

Tuaregs Malikh (3)



Furtivité

Une figurine furtive possède l'avantage de pouvoir être déployée après toutes les autres figurines. figurine furtive est toujours considérée comme étant à couvert pour les tirs et peut réagir pour faire perdre bonus de Visée d'un tireur qui la cible même si cette réaction ne l'amène pas derrière un couvert réel (décor, etc...). De plus elle ne peut être chargée ou engagée par une figurine adverse se trouvant à plus de 4 p d'elle. Dans le cas où une figurine déclare une charge contre un combattant possédant Furtivité et qu'elle se trouve à plus de 4 pouces, la charge est alors considérée comme ratée. Notez que cela ne peut permettre à la figurine de venir se placer en contact socle à socle du combattant doté de cette compétence avec son mouvement de marche (la figurine est alors placée au plus proche du combattant sans être au contact).

Pisteur

Une fois par tour, au cours de son activation, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement un mouvement de marche. Ce mouvement suit les règles normales de mouvement, mais n'est pas considéré comme une action.

Tuaregs Malikh (3)



Furtivité

Une figurine furtive possède l'avantage de pouvoir être déployée après toutes les autres figurines. Une figurine furtive est toujours considérée comme étant à couvert pour les tirs et peut réagir pour faire perdre le bonus de Visée d'un tireur qui la cible même si cette réaction ne l'amène pas derrière un couvert réel (décor, etc...). De plus elle ne peut être chargée ou engagée par une figurine adverse se trouvant à plus de 4 p d'elle. Dans le cas où une figurine déclare une charge contre un combattant possédant Furtivité et qu'elle se trouve à plus de 4 pouces, la charge est alors considérée comme ratée. Notez que cela ne peut permettre à la figurine de venir se placer en contact socle à socle du combattant doté de cette compétence avec son mouvement de marche (la figurine est alors placée au plus proche du combattant sans être au contact).

Pisteur

Une fois par tour, au cours de son activation, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement un mouvement de marche. Ce mouvement suit les règles normales de mouvement, mais n'est pas considéré comme une action.

Tuaregs Malikh (3)



Furtivité

Une figurine furtive possède l'avantage de pouvoir être déployée après toutes les autres figurines. Une figurine furtive est toujours considérée comme étant à couvert pour les tirs et peut réagir pour faire perdre le bonus de Visée d'un tireur qui la cible même si cette réaction ne l'amène pas derrière un couvert réel (décor, etc...). De plus elle ne peut être chargée ou engagée par une figurine adverse se trouvant à plus de 4 p d'elle. Dans le cas où une figurine déclare une charge contre un combattant possédant Furtivité et qu'elle se trouve à plus de 4 pouces, la charge est alors considérée comme ratée. Notez que cela ne peut permettre à la figurine de venir se placer en contact socle à socle du combattant doté de cette compétence avec son mouvement de marche (la figurine est alors placée au plus proche du combattant sans être au contact).

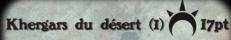
Pisteur

Une fois par tour, au cours de son activation, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement un mouvement de marche. Ce mouvement suit les règles normales de mouvement, mais n'est pas considéré comme une action.

M 01/14







Animal sauvage

Un animal sauvage ne peut être recruté dans une troupe que s'il est associé à un "Dresseur". Un animal sauvage n'est pas considéré comme un membre du peuple dans lequel il est recruté (exemple : ce n'est pas un Khaliman) et n'est pas affecté par la compétence "Chef". Un animal sauvage ne peut pas remplir les conditions de scénario. Un animal sauvage ne peut pas jouer la CC "Parade".

Esprit de meute

Quand un Khergar attaque une figurine ennemie qui est en contact avec un autre Khergar, il acquiert la compétence "Enchaînement".

Enchaînement

Chaque fois qu'une figurine possédant cette compétence réussit une attaque, qu'elle ait infligé des DOM ou pas, elle peut immédiatement tenter gratuitement une seconde attaque contre le même adversaire. Pour le second jet de combat, la figurine lira le résultat de DOM décalé d'une colonne à gauche dans le tableau. Son adversaire ne peut pas dépenser de PA pour obtenir une CC. Une figurine dotée de cette compétence ne peut obtenir qu'une seule attaque supplémentaire par attaque réussie.



Ifrit'Qaniss Suleman



Sans Peur

Une figurine Sans peur n'a pas besoin d'effectuer de jet d'Esprit dans le cadre des effets de la compétence "Effrayant". On considère qu'elle les réussit automatiquement.

Expert (Rapide, Normale)

Une figurine qui possede cette compétence gagne I dé de bonus à son jet de Combat lorsqu'elle choisit la CC (Rapide ou Normale). Par exemple, une figurine avec la compétence « Expert Rapide » gagnera un dé de bonus pour son jet de Combat lorsqu'elle choisira une CC « Rapide ».

Chasseur d'Ifrit

Un Ifrit'Qaniss obtient la compétence Perce Armure (Corps à corps) et 1 dé de Bonus supplémentaire pour tout jet de combat ciblant un adversaire de Taille 3.

Perce-armure (corps à corps)

Lorsqu'une figurine avec cette compétence effectue des DOM en combat, elle ne tient pas compte des effets de la compétence "Coriace".

Djinn Mahritin

/8

11/

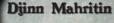
5/7/12

5 6

11 14 14 00 40 44

Taille 3 Effrayant (14)

Sans Faille Déclin Alchimique Onde Rugissante





Effrayant (14)

Une figurine chargée ou engagée par le Djinn, ou qui tente de charger ou d'engager le Djinn doit effectuer un jet d'Esprit d'une difficulté de 14. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec le Djinn, elle subira un dé de malus à tous ses jets. Le test est à effectuer chaque fois qu'une figurine se trouve dans le cas décrit précédemment. Les effets de cette compétence sont cumulatifs.

Sans Faille

Lorsqu'il choisit la CC « Parade » il peut forcer son adversaire à relancer son jet de combat avant que luimême n'effectue le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut être relancé.

Déclin Alchimique

A la fin de chaque tour, le Djinn subit 1 DOM. Un alchimiste Khaliman ami peut à la fin du tour, dépenser gratuitement 1 pierre alchimique pour prévenir ce DOM. L'alchimiste peut dépenser une pierre supplémentaire afin de soigner le Djinn d'une case de vie. Si l'alchimiste est une évocatrice, le Djinn est soigné de deux cases de vie au lieu d'une seule.

Onde Rugissante

Une fois par tour durant son activation, le Djinn peut dépenser I PA afin d'effectuer une attaque normale contre toutes les figurines ennemies qui se trouvent jusqu'a. I pouce de lui. On résoud chaque attaque séparément dans l'ordre choisi par le Djinn. Il n'est pas possible de jouer de réaction lorsque le Djinn utilise cette capacité.