

Compétences

Abeilles

Les Abeilles sont liées à un marqueur ruche. Au moment du placement d'une ruche, toutes les figurines à 2 pouces ou moins de la ruche subissent un jet de COM de valeur 4. Cette attaque se joue sans CC et sans réaction possible. Toute figurine effectuant un mouvement, une action ou une réaction à 2 pouces ou moins d'une ruche subit une attaque des Abeilles. Une figurine dans la portée de plusieurs ruches subira autant d'attaques que de ruches, limité à un jet par ruche et par tour. Retirez immédiatement le marqueur ruche si les Abeilles infligent 3 DOM lors d'une attaque. Le Lance-Ruches est immunisé aux effets des Abeilles.

Abordage

Lorsqu'elle charge, la figurine obtient 1 dé Bonus au jet de REF. Lors d'un combat où la figurine ne charge pas, si elle obtient 1 dé Bonus sur le jet de COM grâce à son choix de CC, elle obtient également 1 dé Bonus sur le jet de REF.

Acrobate

Lorsque la figurine dotée de cette compétence subit des DOM en combat, elle peut choisir d'effectuer un jet de REF d'une difficulté égale au résultat du jet de COM obtenu par son adversaire. Si c'est une réussite, elle ne subit aucun DOM. De plus, tant que la figurine est en état Indemne (blanc) ou Grave (jaune), elle obtient un dé bonus à son jet de REF.

Alchimie des Ombres

Lorsqu'il est au contact d'un décor, si le Disciple utilise 1 PA pour se concentrer, il augmente sa Concentration de 2 niveaux au lieu d'un seul.

Alchimiste du Cercle Extérieur (Air)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 4. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

Alchimiste du Cercle Extérieur (Eau)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 4. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

Alchimiste du Cercle Extérieur (Feu)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 4. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 4. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

Alchimiste du Cercle Intérieur (Air)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 6. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour. Un alchimiste du Cercle Intérieur obtient 1 dé Bonus pour ses jets d'alchimie.

Alchimiste du Cercle Intérieur (Eau)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 6. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour. Un alchimiste du Cercle Intérieur obtient 1 dé Bonus pour ses jets d'alchimie.

Alchimiste du Cercle Intérieur (Feu)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 6. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour. Un alchimiste du Cercle Intérieur obtient 1 dé Bonus pour ses jets d'alchimie.

Alchimiste du Cercle Intérieur (Terre)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant de son élément, il en récolte 6. Pour un pion composant d'un autre élément, il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour. Un alchimiste du Cercle Intérieur obtient 1 dé Bonus pour ses jets d'alchimie.

Allonge

Une figurine dotée de cette compétence n'a pas besoin d'être en contact pour combattre. Elle peut initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elle. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Lors d'un désengagement, une figurine avec Allonge qui perd le jet de REF en opposition ne peut pas être blessée par des figurines sans Allonge. Une figurine sans Allonge ayant été chargée par une figurine avec Allonge, mais sans être en contact, peut l'engager lors de son activation.

Animal Sauvage

Un Animal Sauvage ne peut être recruté 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 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.

Arme Alchimique

Lors d'un combat contre un alchimiste, un Inquisiteur de la Garde Dragon lit les DOM qu'il inflige sur la deuxième ligne de son tableau de DOM.

Arme de Tir (x/y)

Certaines figurines possèdent une compétence de tireur ainsi que l'équipement adéquat pour mettre en lumière ce talent. Elles peuvent donc tirer comme détaillé dans les règles.

Le premier chiffre, x, associé à cette compétence indique la valeur de tir de la figurine. Le deuxième, y, indique la portée maximale de l'arme du tireur (exprimée en pouces).

Armes Empoisonnées

Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence inflige des DOM en combat ou au tir, sa cible subit 1 dé Malus à tous ses jets jusqu'à la fin du tour.

Automaton

Un Automaton n'est pas considéré comme une figurine en jeu pour les conditions de victoire et ne fait pas parti de la troupe. Hormis s'il possède la compétence Autonomie, il ne peut pas remplir les conditions de scénario. Il ne peut pas être la cible de formules et ne peut pas effectuer de jet ou d'action s'il ne possède pas la caractéristique associée. Lorsqu'une carte automaton est activée, au moins un Automaton doit effectuer une action. Les autres Automatons associés à la carte ne sont pas tenus de le faire, mais si aucun automaton ne peut effectuer d'action, l'activation de la carte est annulée et c'est au même joueur d'activer une carte. Jusqu'à 2 fois au cours de son activation, un Automaton peut piocher 1 PA dans la réserve d'un contrôleur se trouvant à 8 pouces ou moins de lui. Des PA piochés peuvent aussi être gardés pour effectuer des réactions. Une carte automaton ne peut pas être réactivée.

Autonomie

Les Automatons possédant cette compétence peuvent utiliser leurs PA pour jouer les règles spéciales d'un scénario et/ou utiliser, contrôler, jouer les objectifs.

Autorité Religieuse

Une fois par tour au cours de son activation, le Prêtre peut désigner une figurine amie non héros et non alchimiste à portée d'Esprit. Cette figurine peut effectuer immédiatement une action qui nécessite normalement 1 PA.

Avarie

Si Evhan obtient un double 1 sur un jet de TIR, elle perd immédiatement la compétence Maître (Kunturi).

**Batraciens Toxiques**

Au début de son activation, Ca'apiti lèche un batracien et choisit l'un des effets suivants, qui durent jusqu'à ce qu'il lèche un autre batracien.

- Crapaud Buffle : la figurine acquiert Coriace +1
- Rainette Jaune : la figurine acquiert Pisteur et REF+2
- Rainette Noire : la figurine acquiert COM+1 et DOM+1

Bond

Le Bond peut être utilisé pendant une marche, charge ou course, pour sauter au-dessus de figurines et obstacles de taille 3 ou moins. Ce n'est pas un mouvement supplémentaire. La longueur d'un bond ne peut pas être plus grande que la valeur de marche de la figurine. De plus, une figurine dotée de Bond peut charger des figurines qu'elle ne voit pas au début de son mouvement. Elle ne peut pas finir son mouvement sur un élément de décor inaccessible.

Borgne

Si Hakan obtient un dé bonus de visée, ce dé est un dé rouge.

Borné

Le Colosse Avalonien ne peut pas bénéficier des effets, ni être la cible de compétences, capacités spéciales et de formules amies.

Botte (Attaque Rageuse)

CC Attaque Normale

Bonus : +1 contre Brutale

Réflexes : -

Spécial : Les DOM infligés par la CC adverse sont lus une colonne à droite. Si la Sentinelle Cornue est en état Grave (jaune), elle lit les DOM qu'elle inflige sur la 2ème ligne de son tableau de DOM.

Botte (Frappe du Léviathan)

CC Attaque Brutale

Bonus : +1 contre Rapide

Réflexes : 1 dé Malus

Spécial : La figurine effectue son jet de combat avec 1 dé Malus. Si son jet est une réussite, elle lit les DOM infligés normalement dans le tableau de DOM et elle fait perdre 1 PA à la figurine adverse.

Botte (Ruse de Walosi)

CC Attaque Rapide

Réflexes : 2D Bonus

Spécial : La figurine n'effectue pas de jet de COM. Elle effectue immédiatement une marche, même si elle a chargé ou couru lors de ce tour. Elle bénéficie d'un dé Bonus pour son jet de REF lors du désengagement. Les règles de désengagement sont appliquées normalement. Cette Botte peut être jouée si l'adversaire n'est pas à portée de combat.

**Cavalerie**

Lors d'une charge, une figurine dotée de cette compétence obtient 2 dés Bonus à son jet de COM au lieu d'un seul et lit les résultats dans le tableau de DOM une colonne à droite. Cumulable avec la CC Brutale.

Chaînes

Une fois par tour pendant son activation, l'Etrangleur peut gratuitement capturer une figurine ennemie visible de taille 1 ou 2 jusqu'à 4 pouces de lui. Il effectue un jet de COM. Si c'est une réussite, la figurine capturée est déplacée de 4 pouces maximum par le plus court chemin en contournant les obstacles pour être placée au contact de l'Etrangleur et elle perd 1 PA. Elle n'entre pas au contact d'autres figurines et n'effectue pas de test de désengagement si elle était en combat. Les deux figurines sont désormais en combat. Si le jet est un échec ou si la figurine ne peut pas être amenée au contact de l'Etrangleur par un mouvement de 4 pouces, la capture échoue.

Charge précise

Une fois par tour, lorsqu'une figurine dotée de cette compétence effectue une Charge ou est la cible initiale d'une Charge, elle peut, avant tout déplacement, estimer la distance entre elle et le socle de la figurine adverse, comme lors d'un tir. Si l'estimation est correcte, elle bénéficie de +2 en COM pendant la résolution de la première CC du combat. Si l'estimation est fautive, elle obtient -1 en COM à la place.

Charme des Der Ash

Toute figurine qui annonce une charge contre Bey Saa'sn doit d'abord remporter un jet d'ESP en opposition avec lui. En cas d'échec de ce jet, la figurine doit charger la figurine amie à portée de charge la plus proche. S'il n'y a aucune figurine amie à portée de charge, aucun PA n'est dépensé, la charge est annulée et ne pourra plus être tentée contre Bey Saa'sn jusqu'à la fin du tour. La figurine active peut effectuer d'autres actions à la place. Tant qu'ils se trouvent à 4 pouces ou moins de Bey Saa'sn, les figurines amies bénéficient de +1 en COM.

Chasseur d'Ifrif

Un Ifrif'Qaniss obtient la compétence Perce-Armure (Combat) et 1 dé Bonus supplémentaire pour tout jet de COM ciblant un adversaire de Taille 3.

Chasseur de Légendes

Tant que la figurine dotée de cette compétence est en état Critique (rouge), elle est considérée comme ayant la compétence Sans Peur, et pour chacun de ses jets de dés, elle peut choisir de remplacer l'un de ses dés rouge par un dé jaune.

Chef

Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à son Esprit. Toute figurine amie située dans cette aura peut remplacer son Esprit par celui du Chef pour tout jet associé à cette caractéristique. De plus, un Chef utilise toujours les dés blancs pour le jet d'initiative.

Chef des Ouroboros

Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à son Esprit. Toute figurine amie Ouroboros (Our'os) située dans cette aura peut remplacer son Esprit par celui du Chef des Ouroboros pour tout jet associé à cette caractéristique. De plus, un Chef des Ouroboros utilise toujours les dés blancs pour le jet d'initiative.

Choc Tellurique

Une fois par tour au cours de son activation, le Guerrier-Manitou Possédé peut gratuitement utiliser Choc Tellurique. Toute autre figurine se trouvant à 4 pouces ou moins du Guerrier-Manitou Possédé perd immédiatement 1 PA.

Clairvoyante

Les compétences Maître, Expert, Sans Faille, Feinte de toute figurine ennemie en combat avec Iëcha sont sans effet.

Commandement

Virato Servilano peut utiliser cette compétence plusieurs fois par tour dans la limite de ses PA disponibles. Lors de son activation, il peut transmettre 1 PA à une figurine amie non héros et non puljanar à portée d'Esprit. La figurine ciblée dispose de ce PA pour effectuer immédiatement un tir ou une charge. Cette compétence suit les règles normales de tir et de charge et ne donne pas droit à un tir ou à une charge supplémentaire.

Confusion

Tant qu'elles se trouvent à 4 pouces ou moins de l'Aros-Thè, les figurines ennemies ont -1 en Esprit pour tout jet associé à cette caractéristique.

Connétable-Templier

Quand Lotharius est recruté, la limite de recrutement du Templier passe à 2. Tant que Lotharius est en jeu, tous les Novices du Temple recrutés acquièrent la compétence Expert Brutale.

Contrôle Alchimique

Un alchimiste de l'Ecole du Soleil de Cristal ne perd de niveau de concentration lorsqu'il subit des DOM que si le nombre de ces DOM infligés est strictement supérieur à son niveau de concentration actuel.

Contrôle des Sources

Au début de la partie, après l'étape de déploiement des figurines, vous pouvez intervertir la position d'un composant alchimique d'eau avec la position d'un composant alchimique d'un autre élément.

Contrôleur des Automats 4 PA

Le contrôleur possède une réserve de 4 PA par tour disponible uniquement pour les automats. Chaque automate se trouvant à moins de 8 pouces d'un contrôleur au cours de son activation peut piocher jusqu'à 2 PA dans cette réserve. Les PA peuvent être utilisés pour effectuer des actions et/ou gardés pour bénéficier de la règle aux aguets.

Cor de Guerre

L'effet dure tant que l'Aurlok porteur du Cor de Guerre est en état Indemne (blanc) ou Grave (jaune). Toutes les figurines ennemies en combat et à une portée de 6 pouces ou moins du Cor de Guerre appliquent les effets suivants : en état Indemne (blanc), elles jettent les dés jaunes durant le combat. En état Grave (jaune), elles jettent des dés rouges.

Coriace 1

Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de COM ou de TIR, une figurine dotée de cette compétence réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés. Les effets Coriace provenant de plusieurs formules ne se cumulent pas.

Coriace 2

Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de COM ou de TIR, une figurine dotée de cette compétence réduit de 2 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés. Les effets Coriace provenant de plusieurs formules ne se cumulent pas.

Coup Brutal

Une fois par tour, pendant une CC Attaque Brutale, lorsqu'Ibrahim réussit son jet de COM, il peut choisir de repousser la figurine adverse d'1 pouce complet. La figurine est repoussée dans la direction opposée au socle d'Ibrahim. Si la figurine quitte un combat, elle n'effectue pas de jet de désengagement. Si la figurine entre en contact avec un obstacle elle s'arrête. Si cet obstacle est une figurine adverse, elle est placée au plus proche sans être au contact. Non cumulable avec la compétence Enchaînement.

Coupe Tendon

Lorsque l'Ecorcheuse combat, si elle bénéficie de dés Bonus sur son jet de COM, elle en bénéficie aussi lors de la compétence Enchaînement.



Danse Mortelle

Lorsqu'un Der'wish obtient une attaque supplémentaire grâce à la compétence Enchaînement, les DOM ne sont pas décalés à gauche dans la table de DOM.

Déclin Alchimique

A la fin de chaque tour, la figurine dotée de cette compétence subit 1 DOM. Un alchimiste Khali-man ami peut dépenser gratuitement 1 pierre alchimique pour prévenir ce DOM. L'alchimiste peut dépenser 1 pierre supplémentaire maximum afin de soigner la figurine d'1 Point de vie. Si l'alchimiste est une Evocatrice, la figurine est soignée de 2 points de vie au lieu d'un seul.

Dévotion Mythique

L'Apprenti de l'Ecume peut utiliser la compétence Garde sur les figurines alliées dotées de la compétence Chasseur de Légendes.

Dissimulation

Tant qu'elle est au contact d'un élément de décor, la figurine dotée de cette compétence dispose de la compétence Furtivité.

Double Attaque

Chaque fois que la figurine dotée de cette compétence joue une CC autre que Inactif, elle peut utiliser cette compétence pour gagner une CC gratuite autre que Inactif contre une autre figurine avec qui elle est aussi en combat. L'utilisation de cette compétence s'annonce juste avant de dévoiler sa CC. Les combats s'effectuent l'un après l'autre. La figurine réduit sa valeur de COM de 1 pour les deux combats.

Drain d'Énergie

Quand Ch'unqay inflige des DOM, il peut choisir de réduire de 1 une caractéristique de la figurine touchée (ESP, REF, COM ou DEF) pour augmenter la sienne jusqu'à la fin du tour.

Si de plus les DOM mettent la figurine hors de combat, le gain de caractéristique est permanent pour Ch'unqay.

Une caractéristique ne peut pas être augmentée de plus de 2 points et le gain permanent dans une caractéristique est de maximum 1 point.

Double greffon

Au début d'un tour, Mordren peut choisir un des effets suivants. Chacun ne peut être choisi qu'une fois par partie.

- Excès de sève : durant le tour, les figurines ayant perdu au moins 2 cases de vie suite à une attaque de Mordren voient leur combat tomber à deux jusqu'à la fin du tour.

- Greffon ancré : Mordren devient Coriace/1 pour la durée du tour.

- Greffon mouvant : la prochaine figurine à laquelle Mordren inflige des DOM en combat ne pourra plus se déplacer jusqu'à la fin du tour.

- Bourgeonnement : les valeurs de déplacement de Mordren deviennent 5/7/12 jusqu'à la fin du tour.

Dresseur

Une figurine dotée de cette compétence peut se voir associée autant de figurines dotées de la compétence Animal Sauvage que son nombre de PA. Une fois par tour, la carte des figurines associées au Dresseur peut être activée ou réactivée juste après l'activation de celui-ci. Cette activation a lieu avant que l'adversaire ne reprenne la main et suit les règles normales d'activation. Tant qu'un Animal Sauvage est à portée d'Esprit du Dresseur, l'animal peut substituer son Esprit par celui du Dresseur pour tout jet associé à cette caractéristique.



Effrayant 13

Avant qu'un combat soit initié par ou contre une figurine dotée de cette compétence, la figurine adverse doit effectuer un jet d'ESP d'une difficulté de 13. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec cette figurine, elle subira 1 dé Malus à tous ses jets. Les effets de plusieurs figurines effrayantes sont cumulatifs.

Effrayant 14

Avant qu'un combat soit initié par ou contre une figurine dotée de cette compétence, la figurine adverse doit effectuer un jet d'ESP d'une difficulté de 14. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec cette figurine, elle subira 1 dé Malus à tous ses jets. Les effets de plusieurs figurines effrayantes sont cumulatifs.

Effrayant 15

Avant qu'un combat soit initié par ou contre une figurine dotée de cette compétence, la figurine adverse doit effectuer un jet d'ESP d'une difficulté de 15. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec cette figurine, elle subira 1 dé Malus à tous ses jets. Les effets de plusieurs figurines effrayantes sont cumulatifs.

Emblème Totémique

Tant que Woa Wa'yake est en jeu, les Aurochs amis bénéficient des effets suivant :

- pour les Guerriers-Totem de l'Auroch, un Esprit de 8 et une réactivation gratuite par tour

- pour les Chasses-Pluie Auroch, l'effet de l'instrument de guerre dure quel que soit l'état de santé du porteur

- pour le Guerrier-Manitou Auroch, chaque fois que Woa Wa'yake subit un ou plusieurs DOM, on peut cocher une case supplémentaire sur sa ligne de possession.

Empathie

A chaque fois qu'un Aurlok ami qui se trouve à 6 pouces ou moins du Chaman-Médecine subit des DOM, le Chaman-Médecine peut subir 1 DOM maximum à sa place. Il ne perd pas de niveau de concentration quand il utilise cette capacité et ne peut pas l'utiliser s'il ne lui reste qu'1 point de vie.

Encensoirs Sacrés

A chaque fois que l'auxiliaire du temple ou qu'une figurine amie se trouvant à 6 pouces ou moins de lui subit des DOM, 1 DOM est automatiquement ignoré. Les effets des encensoirs sacrés ne sont pas cumulables.

Enchaînement

Quand une figurine dotée de cette compétence réussit un jet de COM lors d'une CC d'attaque, qu'elle ait infligé des DOM ou pas, elle peut tenter immédiatement et gratuitement un second jet de COM contre le même adversaire, avant que celui-ci ne puisse répliquer. Pour le second jet de COM, l'adversaire est Inactif et les DOM sont décalés une colonne à gauche dans le tableau de DOM. Elle ne peut obtenir qu'un jet de COM supplémentaire par CC jouée.

Enchevêtrement

Dès qu'une figurine dotée de cette compétence initie un combat ou qu'un combat est initié contre elle, elle effectue au préalable un jet de COM gratuitement et sans réaction adverse. Si le jet de COM est réussi, les DOM ne sont pas infligés mais la figurine adverse est considérée comme enchevêtrée. Tant qu'elle est en combat avec la figurine dotée de cette compétence, la figurine enchevêtrée subit 1 dé Malus pour tous ses jets de COM ainsi que -2 à la DEF. Si elle veut se désengager du combat, elle doit dépenser 1 PA avant d'effectuer son action de mouvement.

Encensoir ignée

Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence inflige des DOM lors d'un TIR, la cible obtient 1 pion Combustion. A la fin de sa prochaine activation, chaque figurine possédant des pions Combustion subit autant de DOM que de pions Combustions qu'elle possède puis défaisse 1 pion Combustion. Durant son activation, la cible peut dépenser 1 PA pour défaisser 2 pions Combustion. Une figurine ne peut jamais subir plus de 3 DOM chaque tour à cause des pions Combustion.

Encombrant

Hakan ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour utiliser son Scorpion.

Espionnage

Une fois par tour, lorsqu'une figurine adverse termine une des actions suivantes à portée d'Esprit du Collecteur de Savoir :

- Une action de mouvement à 1 pouce ou moins d'un objectif ou dans une zone à objectif
- Dépense 1 ou plusieurs PA pour réaliser une action rendue possible par le scénario

Ce dernier peut immédiatement effectuer gratuitement une action de Marche qui suit les restrictions habituelles. Si le Collecteur de Savoir est en combat, aucun jet de Désengagement n'est nécessaire.

Esprit

Un Esprit est considéré comme ayant la compétence Sans Peur. De plus, il ne peut pas être la cible d'alchimie (incluant les aires d'effet), amie ou ennemie. Un Esprit peut se désengager sans effectuer de jet de REF en opposition.

Esprit de Meute

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



Étouffement

Lorsque l'Étouffeur réussit un jet d'attaque contre une figurine adverse en contact, il peut l'étouffer gratuitement. Tant qu'elle est étouffée, la figurine ne peut effectuer ni action, ni mouvement, ni attaque, ni bénéficier de la règle aux aguets. Pendant son activation, la figurine étouffée peut effectuer des jets de COM en opposition avec l'étouffeur en dépensant 1PA pour chaque jet (l'étouffeur ne dépense pas de PA pour effectuer le jet de COM en opposition). L'étouffement prend fin dès que l'étouffeur perd un de ces jet, si une des deux figurines est déplacée ou s'il étouffe une autre figurine à la place. Une figurine amie qui finit une action au contact de la figurine étouffée peut gratuitement mettre fin à l'étouffement.

Étranglement

Lorsque le Gardien de Chora réussit un jet de COM lors d'une CC d'attaque sans être au contact de la figurine ennemie, il peut choisir de l'étrangler à la place de lui infliger des DOM. Tant qu'elle est étranglée, la figurine ne peut pas se déplacer. Pendant son activation, la figurine ennemie peut effectuer des jets de REF en opposition avec le gardien en dépensant 1PA pour chaque jet (le gardien ne dépense pas de PA pour effectuer le jet de REF en opposition). L'étranglement prend fin dès que le gardien perd un de ces jet, ou s'il joue une CC autre que Inactif ou si une des deux figurines est déplacée.

Évadés

Les Évadés ignorent la compétence Immunité Diplomatique.

**Expert Brutale**

Une figurine dotée de cette compétence obtient 1 dé Bonus à son jet de COM lorsqu'elle choisit la CC Brutale.

Expert Normale

Une figurine dotée de cette compétence obtient 1 dé Bonus à son jet de COM lorsqu'elle choisit la CC Normale.

Expert Parade

Une figurine dotée de cette compétence obtient 1 dé Bonus à son jet de COM lorsqu'elle choisit la CC Parade.

Expert Rapide

Une figurine dotée de cette compétence obtient 1 dé Bonus à son jet de COM lorsqu'elle choisit la CC Rapide.

Expert Rapide et Normale

Une figurine dotée de cette compétence obtient 1 dé Bonus à son jet de COM lorsqu'elle choisit la CC Rapide ou la CC Normale.

Explosion Alchimique *

Lifrit Pyrithin inflige 2 DOM à toutes les figurines jusqu'à 2 pouces de lui et 1 DOM à toutes les figurines de 2 à 4 pouces de lui. Il doit posséder une ligne de vue sur les figurines à portée. Cette capacité n'annule pas les effets de la compétence Coriace.

Exubérant

Lorsqu'une figurine adverse effectue un tir pendant son activation, elle ne peut pas choisir une cible autre que Sul-Koor'z si elle a une ligne de vue sur lui, et ce, même s'il est hors de portée.

**Feinte**

Une figurine dotée de cette compétence peut, après que les deux adversaires ont révélé leur CC, échanger sa CC par Inactif. La Feinte ne peut pas être utilisée lors d'une charge.

Feu de Rados

Lorsqu'une figurine adverse inflige des DOM au combat socle à socle à une figurine dotée de cette compétence, alors elle obtient 1 pion Combustion. A la fin de sa prochaine activation, chaque figurine possédant des pions Combustions subit autant de DOM que de pions Combustions qu'elle possède puis défause 1 pion Combustion. Durant son activation, la figurine peut dépenser 1 PA pour défauter 2 pions Combustions. Une figurine ne peut jamais subir plus de 3 DOM chaque tour à cause des pions Combustions.

Frappe de la Méduse

Lorsqu'une figurine est blessée par la Chasseuse de la Méduse, elle est empoisonnée. Au début du tour suivant, juste avant l'initiative, on lance 2 dés blancs et la figurine subit les DOM indiqués sur la 2ème table de DOM. La figurine reste empoisonnée si les DOM indiquent un *.

Frappe Préventive

Dès qu'une figurine charge un Gardien, celui-ci peut effectuer gratuitement un jet de REF en opposition avec elle. Si le Gardien remporte le jet, il inflige immédiatement et automatiquement une attaque dont les DOM sont indiqués par son jet de REF. De plus, tant qu'il n'est pas au contact, un Gardien peut toujours utiliser la compétence Garde.

Furtivité

Une figurine dotée de cette compétence peut être déployée après toutes les autres figurines. Elle 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 pouces d'elle. Si une figurine déclare une charge contre elle et qu'elle se trouve à plus de 4 pouces, la charge est ratée, elle effectue une marche sans se placer au contact de la figurine Furtive.

Fusion des Ombres

Si le disciple est au contact d'un décor au début ou à la fin d'une marche ou d'une course, il peut immédiatement se placer ailleurs, au contact de ce même décor. Sa position finale doit être conforme aux règles. Il peut ensuite effectuer sa marche ou sa course normalement.

Fusion environnementale

Une fois par tour, si le Silence est au contact d'un décor au début ou à la fin d'une action de mouvement, il peut immédiatement se placer ailleurs au contact de ce même décor. Il ne peut pas être placé en contact avec une figurine adverse. Il peut ensuite effectuer son mouvement normalement. S'il était en combat il effectue un désengagement.



Garde

Une figurine dotée de cette compétence protège toute figurine amie qui se trouve à 2 pouces ou moins d'elle. Lorsqu'une figurine gardée est la cible d'un tir, d'une formule, d'une charge ou d'un engagement, le Garde peut prendre sa place gratuitement. L'emplacement des deux figurines est échangé et aucun mouvement de réaction ou tir ne peut être joué par le Garde. Cette compétence est sans effet si le Garde est déjà en combat ou s'il est lui-même ciblé par la même action que la figurine qu'il garde. Son utilisation se déclare après que tous les effets d'une action ont été annoncés (par exemple, les améliorations d'une formule).

Garde (Naashti)

Une figurine dotée de cette compétence protège toute figurine amie autre que les Ouroboros (-Our'os) ou Automaton (-Mez) qui se trouve à 2 pouces ou moins d'elle. Lorsqu'une figurine gardée est la cible d'un tir, d'une formule, d'une charge ou d'un engagement, le Garde peut prendre sa place gratuitement. L'emplacement des deux figurines est échangé et aucun mouvement de réaction ou tir ne peut être joué par le Garde. Cette compétence est sans effet si le Garde est déjà en combat ou s'il est lui-même ciblé par la même action que la figurine qu'il garde. Son utilisation se déclare après que tous les effets d'une action ont été annoncés (par exemple, les améliorations d'une formule).



Haut Dignitaire

Lorsque Dahlia est recrutée, la limite de recrutement des Ghulams passe à 4. Tant que Dahlia est en jeu, tous les Ghulams recrutés acquièrent la compétence Expert Parade.

Hémotoxique

Tant que la figurine dotée de cette compétence est en état Grave (jaune) ou Critique (rouge), lorsqu'un adversaire en contact lui inflige des DOM par une attaque, elle lui inflige 1 DOM en retour.



Icône

Une fois par tour, un ami à 2 pouces de Caelina peut la garder comme s'il possédait la compétence Garde.

Ignifuge

La figurine dotée de cette compétence ne subit pas les DOM de la lave.

Immunité Diplomatique

Tant que la figurine dotée de cette compétence n'effectue pas de jet de COM ou de jet de TIR, toute figurine qui annonce une charge contre elle doit d'abord remporter un jet d'ESP en opposition avec elle. En cas d'échec de ce jet, aucun PA n'est dépensé, la charge est annulée et ne pourra plus être tentée jusqu'à la fin du tour. La figurine active peut effectuer d'autres actions à la place.

Impassible

Tant qu'ils se trouvent à 4 pouces ou moins du Frère-Collecteur, les figurines amies non héros et le Frère-Collecteur lui-même ne peuvent obtenir de dé Malus à leurs jets de dés.

Imposition des Mains

Une fois par tour au cours de son activation, l'hospitalier peut soigner un avalonien ami en contact. L'hospitalier coche un ou plusieurs de ses points de vie blancs. Pour chaque point de vie coché, l'avalonien ami est soigné de deux points de vie.

Inspiration Chaotique

Une fois par tour lorsqu'Abdelan effectue un jet en opposition avec une figurine ennemie, il peut choisir d'intervertir l'un des dés de son jet avec l'un des dés du jet de son adversaire. Non utilisable sur le jet d'initiative.

Instrument Encombrant

Khanir ne peut effectuer de course à cause du poids du tambour. Il ne peut pas non plus bénéficier de la compétence Pisteur.

**K'grappin (3/8)**

Pour chacun des 4 éléments, le K'grappin possède une réserve de marqueurs K'unti.

4 Eaux / 3 Airs / 2 Feux / 1 Terre

Les réserves sont vides en début de partie. Au début de chaque tour, le porteur choisit 1 élément et reçoit des marqueurs K'unti pour compléter la réserve correspondante au maximum. Les K'unti peuvent être utilisés lorsque la figurine réussit un jet de COM lors d'une attaque ou un jet de TIR avec son K'grappin.

K'masse

Pour chacun des 4 éléments, la K'masse possède une réserve de marqueurs K'unti.

4 Eaux / 3 Airs / 2 Feux / 2 Terres

Les réserves sont vides en début de partie. Au début de chaque tour, le porteur choisit 1 élément et reçoit des marqueurs K'unti pour compléter la réserve correspondante au maximum.

Les K'unti peuvent être utilisés lorsque la figurine réussit un jet de COM lors d'une attaque.

K'unti

Lorsque la figurine réussit un jet pour toucher avec une arme à K'unti, elle peut déposer un ou plusieurs marqueurs K'unti de ses réserves sur la cible. Lorsqu'un jet de dé est associé à une caractéristique de la cible, si elle possède des marqueurs K'unti de l'élément correspondant, elle subit un malus par marqueur pour ce jet. Elle ne peut pas subir plus de 4 malus par jet et ses caractéristiques ne peuvent descendre en dessous de 0. Pour chaque malus subit, un marqueur K'unti correspondant est défaussé.

Air : moins 1 en ESP

Eau : moins 1 en REF

Feu : moins 1 en COM ou TIR

Terre : moins 1 en DEF

Kunturi

Les Kunturis sont des armes de tir qui peuvent être utilisées normalement une fois par tour. La figurine peut dépenser une charge alchimique avant d'effectuer une seconde action ou réaction de tir. La figurine subit 1 DOM après le tir. La figurine ne peut pas dépenser de charge alchimique s'il ne lui reste qu'un seul point de vie.



Lancer de Ruches

Un Lance-Ruches possède 3 ruches pour toute la partie. Une fois par tour, le Lance-Ruches peut lancer une ruche gratuitement. Il peut lancer des ruches supplémentaires pour 1 PA par ruche. Il place alors un ou plusieurs marqueurs dans sa ligne de vue jusqu'à 10 pouces de lui pour représenter chaque ruche lancée. Les marqueurs ruche font 1 pouce de diamètre et sont de taille 0.

Larbin

Une figurine dotée de cette compétence peut extraire des composants alchimiques comme un alchimiste. Elle ne peut en récupérer que 2 par extraction. Elle ne peut transporter que 2 composants à la fois et peut les transmettre gratuitement à un alchimiste au contact lors de son activation.

Le Payeur

Une fois par tour, un ami à 2 pouces de d'Adib peut le garder comme s'il possédait la compétence Garde.

Leader du Loup

Lorsque Wolitse est recruté et tant qu'il est en jeu, tous les Guerriers-Tonnerre du Loup recrutés acquièrent la compétence Furtivité.

Longue Queue

Une figurine avec cette compétence possède la compétence allonge, mais sa portée de combat est de 2 pouces au lieu d'1 pouce.

**Maître (Combat)**

Une fois par tour, au cours de son activation ou en réaction, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de combat.

Maître (kunturi)

Une fois par tour, au cours de son activation ou en réaction, Evhan peut effectuer gratuitement une action de tir avec un Kunturi. En totalité, elle peut effectuer deux tirs par tour sans utiliser de charge alchimique et elle peut utiliser deux charges alchimiques par tour au lieu d'une seule.

Maître (Tir)

Une fois par tour, au cours de son activation ou en réaction, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de tir.

Maître de la Discretion

Lorsque la figurine possédant cette compétence est au contact d'un décor, aucune figurine ne peut avoir de ligne de vue sur elle. Elle ne peut alors pas être la cible de charges, de tirs ou de formules alchimiques.

Maîtrise Alchimique

Une fois que la formule d'un Alchimiste du Long Soupir est consommée, si le résultat est un échec, l'Alchimiste peut dépenser des pierres alchimiques afin d'augmenter son résultat final. Il peut dépenser 1 pierre alchimique pour augmenter le résultat final de 1. Le nombre de pierres ainsi dépensé est limité par son niveau de concentration +1.

Métabolisme Mutagène

Lorsque Pitekica est recruté, la limite de recrutement du Chaman-Médecine Crapaud passe à 2. Tant que Pitekica est en jeu, tous les Chamans-Médecine recrutés acquièrent la compétence Hémutoxique et tous les Lances-Ruche recrutés acquièrent la compétence Bond.

Lorsque le dernier point de vie d'une figurine Walosi amie est coché, elle n'est pas retirée du jeu tant qu'elle est à portée d'ESP de Pitekica. Elle peut être jouée normalement comme si son dernier point de vie n'était pas coché. A la fin du tour, si la figurine n'a pas été soignée, elle est retirée du jeu.

Minage

Pendant son activation, l'Automaton Explosif peut dépenser 1PA pour s'enterrer. Il ne peut plus être affecté par les effets de jeu. A n'importe quel moment, l'Automaton Explosif enterré peut exploser. Il jette 2 dés de son état de santé et inflige automatiquement les DOM correspondants à toutes les figurines à moins de 2 pouces. L'automaton explosif est retirée du jeu.

Musique Inspirante

Khanir et toute figurine amie dans un rayon de 8 pouces effectuant un jet de COM en état :

- Indemne (blanc) : obtient 1 dé Bonus
- Grave (jaune) : lance des dés blancs
- Critique (rouge) : lance des dés jaunes

Si une figurine bénéficiant de cet effet rate un jet de COM, alors elle subit 1 dé Malus pour ses jets de REF et de COM jusqu'à la fin du tour.



Nécrose Alchimique

A la fin de chaque tour, l'Ifrith Pyrithin subit 1 DOM. Lors de son activation, s'il est en contact d'un alchimiste, il peut dépenser 1 PA afin de supprimer 2 pierres alchimiques de la réserve de l'alchimiste et il se soigne de 2 points de vie. Tout alchimiste présent sur la table doit dépenser 1 composant supplémentaire pour préparer ses formules.

Nuée de Corbeaux

Une fois par tour, Tamel'Seh peut mesurer une distance avant de déclarer une action. Toute figurine ennemie en contact avec Tamel'Seh subit 1 dé Malus à tous ses jets de COM.



Onde Rugissante

Une fois par tour durant son activation, le Djinn peut dépenser 1 PA afin d'effectuer une CC Attaque Normale contre toutes les figurines ennemies qui se trouvent jusqu'à 1 pouce de lui. On résout 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.

Ondin

Litam Bint Sorhna débute la partie avec un ondin. Il est déployé en même temps qu'elle.

Opportuniste

Une fois par tour, Chen Sze peut choisir de s'activer ou se réactiver juste après qu'une figurine Ombre ou Murmure ait été activée durant le tour. Son activation a lieu avant que l'adversaire ne reprenne la main.



Pacifiste

Pour Hakim et pour toute figurine se trouvant à 5 pouces ou moins de lui, toute action ou réaction de combat, de tir ou d'alchimie qui cible une figurine ennemie, nécessite 1 PA de plus pour être accomplie.

Pacifiste Solennel

Une figurine dotée de cette compétence ne peut pas charger, et elle ne peut jouer que Inactif ou Parade en combat.

Perce-Armure (Combat)

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

Perce-Armure (Tir)

Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence effectue des DOM au TIR, elle ne tient pas compte des effets de la compétence Coriace.

Pisteur

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

Plaque Immuable

La figurine possédant cette compétence ne peut pas perdre sa dernière plaque dorsale.

Plaques Dorsales

Dès qu'une figurine dotée de cette compétence subit des DOM lors d'un jet de COM ou de TIR, elle réduit les DOM du nombre de plaques dorsales actuel sans minimum. La figurine perd 1 plaque dorsale. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés. Les figurines possédant au moins 1 plaque dorsale ne peuvent pas effectuer de courses.

Poigne de Fer

Pour tous ses jets de COM, quel que soit son état de santé, Tanka Wanka peut remplacer un dé de couleur par un dé blanc.

Ponction Vitale

Lorsqu'un Homoncule inflige un ou plusieurs DOM à une figurine ennemie par une attaque, il se soigne automatiquement d'1 point de vie. Si une figurine ennemie est retirée du plateau immédiatement suite aux DOM infligés par l'homoncule, il se soigne automatiquement de 3 points de vie à la place.

Possession de Waga

Dès que le Guerrier Manitou ou une figurine Aurlok amie à 6 pouces de lui subit 1 point de DOM infligé par une figurine ou un effet ennemi, cochez une case sur la ligne de possession de celui-ci (il en possède 10). Les DOM subis par la compétence Empathie n'ont pas d'effet. Lorsque toutes les cases sont cochées, remplacez la figurine du Guerrier-Manitou Auroch par celle du Guerrier-Manitou Possédé. Celui-ci conserve les effets de jeu, le nombre de PA dépensé ainsi que les DOM subis par le Guerrier-Manitou précédemment.

Prescience

L'Oracle n'a aucune restriction de ligne de vue. En combat, toute figurine adverse doit révéler sa CC avant que l'oracle ne choisisse la sienne.

Projection

Une fois par tour au cours de son activation, Nas Far'k peut dépenser 1 PA pour effectuer un jet de COM en opposition avec une figurine adverse en contact. En cas de réussite, la figurine adverse est repoussée à une distance en pouces équivalente à la différence entre les 2 résultats, avec un minimum de 1 et un maximum de 4. De plus, elle perd autant de point de vie que la différence entre les 2 résultats, avec un maximum de 4. La figurine est repoussée dans la direction opposée au socle de Nas Far'k. La figurine n'effectue pas de jet de désengagement. Si la figurine entre en contact avec un obstacle elle s'arrête. Si cet obstacle est une figurine adverse, elle est placée au plus proche sans être au contact.

Protecteur

En dépensant 1PA, la figurine dotée de cette compétence peut utiliser la compétence Garde (Naashti) même si elle est en combat. Le Protecteur effectue un désengagement. Son socle et celui des figurines adverses sont déplacés au minimum pour ne plus être en contact. La compétence Garde (Naashti) est ensuite résolue.

Provocation

Une fois par tour lors de son activation, Nas Far'k peut gratuitement désigner jusqu'à 2 figurines ennemies sur lesquelles il a une ligne de vue, qui se trouvent à 3 pouces ou moins de lui. Chaque figurine désignée ne peut plus effectuer de déplacement hormis une charge contre Nas Far'k ou une marche pour se rapprocher de lui par le plus court chemin si elle n'est pas en mesure de le charger. L'effet prend fin si Nas Far'k n'est plus dans les 3 pouces de la figurine ou s'il provoque d'autres figurines. Les figurines dotées de la compétence Sans Peur sont immunisées contre cette compétence.



Rage

Tant que la figurine dotée de cette compétence est en état Critique (rouge), elle est considérée comme ayant la compétence Expert Brutale.

Rapide comme l'éclair

Lorsqu'une figurine adverse quitte son contact, Feng Sao n'a pas besoin d'effectuer de jet de REF en opposition pour pouvoir effectuer gratuitement une attaque en lisant les DOM une colonne à gauche. Il peut effectuer cette attaque même si normalement, la situation ne le permet pas.

Ravage

Une fois par tour, Ravage peut attaquer une figurine ennemie en combat avec Valh'Kyrie. La figurine perd alors immédiatement 1 PA. Cette capacité est gratuite et peut être effectuée n'importe quand durant le tour. Valh'Kyrie n'a pas besoin de s'activer pour utiliser cette capacité.

Regard d'Acier

Une fois par tour au cours de son activation, Jian peut cibler une figurine ennemie à portée d'Esprit et sur laquelle il a une ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, cette figurine ne pourra pas charger ni jouer de CC de combat autre que Inactif. Cette capacité est sans effet sur les figurines dotées de la compétence Sans Peur.

Renfort des Marines

Au début de son activation, si le Genii Mahritin se trouve à 5 pouces ou moins d'une Oracle ou d'une Evocatrice de la Lignée Sorhna, il peut choisir de bénéficier de l'une des compétences jusqu'à la fin du tour :

- Expert (Rapide, Normale ou Brutale)
- Effrayant (14). Lorsque cette compétence s'active, toutes les figurines en combat contre le Genii Mahritin font le jet d'Effrayant. Lorsque la compétence prend fin, les figurines affectées ne sont plus effrayées.

De plus, dès qu'une Alchimiste non héros utilise une formule alchimique à 5 pouces ou moins du Genii Mahritin, ce dernier peut jouer une CC gratuite immédiatement contre un ennemi en combat avec lui.

Riche

Une fois par tour au cours de son activation, Adib peut désigner une figurine amie non héros aux aguets ou inactif à moins de 10 pouces, qui peut immédiatement effectuer gratuitement une action qui utilise normalement 1 ou plusieurs PA, et qui permet de d'interagir sur un objectif (prendre une borne, activer une machine...).

Rite de Sang

Juste avant chacun de ses jets de COM, une figurine dotée de cette compétence peut s'infliger 1 DOM pour obtenir un dé bonus pour son prochain jet de COM. Cette compétence n'est utilisable qu'une fois par jet de COM. Il n'est pas possible de perdre son dernier point de vie avec cette compétence.

Ruade

Lorsqu'elle effectue un désengagement, une figurine dotée de cette compétence obtient 1 dé Bonus pour le jet de REF en opposition.



Sadique

Une fois par tour au cours de son activation, et uniquement lorsque la cible est enchevêtrée, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de combat.

Sang de Sève

L'alchimiste peut choisir de faire une amélioration avec 1 point de vie au lieu de 2 pierres. Il ne peut pas utiliser son dernier point de vie pour utiliser cette compétence.

Sans Faille

Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence utilise la CC Parade, elle peut forcer son adversaire à relancer son jet de COM avant d'effectuer le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Sans Peur

Une figurine dotée de cette compétence n'a pas besoin d'effectuer de jet d'ESP contre les figurines Effrayantes. Elle réussit automatiquement le jet.

Sergent

Le Sergent ne peut être recruté que si les 3 Gardes Triadiques sont recrutés. Tant que le Sergent de la Garde Triadique est en jeu, les 3 Gardes Triadiques acquièrent la compétence Expert Parade.

Serviteur Alchimique

Lorsque l'Évocatrice est recrutée, la limite de recrutement du Djinn Mahritin passe à 2.

Sournois

Une figurine dotée de cette compétence peut choisir 2 CC lors d'un combat. Après révélation des CC, le joueur choisit la CC qu'il veut parmi les 2. Si l'adversaire joue Inactif ou Parade, le sournois peut choisir sa carte d'attaque après avoir fait son jet de COM.

Soutien Alchimique

Une fois par tour au cours de son activation, un Disciple peut transmettre gratuitement tout ou une partie de ses composants à un alchimiste ami au contact.

Stratège

Lorsque Fu Nihao est recruté, son adversaire doit obligatoirement déployer toutes ses troupes en premier sauf celles disposant de la compétence Furtivité. Le joueur ayant recruté Fu Nihao déploie ses troupes ensuite. Puis les troupes possédant la compétence Furtivité sont déployées, en commençant par le joueur qui s'est déployé en premier. Les autres règles concernant le déploiement sont appliquées. Si les deux joueurs ont recruté Fu Nihao, cette capacité est sans effet.

Surchauffe

Pour tout jet de TIR égal ou supérieur à 14, le porteur subit 1 DOM.

Surveillant Implacable

Une fois par tour, lorsqu'une figurine ennemie termine un mouvement (marche, course, engagement ou charge), Dar-Meh'Ki peut utiliser cette compétence pour effectuer une charge contre elle. Si la figurine est hors de portée de charge, la compétence n'a pas d'effet et ne pourra pas être réutilisée ce tour. Cette compétence peut être utilisée même si Dar-Meh'Ki est en combat, et/ou s'il a couru ou chargé lors de ce tour. Elle ne met pas fin aux déplacements et autorise Dar-Meh'Ki à charger deux fois lors de ce tour. S'il quitte un combat, il effectue un jet de désengagement normalement. Si la figurine ennemie effectuait une charge, le combat contre Dar-Meh'Ki est résolu en premier. Cette compétence ne peut pas être utilisée lorsque Dar-Meh'Ki est la cible d'une charge.

**Tacticien**

Une figurine dotée de cette compétence effectue ses jets d'initiative avec 1 dé Bonus.

Tambour de Guerre

L'effet dure tant que l'Aurlok porteur du Tambour de Guerre est en état Indemne (blanc) ou Grave (jaune). Lui et tous les Aurloks amis en combat à une portée de 6 pouces ou moins de lui obtiennent 1 dé Bonus sur leurs jets de COM lorsqu'ils jouent une CC Attaque. Ce dé Bonus n'est pas cumulable avec le dé bonus de charge. Ils ne peuvent pas jouer les CC Parade ou Inactif pendant leur activation.

Tir incontrôlé *

Résolvez un tir simultané gratuit sur la même cible et avec les mêmes bonus et malus. Le matelot subit 1 DOM après ce tir, même s'il ne lui reste qu'un seul point de vie. Vous ne pouvez avoir qu'un seul tir supplémentaire par PA utilisé.

Tireur Émérite 1

Une figurine dotée de cette compétence ignore les effets des couverts quel que soit l'origine de ce dernier (Furtivité, décor, figurine, contact). Elle peut utiliser cette compétence une fois par tour. L'utilisation de cette compétence est à annoncer juste avant le jet de TIR.

Tireur Émérite 2

Une figurine dotée de cette compétence ignore les effets des couverts quel que soit l'origine de ce dernier (Furtivité, décor, figurine, contact). Elle peut utiliser cette compétence deux fois par tour. L'utilisation de cette compétence est à annoncer juste avant le jet de TIR.

Toucher Fielleux

A chaque fois qu'un Nécromorphe inflige des DOM à une figurine au combat, celle-ci doit cocher tous les points de vie de la même couleur que le dernier qu'elle a coché.

Transfert Vital

Une fois par activation, le Diacre Leodegarius peut transférer 1 DOM à un ou plusieurs Avaloniens amis se trouvant à 4 pouces ou moins de lui. Il ne peut transférer qu'1 seul DOM sur chaque figurine.

Trombe de Feu

Lorsque la figurine dotée de cette compétence effectue une action ou réaction de tir, elle peut décider de réaliser deux jets de TIR au lieu d'un en utilisant les dés de l'état de santé inférieur à son niveau de santé actuel. Deux jets de TIR en état Grave (jaune) au lieu d'un jet de TIR en état Indemne (blanc) ou deux jets de TIR en état Critique (rouge) au lieu d'un jet de TIR en état Grave (jaune). Cette compétence est sans effet si la figurine est en état Critique (rouge). Les deux jets sont traités comme deux tirs simultanés sur la même cible.



Vétéran du Temple

Lorsque le Sénéchal Deicolus est recruté, la limite de recrutement des Novices du Temple passe à 6. Lorsque le Sénéchal Deicolus joue une CC Parade, si son jet de COM est supérieur de 5 à celui de son adversaire, il effectue une contre-attaque normalement, et en plus il récupère le PA qu'il avait dépensé pour jouer sa CC.

Vision de l'Esprit

Une fois par tour au cours de son activation, Watanaka peut désigner une figurine à portée d'Esprit. Les effets de la Vision durent jusqu'à la fin du tour.

- Si la figurine désignée est une figurine ennemie, celle-ci ne peut plus bénéficier des effets de couvert ni de la compétence Furtivité.
- Si la figurine désignée est une figurine amie, cette figurine acquiert la compétence Furtivité. Si elle l'avait déjà, elle ne peut plus être la cible de tirs.

Vive-Eau

Avant de lancer une formule, l'alchimiste peut dépenser un composant d'eau pour augmenter son niveau de concentration de 1.

Volonté des Anciens

A chaque fois que le Chaman-Nuit subit des DOM, il peut choisir de dépenser 2 pierres alchimiques pour éviter de perdre un niveau de concentration.

Volonté Supérieure

Une fois par tour au cours de son activation, Dahlia peut désigner une figurine ennemie sur laquelle elle a une ligne de vue. Dahlia effectue un jet d'ESP d'une difficulté de 15. Si Dahlia réussit son jet, la carte de la figurine ennemie devra obligatoirement être la prochaine à être activée par le joueur adverse ce tour, sans possibilité de passer. Si la figurine ennemie ne peut plus s'activer ou se réactiver, il n'y a pas d'effet.

Formules

Angelus Vitae (0)

2 Terre / 6 p / Auto

La formule cible un Avalonien non-héros ami ou le Frère-Collecteur lui-même. Pour son prochain jet de COM, la cible acquiert la compétence Expert (Brutale). Si elle possédait déjà cette compétence, elle acquiert la compétence Expert (Normale) à la place.

Améliorations

- 2 pour 1 cible supplémentaire à portée.
- 2 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où la cible joue une CC autre que inactif.

Apathie (1)

1 Eau / 10 p / Cible

La formule cible une figurine ennemie à portée. L'alchimiste choisit une CC d'attaque ou une Botte. La cible ne peut plus choisir cette CC. La formule prend fin lorsque la cible joue une CC d'attaque.

Améliorations

- 2 pour une cible supplémentaire à portée.
- 2 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où la cible joue une CC d'attaque.



Baiser de Walosi (0)

3 Terre / 8 p / Auto

La formule cible un Aurlok ami à portée ou le chaman lui-même. La cible est soignée d'un point de vie.

Améliorations

- 2 pour une cible supplémentaire à portée
- 2 pour un point de vie soigné supplémentaire

Bénédictio Mortelle (3)

3 Terre / 6 p / Auto

La formule cible une figurine amie à portée ou Caolina elle-même. La formule prend effet lorsqu'une CC Attaque est résolue contre la cible. L'adversaire de la cible subit un nombre de DOM égal à la compétence Coriace de la cible.

Améliorations

- 1 pour 1 cible supplémentaire.
- 2 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où une CC est résolue contre la cible.

Bienveillance du Beathacrann (2)

1 Terre / 8 p / Auto

La Formule cible un Avalonien ami à Portée ou le Frère-Collecteur lui-même. Jusqu'à la fin du tour, pour tous ses jets, la cible peut choisir de gagner un dé bonus. Si un jet de dé qui a bénéficié de cet effet est un échec au final, la DEF de la cible devient 2 jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pour 1 cible supplémentaire à portée.

Bourrasque Violente (2)

2 Air / 8 p / Cible

La formule cible une figurine ennemie à portée qui est considérée comme mise à terre. Tant que la cible ne dépense pas 1 PA lors de son activation pour se relever, sa DEF est égale à 8, elle ne peut agir, ne peut bénéficier de la règle aux aguets, ni bénéficier d'une attaque contre un adversaire se désengageant d'un combat dans lequel elle se trouve.

Améliorations

- 2 pierres pour une cible supplémentaire à portée.



Cimeterre Alchimique (3)

3 Eau / 0 p / Auto

La formule cible Iëcha elle-même. Les effets de celle-ci durent jusqu'à la fin du tour durant lequel Iëcha est blessée. Tant que les effets durent, Iëcha ne peut perdre son niveau de concentration. Elle acquiert 1 dé bonus pour tous ses jets de COM et son tableau de DOM devient 4-4-5-5-6-6.

Cirque Ambulant (3)

2 airs / 8 p / Auto

La formule cible une figurine amie à portée ou Xian Ling lui-même. La cible obtient la compétence acrobate en utilisant une REF4. La formule dure jusqu'à ce que la cible utilise cette compétence.

Améliorations

- 1 pour une cible supplémentaire à portée
- 2 pour que la formule dure jusqu'à la fin du tour où la cible utilise cette compétence
- 2 pour utiliser +1 REF

Convocation des Anciens (3)**6 Terre / 6 p / Auto**

La formule permet au Chaman-Nuit d'invoquer un Esprit-Ancêtre ou un Esprit-Héros à portée, pas en combat. Celui-ci pourra être activé normalement durant le tour où il est invoqué. Un seul Esprit peut être invoqué à la fois et chaque type d'Esprit ne peut être invoqué qu'une fois par partie. Si le Chaman-Nuit meurt ou perd son dernier niveau de concentration, l'Esprit disparaît. Un Esprit ne peut pas être recruté dans une troupe, il doit être invoqué.

Coulée de lave(2)**2 Feu / 0 p / Auto**

L'alchimiste place un gabarit rectangulaire d'1 pouce de largeur sur 4 pouces de longueur, au contact de son socle pour représenter l'aire d'effet de la formule. Le gabarit est un rectangle d'1 pouce de largeur sur 4 pouces de longueur. Toute figurine qui se trouve ou qui entre en contact avec l'aire d'effet subit 1 DOM. La formule dure jusqu'à la fin du tour.

Améliorations :

2 pierres pour 2 pouces supplémentaires de longueur

2 pierres pour un gabarit supplémentaire pour représenter l'aire d'effet

2 pierres pour 1 DOM supplémentaire

**Diffraction énergétique (1)****3 Feu / 0 p / Auto**

L'alchimiste place un marqueur d'un pouce de diamètre dans sa ligne de vue. Toute figurine se trouvant entre le socle de l'alchimiste et le marqueur subit 1 nombre de DOM qui dépend de sa distance avec l'alchimiste et du niveau de concentration de celui-ci. Le marqueur est retiré après la résolution des DOM.

DOM infligés :

niv. 1 : 0 à 4 p = 1 DOM

niv. 2 : 0 à 4 p = 2 DOM / 4 à 8 p = 1 DOM

niv. 3 : 0 à 4 p = 3 DOM / 4 à 8 p = 2 DOM / 8 à 12 p = 1 DOM

Niv. 4 : 0 à 4 p = 4 DOM / 4 à 8 p = 3 DOM / 8 à 12 p = 2 DOM / 12 à 16 p = 1 DOM

Distraction (0)**2 Airs / 8 p / Cible**

La formule cible une figurine adverse. La cible est déplacée de 2 pouces en ligne droite dans la direction choisie par le joueur contrôlant l'alchimiste. Si la cible rencontre un obstacle, elle s'arrête immédiatement. Si la cible quitte un Combat, elle effectue un jet de désengagement. La cible ne peut pas arriver au contact d'une figurine adverse avec cette formule.

Améliorations :

1 pierre pour 1 cible supplémentaire à portée

1 pierre pour augmenter de 1 pouce le déplacement

Diversión Aérienne (0)**2 Air / 4 p / Auto**

La formule cible deux figurines amies à portée (une cible peut être Xiang Ling). Les deux figurines échangent leur position. Aucun jet de désengagement n'est nécessaire si les figurines sont en combat avec une figurine ennemie.

Améliorations

- 2 pour 1 p supplémentaire de portée.

**Etincelles de protection (0)****3 Feux / 8 p / Auto**

La formule cible une figurine alliée non alchimiste et non héros à portée. Lorsque la cible joue une CC contre une figurine adverse jouant la CC Inactif, elle gagne 1 dé bonus au jet de COM. La cible gagne également l'accès à la Botte (Contre-Attaque). La formule prend fin lorsque la cible utilise la Botte (Contre-Attaque) ou gagne un dé bonus grâce à cette formule.

Botte (Contre-Attaque) : (CC Parade)

Combat : 1 dé bonus.

Spécial : La figurine obtient le dé bonus habituel de la CC Parade et également +1 en COM sur les jets de Parade et d'attaque gratuite. Si le jet de Parade est réussi de 3 ou 4 points, le défenseur gagne une attaque Rapide gratuite. Si le jet de Parade est réussi et supérieur de 5 points ou plus au jet d'attaque, le défenseur gagne une attaque Brutale gratuite à la place d'une attaque Rapide.

Améliorations :

1 pierre pour 1 cible supplémentaire à portée

2 pierres pour que la formule dure jusqu'à la fin du tour où la cible utilise les effets de la formule.

Explosion de Walosi (3)**3 Terre / 8 p / Auto**

Chaque figurine hémotoxique à portée inflige 1 DOM à toutes les figurines situées jusqu'à 1 pouce d'elle. Les figurines hémotoxiques sont immunisés à ces DOM.

Améliorations

- 3 pierres pour qu'une figurine amie à portée devienne hémotoxique jusqu'à la fin du tour
- 3 pierres pour 1 pouce supplémentaire de portée autour des figurines hémotoxiques

**Facéties du Destin (0)****2 Eau / 8 p / Cible**

Jusqu'à la fin du tour, lorsque la cible de cette formule est en combat, elle doit choisir une CC parmi Rapide, Brutale, et Normale aléatoirement.

Améliorations

- 1 pour une cible supplémentaire à portée.
- 3 pour que le joueur Khaliman choisisse la CC jouée par la cible (parmi rapide, normale et brutale)

Feu de Thébus (2)**3 Feu / 4 p / Auto**

La portée désigne une aire d'effet autour de l'alchimiste. A chaque fois qu'une figurine alliée située dans l'aire d'effet inflige des DOM à une figurine adverse socle à socle, cette dernière obtient un pion Combustion. A la fin de sa prochaine activation, chaque figurine possédant des pions Combustions subit autant de DOM que de pions Combustions qu'elle possède puis défaisse 1 pion Combustion. Durant son activation, la figurine peut dépenser 1 PA pour défaisser 2 pions Combustions. Une figurine ne peut jamais subir plus de 3 DOM chaque tour à cause des pions Combustions. La formule prend fin à la fin du tour où l'alchimiste est blessé.

Améliorations :

- 1 pierre pour 1 pouce supplémentaire de portée
- 3 pierres pour un 1 pion Combustion supplémentaire

Flaque magmatique (0)**2 Feu / 6 p / Auto**

L'alchimiste place une flaque magmatique jusqu'à une distance de 6 pouces de lui. Il doit avoir une ligne de vue sur la flaque et elle ne peut pas être placée en-dessous d'une figurine autre que l'alchimiste. Une flaque magmatique est représentée par un marqueur de 2 pouces de diamètre. Toute figurine qui passe sur une flaque subit 1 DOM. La formule dure jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pierres pour une flaque supplémentaire
- 2 pierres pour 1 DOM supplémentaire

Fluidence (2)**2 Eau / 8 p / Cible**

La formule cible une figurine ennemie à portée. La DEF de la cible devient 9 et son COM devient 2. De plus, la figurine effectue ses jets de couvert avec un dé malus et ne peut bénéficier de la compétence furtif lorsqu'elle est la cible d'une charge. La formule prend fin lorsque la cible est blessée ou qu'elle vient d'effectuer un jet pour toucher en combat.

Améliorations

- 2 pour une cible supplémentaire à portée.
- 3 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où la cible est blessée ou qu'elle a effectué un jet pour toucher en combat.

Fureur Animale (2)**2 Terre / 8 p / Cible**

La formule cible une figurine ennemie à portée. La cible subit un nombre de DOM égal au nombre de points de vies jaunes cochés du Chaman.

Améliorations

- 2 pour une cible supplémentaire à portée.

Fusion thermique (0)**2 Feu / 6 p / Cible**

La formule cible une figurine ennemie et une figurine amie à portée (ou l'alchimiste lui-même). Si la figurine ennemie est dotée d'une compétence de la liste ci-dessous, la formule permet de la copier et de la transmettre à la figurine amie jusqu'à la fin du tour.

Allonge, Bond, Botte (X), Chef, Coriace (X), Effrayant (X), Enchaînement, Expert (X), Feinte, Furtivité, Garde, Maître (Combat), Maître (Tir), Perce-armure (Combat), Perce-armure (Tir), Pisteur, Sans faille, Sans peur, Tireur émérite (X)

Améliorations

- 2 pierres pour une cible amie supplémentaire à portée
- 2 pierres pour une compétence supplémentaire de la figurine ennemie

**Garde Ondin (0)****5 Eau / 5 p / Auto**

La formule cible l'Evocatrice elle-même. La portée indique le rayon d'une aire d'effet.

L'Evocatrice gagne un nombre de marqueurs "Onde" égal à sa concentration actuelle.

L'Evocatrice ou toute figurine amie se trouvant à portée peut utiliser :

1 marqueur pour que le prochain DOM subi soit lu deux colonnes à gauche.

2 marqueurs pour que le prochain DOM subi soit lu trois colonnes à gauche.

Améliorations

- 2 pour 1 marqueur "Onde" supplémentaire.

**Harpon alchimique (0)****3 Eau / 8 p / Auto**

La formule cible une figurine alliée ou l'alchimiste lui-même. La formule dure jusqu'à la fin du tour. La cible obtient la compétence perce-armure (tir et combat) ainsi que la compétence arme de tir suivante : Harpon alchimique (3/8), et utilise la table de DOM suivante lorsqu'elle effectue une action de tir avec le Harpon Alchimique :

1 2 3 3 4 4

Améliorations

- 3 pour que le harpon devienne (4/10)
- 3 pour une cible supplémentaire à portée

Huile Corrosive (0)**2 Terre / 2 p / Auto**

La formule cible un Avalonien ami à portée ou le Diacre lui-même. Pour son prochain jet de COM, la cible augmente le nombre de DOM qu'elle inflige en combat de 1.

Améliorations :

- 1 pour 1 cible supplémentaire.
- 2 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où la cible a infligé des DOM.

Hurlement Funeste (0)**2 Terre / 6 p / Auto**

La formule cible le Chaman-Nuit lui-même. Le Chaman-Nuit acquiert la compétence Effrayant (12) jusqu'à la fin du tour. La portée indique une aire d'effet autour de lui. Toutes les figurines ennemies à portée doivent réussir un jet d'ESP ou subir les effets de la compétence jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 1 pour 1p de portée supplémentaire.
- 1 pour augmenter le niveau de la compétence effrayant de 1.

**Influence du vent (0)****1 Air / 8 p / Cible**

La formule cible une figurine ennemie à portée. La cible subit 1 dé malus à ses jets de REF et lit les DOM une colonne à gauche lors de ses jets de COM. La formule dure jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pierres pour une cible supplémentaire à portée.

Invocation d'ondin (2)**2 Eaux / 2 p / Auto**

Déployez un ondin dans la portée. Il ne peut pas y avoir plus de trois ondins en jeu en même temps. Tous les ondins s'activent avec la même carte de profil (si la carte a déjà été activée lorsque la formule est lancée, elle ne pourra pas être réactivé).

Améliorations

3 pierres pour 1 ondin supplémentaire

**Lance Tellurique (3)****3 Terre / 10 p / Auto**

La formule cible un Aurlok ami non-héros à portée. La cible acquiert les compétences Allonge, Expert (Brutale) et Perce-Armure (Combat) jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pour 1 cible supplémentaire à portée.

Légereté du Vent (0)**2 Air / 8 p / Auto**

La formule cible une figurine amie non héros (ou le disciple lui-même) de taille 2 ou 1 à portée. La cible obtient Pisteur jusqu'à la fin du tour. Ou, la cible peut se désengager sans effectuer de jet de REF en opposition jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pour une cible supplémentaire à portée.
- 1 pour cumuler les deux effets.

Liaison Corruptive (3)**3 Terre / 8 p / Auto**

La formule cible une figurine amie et ennemie à portée. La figurine amie subit un nombre de DOM égal au restant de ses points de vie. Le joueur Avalonien détermine ensuite ses améliorations. Puis il répartit autant de DOM entre les cibles ennemies que les points de vie jaune et rouge cochés de la figurine amie.

Améliorations

- 2 pour une cible ennemie supplémentaire à portée ou
- 3 pour deux cibles ennemies supplémentaires à portée ou
- 4 pour trois cibles ennemies supplémentaires à portée.

Litanie des Ronces (2)**3 Terre / 8 p / Auto**

La formule cible un Avalonien ami à portée ou le Prêtre lui-même. Chaque fois que la cible subit des DOM par une attaque d'une figurine en contact, cette dernière subit 1 DOM en retour. La formule dure jusqu'à la fin d'un tour où la cible est blessée.

Améliorations

- 1 pour 1 cible supplémentaire à portée.
- 2 pour 1 DOM supplémentaire infligé.

**Montée de sève (0)****2 Terre / 2 p / Auto**

La formule cible l'alchimiste lui-même ou une figurine amie non héros à portée. La cible gagne Effrayant (13) ou Effrayant (+1) si elle est déjà Effrayant (X), et COM +1. La formule dure jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

2 pierres pour 2 pouces de portée supplémentaire
2 pierres pour une cible supplémentaire à portée

**Névoa (0)****2 Eau / 6 p / Auto**

A l'aide de 4 petits pions, délimitez une zone "Brouillard" de la taille d'une carte de profil sur le terrain. Au moins une partie de la zone doit se situer à moins de 6 pouces de l'alchimiste. Cette zone ne bloque pas les mouvements. La zone bloque entièrement les lignes de vues pour les figurines qui sont à l'extérieur. Les figurines au moins partiellement à l'intérieur de la zone conservent leur ligne de vue habituelle mais considèrent toutes leurs cibles comme furtives. La zone disparaît à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pour que le brouillard reste en jeu un tour supplémentaire.



Onde rugissante (0)**3 Eaux / 4 p / Auto**

Toute figurine amie à portée possédant la compétence "déclin alchimique" peut effectuer gratuitement une "onde rugissante" même si elle ne possède pas la compétence.

Améliorations

- 1 pour 1 p supplémentaire de portée.

Oraison de la Roche (0)**2 Terre / 3 p / Auto**

La formule cible Caelina elle-même. La portée indique une aire d'effet autour d'elle. Elle et toutes les figurines amies dans l'aire d'effet acquièrent les compétences Coriace/1 (ou Coriace +1 si elle possède déjà la compétence) et Botte (Robuste). La formule prend fin à la fin du tour lorsque Caelina est blessée.

Améliorations

- 1 pour 1 p supplémentaire de portée.

- 3 pour +1 à la valeur de coriace.

**Pousse du Béathacrann (2)****3 terres / 2 p / Auto**

La formule cible l'alchimiste lui-même et la portée indique une aire d'effet autour de lui. Chaque figurine ennemie non enchevêtrée dans l'aire d'effet subit un jet de COM en blanc de valeur 4. En cas d'échec de ce jet, la formule n'a pas d'effet sur elle. Si le jet de COM est réussi, les DOM ne sont pas infligés mais la figurine est considérée comme enchevêtrée tant qu'elle reste dans la zone d'effet. Les figurines ennemies qui entrent dans la zone doivent finir leur mouvement dans la zone. Une figurine enchevêtrée a un dé malus pour tous ses jets de COM ainsi que -2 à la DEF. Si elle veut déclarer un mouvement, elle doit dépenser 1 PA juste avant de l'effectuer. La formule dure jusqu'à la fin du tour.

2 pierres pour 1 pouce de portée supplémentaire

2 pierres pour que la formule dure un tour supplémentaire

Précepteur Ondin (0)**3 Eau / 5 p / Auto**

La formule cible l'Evocatrice elle-même. La portée indique le rayon d'une aire d'effet. L'Evocatrice gagne un nombre de marqueurs "Onde" égal à sa concentration actuelle. L'Evocatrice ou toute figurine amie se trouvant à portée peut utiliser des dés blancs pour n'importe lequel de ses jets. Chaque fois qu'une figurine utilise cet effet, l'Evocatrice retire un marqueur "Onde" de sa réserve.

Améliorations

- 3 pour doubler la portée des formules de l'Evocatrice (cette amélioration ne peut être jouée qu'une seule fois)

Prémonition (2)**3 Eau / 4 p / Auto**

La formule cible l'Oracle elle-même et la portée indique une aire d'effet autour d'elle. La formule prend fin dès que le niveau de concentration de l'oracle est égal à 0. L'Oracle et tout khaliman ami et inactif dans l'aire d'effet peut effectuer une réaction comme s'il disposait de PA. Il n'y a pas de limite au nombre de réactions que peut effectuer une même figurine grâce à cette formule. Une réaction peut être un mouvement de réaction, un tir de réaction ou jouer une CC de combat autre qu'Inactif lors d'un combat.

Améliorations

- 1 pierre pour un pouce de portée supplémentaire.

Prière aux pierres (0)**3 Terre / 2 p / Auto**

La formule cible le Prêtre lui-même. La portée indique une aire d'effet autour du Prêtre. Lui et tous les Avaloniens amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence Coriace/1. Si la figurine possède déjà la compétence, la valeur du Coriace est augmentée de 1. La formule prend fin dès que le Prêtre est blessé.

Améliorations

- 1 pour 1 p supplémentaire de portée.

Protection des ombres (0)**2 Air / 2 p / Auto**

La formule cible l'alchimiste et la portée est une aire d'effet autour de lui. La formule dure jusqu'à ce que l'alchimiste soit blessé.

L'alchimiste choisit l'un des effets suivant :

- la DEF de l'alchimiste et des figurines amies à portée est augmenté de 1.
- l'alchimiste et les figurines furtives amies à portée ne peuvent être chargées ou engagées par une figurine adverse se trouvant à plus de 2 p. Pour le reste, la règle furtif reste inchangée.

Améliorations

- 1 pour 1 pouce de portée supplémentaire.

**Railleries Mortelles (3)****3 Air / 8 p / Cible**

La formule cible une figurine ennemie aux aguets à portée. La cible subit un malus de -1 en COM jusqu'à la fin du tour. A la fin de son activation, si elle n'a pas jouée de CC autre que Inactif, elle subit 3 DOM.

Améliorations

- 1 pour une cible supplémentaire à portée.
- 2 pour un DOM supplémentaire.

Rapidité de Koga (0)**2 Terre / 6 p / Auto**

La formule cible un Aurlok ami non-héros à portée. La cible augmente ses valeurs de mouvement de 1/1/2 jusqu'à la fin du tour. Un tireur ne peut pas avoir de bonus de visée lorsqu'il tire sur la cible de la formule.

Améliorations

- 2 pour 1 cible supplémentaire à portée.

Reflét irisé (0)**1 Feu / 0 p / Auto**

La formule cible l'alchimiste lui-même. Il reçoit deux marqueurs reflét. Lorsqu'il est pris pour cible par un ou plusieurs tirs simultanés, il peut dépenser un marqueur reflét pour annuler les bonus de visée éventuels des tireurs et faire 1 jet de REF pour chaque tir. Si le jet est égal ou supérieur au jet de tir, le tir ne fait pas de DOM.

Améliorations

- 2 pierres pour 1 marqueur reflét supplémentaire

Reflète de la Réalité (x)**X Eau / X p / X**

Abdelan choisit une formule dans la liste d'un alchimiste à moins de 8 pouces et sur lequel il a une ligne de vue. Le coût en eau pour Abdelan est égal au coût en composants de la formule choisie. Le niveau de concentration requis, la portée et la difficulté sont ceux de la formule choisie. Abdelan peut tenter de lancer la formule choisie. Il considère toutes les indications de peuple comme étant khaliman et il peut dépenser des pierres alchimiques comme indiqué sur la formule.

Améliorations

- Selon la formule choisie

Ruse de Walosi (0)**2 Terre / 8 p / Auto**

La formule cible une figurine amie ou Pitekica lui-même. La cible acquiert la Botte (Ruse de Walosi) et la compétence Bond. Si elle possédait déjà la compétence Bond, la botte ne coûte pas de PA pour être utilisée. L'effet prend fin lorsque la cible utilise la botte.

Améliorations

- 2 pour une cible supplémentaire.

Ruse de Walosi

CC Attaque Rapide

Réflexe : 2D Bonus

Spécial

La figurine n'effectue pas de jet de COM. Elle effectue immédiatement une marche, même si elle a chargé ou couru lors de ce tour. Elle bénéficie d'1 dé bonus pour son jet de REF lors du désengagement. Les règles de désengagement sont appliquées normalement. Cette Botte peut être jouée si l'adversaire n'est pas à portée de combat.

**Sérénité (0)****2 Eau / 5 p / Auto**

La formule cible une figurine à portée. Chaque figurine ennemie ciblée peut effectuer un jet d'Esprit en opposition avec Abdelan. En cas de succès, elle ne subit pas les effets de la formule. Sinon, tous les effets en cours des formules dont elle a été auparavant la cible sont immédiatement annulés sur la figurine ciblée. Les dommages et déplacements déjà résolus ne sont pas annulés.

Améliorations

- 1 pour 1 cible supplémentaire.

Souffle Vengeur (2)**2 Air / 8 p / Auto**

La formule cible l'Alchimiste lui-même. La portée indique une aire d'effet autour de lui. L'Alchimiste peut dépenser une pierre alchimique afin d'augmenter de 1 tout jet de COM ou de TIR, ou tout DOM infligés par une figurine non-héros amie dans l'aire d'effet. Il peut utiliser cet effet autant de fois qu'il le souhaite par tour mais il ne peut pas dépenser par tour plus de pierres que son niveau de concentration. La formule prend fin lorsque le niveau de concentration de l'alchimiste tombe à 0.

**Tornade Acérée (2)****6 Air / 6 p / Auto**

La formule cible Feng Sao lui-même. La portée indique une aire d'effet autour de lui. Feng Sao effectue un jet d'Alchimie sans difficulté. Toute figurine se trouvant dans l'aire d'effet (les figurines entièrement cachées par des décors ne sont pas affectées) doit effectuer un jet de REF supérieur ou égal au résultat du jet d'Alchimie de Feng Sao. Toute figurine qui rate ce jet est automatiquement déplacée dans la direction opposée à Feng Sao et d'une distance en pouces égale à son niveau de concentration. Chaque figurine ainsi déplacée subit 1 DOM par pouce parcouru même si elle est stoppée avant par un obstacle. Si cet obstacle est une figurine adverse, elle est placée au plus proche sans être en contact. Les figurines qui étaient en combat n'effectuent pas de jet de désengagement. La formule prend fin une fois les effets résolus.

Améliorations

- 2 pour repousser d' 1 pouce supplémentaire.
- 1 pour ajouter 1 au jet final d'alchimie.

Tourbillon aveuglant (0)**1 Air / 4 p / Auto**

La formule cible l'Alchimiste lui-même. La portée indique une aire d'effet autour de lui. Toutes les figurines amies à portée gagnent la compétence Furtivité. De plus, toute figurine qui tente d'effectuer un tir sur une figurine avec la compétence Furtivité dans l'aire d'effet aura un dé malus à son jet. La formule dure jusqu'à la fin du tour.

Améliorations

- 2 pour 1 p de portée supplémentaire.

**Uchronie (0)****2 Eau / 10 p / Auto**

La formule cible un khaliman ami à portée ou l'Oracle elle-même. Celui-ci pourra relancer l'un de ses dés au choix pour n'importe quel jet. La formule prend fin lorsque la cible utilise son effet.

Améliorations

- 1 pierre pour une cible supplémentaire à portée.
- 3 pierres pour que la formule soit effective pour tous les jets du tour durant lequel l'effet est utilisé.

**Vague déferlante (2)****2 Eau / 0 p / Cible**

A l'aide de 4 petits pions, placez sur le terrain une zone "Vague" rectangulaire de 7 pouces x 2,5 pouces (deux cartes de profil). La vague doit recouvrir entièrement le socle de la cible, et au moins partiellement le socle de l'alchimiste. Toutes les figurines sur lesquelles l'alchimiste possède une ligne de vue et qui sont dans la zone, même partiellement, sont reculées de X pouces à l'opposé de l'alchimiste et subissent 2 DOM. X est égal à la concentration de l'alchimiste. Si une figurine quitte un combat, elle n'effectue pas de jet de désengagement. Si la figurine entre en contact avec un obstacle elle s'arrête. Si cet obstacle est une figurine adverse, elle est placée au plus proche sans être au contact.

Améliorations

- 2 pour 1 pouce supplémentaire de recul
- 4 pour 1 DOM supplémentaire