

Compétences

Table des matières

Table des matières	2
Toutes les Compétences	3
Compétences Animaux Sauvages	9
Compétences Casanii	11
Compétences Delgon	12
Compétences Devanu	14
Compétences Dhogu	16
Compétences Empire	17
Compétences Kedashi	20
Compétences Mercenaires	22
Compétences Objet	23

Toutes les Compétences

À Bout Portant [R]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire pour la première cible de cette attaque si elle est attrapée De Plein Fouet.

À Pédales (x) [T]: Vous pouvez augmenter ou diminuer la vitesse de cette figurine jusqu'à X" (+1" si Puissant[C]) par Activation d'équipage. Au début du , la vitesse de la figurine est la moitié de sa vitesse au précédent (arrondir à l'inférieur).

À Rames (x) [T]: Vous pouvez augmenter ou diminuer la vitesse de cette figurine jusqu'à X" (+1" si Puissant[C]) par 2 Activations d'équipage. Au début du , la vitesse de la figurine est la moitié de sa vitesse au précédent (arrondir à l'inférieur).

À Vapeur (x) [T]: Vous pouvez utiliser les Activation d'équipage pour augmenter ou diminuer sa vitesse de X" par Tour et par Activation.

À Voile (x, y) [T]: Cette figurine peut se déplacer jusqu'à la vitesse du vent actuelle si un équipage manie les voiles (vent arrière : X", vent de travers : Y", vent de face : 1 pouce (2 cm), pas de vent : pas de mouvement). Si aucun équipage ne manie les voiles, la figurine se déplace à mi-vitesse (arrondir à l'inférieur). Par vent de travers et vent arrière, vous pouvez dépenser des Activations supplémentaires pour augmenter la vitesse de 1 pouce (2 cm) par Activation utilisée, jusqu'à un maximum de 3 pouces (8 cm).

Actionné (x) [R]: Cette figurine peut être utilisée à la fin du Tour, à condition de ne pas avoir bougé et d'avoir au moins X figurines Amicales non Engagées adjacentes à elle. Ces figurines doivent avoir la Compétence Actionné[R] idoïne.

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Akitiin des Fleuves [S]: L'akitiin des fleuves est composée de quatre Section de Corps : une Tête, deux Anneaux et une Queue.

- Toutes les sections Corps sont considérées comme des figurines distinctes mais font partie de la même créature. Elles s'activent ensemble et possèdent une réserve de points de Vigueur commune. L'akitiin des fleuves ne s'attaque pas lui-même avec Animal Sauvage[T].

- Si vous utilisez un akitiin des fleuves dans votre jeu, vous devez placer une rivière ou un grand lac lors de la mise en place du jeu.

- Au début de la partie, vous pouvez déployer une seule section d'Anneau n'importe où dans l'eau en ignorant les règles normales de déploiement. Si possible, cela doit être à au moins 9" de toute figurine Ennemis. • Lors de l'Activation de n'importe quelle Section de Corps, vous pouvez dépenser un point de Vigueur pour déployer une autre Section de Corps dans un rayon de 6". La Section de Corps déployée ne peut pas être activée durant le même Tour.

- Après avoir terminé l'Activation d'une Section de Corps, celle-ci est retirée du jeu si elle n'est pas à moins de 6" d'une autre Section de Corps, ou si toute autre Section de Corps est à plus de 12", à moins qu'il ne s'agisse de la seule section présente sur la table.

- Si une Section de Corps échoue à un jet de Sauvegarde, elle est retirée normalement, mais peut être ramenée lors d'une future Activation tant qu'il y a au moins une section présente sur la table. Si toutes les Section de Corps ont été supprimées, l'akitiin des fleuves est définitivement retiré du plateau.

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Alpha [T]: Vous ne pouvez avoir qu'une seule figurine avec le trait Alpha[T] dans une Force.

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Aquatique [T]: Cette figurine peut se déplacer normalement dans les eaux peu profondes et profondes.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Aromathérapie [A]:** Si la figurine n'est pas Engagée et n'a pas bougé ce Tour-ci, chaque figurine Amicale dans son Rayon de Commandement gagne un point de Vigueur. Une figurine Amicale perd immédiatement la Vigueur si elle sort du Rayon de Commandement.

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Assistant [T]: Cette figurine se voit attribuer un Maître au début de la partie. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, elle peut être activée gratuitement lorsque le Maître est activé.

Assommer [C]: Cette attaque ne fait aucun dégât mais si des coups sont portés, la figurine attaquée est Sonnée. Lancez un dé au début de la Phase de Fin, l'effet est supprimé sur 4+. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Attaque Coordinée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Attaque Rapide [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour mener un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Au Hasard (x, y) [R]: Placez un Marqueur de Cible à portée de tir. Lancez X Pierres de Combat et déplacez l'impact à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez un D6 pour déterminer la direction). Les figurines actionnant cette figurine peuvent utiliser leur Vigueur pour relancer des pierres. Placez un Gabarit de Y" sur le point d'impact : toutes les figurines sous le Gabarit sont touchées. Laissez le Marqueur de Cible en place, si la cible du prochain tir est à moins de 3 pouces (8 cm) de celui-ci vous pourrez relancer une des Pierres de Combat.

Autorité (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux. Toute Troupe activée par cette figurine peut immédiatement activer jusqu'à quatre autres Troupes Amicales; ces dernières ne peuvent pas utiliser de compétences de Commandement.

Balayer [C]: Attaquez une autre figurine à portée si l'attaque précédente tue sa cible.

Bande (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bande[L].

Banni [T]: Cette figurine ne peut pas être utilisée dans une force contenant un Kopa Devanu ou un Sempa Devanu.

Bar [T]: Toute figurine qui n'est pas de type Animal commençant son Activation à côté de cette figurine peut gagner un point de Vigueur mais ne peut que se Déplacer que Prudemment ce Tour-ci.

Baraka* [S]: Une figurine Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine peut immédiatement relancer une Pierre de Combat ou relancer un dé.

Baroudeur [T]: Cette figurine traite tous les Alliés comme des figurines Amicales.

Bélier [C]: Cette figurine peut utiliser Charge[A] même si elle a dû se Déplacer Prudemment.

Bestiole (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bestiole[L].

Bidule (x) [S]: Cette figurine peut être équipée de X Bidules.

Biologiste Errant (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée de X figurines de type Animal sélectionnées dans n'importe quelle culture ou thème en payant le coût habituel en points. Les Animaux comptent comme des Alliés, mais cette figurine les traite comme

Amicaux.

Blitz (x) [C]: Si cette figurine lance X ou plus d'Erac avec succès en combat, vous pouvez immédiatement défausser une des Pierres de Combat de votre adversaire pour la durée du combat.

Bombardier [A]: Si cette figurine est adjacente à une figurine avec la compétence Porteur de Bombes[T] alors elle peut prendre une bombe Ishkarru. Elle peut défausser une bombe avant d'effectuer une Attaque à Distance pour lancer une Pierre de Combat supplémentaire.

Bombe [S]: Chaque fois qu'une figurine récupère ou utilise cette figurine, et au début de toute Activation où elle la transporte ou l'utilise, elle doit lancer un jet de Sauvegarde de 2+. En cas d'échec, elle est retirée comme victime.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Broussard [R]: Cette figurine peut effectuer son Attaque à Distance à tout moment pendant son mouvement.

Broyage (x) [C]: Lancez X Pierres de Combat Erac supplémentaires lorsque vous attaquez (mais pas quand vous êtes attaqué).

Camouflage [T]: Sacrifiez le mouvement de cette figurine pour bénéficier de dissimulation et de +2 à tous les jets de Sauvegarde jusqu'à ce que la figurine bouge ou utilise une Action de Combat. Tant qu'elle reste camouflée, cette figurine gagne Solide[T] et ne peut être attaquée en combat rapproché que si la figurine attaquante obtient un 6 sur un D6.

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

Cavalier [T]: Cette figurine peut être déplacée par une figurine dotée de la compétence Transport[A].

Cellule (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Cellule[L].

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Charge Extrême [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle gagne Très Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -2) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Charge Puissante [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle gagne Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Chef de Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités Amicales.

Choisissez-les !* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine et menez une Action de Combat avec elle. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Confusion* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal dans le Rayon de Commandement de cette figurine. La figurine ne peut utiliser aucune compétence de Combat ou compétence d'Activation pour le reste du Tour.

Conjuration de Frenu* [S]: Placez un Frenu adjacent à cette figurine. Vous ne pouvez jamais avoir plus de Frenu sur le plateau que ceux avec lesquels vous avez commencé la partie; vous ne pouvez

donc pas utiliser Conjuration de Frenu[S] avec des Frenu qui ont été défaussés avec Manipulateur d'Essaim[A].

Conjuteur de Tempêtes* [A]: Placez un Gabarit de Fumée de 3 pouces (8 cm) dans le Rayon de Commandement de cette figurine.

Constructeur Naval [A]: Une figurine de Bateau adjacente peut immédiatement gagner un point de Vigueur.

Couac! [S]: Si un coup est porté sur cette figurine, elle hurle à pleins poumons : toutes les figurines de type Animal dans son Rayon de Commandement (de la plus proche à la plus éloignée) se déplacent immédiatement droit vers elle, s'arrêtant si elles entrent en contact avec une autre figurine. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.

Couard [T]: Si cette figurine est obligée d'effectuer un jet de Sauvegarde, elle doit immédiatement demander à une figurine Amicale adjacente d'effectuer la sauvegarde à sa place.

Coup Puissant [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat de moins. Tout Erac réussi nécessite deux Oran pour être contré.

Créateur (x, y) [T]: Cette figurine reçoit X Automates en début de partie. Les Automates acquièrent Loyauté[T] Y.

Critique [T]: Si cette figurine est tuée, le camp de cette figurine ne peut pas remporter la victoire.

Dans les Airs* [T]:

- Cette figurine commence la partie soit « au sol », soit « dans les airs ». Lors de l'Activation, au lieu de bouger, la figurine peut dépenser un point de Vigueur pour monter « dans les airs » (si elle est « au sol »), ou descendre « au sol » (si elle est « dans les airs »).
- Si la figurine n'a pas d'équipage à bord, elle est considérée comme hors de contrôle et perdue (retirez la figurine du plateau).
- Lorsqu'elle est « dans les airs », la figurine ne peut engager de combat rapproché qu'avec d'autres figurines volantes.

Débrouillard* (x) [S]: Cette figurine gagne X des compétences d'Activation ci-dessous. Chaque compétence coûte un point de Vigueur pour être activée

- Ordres confus [A] : La figurine peut sélectionner une Troupe Ennemie dans son Rayon de Commandement qui n'a pas encore été activée ce Tour-ci. Elle peut l'activer, la déplacer et utiliser toutes ses compétences d'Activation dont elle dispose comme si elle était dans son camp. Cette compétence ne peut jamais être utilisée pour débiter un combat.
- Je peux lui apprendre des tours ! [A] : La figurine peut sélectionner un Animal Amicale dans son Rayon de Commandement. L'Animal gagne Entraîné au CombatC pour le reste du Tour.
- État des choses [A] : La figurine peut sélectionner jusqu'à trois Troupe Ennemie dans son Rayon de Commandement. Celles-ci ne peuvent se déplacer que prudemment pour le reste du Tour et ne peuvent utiliser aucune compétence susceptible d'augmenter leur mouvement.
- Là-bas ! [A]: La figurine peut sélectionner une Troupe Amicale dans son Rayon de Commandement. Cette troupe gagne +2" mouvement lors de son Activation ce Tour-ci.
- Tactiques, ma fille ! [A] : La figurine peut sélectionner une Troupe Amicale dans son Rayon de Commandement, qui à son tour peut sélectionner 2 autres Troupe dans son Rayon de Commandement. Celles-ci peuvent immédiatement se Déplacer Prudemment, mais ne comptent pas comme ayant été activées.
- Un poil plus à gauche... [A] : La figurine peut sélectionner une Troupe Amicale dans son Rayon de Commandement. La Troupe gagne Entraîné au CombatC lors d'une attaque à distance au cours de ce Tour.

Défenseur [S]: Si une figurine Amicale adjacente devient Engagée pendant la Phase d'Activation, cette figurine peut immédiatement se déplacer pour engager la figurine Ennemie, mais doit maintenir le contact avec la figurine Amicale à tout moment durant le mouvement.

Dévastateur [R]: Cette attaque ignore la compétence Solide[T].

Diplomate (x) [T]: Cette figurine peut être prise comme Alliée dans une force de la culture X, accompagnée de jusqu'à 100 points de

Troupes et/ou d'Élites Amicales. Ces figurines comptent comme des Alliées.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dispersion (x, y) [C]: Cette figurine et toutes les figurines X Amicales dans le Rayon de Commandement qui sont actuellement Engagées avec une figurine Ennemie peuvent se déplacer jusqu'à Y". Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement Engagées avec un Ennemi.

Dissimulé [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance à plus de 6 pouces (15 cm) de distance.

Dresseur (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X figurines dans la force peuvent recevoir la compétence Y.

Dresseur Magistral (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicaux ou Alliés.

Dresseur d'Alora (x) [L]: Activez jusqu'à X Alora Amicaux.

Dresseur de Grishak (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X Grishak(s) peuvent acquérir la compétence Y.

Dresseur de Skerrat de Sétir (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X Skerrat de Sétir peuvent acquérir la compétence Y.

Éclairé (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Écllosion (x) [S]: Lancez un dé au début de chaque Phase de Combat. Sur un 5 ou un 6 l'œuf éclot : remplacez cette figurine par un X. Le X nouvellement éclos peut participer au combat.

Élan [S]: Gagnez un point de Vigueur et avancez jusqu'à 2 pouces (5 cm) si cette figurine en détruit une autre.

Embuscade [S]: Ne déployez pas cette figurine au début de la partie, mais déployez à la place un marqueur n'importe où sur le plateau de jeu. S'il y a des figurines à moins de 6 pouces (15 cm) du marqueur au début d'une Phase de Combat, déployez immédiatement cette figurine avec son socle recouvrant le marqueur.

Enchevêtrement (x) [C]: Les X premiers coups portés par cette attaque ne font aucun dégât, mais la figurine cible prend un 'Marqueur Empêtré' par attaque réussie à la place de lancer un jet de Sauvegarde.

Encombrant [T]: Une figurine ne peut transporter qu'un seul objet Encombrant[T]. Les Petites figurines doivent se Déplacer Prudemment si elles transportent un objet Encombrant[T]. Une figurine transportant un objet Encombrant[T] doit payer un point de Vigueur supplémentaire avant d'utiliser une compétence nécessitant de la Vigueur. Les figurines Énormes ignorent le trait Encombrant[T].

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esclavagiste (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée de jusqu'à X Esclaves. Ces figurines acquièrent la compétence Loyauté[T] pour cette figurine.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Essaim (x) [L]: Cette figurine peut activer jusqu'à X Frenu Amicaux.

Étrangler (x) [C]: Cette figurine apporte X Pierres de Combat supplémentaires si elle supporte une autre figurine qui a Étrangler[C].

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Éventage* [A]: Placez un Gabarit de Nuage de 3 pouces (8 cm) sur la figurine. Toutes les figurines sous le Gabarit de Nuage comptent comme Sonnées. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Éventail (x, y) [A]: Lancez X Pierres de Combat. Pour chaque réussite, déplacez un Gabarit de Nuage en contact avec cette figurine de Y".

Explose (x) [S]: Si cette figurine obtient un 1 à son jet de Sauvegarde, les bombes qu'elle transportait explosent toutes en même temps. Placez un Gabarit de 3 pouces (8 cm) sur la base : toutes les figurines qui se trouvent dessous (y-compris en partie) subissent une Attaque à Distance de X Pierres de Combat. Retirez la figurine du plateau (la Compétence Permanent[T] est ignorée).

Faible [C]: Les coups portés par cette figurine sont sauvegardés avec un modificateur de +1.

Fauconnier (x) [T]: Cette figurine est équipée de X faucons en début de partie, à coût zéro. Ces figurines acquièrent la compétence Loyauté[T] envers cette figurine.

Feinte* [C]: Forcez votre adversaire à relancer toutes ses Pierres de Combat.

Fente (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour attaquer une figurine dans un rayon de X". Ces figurines sont considérées comme adjacentes pendant toute la durée du combat. Cela peut être utilisé pour attaquer à travers des figurines obstructives.

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Feu Nourri* [A]: Placez un Marqueur de Cible dans la Ligne de Mire à au moins 4 pouces (10 cm) de toute figurine Amicale. Toute Attaque à Distance initiée par une figurine Amicale contre une figurine à moins de 2 pouces (5 cm) du marqueur peut relancer une Pierre de Combat ratée. Retirez le Marqueur de Cible à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Fier [T]: Cette figurine ne peut être activée que directement.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Fratricie [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec la compétence Fratricie[C] ou Matriarce[L].

Gaffe (x) [S]: Après un mouvement normal, sélectionnez un objet ou une figurine de taille égale ou inférieure à la taille de cette figurine situé à moins de X" de distance et déplacez-le un maximum de X" afin qu'il soit adjacent à cette figurine.

Gain de Vitesse (x, y) [T]: Une fois par Tour pendant le mouvement, cette figurine peut se déplacer de X" supplémentaires mais doit ensuite effectuer un jet de Sauvegarde avec un modificateur de -1. Elle peut alors se déplacer de Y" supplémentaires mais doit ensuite effectuer un jet de Sauvegarde supplémentaire avec un modificateur de -2.

Garde du Corps [S]: Si une figurine Amicale Élite ou Civil adjacente est sur le point d'effectuer un jet de Sauvegarde, cette figurine peut effectuer la sauvegarde à sa place. Si elle échoue, cette figurine est retirée en tant que victime.

Impétueux [T]: Cette figurine s'active toujours lorsque votre premier Marqueur d'Initiative est tiré lors de chaque Tour. Cela est en plus des autres figurines que vous choisissez d'activer.

Imprécis (x) [R]: Placez un Marqueur de Cible en contact avec la base du vaisseau. Lancez X Pierres de Combat et déplacez l'impact à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez 1D6 pour déterminer la direction). La figurine lâchant la bombe peut utiliser sa Vigueur pour relancer des pierres. Placez un Gabarit de 3 pouces (8 cm) sur le point d'impact : toutes les figurines sous le Gabarit sont touchées.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Incendiaire (x) [C]: Les X premiers coups portés par cette attaque ne font aucun dégât, mais la figurine cible prend un 'Marqueur Feu' par attaque réussie.

Inconstant (x) [T]: Cette figurine est difficile à contrôler. Placez un Marqueur de Cible à portée de mouvement. Lancez X Pierres de Combat et déplacez la destination à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez 1D6 pour déterminer la direction). Il est permis d'utiliser de la Vigueur pour relancer des pierres.

Indiscipliné [T]: Si cette figurine n'est pas dans le Rayon de Commandement d'une figurine avec Esclavagiste[T], elle traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour initier un combat avec la figurine la plus proche.

Indomptable [C]: Cette figurine ne perd pas son Action de Combat si elle est attaquée.

Influent (x) [S]: Cette figurine possède X Pièces qui peuvent être utilisées avant ou pendant la partie. Avant la partie, vous pouvez dépenser des Pièces pour donner accès à des figurines fubarnii qui ne seraient normalement pas disponibles. Une Pièce vous permet de recruter soit deux figurines Troupe, soit une figurine Élite. Les figurines coûtent leurs points normaux, mais sont traitées comme étant de la même culture et du même thème que la figurine qu'elles accompagnent.

Pendant la partie, vous pouvez dépenser les Pièces restantes comme suit :

- Corruption : dépensez une Pièce lorsque le Marqueur d'Activation d'un adversaire est tiré et choisissez quelle figurine il va activer.
- Incitations : dépensez une Pièce pendant l'Activation de la figurine pour donner un point de Vigueur à jusqu'à trois figurines à portée de Rayon de Commandement.

Ingénieur (x) [L]: Activez jusqu'à X Bidules Amicaux.

Initiative [S]: Si cette figurine n'a pas encore été activée et qu'une Élite ou un Civil Amical adjacent est activée, cette figurine peut être activée gratuitement.

Instable (x) [T]: À chaque Tour, avant de dépenser un point de Vigueur au-delà des premiers X lancez un jet de Sauvegarde de 2+ sans aucune relance autorisée. En cas d'échec, cette figurine subit les effets de Éventage[A] et est retirée du jeu. Toutes les figurines se trouvant sous le nuage sont touchées par une Attaque à Distance de 2 Pierres de Combat. Si cela se produit pendant un combat, celui-ci se termine immédiatement et aucun coup n'est porté d'un côté comme de l'autre.

Instinct de Meute [C]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour chaque figurine avec Instinct de Meute[C] qui soutient ce combat.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Jet Intense* [R]: Placez un Gabarit d'Explosion supplémentaire, son extrémité courte doit toucher un Gabarit d'Explosion existant.

Jet Large* [R]: Placez un Gabarit d'Explosion supplémentaire à côté du premier lors de la sélection des cibles. Chaque figurine sous les Gabarits peut être ciblée une fois par cette attaque.

Lâchez les Bombes ! [R]: Les bombes ne peuvent être larguées que si au moins un passager (pas l'équipage) est à bord. Autant de bombes peuvent être larguées par Tour qu'il y a de passagers à bord.

Lancer (x) [S]: Si cette figurine porte un coup sur une figurine de taille égale ou inférieure à la sienne, elle peut alors déplacer la figurine jusqu'à X'' dans n'importe quelle direction, avant que cette dernière ne lance son jet de Sauvegarde.

Lié (x, y) [T]: Cette figurine ne peut jamais se trouver à plus de Y'' de X.

Ligne Défensive [C]: Durant un combat, si cette figurine est en contact socle à socle avec une autre figurine Amicale avec la compétence Ligne Défensive[C] et si tous les lancers réussis sont Oran, alors chaque succès annule deux Erac adverses.

Longue Portée* (x) [R]: Augmentez la portée de cette attaque de X''.

Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 3 figurines Petites, 2 Moyennes ou 1 Grande (ou plus grand), ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 2 figurines Petites ou 1 Moyenne.

Loyauté (x) [T]: Sélectionnez une figurine X Amicale de cette force au début de la partie pour être le Maître de cette figurine. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, cette figurine peut être activée gratuitement avec le Maître.

Maître (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée par jusqu'à X

Assistants.

Maître des Graku [T]: Cette figurine peut traiter les Graku comme des Troupes.

Manipulateur d'Essaim [A]: Lors de la manipulation d'un essaim, tout Frenu ou essaim dans le Rayon de Commandement de cette figurine peut être défaussé. Lorsque vous placez un essaim, il peut être nécessaire de déplacer les autres figurines sur le plateau pour lui faire de la place.

• Créer : défaussez trois Frenu et placez un Petit Essaim de Frenu sur l'emplacement de l'un de ces Frenu. L'essaim ne peut pas être activé ce Tour-ci.

• Dissoudre : défaussez un Petit Essaim de Frenu/Essaim de Frenu Moyen et placez trois/six Frenu à moins de 6 pouces (15 cm) de l'emplacement de l'essaim.

• Aggrandir : défaussez un Petit Essaim de Frenu et trois Frenu ou deux Petits Essaims de Frenu et placez un Essaim de Frenu Moyen sur l'emplacement de l'un des essaims. L'essaim ne peut pas être activé ce Tour-ci.

Marche arrière [T]: Cette figurine peut se déplacer en marche arrière

Masque à Gaz [T]: Cette figurine est immunisée contre les effets des Gabarits de Nuage.

Maternel [C]: À utiliser avant un combat au corps à corps. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire s'il y a des OEufs Amicaux à moins de 12 pouces (30 cm).

Matriarche (x) [L]: Activez jusqu'à X Jenta Amicaux.

Membre d'Équipage (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Membre d'Équipage[L].

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Mise au Point [A]: Une figurine Mécanique adjacente peut immédiatement gagner un point de Vigueur.

Mort Venue du Ciel [R]: Cette attaque ignore les conditions Engagé et Obstrué.

Motivateur [T]: Toutes les figurines activées directement par cette figurine gagnent un point de Vigueur.

Mû par des bêtes (x) [T]: Vous pouvez utiliser une Activation d'équipage pour augmenter sa vitesse de X''. Au début du , la vitesse de la figurine est la moitié de sa vitesse au précédent (arrondir à l'inférieur).

Natation (x) [A]: Cette figurine peut se Déplacer Prudemment dans les eaux peu profondes et profondes. Elle peut se déplacer jusqu'à X'' si le mouvement est entièrement dans l'eau.

Nid [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X figurines identiques. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Obstruant [T]: Les figurines positionées sur cette figurine comptent comme Obstruées si elles sont ciblées par des Attaques à Distance.

Opérateur (x) [T]: Cette figurine peut actionner un/une X si elle est en contact avec elle et est non Engagée.

Pas Convaincu [T]: Si cette figurine n'est pas dans le Rayon de Commandement d'une figurine avec Esclavagiste[T] alors elle utilise son mouvement pour s'éloigner le plus possible de toutes les figurines de la même force qui ne possèdent pas la compétence Pas Convaincu[T]. Si ce mouvement l'amène hors des limites du plateau, elle est retirée du jeu.

Pas de Marche Arrière [T]: Cette figurine ne peut pas faire marche arrière.

Passif [T]: Cette figurine ne peut pas attaquer en tant qu'Action de Combat.

Permanent [T]: Ne retirez pas cette figurine lorsqu'elle est désactivée: la figurine continue de gagner de la Vigueur.

Pied Marin [T]: Sur un Bateau, cette figurine acquiert Au Pied Sûr[T] (cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté).

Porteur d'Étendard [T]: Les figurines Amicales adjacentes peuvent utiliser le Rayon de Commandement de cette figurine pour leurs compétences de Commandement et peuvent activer deux fois plus de figurines que la normale.

Porteur de Bombes [T]: Tout Frenu qui commence son Activation dans le Rayon de Commandement de cette figurine perd Faible[C] et gagne la compétence Charge[A] (2) pour la durée de l'Activation.

Position Défensive [T]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire si vous êtes ciblé par une attaque Charge[A].

Pousser (x, y) [A]: Sélectionnez un Animal à moins de X" et éloignez-le jusqu'à Y" de cette figurine.

Précaire [T]: Toutes les figurines placées sur cette figurine doivent lancer un test d'Agilité avant d'entreprendre toute Action de Combat (y compris une Attaque à Distance). La cible d'une Attaque à Distance peut renoncer à son jet de combat afin d'éviter le test.

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

Protégé (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée par jusqu'à X figurines Rares[T].

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Rapide [T]: Cette figurine peut être activée autant de fois que vous le souhaitez à chaque Tour.

Rare [T]: Cette figurine ne peut être prise que pour accompagner une figurine dotée de la compétence Protégé[T].

Ravisseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Civils Ennemis adjacents.

Ravitaillement* (x) [A]: Une figurine adjacente dotée de la compétence Carburant[T] peut immédiatement récupérer jusqu'à X points de Vigueur.

Recul (x) [T]: Lorsque cette figurine tire, lancez une attaque de X Pierres de Combat contre le Bateau sur lequel elle est installée. Le Bateau ne peut pas se défendre.

Retranché [T]: Sacrifiez le mouvement de cette figurine pour bénéficier de dissimulation et de +2 à tous les jets de Sauvegarde jusqu'à ce que la figurine bouge ou utilise une Action de Combat.

Sacrifice [S]: Défaussez une figurine Amicale se trouvant dans le Rayon de Commandement de cette figurine pour gagner un point de Vigueur. Cela peut être fait à tout moment.

Saisir [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez une Petite figurine qui a été en contact avec cette figurine durant ce mouvement, et placez-la à côté de cette figurine.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X", en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Sauvage [C]: Si tous les lanciers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Sauveteur (x) [L]: Cette figurine peut activer jusqu'à X Civils Amicaux.

Sels [S]: Une figurine Amicale en contact socle à socle avec cette figurine qui échoue à son jet de Sauvegarde peut le relancer. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.

Siffloteur [T]: Cette figurine double son Rayon de Commandement lorsqu'elle utilise des compétences de Commandement.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Soupape de Sécurité (x) [T]: Si cette figurine a X points de Vigueur lorsqu'un Marqueur de Combat est pioché, alors elle utilise

immédiatement la compétence Éventage[A].

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X". Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Stable [T]: Une figurine placée sur cette figurine lance ses tests d'Agilité avec un modificateur de +1.

Suivant (x) [T]: Cette figurine démarre avec un point de Vigueur si elle est déployée à moins de 3 pouces (8 cm) de X. Tant qu'elle se trouve à moins de 3 pouces (8 cm) de X, cette figurine gagne un point de Vigueur pendant la Phase de Fin.

Surmultipliée* [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Survole [C]: Cette figurine peut se déplacer après son Action de Combat.

Tacticien [S]:** Cette compétence peut être utilisé immédiatement après qu'un Marqueur d'Activation ait été tiré: remettre le marqueur dans le sac et en piocher un autre. Cette compétence coûte deux points de Vigueur.

Terrain (x, y) [T]: Après avoir déployé cette figurine, vous pouvez immédiatement placer X éléments de terrain de type Y à l'intérieur de son Rayon de Commandement. Le terrain ne peut pas être placé sur des figurines ou d'autres éléments de terrain. Remarque : En règle générale, « à l'intérieur » signifie simplement qu'une partie de la figurine ou du Gabarit se trouve dans la zone. « Complètement à l'intérieur » signifie qu'elle doit être entièrement à l'intérieur de la zone.

Terreur [T]: Toute figurine se trouvant dans le Rayon de Commandement de cette figurine lance une Pierre de Combat de moins en combat et lors d'une Attaque à Distance. Elle doit également lancer une pierre avec succès avant de pouvoir récupérer un point de Vigueur.

Terreur Totale [T]: Toute figurine dans le Rayon de Commandement de cette figurine est Sonnée. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Tir Rapide* [R]: Effectuez une Attaque à Distance supplémentaire.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

Transport Aérien (x) [A]: Si cette figurine est « au sol », sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées qui sont en contact socle à socle avec cette figurine pour monter à bord du transport (placez les figurines sur le côté du plateau de jeu). Une figurine Moyenne compte pour 2 figurines, une Grande figurine compte pour 4, une figurine Énorme compte pour 8. Les figurines ne peuvent débarquer que si le transport est « au sol ».

Très Encombrant [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 1 figurine Moyenne (ou plus grand) ou 2 figurines Petites, ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 1 Petite figurine.

Très Fort [T]: Cette figurine compte comme une Grande figurine pour tirer un Wagon à Grumes ou une Bombarde Belderak.

Très Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 1 figurine Énorme, 2 Grandes figurines ou 4 figurines Moyennes, ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 1 Grande figurine ou 2 figurines Moyennes.

Très Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -2.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Véhicule (x) [T]: Cette figurine peut transporter jusqu'à X Petites figurines Amicales comme équipage.

Vénére [T]: Si cette figurine est tuée, défaussez définitivement l'un de vos Marqueurs d'Initiative.

Vif [S]: Cette figurine peut utiliser ses compétences d'Activation à

tout moment de son mouvement.

Vigueur limitée (x) [T]: Cette figurine ne peut jamais utiliser plus de X points de Vigueur au cours d'un Tour.

Virage extrême (x) [T]: Une fois par Tour lors du pilotage, cette figurine peut être pivotée de X° supplémentaires. Toutes les figurines à bord doivent lancer un test d'Agilité.

Vitesse Limite (x) [T]: Cette figurine a une vitesse limite de X". Après tout mouvement où cette vitesses est dépassée, la figurine doit

lancer autant de jets de Sauvegarde que de pouces de vitesse au-dessus de la limite. Chaque jet de Sauvegarde subit une pénalité de -1 par pouce de vitesse au-dessus de la limite.

Vol [T]: À condition qu'elle dispose d'un mouvement suffisant, cette figurine peut se déplacer au-dessus des figurines Ennemies. Elle peut également se déplacer à plein régime même si elle est obligée de se Déplacer Prudemment.

Voltigeur [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à 3 pouces (8 cm).

Compétences Animaux Sauvages

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Akitiin des Fleuves [S]: L'akitiin des fleuves est composée de quatre Section de Corps : une Tête, deux Anneaux et une Queue.

- Toutes les sections Corps sont considérées comme des figurines distinctes mais font partie de la même créature. Elles s'activent ensemble et possèdent une réserve de points de Vigueur commune. L'akitiin des fleuves ne s'attaque pas lui-même avec Animal Sauvage[T].

- Si vous utilisez un akitiin des fleuves dans votre jeu, vous devez placer une rivière ou un grand lac lors de la mise en place du jeu.

- Au début de la partie, vous pouvez déployer une seule section d'Anneau n'importe où dans l'eau en ignorant les règles normales de déploiement. Si possible, cela doit être à au moins 9" de toute figurine Ennemis.\n • Lors de l'Activation de n'importe quelle Section de Corps, vous pouvez dépenser un point de Vigueur pour déployer une autre Section de Corps dans un rayon de 6". La Section de Corps déployée ne peut pas être activée durant le même Tour.

- Après avoir terminé l'Activation d'une Section de Corps, celle-ci est retirée du jeu si elle n'est pas à moins de 6" d'une autre Section de Corps, ou si toute autre Section de Corps est à plus de 12", à moins qu'il ne s'agisse de la seule section présente sur la table.

- Si une Section de Corps échoue à un jet de Sauvegarde, elle est retirée normalement, mais peut être ramenée lors d'une future Activation tant qu'il y a au moins une section présente sur la table. Si toutes les Section de Corps ont été supprimées, l'akitiin des fleuves est définitivement retiré du plateau.

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Balayer [C]: Attaquez une autre figurine à portée si l'attaque précédente tue sa cible.

Bestiole (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bestiole[L].

Blitz (x) [C]: Si cette figurine lance X ou plus d'Erac avec succès en combat, vous pouvez immédiatement défausser une des Pierres de Combat de votre adversaire pour la durée du combat.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Broyage (x) [C]: Lancez X Pierres de Combat Erac supplémentaires lorsque vous attaquez (mais pas quand vous êtes attaqué).

Camouflage [T]: Sacrifiez le mouvement de cette figurine pour bénéficier de dissimulation et de +2 à tous les jets de Sauvegarde jusqu'à ce que la figurine bouge ou utilise une Action de Combat. Tant qu'elle reste camouflée, cette figurine gagne Solide[T] et ne peut être attaquée en combat rapproché que si la figurine attaquante obtient un 6 sur un D6.

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Charge Puissante [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle

gagne Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Couac! [S]: Si un coup est porté sur cette figurine, elle hurle à pleins poumons : toutes les figurines de type Animal dans son Rayon de Commandement (de la plus proche à la plus éloignée) se déplacent immédiatement droit vers elle, s'arrêtant si elles entrent en contact avec une autre figurine. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.

Coup Puissant [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat de moins. Tout Erac réussi nécessite deux Oran pour être contré.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Dresseur d'Alora (x) [L]: Activez jusqu'à X Alora Amicales.

Dresseur de Skerrat de Sétir (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X Skerrat de Sétir peuvent acquérir la compétence Y.

Éclaireur (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Embuscade [S]: Ne déployez pas cette figurine au début de la partie, mais déployez à la place un marqueur n'importe où sur le plateau de jeu. S'il y a des figurines à moins de 6 pouces (15 cm) du marqueur au début d'une Phase de Combat, déployez immédiatement cette figurine avec son socle recouvrant le marqueur.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Étrangler (x) [C]: Cette figurine apporte X Pierres de Combat supplémentaires si elle supporte une autre figurine qui a Étrangler[C].

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Faible [C]: Les coups portés par cette figurine sont sauvegardés avec un modificateur de +1.

Fente (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour attaquer une figurine dans un rayon de X". Ces figurines sont considérées comme adjacentes pendant toute la durée du combat. Cela peut être utilisé pour attaquer à travers des figurines obstructives.

Fier [T]: Cette figurine ne peut être activée que directement.

Frénétique [C]: Cette figurine bénéficie d'une Action de Combat supplémentaire durant chaque Phase de Combat.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Indomptable [C]: Cette figurine ne perd pas son Action de Combat si elle est attaquée.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Lancer (x) [S]: Si cette figurine porte un coup sur une figurine de taille égale ou inférieure à la sienne, elle peut alors déplacer la figurine jusqu'à X" dans n'importe quelle direction, avant que cette dernière ne lance son jet de Sauvegarde.

Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces

(15 cm) si elle est tirée par 3 figurines Petites, 2 Moyennes ou 1 Grande (ou plus grand), ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 2 figurines Petites ou 1 Moyenne.

Loyauté (x) [T]: Sélectionnez une figurine X Amicale de cette force au début de la partie pour être le Maître de cette figurine. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, cette figurine peut être activée gratuitement avec le Maître.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Natation (x) [A]: Cette figurine peut se Déplacer Prudemment dans les eaux peu profondes et profondes. Elle peut se déplacer jusqu'à X'' si le mouvement est entièrement dans l'eau.

Nid [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X figurines identiques. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Passif [T]: Cette figurine ne peut pas attaquer en tant qu'Action de Combat.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Rapide [T]: Cette figurine peut être activée autant de fois que vous le souhaitez à chaque Tour.

Retranché [T]: Sacrifiez le mouvement de cette figurine pour bénéficier de dissimulation et de +2 à tous les jets de Sauvegarde jusqu'à ce que la figurine bouge ou utilise une Action de Combat.

Saisir [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez une Petite figurine qui a été en contact avec cette figurine durant ce mouvement, et placez-la à côté de cette figurine.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X'', en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X''. Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Surmultipliée* [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Survole [C]: Cette figurine peut se déplacer après son Action de Combat.

Terreur [T]: Toute figurine se trouvant dans le Rayon de Commandement de cette figurine lance une Pierre de Combat de moins en combat et lors d'une Attaque à Distance. Elle doit également lancer une pierre avec succès avant de pouvoir récupérer un point de Vigueur.

Terreur Totale [T]: Toute figurine dans le Rayon de Commandement de cette figurine est Sonnée. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

Très Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 1 figurine Énorme, 2 Grandes figurines ou 4 figurines Moyennes, ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 1 Grande figurine ou 2 figurines Moyennes.

Très Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -2.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Vif [S]: Cette figurine peut utiliser ses compétences d'Activation à tout moment de son mouvement.

Vol [T]: À condition qu'elle dispose d'un mouvement suffisant, cette figurine peut se déplacer au-dessus des figurines Ennemies. Elle peut également se déplacer à plein régime même si elle est obligée de se Déplacer Prudemment.

Compétences Casanii

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Attaque Coordinée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Blitz (x) [C]: Si cette figurine lance X ou plus d'Erac avec succès en combat, vous pouvez immédiatement défausser une des Pierres de Combat de votre adversaire pour la durée du combat.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Broussard [R]: Cette figurine peut effectuer son Attaque à Distance à tout moment pendant son mouvement.

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Cavalier [T]: Cette figurine peut être déplacée par une figurine dotée de la compétence Transport[A].

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Charge Extrême [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle gagne Très Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -2) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Charge Puissante [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle gagne Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Chef de Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités Amicales.

Choisissez-les !* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine et menez une Action de Combat avec elle. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Diplomate (x) [T]: Cette figurine peut être prise comme Alliée dans une force de la culture X, accompagnée de jusqu'à 100 points de Troupes et/ou d'Élités Amicales. Ces figurines comptent comme des Alliées.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Éclaireur (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Fier [T]: Cette figurine ne peut être activée que directement.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Loyauté (x) [T]: Sélectionnez une figurine X Amicale de cette force au début de la partie pour être le Maître de cette figurine. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, cette figurine peut être activée gratuitement avec le Maître.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Motivateur [T]: Toutes les figurines activées directement par cette figurine gagnent un point de Vigueur.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Obstruant [T]: Les figurines positionnées sur cette figurine comptent comme Obstruées si elles sont ciblées par des Attaques à Distance.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X", en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X". Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Tacticien [S]:** Cette compétence peut être utilisé immédiatement après qu'un Marqueur d'Activation ait été tiré: remettre le marqueur dans le sac et en piocher un autre. Cette compétence coûte deux points de Vigueur.

Tir Rapide* [R]: Effectuez une Attaque à Distance supplémentaire.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Véhicule (x) [T]: Cette figurine peut transporter jusqu'à X Petites figurines Amicales comme équipage.

Compétences Delgon

À Bout Portant [R]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire pour la première cible de cette attaque si elle est attrapée De Plein Fouet.

Actionné (x) [R]: Cette figurine peut être utilisée à la fin du Tour, à condition de ne pas avoir bougé et d'avoir au moins X figurines Amicales non Engagées adjacentes à elle. Ces figurines doivent avoir la Compétence Actionné[R] idoïne.

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Au Hasard (x, y) [R]: Placez un Marqueur de Cible à portée de tir. Lancez X Pierres de Combat et déplacez l'impact à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez un D6 pour déterminer la direction). Les figurines actionnant cette figurine peuvent utiliser leur Vigueur pour relancer des pierres. Placez un Gabarit de Y'' sur le point d'impact : toutes les figurines sous le Gabarit sont touchées. Laissez le Marqueur de Cible en place, si la cible du prochain tir est à moins de 3 pouces (8 cm) de celui-ci vous pourrez relancer une des Pierres de Combat.

Autorité (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux. Toute Troupe activée par cette figurine peut immédiatement activer jusqu'à quatre autres Troupes Amicales; ces dernières ne peuvent pas utiliser de compétences de Commandement.

Bande (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bande[L].

Broussard [R]: Cette figurine peut effectuer son Attaque à Distance à tout moment pendant son mouvement.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

Cellule (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Cellule[L].

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élites, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Coup Puissant [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat de moins. Tout Erac réussi nécessite deux Oran pour être contré.

Critique [T]: Si cette figurine est tuée, le camp de cette figurine ne peut pas remporter la victoire.

Défenseur [S]: Si une figurine Amicale adjacente devient Engagée pendant la Phase d'Activation, cette figurine peut immédiatement se déplacer pour engager la figurine Ennemie, mais doit maintenir le contact avec la figurine Amicale à tout moment durant le mouvement.

Dévastateur [R]: Cette attaque ignore la compétence Solide[T].

Diplomate (x) [T]: Cette figurine peut être prise comme Alliée dans une force de la culture X, accompagnée de jusqu'à 100 points de Troupes et/ou d'Élites Amicales. Ces figurines comptent comme des Alliées.

Dresseur (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X figurines dans la force peuvent recevoir la compétence Y.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de

Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Éventage* [A]: Placez un Gabarit de Nuage de 3 pouces (8 cm) sur la figurine. Toutes les figurines sous le Gabarit de Nuage comptent comme Sonnées. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Garde du Corps [S]: Si une figurine Amicale Élite ou Civil adjacente est sur le point d'effectuer un jet de Sauvegarde, cette figurine peut effectuer la sauvegarde à sa place. Si elle échoue, cette figurine est retirée en tant que victime.

Impétueux [T]: Cette figurine s'active toujours lorsque votre premier Marqueur d'Initiative est tiré lors de chaque Tour. Cela est en plus des autres figurines que vous choisissez d'activer.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Influent (x) [S]: Cette figurine possède X Pièces qui peuvent être utilisées avant ou pendant la partie. Avant la partie, vous pouvez dépenser des Pièces pour donner accès à des figurines fubarnii qui ne seraient normalement pas disponibles. Une Pièce vous permet de recruter soit deux figurines Troupe, soit une figurine Élite. Les figurines coûtent leurs points normaux, mais sont traitées comme étant de la même culture et du même thème que la figurine qu'elles accompagnent.

Pendant la partie, vous pouvez dépenser les Pièces restantes comme suit :

- Corruption : dépensez une Pièce lorsque le Marqueur d'Activation d'un adversaire est tiré et choisissez quelle figurine il va activer.
- Incitations : dépensez une Pièce pendant l'Activation de la figurine pour donner un point de Vigueur à jusqu'à trois figurines à portée de Rayon de Commandement.

Initiative [S]: Si cette figurine n'a pas encore été activée et qu'une Élite ou un Civil Amical adjacent est activée, cette figurine peut être activée gratuitement.

Instable (x) [T]: À chaque Tour, avant de dépenser un point de Vigueur au-delà des premiers X lancez un jet de Sauvegarde de 2+ sans aucune relance autorisée. En cas d'échec, cette figurine subit les effets de Éventage[A] et est retirée du jeu. Toutes les figurines se trouvant sous le nuage sont touchées par une Attaque à Distance de 2 Pierres de Combat. Si cela se produit pendant un combat, celui-ci se termine immédiatement et aucun coup n'est porté d'un côté comme de l'autre.

Jet Intense* [R]: Placez un Gabarit d'Explosion supplémentaire, son extrémité courte doit toucher un Gabarit d'Explosion existant.

Jet Large* [R]: Placez un Gabarit d'Explosion supplémentaire à côté du premier lors de la sélection des cibles. Chaque figurine sous les Gabarits peut être ciblée une fois par cette attaque.

Ligne Défensive [C]: Durant un combat, si cette figurine est en contact socle à socle avec une autre figurine Amicale avec la compétence Ligne Défensive[C] et si tous les lancers réussis sont Oran, alors chaque succès annule deux Erac adverses.

Longue Portée* (x) [R]: Augmentez la portée de cette attaque de X''.

Lourd [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 3 figurines Petites, 2 Moyennes ou 1 Grande (ou plus grand), ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 2 figurines Petites ou 1 Moyenne.

Loyauté (x) [T]: Sélectionnez une figurine X Amicale de cette force

au début de la partie pour être le Maître de cette figurine. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, cette figurine peut être activée gratuitement avec le Maître.

Masque à Gaz [T]: Cette figurine est immunisée contre les effets des Gabarits de Nuage.

Mise au Point [A]: Une figurine Mécanique adjacente peut immédiatement gagner un point de Vigueur.

Mort Venue du Ciel [R]: Cette attaque ignore les conditions Engagé et Obstrué.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Permanent [T]: Ne retirez pas cette figurine lorsqu'elle est désactivée: la figurine continue de gagner de la Vigueur.

Porteur d'Étendard [T]: Les figurines Amicales adjacentes peuvent utiliser le Rayon de Commandement de cette figurine pour leurs compétences de Commandement et peuvent activer deux fois plus de figurines que la normale.

Protégé (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée par jusqu'à X figurines Rares[T].

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Rare [T]: Cette figurine ne peut être prise que pour accompagner une figurine dotée de la compétence Protégé[T].

Ravitaillement* (x) [A]: Une figurine adjacente dotée de la

compétence Carburant[T] peut immédiatement récupérer jusqu'à X points de Vigueur.

Sels [S]: Une figurine Amicale en contact socle à socle avec cette figurine qui échoue à son jet de Sauvegarde peut le relancer. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Soupape de Sécurité (x) [T]: Si cette figurine a X points de Vigueur lorsqu'un Marqueur de Combat est pioché, alors elle utilise immédiatement la compétence Éventage[A].

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X". Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Suivant (x) [T]: Cette figurine démarre avec un point de Vigueur si elle est déployée à moins de 3 pouces (8 cm) de X. Tant qu'elle se trouve à moins de 3 pouces (8 cm) de X, cette figurine gagne un point de Vigueur pendant la Phase de Fin.

Surmultipliée* [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Tacticien [S]:** Cette compétence peut être utilisé immédiatement après qu'un Marqueur d'Activation ait été tiré: remettre le marqueur dans le sac et en piocher un autre. Cette compétence coûte deux points de Vigueur.

Tir Rapide* [R]: Effectuez une Attaque à Distance supplémentaire.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Vigueur limitée (x) [T]: Cette figurine ne peut jamais utiliser plus de X points de Vigueur au cours d'un Tour.

Compétences Devanu

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Alpha [T]: Vous ne pouvez avoir qu'une seule figurine avec le trait Alpha[T] dans une Force.

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Attaque Coordonnée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Attaque Rapide [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour mener un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Banni [T]: Cette figurine ne peut pas être utilisée dans une force contenant un Kopa Devanu ou un Sempa Devanu.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Chef de Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités Amicales.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Couard [T]: Si cette figurine est obligée d'effectuer un jet de Sauvegarde, elle doit immédiatement demander à une figurine Amicale adjacente d'effectuer la sauvegarde à sa place.

Défenseur [S]: Si une figurine Amicale adjacente devient Engagée pendant la Phase d'Activation, cette figurine peut immédiatement se déplacer pour engager la figurine Ennemie, mais doit maintenir le contact avec la figurine Amicale à tout moment durant le mouvement.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dissimulé [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance à plus de 6 pouces (15 cm) de distance.

Dresseur (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X figurines dans la force peuvent recevoir la compétence Y.

Dresseur de Grishak (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X Grishak(s) peuvent acquérir la compétence Y.

Élan [S]: Gagnez un point de Vigueur et avancez jusqu'à 2 pouces (5 cm) si cette figurine en détruit une autre.

Encombrant [T]: Une figurine ne peut transporter qu'un seul objet Encombrant[T]. Les Petites figurines doivent se Déplacer

Prudemment si elles transportent un objet Encombrant[T]. Une figurine transportant un objet Encombrant[T] doit payer un point de Vigueur supplémentaire avant d'utiliser une compétence nécessitant de la Vigueur. Les figurines Énormes ignorent le trait Encombrant[T].

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esclavagiste (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée de jusqu'à X Esclaves. Ces figurines acquièrent la compétence Loyauté[T] pour cette figurine.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Feinte* [C]: Forcez votre adversaire à relancer toutes ses Pierres de Combat.

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Feu Nourri* [A]: Placez un Marqueur de Cible dans la Ligne de Mire à au moins 4 pouces (10 cm) de toute figurine Amicale. Toute Attaque à Distance initiée par une figurine Amicale contre une figurine à moins de 2 pouces (5 cm) du marqueur peut relancer une Pierre de Combat ratée. Retirez le Marqueur de Cible à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Fratricie [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec la compétence Fratricie[C] ou Matriarche[L].

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Instinct de Meute [C]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour chaque figurine avec Instinct de Meute[C] qui soutient ce combat.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Longue Portée* (x) [R]: Augmentez la portée de cette attaque de X".

Maternel [C]: À utiliser avant un combat au corps à corps. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire s'il y a des OEufs Amicaux à moins de 12 pouces (30 cm).

Matriarche (x) [L]: Activez jusqu'à X Jenta Amicaux.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Motivateur [T]: Toutes les figurines activées directement par cette figurine gagnent un point de Vigueur.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Pas Convaincu [T]: Si cette figurine n'est pas dans le Rayon de Commandement d'une figurine avec Esclavagiste[T] alors elle utilise son mouvement pour s'éloigner le plus possible de toutes les figurines de la même force qui ne possèdent pas la compétence Pas Convaincu[T]. Si ce mouvement l'amène hors des limites du plateau, elle est retirée du jeu.

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Saut* (x) [A]: Sautez jusqu'à X", en ignorant les figurines dans le passage. Ce mouvement ignore la règle se Déplacer Prudemment.

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un

modificateur de -1.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X". Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Suivant (x) [T]: Cette figurine démarre avec un point de Vigueur si elle est déployée à moins de 3 pouces (8 cm) de X. Tant qu'elle se trouve à moins de 3 pouces (8 cm) de X, cette figurine gagne un point de Vigueur pendant la Phase de Fin.

Tir Rapide* [R]: Effectuez une Attaque à Distance supplémentaire.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Vénéré [T]: Si cette figurine est tuée, défaissez définitivement l'un de vos Marqueurs d'Initiative.

Vol [T]: À condition qu'elle dispose d'un mouvement suffisant, cette figurine peut se déplacer au-dessus des figurines Ennemies. Elle peut également se déplacer à plein régime même si elle est obligée de se Déplacer Prudemment.

Voltigeur [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à 3 pouces (8 cm).

Compétences Dhogu

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Attaque Coordonnée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Bande (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bande[L].

Broussard [R]: Cette figurine peut effectuer son Attaque à Distance à tout moment pendant son mouvement.

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Charge Puissante [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle gagne Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élites, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Conjuteur de Tempêtes* [A]: Placez un Gabarit de Fumée de 3 pouces (8 cm) dans le Rayon de Commandement de cette figurine.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dresseur (x, y) [T]: Au début de la partie, jusqu'à X figurines dans la force peuvent recevoir la compétence Y.

Éclairer (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Feu Nourri* [A]: Placez un Marqueur de Cible dans la Ligne de Mire à au moins 4 pouces (10 cm) de toute figurine Amicale. Toute Attaque à Distance initiée par une figurine Amicale contre une figurine à moins de 2 pouces (5 cm) du marqueur peut relancer une Pierre de Combat ratée. Retirez le Marqueur de Cible à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Obstruant [T]: Les figurines positionnées sur cette figurine comptent comme Obstruées si elles sont ciblées par des Attaques à Distance.

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Terrain (x, y) [T]: Après avoir déployé cette figurine, vous pouvez immédiatement placer X éléments de terrain de type Y à l'intérieur de son Rayon de Commandement. Le terrain ne peut pas être placé sur des figurines ou d'autres éléments de terrain. Remarque : En règle générale, « à l'intérieur » signifie simplement qu'une partie de la figurine ou du Gabarit se trouve dans la zone. « Complètement à l'intérieur » signifie qu'elle doit être entièrement à l'intérieur de la zone.

Très Fort [T]: Cette figurine compte comme une Grande figurine pour tirer un Wagon à Grumes ou une Bombarde Belderak.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Véhicule (x) [T]: Cette figurine peut transporter jusqu'à X Petites figurines Amicales comme équipage.

Compétences Empire

À Bout Portant [R]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire pour la première cible de cette attaque si elle est attrapée De Plein Fouet.

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Aquatique [T]: Cette figurine peut se déplacer normalement dans les eaux peu profondes et profondes.

Arme Légère [R]: Cette compétence de Tir à Distance peut être utilisée même si la figurine est Engagée. La figurine doit d'abord se désengager (se Déplaçant Prudemment).

Aromathérapie [A]:** Si la figurine n'est pas Engagée et n'a pas bougé ce Tour-ci, chaque figurine Amicale dans son Rayon de Commandement gagne un point de Vigueur. Une figurine Amicale perd immédiatement la Vigueur si elle sort du Rayon de Commandement.

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Assistant [T]: Cette figurine se voit attribuer un Maître au début de la partie. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, elle peut être activée gratuitement lorsque le Maître est activé.

Attaque Coordinée* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Au Pied Sûr [T]: Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Bande (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bande[L].

Bar [T]: Toute figurine qui n'est pas de type Animal commençant son Activation à côté de cette figurine peut gagner un point de Vigueur mais ne peut que se Déplacer que Prudemment ce Tour-ci.

Baraka* [S]: Une figurine Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine peut immédiatement relancer une Pierre de Combat ou relancer un dé.

Baroudeur [T]: Cette figurine traite tous les Alliés comme des figurines Amicales.

Bestiole (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bestiole[L].

Bidule (x) [S]: Cette figurine peut être équipée de X Bidules.

Biologiste Errant (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée de X figurines de type Animal sélectionnées dans n'importe quelle culture ou thème en payant le coût habituel en points. Les Animaux comptent comme des Alliés, mais cette figurine les traite comme Amicales.

Bombardier [A]: Si cette figurine est adjacente à une figurine avec la compétence Porteur de Bombes[T] alors elle peut prendre une bombe Ishkarru. Elle peut défausser une bombe avant d'effectuer une Attaque à Distance pour lancer une Pierre de Combat supplémentaire.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Broussard [R]: Cette figurine peut effectuer son Attaque à Distance à tout moment pendant son mouvement.

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

Cavalier [T]: Cette figurine peut être déplacée par une figurine dotée de la compétence Transport[A].

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Charge Puissante [T]: Si durant son Tour cette figurine termine son mouvement à plus de 4 pouces (10 cm) de sa position de départ, elle gagne Puissant[C] (tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1) jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Chasse en Groupe [C]: Cette figurine fournit une Pierre de Combat supplémentaire si elle soutient une autre figurine avec Chasse en Groupe[C].

Choisissez-les !* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine et menez une Action de Combat avec elle. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élites, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Confusion* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal dans le Rayon de Commandement de cette figurine. La figurine ne peut utiliser aucune compétence de Combat ou compétence d'Activation pour le reste du Tour.

Constructeur Naval [A]: Une figurine de Bateau adjacente peut immédiatement gagner un point de Vigueur.

Couard [T]: Si cette figurine est obligée d'effectuer un jet de Sauvegarde, elle doit immédiatement demander à une figurine Amicale adjacente d'effectuer la sauvegarde à sa place.

Créateur (x, y) [T]: Cette figurine reçoit X Automates en début de partie. Les Automates acquièrent Loyauté[T] Y.

Débrouillard* (x) [S]: Cette figurine gagne X des compétences d'Activation ci-dessous. Chaque compétence coûte un point de Vigueur pour être activée

- **Ordres confus [A] :** La figurine peut sélectionner une Troupe Ennemie dans son Rayon de Commandement qui n'a pas encore été activée ce Tour-ci. Elle peut l'activer, la déplacer et utiliser toutes ses compétences d'Activation dont elle dispose comme si elle était dans son camp. Cette compétence ne peut jamais être utilisée pour débiter un combat.

- **Je peux lui apprendre des tours ! [A] :** La figurine peut sélectionner un Animal Amicale dans son Rayon de Commandement. L'Animal gagne Entraîné au CombatC pour le reste du Tour.

- **État des choses [A] :** La figurine peut sélectionner jusqu'à trois Troupe Ennemie dans son Rayon de Commandement. Celles-ci ne peuvent se déplacer que prudemment pour le reste du Tour et ne peuvent utiliser aucune compétence susceptible d'augmenter leur mouvement.

- **Là-bas ! [A]:** La figurine peut sélectionner une Troupe Amicale dans son Rayon de Commandement. Cette troupe gagne "+2" mouvement lors de son Activation ce Tour-ci.

- **Tactiques, ma fille ! [A] :** La figurine peut sélectionner une Troupe Amicale dans son Rayon de Commandement, qui à son tour peut sélectionner 2 autres Troupe dans son Rayon de Commandement. Celles-ci peuvent immédiatement se Déplacer Prudemment, mais ne comptent pas comme ayant été activées.

- **Un poil plus à gauche... [A] :** La figurine peut sélectionner une Troupe Amicale dans son Rayon de Commandement. La Troupe gagne Entraîné au CombatC lors d'une attaque à distance au cours de ce Tour.

Défenseur [S]: Si une figurine Amicale adjacente devient Engagée pendant la Phase d'Activation, cette figurine peut immédiatement se déplacer pour engager la figurine Ennemie, mais doit maintenir le contact avec la figurine Amicale à tout moment durant le mouvement.

Diplomate (x) [T]: Cette figurine peut être prise comme Alliée dans une force de la culture X, accompagnée de jusqu'à 100 points de Troupes et/ou d'Élites Amicales. Ces figurines comptent comme des Alliées.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dispersion (x, y) [C]: Cette figurine et toutes les figurines X Amicales dans le Rayon de Commandement qui sont actuellement Engagées avec une figurine Ennemie peuvent se déplacer jusqu'à Y". Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement Engagées avec un Ennemi.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Dresseur Magistral (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicaux ou Alliés.

Dresseur d'Alora (x) [L]: Activez jusqu'à X Alora Amicaux.

Éclairer (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Élan [S]: Gagnez un point de Vigueur et avancez jusqu'à 2 pouces (5 cm) si cette figurine en détruit une autre.

Embuscade [S]: Ne déployez pas cette figurine au début de la partie, mais déployez à la place un marqueur n'importe où sur le plateau de jeu. S'il y a des figurines à moins de 6 pouces (15 cm) du marqueur au début d'une Phase de Combat, déployez immédiatement cette figurine avec son socle recouvrant le marqueur.

Enchevêtrement (x) [C]: Les X premiers coups portés par cette attaque ne font aucun dégât, mais la figurine cible prend un 'Marqueur Empêtré' par attaque réussie à la place de lancer un jet de Sauvegarde.

Encombrant [T]: Une figurine ne peut transporter qu'un seul objet Encombrant[T]. Les Petites figurines doivent se Déplacer Prudemment si elles transportent un objet Encombrant[T]. Une figurine transportant un objet Encombrant[T] doit payer un point de Vigueur supplémentaire avant d'utiliser une compétence nécessitant de la Vigueur. Les figurines Énormes ignorent le trait Encombrant[T].

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esclavagiste (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée de jusqu'à X Esclaves. Ces figurines acquièrent la compétence Loyauté[T] pour cette figurine.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Éventage* [A]: Placez un Gabarit de Nuage de 3 pouces (8 cm) sur la figurine. Toutes les figurines sous le Gabarit de Nuage comptent comme Sonnées. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Éventail (x, y) [A]: Lancez X Pierres de Combat. Pour chaque réussite, déplacez un Gabarit de Nuage en contact avec cette figurine de Y".

Fauconnier (x) [T]: Cette figurine est équipée de X faucons en début de partie, à coût zéro. Ces figurines acquièrent la compétence Loyauté[T] envers cette figurine.

Fente (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour attaquer une figurine dans un rayon de X". Ces figurines sont considérées comme adjacentes pendant toute la durée du combat. Cela peut être utilisé pour attaquer à travers des figurines obstructives.

Feu Nourri* [A]: Placez un Marqueur de Cible dans la Ligne de Mire à au moins 4 pouces (10 cm) de toute figurine Amicale. Toute Attaque à Distance initiée par une figurine Amicale contre une figurine à moins de 2 pouces (5 cm) du marqueur peut relancer une Pierre de Combat ratée. Retirez le Marqueur de Cible à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Fier [T]: Cette figurine ne peut être activée que directement.

Focalisation* [R]: A utiliser avant une attaque. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire contre toutes les figurines ciblées par cette attaque.

Gaffe (x) [S]: Après un mouvement normal, sélectionnez un objet ou une figurine de taille égale ou inférieure à la taille de cette figurine situé à moins de X" de distance et déplacez-le un maximum de X" afin qu'il soit adjacent à cette figurine.

Garde du Corps [S]: Si une figurine Amicale Élite ou Civil adjacente est sur le point d'effectuer un jet de Sauvegarde, cette figurine peut effectuer la sauvegarde à sa place. Si elle échoue, cette figurine est retirée en tant que victime.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Indiscipliné [T]: Si cette figurine n'est pas dans le Rayon de Commandement d'une figurine avec Esclavagiste[T], elle traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour initier un combat avec la figurine la plus proche.

Influent (x) [S]: Cette figurine possède X Pièces qui peuvent être utilisées avant ou pendant la partie. Avant la partie, vous pouvez dépenser des Pièces pour donner accès à des figurines fubarrii qui ne seraient normalement pas disponibles. Une Pièce vous permet de recruter soit deux figurines Troupe, soit une figurine Élite. Les figurines coûtent leurs points normaux, mais sont traitées comme étant de la même culture et du même thème que la figurine qu'elles accompagnent.

Pendant la partie, vous pouvez dépenser les Pièces restantes comme suit :

- Corruption : dépensez une Pièce lorsque le Marqueur d'Activation d'un adversaire est tiré et choisissez quelle figurine il va activer.
- Incitations : dépensez une Pièce pendant l'Activation de la figurine pour donner un point de Vigueur à jusqu'à trois figurines à portée de Rayon de Commandement.

Ingénieur (x) [L]: Activez jusqu'à X Bidules Amicaux.

Initiative [S]: Si cette figurine n'a pas encore été activée et qu'une Élite ou un Civil Amical adjacent est activée, cette figurine peut être activée gratuitement.

Instable (x) [T]: À chaque Tour, avant de dépenser un point de Vigueur au-delà des premiers X lancez un jet de Sauvegarde de 2+ sans aucune relance autorisée. En cas d'échec, cette figurine subit les effets de Éventage[A] et est retirée du jeu. Toutes les figurines se trouvant sous le nuage sont touchées par une Attaque à Distance de 2 Pierres de Combat. Si cela se produit pendant un combat, celui-ci se termine immédiatement et aucun coup n'est porté d'un côté comme de l'autre.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Lancer (x) [S]: Si cette figurine porte un coup sur une figurine de taille égale ou inférieure à la sienne, elle peut alors déplacer la figurine jusqu'à X" dans n'importe quelle direction, avant que cette dernière ne lance son jet de Sauvegarde.

Longue Portée* (x) [R]: Augmentez la portée de cette attaque de X".

Loyauté (x) [T]: Sélectionnez une figurine X Amicale de cette force au début de la partie pour être le Maître de cette figurine. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, cette figurine peut être activée gratuitement avec le Maître.

Maître (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée par jusqu'à X Assistants.

Maître des Graku [T]: Cette figurine peut traiter les Graku comme des Troupes.

Masque à Gaz [T]: Cette figurine est immunisée contre les effets des Gabarits de Nuage.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Mort Venue du Ciel [R]: Cette attaque ignore les conditions Engagé et Obstrué.

Motivateur [T]: Toutes les figurines activées directement par cette figurine gagnent un point de Vigueur.

Natation (x) [A]: Cette figurine peut se Déplacer Prudemment dans les eaux peu profondes et profondes. Elle peut se déplacer jusqu'à X" si le mouvement est entièrement dans l'eau.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Obstruant [T]: Les figurines positionnées sur cette figurine comptent comme Obstruées si elles sont ciblées par des Attaques à Distance.

Passif [T]: Cette figurine ne peut pas attaquer en tant qu'Action de Combat.

Permanent [T]: Ne retirez pas cette figurine lorsqu'elle est désactivée: la figurine continue de gagner de la Vigueur.

Pied Marin [T]: Sur un Bateau, cette figurine acquiert Au Pied Sûr[T] (cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté).

Porteur d'Étendard [T]: Les figurines Amicales adjacentes peuvent utiliser le Rayon de Commandement de cette figurine pour leurs compétences de Commandement et peuvent activer deux fois plus de figurines que la normale.

Position Défensive [T]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire si vous êtes ciblé par une attaque Charge[A].

Pousser (x, y) [A]: Sélectionnez un Animal à moins de X" et éloignez-le jusqu'à Y" de cette figurine.

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

Protégé (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée par jusqu'à X figurines Rares[T].

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Rare [T]: Cette figurine ne peut être prise que pour accompagner une figurine dotée de la compétence Protégé[T].

Ravitaillement* (x) [A]: Une figurine adjacente dotée de la compétence Carburant[T] peut immédiatement récupérer jusqu'à X points de Vigueur.

Retranché [T]: Sacrifiez le mouvement de cette figurine pour bénéficier de dissimulation et de +2 à tous les jets de Sauvegarde jusqu'à ce que la figurine bouge ou utilise une Action de Combat.

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un

modificateur de -1.

Sels [S]: Une figurine Amicale en contact socle à socle avec cette figurine qui échoue à son jet de Sauvegarde peut le relancer. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.

Siffloteur [T]: Cette figurine double son Rayon de Commandement lorsqu'elle utilise des compétences de Commandement.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Souape de Sécurité (x) [T]: Si cette figurine a X points de Vigueur lorsqu'un Marqueur de Combat est pioché, alors elle utilise immédiatement la compétence Évantage[A].

Sprint* (x) [A]: Déplacez-vous jusqu'à X". Cette compétence ne peut être utilisée qu'après que la figurine ait effectué un Mouvement Normal.

Surmultipliée* [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Tacticien [S]:** Cette compétence peut être utilisé immédiatement après qu'un Marqueur d'Activation ait été tiré: remettre le marqueur dans le sac et en piocher un autre. Cette compétence coûte deux points de Vigueur.

Terrain (x, y) [T]: Après avoir déployé cette figurine, vous pouvez immédiatement placer X éléments de terrain de type Y à l'intérieur de son Rayon de Commandement. Le terrain ne peut pas être placé sur des figurines ou d'autres éléments de terrain. Remarque : En règle générale, « à l'intérieur » signifie simplement qu'une partie de la figurine ou du Gabarit se trouve dans la zone. « Complètement à l'intérieur » signifie qu'elle doit être entièrement à l'intérieur de la zone.

Tir Rapide* [R]: Effectuez une Attaque à Distance supplémentaire.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

Très Encombrant [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 1 figurine Moyenne (ou plus grand) ou 2 figurines Petites, ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 1 Petite figurine.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Véhicule (x) [T]: Cette figurine peut transporter jusqu'à X Petites figurines Amicales comme équipage.

Vénéré [T]: Si cette figurine est tuée, défaissez définitivement l'un de vos Marqueurs d'Initiative.

Vol [T]: À condition qu'elle dispose d'un mouvement suffisant, cette figurine peut se déplacer au-dessus des figurines Ennemies. Elle peut également se déplacer à plein régime même si elle est obligée de se Déplacer Prudemment.

Voltigeur [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à 3 pouces (8 cm).

Compétences Kedashi

À Bout Portant [R]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire pour la première cible de cette attaque si elle est attrapée De Plein Fouet.

Agressif (x) [T]: Cette figurine bénéficie toujours d'une Action de Combat s'il y a des figurines Ennemies à moins de X".

Animal Sauvage [T]: Cette figurine traite toutes les figurines comme des Ennemis et utilisera toujours son Action de Combat pour débiter un combat avec la figurine la plus proche.

Assommer [C]: Cette attaque ne fait aucun dégât mais si des coups sont portés, la figurine attaquée est Sonnée. Lancez un dé au début de la Phase de Fin, l'effet est supprimé sur 4+. Une figurine Sonnée perd une Pierre de Combat et une Pierre de Soutien et ne récupère pas de Vigueur.

Au Pied Sûr [T]: Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Bestiole (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Bestiole[L].

Biologiste Errant (x) [T]: Cette figurine peut être accompagnée de X figurines de type Animal sélectionnées dans n'importe quelle culture ou thème en payant le coût habituel en points. Les Animaux comptent comme des Alliés, mais cette figurine les traite comme Amicaux.

Bombardier [A]: Si cette figurine est adjacente à une figurine avec la compétence Porteur de Bombes[T] alors elle peut prendre une bombe Ishkarru. Elle peut défausser une bombe avant d'effectuer une Attaque à Distance pour lancer une Pierre de Combat supplémentaire.

Bombe [S]: Chaque fois qu'une figurine récupère ou utilise cette figurine, et au début de toute Activation où elle la transporte ou l'utilise, elle doit lancer un jet de Sauvegarde de 2+. En cas d'échec, elle est retirée comme victime.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Broyage (x) [C]: Lancez X Pierres de Combat Erac supplémentaires lorsque vous attaquez (mais pas quand vous êtes attaqué).

Capitaine (x) [L]: Activez jusqu'à X Troupes ou Civils Amicaux.

Cavalier [T]: Cette figurine peut être déplacée par une figurine dotée de la compétence Transport[A].

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Choquez-les !* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine et menez une Action de Combat avec elle. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Commandant (x) [L]: Activez jusqu'à X Élités, Troupes ou Civils Amicaux ou Alliés.

Confusion* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal dans le Rayon de Commandement de cette figurine. La figurine ne peut utiliser aucune compétence de Combat ou compétence d'Activation pour le reste du Tour.

Conjuration de Frenu* [S]: Placez un Frenu adjacent à cette figurine. Vous ne pouvez jamais avoir plus de Frenu sur le plateau que ceux avec lesquels vous avez commencé la partie; vous ne pouvez donc pas utiliser Conjuration de Frenu[S] avec des Frenu qui ont été defaussés avec Manipulateur d'Essaim[A].

Coup Puissant [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat de moins. Tout Erac réussi nécessite deux Oran pour être contré.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Éclaireur (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Écllosion (x) [S]: Lancez un dé au début de chaque Phase de Combat. Sur un 5 ou un 6 l'œuf éclot : remplacez cette figurine par un X. Le X nouvellement éclos peut participer au combat.

Embuscade [S]: Ne déployez pas cette figurine au début de la partie, mais déployez à la place un marqueur n'importe où sur le plateau de jeu. S'il y a des figurines à moins de 6 pouces (15 cm) du marqueur au début d'une Phase de Combat, déployez immédiatement cette figurine avec son socle recouvrant le marqueur.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Essaim (x) [L]: Cette figurine peut activer jusqu'à X Frenu Amicaux.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Faible [C]: Les coups portés par cette figurine sont sauvegardés avec un modificateur de +1.

Fente (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour attaquer une figurine dans un rayon de X". Ces figurines sont considérées comme adjacentes pendant toute la durée du combat. Cela peut être utilisé pour attaquer à travers des figurines obstructives.

Impétueux [T]: Cette figurine s'active toujours lorsque votre premier Marqueur d'Initiative est tiré lors de chaque Tour. Cela est en plus des autres figurines que vous choisissez d'activer.

Inarrêtable [T]: Cette figurine se déplace à pleine vitesse même si elle est forcée de se Déplacer Prudemment, et peut se déplacer à travers des figurines Ennemies Petites.

Indomptable [C]: Cette figurine ne perd pas son Action de Combat si elle est attaquée.

Instinctif (x, y) [T]: Cette figurine lance toujours au moins X Erac et Y Oran en combat.

Manipulateur d'Essaim [A]: Lors de la manipulation d'un essaim, tout Frenu ou essaim dans le Rayon de Commandement de cette figurine peut être defaussé. Lorsque vous placez un essaim, il peut être nécessaire de déplacer les autres figurines sur le plateau pour lui faire de la place.

- Créer : defaussez trois Frenu et placez un Petit Essaim de Frenu sur l'emplacement de l'un de ces Frenu. L'essaim ne peut pas être activé ce Tour-ci.

- Dissoudre : defaussez un Petit Essaim de Frenu/Essaim de Frenu Moyen et placez trois/six Frenu à moins de 6 pouces (15 cm) de l'emplacement de l'essaim.

- Agrandir : defaussez un Petit Essaim de Frenu et trois Frenu ou deux Petits Essaims de Frenu et placez un Essaim de Frenu Moyen sur l'emplacement de l'un des essaims. L'essaim ne peut pas être activé ce Tour-ci.

Meute (x) [L]: Activez jusqu'à X figurines Amicales avec la compétence Meute[L].

Natation (x) [A]: Cette figurine peut se Déplacer Prudemment dans les eaux peu profondes et profondes. Elle peut se déplacer jusqu'à X" si le mouvement est entièrement dans l'eau.

Nid [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X figurines identiques. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines

en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Passif [T]: Cette figurine ne peut pas attaquer en tant qu'Action de Combat.

Permanent [T]: Ne retirez pas cette figurine lorsqu'elle est désactivée: la figurine continue de gagner de la Vigueur.

Porteur de Bombes [T]: Tout Frenu qui commence son Activation dans le Rayon de Commandement de cette figurine perd Faible[C] et gagne la compétence Charge[A] (2) pour la durée de l'Activation.

Pousser (x, y) [A]: Sélectionnez un Animal à moins de X" et éloignez-le jusqu'à Y" de cette figurine.

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Rapide [T]: Cette figurine peut être activée autant de fois que vous le souhaitez à chaque Tour.

Sacrifice [S]: Défaussez une figurine Amicale se trouvant dans le Rayon de Commandement de cette figurine pour gagner un point de Vigueur. Cela peut être fait à tout moment.

Sauvage [C]: Si tous les lancers réussis sont Erac, alors tous les coups portés sur l'ennemi doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Siffloteur [T]: Cette figurine double son Rayon de Commandement lorsqu'elle utilise des compétences de Commandement.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Tacticien [S]:** Cette compétence peut être utilisé immédiatement après qu'un Marqueur d'Activation ait été tiré: remettre le marqueur dans le sac et en piocher un autre. Cette compétence coûte deux points de Vigueur.

Terrain (x, y) [T]: Après avoir déployé cette figurine, vous pouvez immédiatement placer X éléments de terrain de type Y à l'intérieur de son Rayon de Commandement. Le terrain ne peut pas être placé sur des figurines ou d'autres éléments de terrain. Remarque : En règle générale, « à l'intérieur » signifie simplement qu'une partie de la figurine ou du Gabarit se trouve dans la zone. « Complètement à l'intérieur » signifie qu'elle doit être entièrement à l'intérieur de la zone.

Terreur [T]: Toute figurine se trouvant dans le Rayon de Commandement de cette figurine lance une Pierre de Combat de moins en combat et lors d'une Attaque à Distance. Elle doit également lancer une pierre avec succès avant de pouvoir récupérer un point de Vigueur.

Transport (x) [A]: Immédiatement après le Mouvement Normal de cette figurine, sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées avec Cavalier[T] qui ont été contactées par cette figurine pendant ce mouvement. Placez les figurines Cavalier[T] adjacentes à cette figurine.

Très Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -2.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Vénéré [T]: Si cette figurine est tuée, défaussez définitivement l'un de vos Marqueurs d'Initiative.

Vol [T]: À condition qu'elle dispose d'un mouvement suffisant, cette figurine peut se déplacer au-dessus des figurines Ennemies. Elle peut également se déplacer à plein régime même si elle est obligée de se Déplacer Prudemment.

Voltigeur [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à 3 pouces (8 cm).

Compétences Mercenaires

Agilité [T]: Cette figurine lance un Oran supplémentaire si elle est la cible d'une Attaque à Distance. Cette figurine peut relancer un Test d'Agilité raté.

Alliés Privilégiés (x) [T]: Cette figurine vous permet de prendre des figurines de type X comme Alliées. Les figurines peuvent se traiter comme étant Amicales.

Assassinat* [A]: Menez un combat contre une figurine Ennemie adjacente. Aucun des deux camps ne peut bénéficier de Soutien.

Bond (x) [C]: Utilisez l'Action de Combat de cette figurine pour vous déplacer jusqu'à X" et combattre une figurine Ennemie adjacente.

Chopez-les !* [A]: Sélectionnez une figurine de type Animal Amicale dans le Rayon de Commandement de cette figurine et menez une Action de Combat avec elle. Les deux camps peuvent bénéficier de Soutien.

Constructeur Naval [A]: Une figurine de Bateau adjacente peut immédiatement gagner un point de Vigueur.

Discipline de Combat* [C]: Relancez une ou toutes les Pierres de Combat.

Dresseur (x) [L]: Activez jusqu'à X Animaux Amicales.

Éclaireur (x) [S]: Au début du jeu, vous pouvez choisir de ne pas déployer cette figurine et jusqu'à X autres figurines de taille Petite ou Moyenne. Vous pouvez utiliser un Marqueur d'Initiative pendant le jeu pour déployer ces figurines en un seul groupe à au moins 9 pouces (22 cm) de toute figurine Ennemie. Les figurines peuvent être activées pendant le Tour courant.

Entraîné au Combat (x) [C]: Relancez jusqu'à X Pierres de

Combat. Peut être utilisé une fois par combat.

Esquive* [C]: Forcez votre adversaire à retourner un Erac réussi.

Évasif [C]: Chaque Oran réussi lancé par cette figurine annule deux Erac adverses.

Férocité* [C]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Initiative [S]: Si cette figurine n'a pas encore été activée et qu'une Élite ou un Civil Amical adjacent est activée, cette figurine peut être activée gratuitement.

Loyauté (x) [T]: Sélectionnez une figurine X Amicale de cette force au début de la partie pour être le Maître de cette figurine. Tant qu'elle se trouve dans le Rayon de Commandement de son Maître, cette figurine peut être activée gratuitement avec le Maître.

Mise au Point [A]: Une figurine Mécanique adjacente peut immédiatement gagner un point de Vigueur.

Précis [R]: Relancez jusqu'à une Pierre de Combat pour cette attaque.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Ranger [T]: Cette figurine peut se déplacer sur du terrain difficile sans se Déplacer Prudemment.

Solo [T]: Si cette figurine est Activée Directement, vous pouvez remettre un de vos Marqueurs d'Initiative dans le sac après son activation.

Suivant (x) [T]: Cette figurine démarre avec un point de Vigueur si elle est déployée à moins de 3 pouces (8 cm) de X. Tant qu'elle se trouve à moins de 3 pouces (8 cm) de X, cette figurine gagne un point de Vigueur pendant la Phase de Fin.

Compétences Objet

À Bout Portant [R]: Lancez une Pierre de Combat supplémentaire pour la première cible de cette attaque si elle est attrapée De Plein Fouet.

Carburant [T]: Cette figurine ne récupère pas de Vigueur durant la Phase de Fin.

Charge (x) [A]: Menez un combat contre un Ennemi adjacent immédiatement après que cette figurine se soit déplacée en utilisant son Mouvement Normal. Cette figurine ne peut pas bénéficier de Soutien mais lance X Pierres de Combat supplémentaires. Cette compétence ne peut pas être utilisée si cette figurine s'est Déplacée Prudemment.

Coup Puissant [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat de moins. Tout Erac réussi nécessite deux Oran pour être contré.

Dans les Airs* [T]:

- Cette figurine commence la partie soit « au sol », soit « dans les airs ». Lors de l'Activation, au lieu de bouger, la figurine peut dépenser un point de Vigueur pour monter « dans les airs » (si elle est « au sol »), ou descendre « au sol » (si elle est « dans les airs »).
- Si la figurine n'a pas d'équipage à bord, elle est considérée comme hors de contrôle et perdue (retirez la figurine du plateau).
- Lorsqu'elle est « dans les airs », la figurine ne peut engager de combat rapproché qu'avec d'autres figurines volantes.

Enchevêtrement (x) [C]: Les X premiers coups portés par cette attaque ne font aucun dégât, mais la figurine cible prend un 'Marqueur Empêtré' par attaque réussie à la place de lancer un jet de Sauvegarde.

Éventail (x, y) [A]: Lancez X Pierres de Combat. Pour chaque réussite, déplacez un Gabarit de Nuage en contact avec cette figurine de Y”.

Imprécis (x) [R]: Placez un Marqueur de Cible en contact avec la base du vaisseau. Lancez X Pierres de Combat et déplacez l'impact à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez 1D6 pour déterminer la direction). La figurine lâchant la bombe peut utiliser sa Vigueur pour relancer des pierres. Placez un Gabarit de 3 pouces (8 cm) sur le point d'impact : toutes les figurines sous le Gabarit sont touchées.

Inconstant (x) [T]: Cette figurine est difficile à contrôler. Placez un Marqueur de Cible à portée de mouvement. Lancez X Pierres de Combat et déplacez la destination à 2 pouces (5 cm) de la cible pour chaque échec (lancez 1D6 pour déterminer la direction). Il est permis d'utiliser de la Vigueur pour relancer des pierres.

Jet Large* [R]: Placez un Gabarit d'Explosion supplémentaire à côté du premier lors de la sélection des cibles. Chaque figurine sous les Gabarits peut être ciblée une fois par cette attaque.

Lâchez les Bombes ! [R]: Les bombes ne peuvent être larguées que si au moins un passager (pas l'équipage) est à bord. Autant de bombes peuvent être larguées par Tour qu'il y a de passagers à bord.

Mort Venue du Ciel [R]: Cette attaque ignore les conditions Engagé et Obstrué.

Natation (x) [A]: Cette figurine peut se Déplacer Prudemment dans les eaux peu profondes et profondes. Elle peut se déplacer jusqu'à X” si le mouvement est entièrement dans l'eau.

Non Entraîné [T]: Cette figurine ne peut pas être activée directement.

Obstruant [T]: Les figurines positionnées sur cette figurine comptent comme Obstruées si elles sont ciblées par des Attaques à Distance.

Puissant [C]: Tous les coups portés par cette figurine doivent être sauvegardés avec un modificateur de -1.

Solide [T]: Cette figurine ne peut pas être ciblée par une Attaque à Distance.

Surmultipliée* [C]: A utiliser avant le combat. Lancez une Pierre de Combat supplémentaire.

Transport Aérien (x) [A]: Si cette figurine est « au sol », sélectionnez jusqu'à X figurines Amicales ou Alliées qui sont en contact socle à socle avec cette figurine pour monter à bord du transport (placez les figurines sur le côté du plateau de jeu). Une figurine Moyenne compte pour 2 figurines, une Grande figurine compte pour 4, une figurine Énorme compte pour 8. Les figurines ne peuvent débarquer que si le transport est « au sol ».

Très Encombrant [T]: Cette figurine peut être déplacée jusqu'à 6 pouces (15 cm) si elle est tirée par 1 figurine Moyenne (ou plus grand) ou 2 figurines Petites, ou 3 pouces (8 cm) si elle est tirée par 1 Petite figurine.

Très Résistant* [S]: Relancez un jet de Sauvegarde raté.

Véhicule (x) [T]: Cette figurine peut transporter jusqu'à X Petites figurines Amicales comme équipage.

Vigueur limitée (x) [T]: Cette figurine ne peut jamais utiliser plus de X points de Vigueur au cours d'un Tour.

Vol [T]: À condition qu'elle dispose d'un mouvement suffisant, cette figurine peut se déplacer au-dessus des figurines Ennemies. Elle peut également se déplacer à plein régime même si elle est obligée de se Déplacer Prudemment.