



UN DESTIN À ACCOMPLIR

“Une seule vie est trop courte pour atteindre la grandeur dont nous sommes capables.”

- Grand Katophrane Fayrem Al'mwe

Si ce combattant n'est pas hors de combat à la fin de la troisième phase d'action, gagnez 1 point de gloire supplémentaire.



ACROBATIES

Ce guerrier peut faire montre d'une agilité extraordinaire.

Si ce combattant a une caractéristique de Défense de **L**, ou une caractéristique de Défense de **U** mais qu'il est en Garde, jetez un dé de défense supplémentaire lorsqu'il est la cible d'une action d'Attaque.



ARMÉE D'UN SEUL HOMME

Les plus grands héros naissent dans les heures les plus sombres.

Si ce combattant est le dernier combattant ami sur le champ de bataille, il a +1 en Défense et toutes ses actions d'Attaque ont +1 en Dés.



ARME ÉVEILLÉE

Une bonne lame est un allié inestimable.

Vous pouvez relancer 1 dé d'attaque chaque fois que ce combattant effectue une action d'Attaque.



ARMURE BÉNIE

L'armure de ce combattant est imprégnée de la bonne grâce des dieux.

Lorsque vous obtenez **+** pour ce combattant lorsqu'il est ciblé par une action d'Attaque, retirez-lui un pion de blessure avant que tout dégât lui soit infligé.



ARME DISSIMULÉE

“À lame subtile, blessure profonde.”

- Proverbe Aelf

Lors d'une touche critique, les actions d'Attaque de ce combattant avec une portée de 1 ont +2 en Dégâts.



ATTAQUE COORDONNÉE

Des combattants œuvrant de concert peuvent faucher un ennemi plus redoutable qu'eux.



Lorsque vous effectuez cette action d'Attaque, jetez un dé bonus pour chaque autre combattant ami adjacent à la cible.



DUELLISTE AGUERRI

“Un bon épéiste maîtrise ses pas avant sa lame.” - Elias Swiftblade

Réaction: Quand l'action d'Attaque de ce combattant a réussi contre un combattant ennemi adjacent, au lieu de repousser la cible, vous pouvez intervertir la position des deux combattants.



ARTÉFACT MAUDIT

Les trésors de Shadespire sont de grande valeur, mais tous ont une contrepartie.

+1 en Défense, -1 en Blessures







ARMURE LÉGÈRE

Une armure légère permet à son porteur de frapper avec une grâce meurtrière, mais le laisse vulnérable à un coup direct.

Les jets de X sur le dé de défense ne sont plus des réussites pour ce combattant. Jetez un dé d'attaque supplémentaire lorsque ce combattant effectue une action d'Attaque.



FOULÉE LÉGÈRE

Agile et le pas assuré, ce guerrier danse avec aisance autour de son adversaire.

Réaction: Si une action d'Attaque doit repousser ce combattant (que votre adversaire choisisse ou non de le faire), vous pouvez à la place pousser l'adversaire d'une case.



COUP BAS

L'Honneur est éternel, mais c'est l'opportunisme qui remporte les guerres.

1 X 2 \star

Les symboles X et \star sont des réussites pour cette action d'Attaque.



OPPORTUNISTE

Quand un ennemi laisse une ouverture, ce guerrier a tôt fait d'en tirer parti.

Réaction: Après qu'une action d'Attaque échouée qui cible ce combattant, vous pouvez le pousser d'une case.



RÉGÉNÉRATION

Les mages-artificiers de Shadspire ont confectionné des amulettes et des anneaux capables de guérir les blessures du porteur.

Au début de chaque phase d'action, retirez jusqu'à un pion de blessure à ce combattant.



CHEF EN SECOND

Les bons chefs s'entourent de lieutenants capables.

Si le chef de votre bande est hors de combat, ce combattant est considéré comme étant un chef. Tant que ce combattant est sur le champ de bataille, les adversaires ne peuvent pas marquer d'objectif pour avoir mis votre chef hors de combat.



HACHE D'OMBREVERRE

1 X 2 \star

Si cette action d'Attaque réussit, défaussez cette amélioration. En cas de touche critique, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.

3 X 2 \star

Après cette action d'Attaque, défaussez cette amélioration. En cas de touche critique, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.



DAGUE D'OMBREVERRE

Arme populaire des assassins de Shadspire, ces dagues se fragmentent dans leur cible.

1 X 3 \star

Lorsque cette action d'attaque réussit, défaussez cette amélioration. En cas de touche critique, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.



DARDS D'OMBREVERRE

Un éclat d'ombreverre bien placé peut trancher la peau aussi aisément que l'acier trempé.

3 X 3 \star

En cas de touche critique, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.



MARTEL D'OMBREVERRE

Bien qu'il s'agisse d'une arme ornementale, il n'est pas recommandé d'en prendre un coup.

◆ 1 ⚔ 2 ★ 3

Si cette action d'Attaque réussit, défaussez cette amélioration. En cas de touche critique, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.



LANCE D'OMBREVERRE

La garde des Katophrane était armée de lances cérémonielles à pointe d'ombreverre.

◆ 2 ⚔ 2 ★ 2

Quand cette action d'Attaque réussit, défaussez cette amélioration. Si une touche critique est obtenue, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.



ÉPÉE D'OMBREVERRE

Cette épée de verre se brise en milliers d'éclats lorsqu'elle mord la chair.

◆ 1 ⚔ 3 ★ 2

Lorsque cette action d'Attaque réussit, défaussez cette amélioration. En cas de touche critique, cette action d'Attaque a +1 en Dégâts.



PAS DANS L'OMBRE

La lumière peut être bloquée, mais les ombres ne connaissent pas de telles limites.

Ce combattant peut se déplacer à travers d'autres combattants pendant une action de Mouvement, mais doit terminer son mouvement sur une case libre.



ATTIRE-ÉCLATS

Certains occupants de la Cité Miroir développent une étrange affinité avec l'ombreverre qu'ils recherchent.

Au début de chaque phase d'action, vous pouvez échanger un objectif tenu par ce combattant par n'importe quel autre objectif.



IMAGE CHANGEANTE

“C'est insensé. Personne ne peut se déplacer aussi vite.”

Réaction: Après une action d'Attaque pour laquelle vous avez obtenu ★ pour ce combattant (avec un dé d'attaque ou de défense), vous pouvez pousser ce combattant d'une case.



SIXIÈME SENS

Pour survivre, un combattant doit apprendre à surveiller ses arrières.

Votre adversaire ne peut jamais considérer un ◆ comme une réussite pour une action d'Attaque qui cible ce combattant.



SOLIDES APPUIS

Un guerrier entraîné apprend à résister face à l'ennemi, sans reculer d'un pouce.

Ce combattant ne peut être repoussé que par une touche critique.



PIÈGE À ÂME

L'ombreverre préservait jadis les âmes des morts révérés. À présent, il condamne à une éternité de souffrance les captifs de Shadispire.

Réaction: Lors d'une action d'Attaque ou d'un subterfuge qui met ce combattant hors de combat, jetez un dé de défense. Si vous obtenez ♦ ou il ne subit aucun dégât et n'est pas mis hors de combat, et vous défaussez cette amélioration.



SPRINTER

Ce guerrier est rapide comme le vent.

+1 en Mouvement



AGILITÉ SUPÉRIEURE

Ce guerrier a un tel jeu de jambes qu'il est impossible de prédire ses mouvements.

Réaction: Lors d'une action d'Attaque qui devrait repousser ce combattant (que votre adversaire choisisse ou non de le faire), vous pouvez à la place le pousser d'une case.



FRAPPE ÉCLAIR

Dans la Cité Miroir, les objets sont souvent plus proches qu'il n'y paraît.



Réaction: Avant d'effectuer cette action d'Attaque, déplacez ce combattant d'une case.



ESPRIT ENCHAÎNÉ

La Cité Miroir revendique toutes les âmes dans ses frontières. Même des blessures mortelles en apparence n'accordent pas le repos du trépas.

Réaction: Lors d'une action d'Attaque ou d'un subterfuge qui met hors de combat ce combattant, jetez un dé. Si vous obtenez **█** ou **█** placez-le sur une case de départ de votre territoire, ignorez les dégâts et défaussez cette amélioration. Si c'est impossible, il est mis hors de combat.



LA CLÉ FLAMBOYANTE

De cette clé émane la radiance de la Lux Magnica, afin d'éclairer la voie du voyageur parmi les ténèbres.

Si ce combattant tient l'objectif 3 à la troisième phase de fin, marquez 2 points de gloire.



ÉBLOUISSANTE CLEF

Il faut détenir cette clef pour ouvrir le Grimoire de l'Éblouissante Vérité, lequel recèle les secrets de l'ombreverre.

Si ce combattant tient l'objectif 4 à la troisième phase de fin, marquez 2 points de gloire.



LA CLEF INTANGIBLE

Le Dieu des Mort forgea sa propre clef, une volute de matière spirituelle et de magie noire, et avec elle il défia les charmes de la cité et la condamna à une éternité de souffrance.

Si ce combattant tient un objectif à la troisième phase de fin, marquez 1 point de gloire.



LA CLEF FRACTURÉE

Frémissant d'une énergie à peine dissimulée, la Clef Fracturée déverrouille le pouvoir sismique du Katolithé, capable de mettre à bas les tours les plus imposantes.

Si ce combattant tient l'objectif 5 à la troisième phase de fin, marquez 2 points de gloire.



LA CLEF SANCTIFIÉE

Seul le porteur de la Clef Sanctifiée peut se coiffer du Heaume de Guetteur, qui peut voir clair à travers toutes les illusions.

Si ce combattant tient l'objectif 1 à la troisième phase de fin, marquez 2 points de gloire.



CLEF D'OMBRE

Issue des forges d'âmes des entrailles de Shadespire, la Clef d'Ombre permet au porteur d'un orbe divinatoire d'ombrebreaker d'observer chaque recoin de la Cité Miroir.

Si ce combattant tient l'objectif 2 à la troisième phase de fin, marquez 2 points de gloire.



OFFENSIVE TOTALE

Concentrant sa force dans un seul coup, ce guerrier frappe avec une terrible force.

Action : Vous pouvez jeter deux dés d'attaque bonus quand ce combattant effectue une action d'Attaque, mais pas s'il effectue une action de Charge. Si vous le faites, ce combattant ne peut pas être de nouveau activé à cette phase.



CHARME DU TROMPEUR

"Dame Bonne Fortune me sourit à nouveau!"

Si ce combattant est sur le champ de bataille, vous pouvez jouer 1 carte de subterfuge au début de chaque phase d'action.



FIDÈLE DÉFENSEUR

"Comptez sur moi. Ils ne passeront pas."
- Angharad Brightshield

Vous pouvez relancer un dé de défense pour ce combattant lorsqu'il est la cible d'une action d'Attaque.



COUP INÉGALÉ

"Placez toute votre fureur en un seul coup, et regardez le sang gicler." - Garrek Gorebeard

◆ 1 ⚔ 1 ★ 2

Les ⚔ sont considérés comme des ★ pour cette action d'Attaque.



ARME VAMPIRE

Cette lame ornementée émet une pâle lueur cadavérique et s'abreuve goulûment du sang versé.

Lorsque ce combattant met un combattant ennemi hors de combat, retirez-lui 1 pion de blessure.



CRÍ DE GUERRE

Un cri de guerre à glacer le sang peut faire tressaillir les guerriers les mieux entraînés.

Lorsque ce combattant effectue une action de Charge, ses actions d'Attaque gagnent l'effet Recul 1 pour cette activation.



ZÉLÉ DÉFENSEUR

"Je tiendrai ce lieu, ou je mourrai en essayant."
- Angharad Brightshield

Ce combattant est considéré comme ayant un combattant en soutien supplémentaire lorsqu'il tient un objectif.



FAMILIER DES ARCANES

Les familiers sont des manifestations physiques de la magie. Ils peuvent canaliser l'énergie ésotérique au profit de leur maître.

À chaque fois que ce combattant tente de lancer un sort, après le jet de lancement, vous pouvez changer un des symboles obtenus en ☰.

RÉSERVÉ À:

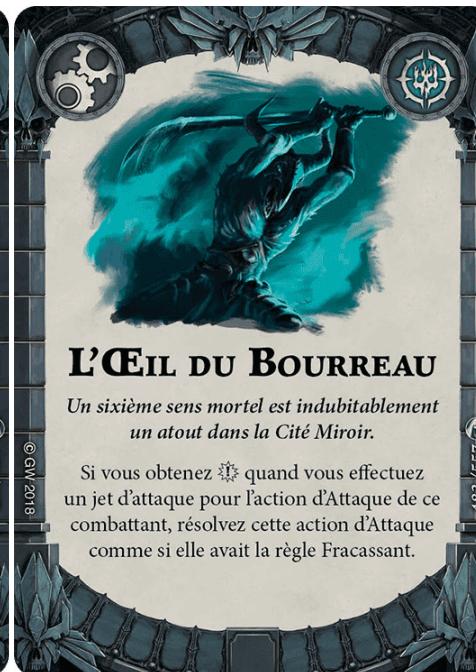




FRAGMENT D'ASSERVISSEMENT

Des chaînes d'énergie entravent les ennemis et stabilisent les alliés.

Les combattants adjacents à ce combattant ne peuvent pas être poussés (ou repoussés).



L'ŒIL DU BOURREAU

Un sixième sens mortel est indubitablement un atout dans la Cité Miroir.

Si vous obtenez ☀ quand vous effectuez un jet d'attaque pour l'action d'Attaque de ce combattant, résolvez cette action d'Attaque comme si elle avait la règle Fracassant.



FIEL-FOLLET ENCHAÎNÉ

La taille compte moins que l'agressivité.

Action: Effectuez une Déviation 3 à partir de la case de ce combattant. Choisissez un combattant qui se trouve sur une des cases de la chaîne. Il subit 1 dégât.



COMBATTANT DÉLOYAL

"Tu pares sa lame pis t'y mets un gros coup d'latte entre les jambes, hur, hur, hur!" - Hakka

Réaction: Jetez un dé d'attaque après que l'action d'Attaque de ce combattant visant un combattant ennemi adjacent ait échoué. Sur un ⚡ ou un ☀ ce combattant ennemi subit 1 dégât.



CNÉMIDES ENCHANTÉES

"J'suis invincibl'!" - Stikkit, juste avant de sauter dans l'Abîme aux Éclats

Ce combattant traite les cases fatales comme des cases normales.



ROI DE L'ESQUIVE

"Viens te battre, espèce de lâche!"

Réaction: Après qu'une action d'Attaque d'un combattant ennemi ait échoué en visant ce combattant, poussez ce dernier d'une case.



CRISTAL DE VOIE MÉTAPHYSIQUE

"Aventurez-vous sur les sentiers de l'au-delà."

Lorsque ce combattant effectue une action de Mouvement, il ne se déplace pas normalement. À la place, mettez-le sur n'importe quel pion d'objectif puis défaussez cette carte. Cela compte néanmoins comme une action de Mouvement.



ARDEUR GUERRIÈRE

La colère rend un combattant plus fort et précipite la mort de ses ennemis.

Si vous obtenez une touche critique lorsque vous effectuez une action d'Attaque avec ce combattant, celle-ci a +1 Dégât.



COURAGE DU JUSTE

"Au nom de Sigmar, nous ne ferons pas un pas en arrière!" - Angharad Brightshield

Lorsque ce combattant est la cible d'une action d'Attaque, il ne peut pas être repoussé si vous obtenez au moins une réussite sur son jet de défense.



AVIDE DE GLOIRE

"Plus ils sont gros, plus ils sont faciles à toucher." - Garodd Alensem

+1 Dégât aux actions d'Attaque de ce combattant qui visent un combattant avec une caractéristique Blessures de 4 ou plus.



ENDURANCE ACCRUE

Ce guerrier est capable d'encaisser le coup d'un Gargant ivre, et de poursuivre le combat.

+1 en Blessures.



VITESSE ACCRUE

Ce guerrier est rapide comme l'éclair.

+1 en Mouvement.



FORCE ACCRUE

Ce guerrier frappe avec la violence d'un Troggoth d'eau.

+1 en Dégât à toutes les actions d'Attaque d'une Portée de 1 ou 2.



ARMURE HORRIBLE

Trempee dans le sang de héros, cette armure hérissée de pointes est douloureuse pour l'ennemi aussi bien que pour son porteur.

-1 en Blessures (jusqu'à un minimum de 1). L'adversaire lance 1 dé de moins pour les actions d'Attaque des combattants ennemis adjacents, jusqu'à un minimum de 1.



COUP BAS

Le coup fatal arrive souvent d'une direction inattendue.

Les combattants soutenus par ce combattant ont +1 Dégât sur leurs actions d'Attaque ayant une Portée de 1 ou 2.



PRÊT À SE BATTRE

Même un taureau qui charge peut être stoppé par une forêt d'épieux assez solides.

Réaction: Après l'action de Mouvement d'un combattant ennemi pendant une action de Charge, vous pouvez pousser ce combattant de jusqu'à deux cases.

Il doit finir cette poussée adjacent au combattant ennemi.



DAGUE RITUELLE

Cette lame cruelle canalise la magie de son porteur.

◆ 1 ⚔ - ★ 2

Lorsqu'un combattant effectue cette action d'Attaque, le nombre de dés lancés (avant modificateurs) est égal à son niveau de sorcier. Si vous obtenez au moins un ★, cette action d'Attaque est Fracassante.

RÉSERVÉ À:
◆



LAME CHERCHEUSE

"Trouvez cette lame, et elle cherchera le cœur de vos ennemis." - inscription

◆ 1 ⚔ 2 ★ 1

Les résultats ◆ ne sont pas des réussites pour les jets de défense contre cette action d'Attaque.





PIERRES TRAQUEUSES

Ces pierres sont gravées de runes retrançrivaient le nom d'une victime, qu'elles pourchassent une fois qu'on les lance.

◆ 3 ♡ 2 ★ 1

Les résultats ♣ ne sont pas des réussites contre cette action d'Attaque.



CARTE CHANGEANTE

Une carte qui n'indique pas ce que vous cherchez, mais ce que vous êtes destiné à trouver...

Si ce combattant n'est pas hors de combat à la troisième phase de fin, piochez une carte d'objectif. Si elle vaut 1 point de gloire, vous gagnez 1 point de gloire (vous ne pouvez pas marquer l'objectif décrit par cette carte).



CLÉ DORMANTE

Certains verrous magiques ne peuvent être ouverts qu'au bon endroit, au bon moment.

Si ce combattant n'est pas hors de combat à la troisième phase de fin, gagnez 1 point de gloire.



FÉTICHE MALFAISANT

Le charme de haine infinie de Mechloth a fait de nombreuses victimes au fil des âges.

Réaction: Après que l'action d'Attaque d'un combattant ennemi blesse ce combattant, défaussez cette carte. Choisissez une des cartes d'amélioration du combattant ennemi et défaussez-la.



CROISSANCE SUBITE

Alors qu'une magie débridée sature l'air, les combattants sont sujets à des changements étranges.

-2 en Mouvement
(jusqu'à un minimum de 0),
+2 en Blessures.



BRISE-LAMES

"Bloquez la lame et brisez-la, riposte et le sang coulera." - inscription sur la garde

◆ 1 ♡ 3 ★ 2

En cas de touche critique, vous pouvez choisir une des améliorations de la cible conférant une action d'Attaque. Cette amélioration est défaussée.



GRIMOIRE DES MAUX

GRIMOIRE KATOPHRANE

Cet ouvrage contenant un savoir répugnant peut servir à déchaîner des afflictions contre l'ennemi.

Action: Choisissez un combattant ennemi adjacent. Il subit 1 dégât.



GRIMOIRE GLORIEUX

GRIMOIRE KATOPHRANE

S'approprier la sagesse de cet ouvrage prend du temps, mais celui-ci n'est jamais perdu.

Action: Si ce combattant tient un objectif, gagnez 1 point de gloire. Placez alors un pion Charge près de ce combattant.



GRIMOIRE DES INCANTATIONS

GRIMOIRE KATOPHRANE

Cet ouvrage contient des fragments des secrets de l'infini.

A chaque fois que ce combattant tente de lancer un sort, après le jet de lancement, vous pouvez changer un des symboles obtenus en ♣.

RÉSERVÉ À:





GRIMOIRE DE GUERRE

GRIMOIRE KATOPHRANE

L'art de la guerre. Utilisez-le à bon escient, ou le grimoire se trouvera un autre propriétaire.

Action: Choisissez ce combattant ou un combattant ami adjacent. Sa prochaine action d'Attaque a +1 Dé.



TOUCHER MORTEL

Ce guerrier irradie la magie de la mort, au point qu'il transforme la chair en poussière.

◆ 1 ♡ 1 ★ 3

Placez un pion Charge à côté de tout combattant blessé par cette action d'Attaque.

RÉSERVÉ À:



PRÉDATEUR ALPHA

Ce chef ne souffrira pas que quiconque déifie sa suprématie sur le champ de bataille.

Lorsque ce combattant met un combattant ennemi hors de combat, gagnez un point de gloire supplémentaire.

RÉSERVÉ À:



PRÉSENCE AUTORITAIRE

Certains guerriers dégagent un sentiment de confiance absolue dans le feu de la bataille.

Ce combattant est considéré comme deux combattants en soutien lorsqu'il soutient un autre combattant.

RÉSERVÉ À:



cri DOMINATEUR

La capacité de hurler par-dessus le tumulte de la bataille n'est pas à sous-estimer.

Action: Pousser un combattant ami (autre que votre leader) de jusqu'à deux cases.

RÉSERVÉ À:



BOUCLIER MAUDIT

Bien que ce bouclier puisse arrêter les coups les plus terribles, ses enchantements sinistres rongent l'âme de son porteur.

+1 en Défense, -2 en Blessures (jusqu'à un minimum de 1)

RÉSERVÉ À:



MANTEAU DU HÉROS

Cette relique a été portée par un général et irradie encore sa volonté galvanisante.

Si ce combattant est sur le champ de bataille à la troisième phase de fin, gagnez 1 point de gloire.

RÉSERVÉ À:



DÉFI IRRÉSISTIBLE

“Viens croiser le fer avec moi, misérable, ou bien ta peur de la mort est-elle trop grande?”
- Severin Steelheart

Réaction: Lors de l'action d'Attaque d'un combattant ennemi adjacent, avant de jeter les dés, changez la cible de cette action d'Attaque par ce combattant et défassez cette carte.

RÉSERVÉ À:



ANNEAU KATOPHRANE

RELIQUE KATOPHRANE

Si ce combattant à au moins deux Reliques Katophranes, il gagne les aptitudes suivantes.

2+ Reliques: Réaction: Lors d'une action d'Attaque qui cible ce combattant, peut relancer les dés de Défense.

3+ Reliques: Réaction: Lors de l'action d'Attaque de ce combattant, peut relancer les dés d'Attaque.

4+ Reliques: Réaction: Après l'action de ce combattant, tirez deux cartes de pouvoir.

6+ Reliques: Action: Gagnez 4 points de gloire.

© GW 2018

09 / 19

