMMER
SPD STR MAT RAT DEF ARM CMD
6 7 6 4 12 14 8
40

OFFICER'S DAMAGE

PC Officer & Drummer 5 FA 2

TROLLKIN FENNBLEDE OFFICER & DRUMMER
OFFICER
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 C&C 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 #384:Cleave#.)
ATTACHEMENT [TROLLKIN FENNBLEDE] (Attachment [Trollkin Fennblade]) – Cet attachement peut être ajouté à une unité du type mentionné dans l'encadré.
DUR (Hard) – Cette figurine ne subit pas les dégâts et effets des attaques d'impact ou des dégâts collatéraux.
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.
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 C&C de base.
DRUMMER
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.)
DUR (Hard) – Voir plus haut.
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 à la même nombre de points de vie restant que le trouper choisi.
VENGEANCE (Vengeance) – Voir plus haut.

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

TROLLKIN RUMEBEARER
TROLLBLOOD SOLO

2017 v1

RUMEBEARER

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

40



DAMAGE

PC 5 FA 1

TROLLKIN RUMEBEARER

RUMEBEARER

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

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

- EXALTATION HARMONIEUSE (Harmonious Exaltation) (★Action) – RNG CMD Ciblez le warlock/warcaster auquel cette figurine est attachée. S'il est à portée, réduisez le coût de son prochain sort de tour de 1.
- SERVITEUR MAGIQUE (Spell Slave) (★Action ou ★Attaque) – Cette figurine doit être dans la zone de contrôle de son warlock/warcaster pour réaliser l'action spéciale Serviteur Magique. Si c'est le cas, elle lance un des sorts de son warlock/warcaster avec un coût de 3 ou moins. Cette figurine ne peut pas lancer de sort à entretien ou des sorts avec une RNG SELF ou CTRL. Lorsqu'elle lance un sort offensif, Serviteur Magique est une attaque magique. Utilisez la valeur de Capacité Magique de cette figurine pour faire vos jets d'attaque magique.

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

ILLUS. BY ANDREA UDERZO © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

TROLLKIN SORCERER
TROLLBLOOD WEAPON ATTACHMENT

2016 v1

SORCERER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
6	6	5	4	12	14	8

40

RUNE AXE

RNG	POW	P+S
1	4	10



MODEL A'S DAMAGE

MODEL B'S DAMAGE

MODEL C'S DAMAGE

PC 3 FA 1

TROLLKIN SORCERER

SORCERER

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

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

- DISSOCIATION (Disbinding) (★Action) – Les sorts à entretien et les animus ennemis sur cette figurine et son unité expirent immédiatement.
- RITUELS DE PUISSANCE (Rituals of Power) (★Action) – Lorsque cette figurine est en formation, les armes des figurines de son unité gagnent des dégâts de type Magique. Rituels de Puissance dure un round.
- VENT TRANCHANT (Razor Wind) (★Attaque) – Vent Tranchant est une attaque magique RNG 10, POW 12.

DÉPLOIEMENT ATTACHÉ (Attachment Deployment) – Si cette figurine est attachée à une unité avec Déploiement Avancé, elle gagne Déploiement Avancé. Si elle est attachée à une unité avec Embuscade, elle gagne Embuscade. (Emscudade: 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.)

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

ILLUS. BY ANDREA UDERZO © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

HEARTGUT HOOK HAULER
TROLLBLOOD NORTHKIN BATTLE ENGINE

2017 v1

HAULER

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	14	6	5	9	19	10

120

CASK BOMB

RNG	ROF	AOE	POW
8	1	4	16

MOUNT

RNG	POW
0.5	14

LEFT FIELD OF FIRE

RIGHT FIELD OF FIRE

TORCH

RNG	ROF	AOE	POW
SP 10	1	—	12

DAMAGE

PC 18 FA 2

HEARTGUT HOOK HAULER

HAULER

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack) – Cette figurine peut faire des attaques de C&C et des attaques à distance pendant la même activation. Quand elle fait ses attaques de C&C 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 C&C.

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

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

TRANSPORT DE BIÈRE (Beer Wagon) – Cette figurine peut utiliser Transport de Bière une fois par activation à n'importe quel moment de celle-ci. Lorsqu'elles sont dans les 5" de cette figurine, les warbeasts Northkin amies et les figurines de guerrier Northkin amies gagnent Ivre Mort. Transport de Bière dure un round. (Ivre Mort: Une figurine affectée par Ivre Mort ne peut pas être mise à terre. Si une attaque ennemie touche la figurine affectée, sauf lorsqu'elle avance, après la résolution de l'attaque, cette figurine est poussée de d3" dans la direction déterminée par le gabarit de déviation. Vous pouvez ensuite choisir son orientation.)

CASK BOMB

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

HAUTE RÉSISTANCE (High Proof) – Une figurine touchée par cette attaque subit Huileux pour un round. (Huileux: Quand une figurine affectée par Huileux subit un jet de dégât de Type: Feu, le jet est automatiquement boosté.)

MOUNT

MISE À TERRE (Knockdown) – Quand une figurine est touchée par une attaque faite avec cette arme, elle est mise à terre.

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

ILLUS. BY ANDREA UDERZO © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.

WAR WAGON
TROLLBLOOD BATTLE ENGINE

2017 v1

WAR WAGON

SPD	STR	MAT	RAT	DEF	ARM	CMD
7	14	6	5	9	19	10

120

POUNDER

RNG	ROF	AOE	POW
12	1	5	17

SCATTERGUN

RNG	ROF	AOE	POW
SP 8	1	—	12

MOUNT

RNG	POW
0.5	14



DAMAGE

PC 16 FA 2

WAR WAGON

WAR WAGON

BRISEUR DE LIGNE (Line Breaker) – Cette figurine gagne un dé supplémentaire sur ses jets d'attaque d'impact.

CHAMP DE TIR (Shooting Gallery) – Cette figurine gagne +2 à ses jets d'attaque à distance contre les figurines dans ses 5".

DOUBLE ATTAQUE (Dual Attack) – Cette figurine peut faire des attaques de C&C et des attaques à distance pendant la même activation. Quand elle fait ses attaques de C&C 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 C&C.

POIDS ÉCRASANT (Crushing weight) – Quand cette figurine charge, elle n'a pas besoin de faire 3" pour faire des attaques d'impact. De plus, elle peut en faire à chaque fois qu'elle entre en contact avec une figurine pour la première fois pendant sa charge.

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.

POUNDER

TIR EN GLOCHE (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.

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

MOUNT

MISE À TERRE (Knockdown) – Quand une figurine est touchée par une attaque faite avec cette arme, elle est mise à terre.

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

SAC DE BRIQUES (ton of bricks) – Une figurine touchée par cette attaque, en dehors d'une touche d'impact, est slammée de d5" dans la direction directement opposée. La POW des dégâts collatéraux est égale à la POW de cette arme.

ILLUS. BY ANDREA UDERZO © PRIVATEER PRESS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All faction names, logos, warlock®, warcaster® & warhost are TM of Privateer Press, Inc.