

ACCEPTER L'INÉVITABLE

Ceux qui sont séquestrés dans la Cité Miroir savent que la mort est inéluctable, mais pas nécessairement irrévocable.

Marquez ceci à la troisième phase de fin si tous vos combattants sont hors de combat.



ATTAQUE ANTICIPÉE

Traquez vos ennemis dans leur repaire et passez-les au fil de l'épée.

Marquez ceci immédiatement lorsque votre bande met hors de combat un combattant ennemi se tenant en territoire ennemi.



SEUL DANS LES TÉNÈBRES

Certains guerriers excellent à chasser en solitaire.

Marquez ceci à une phase de fin s'il n'y a pas de combattants adjacents sur le champ de bataille.



ANNIHILATION

Shadspire connaît la souffrance. Ce carnage n'est qu'une goutte dans un océan de tourments.

Marquez ceci à une phase de fin si tous les combattants ennemis ont été mis hors de combat.

Si au moins 2 bandes entières sont hors de combat



ASSASSINAT

La mort de son chef peut mettre en déroute totale toute une force ennemie.

Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a mis un chef ennemi hors de combat au cours de la phase d'action précédente.



ÉQUILIBRE DU POUVOIR

L'issue de la bataille repose sur le fil de la lame.

Marquez ceci immédiatement lorsque vous effectuez une action d'Attaque si à la fois l'attaquant et la cible ont deux combattants en soutien.



ENSANGLANTÉ

Les cicatrices en disent souvent plus sur un combattant que les mots les plus éloquents.

Marquez ceci à une phase de fin si tous vos combattants survivants (au moins trois) ont au moins un pion de blessure chacun.



EXSANGUE

Parfois la victoire est un luxe, et chacun se contente de survivre.

Marquez ceci à une phase de fin si aucun combattant n'a subi de dégât au cours de la phase d'action précédente.



RIXE

Certains guerriers excellent dans le tumulte d'une mêlée brutale.

Marquez ceci à une phase de fin si tous les combattants amis (au moins trois) sont adjacents à des combattants ennemis.







TENIR L'OBJECTIF 4

Refusant de partager la source de leur pouvoir, les Katophranes ont verrouillé leurs secrets.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 4.

③ 4 ou 7

④ 4, 5 ou 9



TENIR L'OBJECTIF 5

"Le Grand Nagash a ouvert nos yeux. La vie est un fléau. La mort, une faveur." - Le Veilleur

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 5.

③ 5 ou 6

④ 1, 5 ou 6



HONNÊTE ADVERSAIRES

Dans une cité remplie d'illusions, un combat direct offre un changement rafraîchissant.

Marquez ceci à une phase de fin si vous n'avez joué aucune carte subterfuge à la phase d'action précédente.



TERRAIN DE MEURTRE

Après de violents affrontements, le champ de bataille est un sanglant désordre.

Marquez ceci à une phase de fin si au moins un combattant a été mis hors de combat à la phase d'action précédente en territoire ennemi, sur votre territoire et en terrain neutre.



PRONONCEZ UNE SENTENCE

Faites savoir à l'ennemi qu'il est perdu.
Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez tous les objectifs du territoire adverse.

④ au moins trois objectifs dans le territoire d'un adversaire



ATTAQUE FRACASSANTE

D'un unique coup de marteau, l'échine de la force ennemie vole en éclat.

Marquez ceci immédiatement si vos combattants infligent au moins 7 dégâts lors d'une phase d'action (en incluant les dégâts qui excèdent la caractéristique de Blessures des combattants).



MAÎTRE DE LA GUERRE

Certains sont nés pour commander.
Les autres apprennent sur le tas (de cadavres).

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez marqué une carte d'objectif, joué une carte subterfuge et joué une carte d'amélioration à ce round.



COUP DE MAÎTRE

D'une seule attaque magistrale, le cours de la bataille bascule.

Marquez ceci immédiatement si un combattant ennemi est mis hors de combat par une action d'Attaque effectuée en Réaction par votre bande ou par une Réaction de votre bande qui cause des dégâts.



CHANCE MIRACULEUSE

Il n'y a aucune certitude à Shadspire.

Marquez ceci immédiatement si 1 de vos combattants est la cible d'une action d'Attaque ennemie avec une caractéristique de Dés de 3 ou plus qui échoue.



FRONTS MULTIPLES

L'ennemi ne peut trouver aucun sanctuaire hors d'atteinte de vos lames.

Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a infligé des dégâts à au moins trois combattants ennemis lors de la phase d'action précédente.



PLUS AUCUN TOUR DANS SON SAC

"Je suis sûr que je vais avoir une idée."

Marquez ceci à une phase de fin si vous n'avez aucune carte de pouvoir dans votre main.



NUL REMORDS

La pitié est un luxe que les citoyens de la Cité Miroir ne peuvent pas se permettre.

Marquez ceci immédiatement si 1 de vos combattants met un combattant ennemi hors de combat avec une action d'Attaque d'une caractéristique Dégâts supérieure à la caractéristique Blessures de la cible.



NOTRE SEULE ISSUE

Seuls ceux qui s'emparent des trésors de Shadesspire ont une chance d'échapper à son emprise.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez au moins trois objectifs.



DISPERSE

Laudace est requise, mais avec mesure.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez tous les objectifs.

si vous tenez au moins cinq objectifs



IMPECCABLE PLANIFICATION

"Forcez l'ennemi à réagir, et il commettra inévitablement une erreur." - Severin Steelheart

Marquez ceci à une phase de fin si aucun de vos combattants n'a effectué d'action de Mouvement à la phase d'action précédente.



PLANTEZ UN ÉTENDARD

Les braves doivent toujours être suivis, même dans la mort.

Marquez ceci à une phase de fin si votre chef tient un objectif en territoire ennemi.



MAÎTRE DU SUBTERFUGE

"Les plans de Skritch vont porter leurs fruits, oui-oui, je le sais." - Skritch Spiteclaw

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez joué au moins trois subterfuges pendant la phase d'action précédente.



SUR LE POINT DE FRAPPER

L'issue sanglante est proche...

Marquez ceci à une phase de fin si au moins trois combattants amis sont adjacents au même combattant ennemi.





SUPRÉMATIE

Ce n'est qu'en restaurant le miroir du Spéos que l'on peut espérer s'échapper de Shadespire. Seuls les braves peuvent accomplir pareille tâche.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez au moins trois objectifs.

© GW 2017
292/437

TOUT OU RIEN

Dans le labyrinthe de la Cité Miroir, même le désastre peut se muer en triomphe.

Marquez ceci à la troisième phase de fin si vous n'avez marqué aucune carte d'objectif à cette partie. Dans ce cas, vous ne pouvez pas marquer d'autre carte d'objectif.

© GW 2017
293/557

AVANCE RAPIDE

Un assaut rapide laisse l'ennemi chancelant.

Marquez ceci à une phase de fin si tous vos combattants survivants sont en territoire ennemi.

© GW 2017
293/437

ANNIHILATION

Les hurlements de l'adversaire en déroute sont une mélodie exaltante.

Marquez ceci à une phase de fin si tous les combattants ennemis ont été mis hors de combat.

au moins 2 bandes entières sont hors de combat.

© GW 2018
294/557

GÉNIE TACTIQUE 1-3

“Le Spéos nous permet de briser les chaînes de la mortalité. Avec le temps, de quelles autres limitations pourrions-nous nous libérer ?”

- Grand Katophrane Fayrem Al'mwe

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez les objectifs 1, 2 et 3.

© GW 2018
295/437

IMPLOSION ARCANIQUE

Même les sorciers les plus sages se montrent parfois incroyablement inconséquents.

Marquez ceci immédiatement si un combattant ennemi est mis hors de combat alors qu'il tente de lancer un sort.

© GW 2018
295/557

GÉNIE TACTIQUE 3-5

“Le Spéos était un symbole de notre arrogante décadence. Jamais plus nous ne nous croirons hors d'atteinte du destin.”

- Le Gardien Sépulcral

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez les objectifs 3, 4 et 5.

© GW 2018
295/437

TORRENT MAGIQUE

Maîtriser les flux de la magie est déjà en soi une victoire.

Marquez ceci immédiatement si un combattant ami réussit à lancer un sort et que vous avez obtenu au moins deux sur le jet de lancement.

© GW 2017
296/557

SUPRÉMATIE TACTIQUE 1-2

Qu'ils soient récupérés ou profanés, les trésors d'ombrevierre sont la clé pour s'échapper de Shadespire.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez les objectifs 1 et 2.

© GW 2017
296/437



CHANCE INSOLENTE

Parfois, la chance donne de meilleurs résultats que le plan le plus rusé.

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez retiré au moins 3 pions blessure d'un même combattant sans que celui-ci n'ait été mis hors de combat à la phase d'action précédente.



INARRÊTABLE

Il existe un passage même à travers les défenses les plus redoutables.

Marquez ceci immédiatement si un de vos combattants effectue une action d'Attaque réussie contre un combattant ennemi en Garde.



TACTIQUES COMBINÉES

Les rouages d'un plan de bataille bien huilé peuvent écraser ceux qui en font les frais.

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez marqué au moins deux objectifs à la phase d'action précédente.



DUEL VICTORIEUX

Même à Shadspire, où la vie et la mort ne sont que reflets dans un miroir, la défaite d'un champion est peu glorieuse.

Marquez ceci immédiatement si votre chef met hors de combat un chef ennemi.



CONQUÈTE

“Tout espoir n'est pas perdu. Tant que nous tenons, nous pouvons vaincre.”

Marquez ceci à la troisième phase de fin si tous vos combattants survivants amis sont sur le territoire de votre adversaire.

sur l'un des territoires ennemis.



VICTOIRE APRÈS VICTOIRE

Ne jamais ralentir, ne jamais laisser l'ennemi récupérer. L'élan fait tout dans une guerre.

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez marqué au moins trois autres cartes d'objectif pendant ce round.



ACCULÉ

Rien n'est plus gratifiant que de voir un piège se refermer sur sa proie.

Marquez ceci immédiatement si un combattant ami met hors de combat un combattant ennemi avec une action d'Attaque qui réussit parce que la cible est Piégée.



GUERRE D'ATTRITION

Des guerres peuvent être gagnées en ayant plus de vie que l'ennemi à dépenser.

Marquez ceci à une phase de fin si le même nombre de combattants (au moins un) de chaque bande est hors de combat.



ESPOIRS BRISÉS

Ceux qui ont atteint le sommet de la gloire sont ceux qui peuvent chuter du plus haut.

Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a mis hors de combat au moins un combattant ennemi Exalté à la phase d'action précédente.



REFUS

*"Nul ne passe!
Ces trésors sont à nous seuls."*

Marquez ceci à la 3^e phase de fin s'il n'y a aucun combattant ennemi sur votre territoire.



© GW 2018
310/557



PRISE DE FLANC

"Ils sont encerclés,achevez-les!"

Marquez ceci à une phase de fin s'il y a un combattant ami sur une case de bord et un autre combattant ami sur une case du bord opposé. S'il y a plusieurs bords opposés possibles, ce doit être le plus éloigné d'entre eux.



© GW 2018



ACHEVEZ-LE

"Un coup de grâce porté avec élégance revêt une certaine grâce artistique."

Marquez ceci immédiatement si votre bande met hors de combat un combattant ennemi avec une action d'Attaque ayant une caractéristique Dégât de 1.



© GW 2018
317/557



© GW 2018
318/557

ENFLAMMÉ

*"Venez, bande de foies jaunes racleurs de fiente! Je vais vous arracher la tête!"
- Tefk Flamebearer*

Marquez ceci à une phase de fin si au moins un de vos combattants amis survivants est Exalté.



© GW 2018
319/557



L'UNION FAIT LA FORCE

Piéger l'adversaire dans une forêt de lames...

Marquez ceci immédiatement si toutes les cases adjacentes à un combattant ennemi (autres que les cases bloquées ou incomplètes) contiennent des combattants amis.



© GW 2018



PARÉS AU COMBAT

Les guerriers redoublent d'ardeur pour préserver le butin chèrement acquis.

Marquez ceci à une phase de fin si tous les combattants amis survivants (au moins 3) ont chacun au moins une amélioration.



© GW 2018
321/557



© GW 2018
324/557

GRANDE MÊLÉE

"Que le carnage commence, et que le sang coule à flots!" - Magore Redhand

Marquez ceci à une phase de fin si au moins trois combattants ennemis ont subi des dégâts à la phase d'action précédente.



© GW 2018
325/557



GAINS SUBSTANTIELS

*"Par les fesses poilues de Mork!
Vous avez vu ce butin, les gars!?" - Zarbag*

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez gagné au moins 5 points de gloire à ce round.



© GW 2018



FRAIS ET DISPOS

"Jusqu'ici, tout va bien..." - Severin Steelheart

Marquez ceci à une phase de fin si aucun combattant ami n'est hors de combat et si aucun combattant ami n'a de pion de blessure sur sa carte de combattant.



© GW 2018
326/557



© GW 2018
327/557

TENIR L'OBJECTIF 1

"Il y a une logique derrière cette réalité, même si pour l'instant, elle nous échappe."

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 1.

③ 1 ou 6

④ 1, 2 ou 6



TENIR L'OBJECTIF 2

"La magie cristallisée est l'essence même de la création, vouée à être modelée selon nos désirs."

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 2.

③ 2 ou 7

④ 2, 3 ou 7



TENIR L'OBJECTIF 3

"La mort est un châtiment trop doux pour votre trahison. Pas l'emprisonnement éternel."

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 3.

③ 3 ou 6

④ 3, 4 ou 8



TENIR L'OBJECTIF 4

"Il est d'une conception rudimentaire, mais c'est une sentinelle d'une efficacité mortelle."

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 4.

③ 4 ou 7

④ 4, 5 ou 9



TENIR L'OBJECTIF 5

"Échec des opérations dix à quarante et un de transfert d'âme. J'ai demandé d'autres cobayes."

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez l'objectif 5.

③ 5 ou 6

④ 1, 5 ou 6



INTERDICTION

"La décapitation est le plus efficace des contre-sorts..." - Magore Redhand

Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a mis hors de combat un sorcier ennemi à la phase d'action précédente.



LAISSEZ-LES DOUTER

L'ennemi ne peut vous vaincre s'il ne connaît pas vos motivations.

Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a fait au moins 4 actions parmi les suivantes à la phase d'action précédente: Mouvement (autre que dans le cadre d'une Charge), Attaque (autre que dans le cadre d'une Charge), Charge, Garde, action d'une carte de combattant.



SOLITAIRE

"Pas de laquais, ça veut dire pas de crétin incompetent pour vous poignarder dans le dos..." - Skritch Spiteclaw

Marquez ceci à une phase de fin si au moins un de vos combattants amis survivants n'a aucun combattant à trois cases ou moins de lui.



NÉANT MAGIQUE

Le legs de la sorcellerie est imprévisible et souvent décevant.

Marquez ceci à une phase de fin si une bande adverse a tenté de lancer au moins un sort et n'a réussi à lancer aucun sort à la phase précédente.





FAVORI

Mettez tous ses œufs dans le même panier est risqué mais peut se révéler efficace.

Marquez ceci à une phase de fin si un combattant ami survivant a au moins 3 améliorations.



GAINS SOLIDES

Le triomphe se construit sur la victoire, en établissant des positions inexpugnables.

Marquez ceci à une phase de fin si vous avez gagné au moins 3 points de gloire à ce round.



REPRÉSAILLES MAGIQUES

“Ne souffrez nulle offense, et qu'aucun acte de l'ennemi ne reste impuni.” - Vortemis l'Omniscient

Marquez ceci immédiatement si votre bande lance avec succès un sort en tant que réaction.



PURGE MAGIQUE

“Nous les chasserons de nos terres par le feu sorcier et par le savoir interdit.”

Marquez ceci immédiatement si votre bande met hors de combat un combattant ennemi avec un sort.



BON DÉPART

“Un à zéro pour nous, et c'est que l'début ! On s'relache pas, les gars !” - Redkap

Marquez ceci immédiatement si le premier combattant hors de combat à ce round est un combattant ennemi.



SUPRÉMATIE

La Cité Miroir elle-même plie devant votre puissance.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez au moins trois objectifs.



DÉCAPITATION FOUDROYANTE

“Sa tête est à moi!” - Le Faucheur

Marquez ceci à une phase de fin si votre bande a mis hors de combat un leader ennemi à la phase d'action précédente, et que ce leader a été le premier combattant mis hors de combat à cette partie.



SUPRÉMATIE TACTIQUE 1-4

Serrez cette ville dans votre poing et étouvez-la. Ce n'est que par la force que vous parviendrez à la soumettre.

Marquez ceci à une phase de fin si vous tenez les objectifs 1 et 4.



CIBLE TENTANTE

Un guerrier richement équipé est un cadavre juteux à dépouiller en devenir.

Marquez ceci immédiatement si votre bande met hors de combat un combattant ennemi ayant au moins deux améliorations.



DOMINATION TOTALE

“Écoutez le tonnerre, mes amis ! Sigmar est satisfait !” - Averon Stormsire

Marquez ceci à la troisième phase de fin s'il n'y a aucun combattant ennemi survivant et qu'aucun combattant ami n'est hors de combat.



TUEUR DE SORCIERS

Certains guerriers prisonniers de Shadesspire détestent tout particulièrement les sorciers.

Marquez ceci immédiatement si votre leader a mis hors de combat un sorcier ennemi.



AVANCÉE AUDACIEUSE

Pénétrer en territoire ennemi est méritoire.

Marquez ceci à la première phase de fin si votre leader est en territoire ennemi.



TRÉSORS SACRIFIÉS

Voir l'ennemi se débarrasser de ce qui lui est cher est extrêmement gratifiant.

Marquez ceci immédiatement si un adversaire défausse 3 cartes d'objectif à une phase de fin.



QUELLE ARMURE ?

Même l'armure la mieux forgée peut être fendue par un coup précis.

Marquez ceci immédiatement si l'action d'Attaque Fracassante d'un combattant ami réussit.



À MAINS NUES

“Tu peux fanfaronner avec tes trucs ki brillent, on viendra les piker sur ton cadavre !” - Stikkit

Marquez ceci à la 3^e phase de fin s'il y a au moins 3 combattants amis survivants, et qu'aucun combattant ami survivant n'a d'amélioration.



LE DÉCOR EST PLANTÉ

“Juste toi et moi. T'inquiète, tu iras bien assez tôt rejoindre tes amis massacrés.”

- Garrek Gorebeard

Marquez ceci à une phase de fin si les seuls combattants survivants (au moins 2) sont des leaders.



ATTRIRER L'ATTENTION

La présence exaltante de ce chef de guerre domine le champ de bataille.

Marquez ceci immédiatement si votre leader est choisi par au moins trois subterfuges à cette phase.



CHEF SANS PEUR

Rares sont les généraux plus admirés que ceux qui mènent en première ligne.

Marquez ceci à une phase de fin si votre leader est le seul combattant ami adjacent à au moins un combattant ennemi.





GARDE RAPPROCHÉE

*Les gardes du corps de ce seigneur de guerre
ne quittent jamais le côté de leur maître.*

Marquez ceci à une phase de fin si votre leader est adjacent à au moins deux combattants amis.



29/60