

**CHIRURGIE DE BATAILLE**

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Choisissez une unité amie adjacente. Dépensez un ordre Bronze pour soigner cette unité de 2 points de santé.



8

63

**POUR LE MINISTÈRE!**

À jouer quand vous activez l'unité désignée.

L'unité désignée gagne une action supplémentaire pour cette activation.



8

64

**FAIM BESTIALE**

À jouer comme 1 action pour l'unité **MONSTRE** désignée.

Si l'unité désignée attaque seule et inflige des dégâts à une unité ennemie adjacente à cette activation, soignez l'unité désignée de 1 point de santé pour chaque dégât infligé à la cible de cette attaque.



8

58

**MURS RENFORCÉS**

À jouer après que l'unité désignée est attaquée et est adjacente à un mur.

Pour la durée de cette attaque, l'unité désignée gagne Armure 1.



8

66

**CAVALIER ET MONTURE**

À jouer comme 1 action pour l'unité **CAVALERIE** désignée.

L'unité désignée peut faire deux actions attaque, contre deux cibles ennemies différentes, par activation. L'une des cibles doit être adjacente à l'unité désignée.



8

67

**ATTIRÉ PAR LE SANG**

À jouer comme 1 action pour l'unité **MONSTRE** désignée.

Vous pouvez déplacer l'unité désignée jusqu'à 8 hexagones avec une action de déplacement à cette activation, aussi longtemps qu'elle termine son mouvement sur un hexagone adjacent à une unité ennemie blessée.



8

59

**GUIDÉ PAR LA HAINE**

À jouer quand l'unité désignée a un pion activation.

Vous pouvez activer l'unité désignée une seconde fois avec un pion activation de même rang.



8

60

**CHARGE FRÉNÉTIQUE**

À jouer avant que l'unité désignée lance ses dés d'attaque.

Vous pouvez déplacer l'unité désignée d'un hexagone vers la cible.



8

61

**NÉCRO-MUSCLES**

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Si l'unité désignée attaque seule une unité ennemie adjacente à cette activation, doublez le nombre d'icônes \* obtenus sur les dés rouges et jaunes pour cette attaque.



8

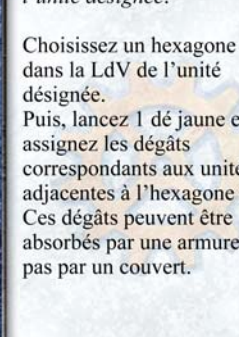
62



### TIR DE GRENADE

*À jouer comme 2 actions pour l'unité désignée.*

Choisissez un hexagone vide dans la LdV de l'unité désignée.  
Puis, lancez 1 dé jaune et assignez les dégâts correspondants aux unités adjacentes à l'hexagone choisi. Ces dégâts peuvent être absorbés par une armure mais pas par un couvert.



65

### AVEUGLÉ PAR LA LUMIÈRE

*À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.*

Jusqu'à la fin du prochain tour de votre adversaire, les unités ennemies dans la LdV de l'unité désignée souffrent d'une pénalité de -2 à tous leurs jets de Précision.



68

### GUÉRI PAR LA FOI

*À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.*

Choisissez une unité  amie. Soignez 1 point de santé à cette unité.



69

### PRÉDICATEUR DÉSESPÉRÉ

*À jouer après que l'unité désignée est détruite.*

Lancez 1 dé vert. Si un résultat  est obtenu, placez l'unité sur un hexagone vide dans votre zone de déploiement avec 1 point de santé.



70

### CONCENTRATION DIVINE

*À jouer avant que l'unité désignée lance ses dés d'attaque.*

Cette attaque gagne .



71

### CHERCHER ET DÉTRUIRE

*À jouer comme 2 actions pour l'unité ASSASSIN désignée.*

Placez un pion obscurité sur l'unité désignée et un sur n'importe quelle unité ennemie non-activée dans la LdV de l'unité désignée. À la fin du prochain tour de votre adversaire, l'unité désignée peut faire 4 attaques gratuites contre l'unité ennemie si elle se trouve encore dans la LdV.



72

### C'ÉTAIT ÉCRIT

*À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.*

Choisissez une unité ennemie non-activée dans la LdV de l'unité désignée. Votre adversaire doit activer cette unité à son prochain tour.



73

### ASSAUT CALCULÉ

*À jouer quand l'unité désignée attaque une unité ennemie qui stationne sur une zone de victoire.*

Cette attaque gagne 1 dé bleu supplémentaire et 1 .



74

### RAID COMMANDO

*À jouer comme 3 actions pour l'unité désignée.*

Placez l'unité désignée sur un hexagone vide dans sa LdV. Puis, faites 1 action attaque gratuite contre n'importe quelle unité ennemie adjacente. Puis, lancez 1 dé vert. Si un résultat  est obtenu, vous pouvez placer l'unité désignée sur un hexagone vide dans votre zone de déploiement.



75



### SPECIALISTE DE TERRAIN

À jouer quand vous activez l'unité désignée.

Réduisez de 1 le coût de toute "action d'unité" qui est déclenchée durant cette activation.



8

76

### À L'AFFÛT

À jouer comme 1 action pour l'unité **RANGER** désignée.

Placez un pion lumière sur l'unité désignée. À la fin du round, avant que les pions ordres soient enlevés, l'unité désignée peut faire une action gratuite. Retirez le pion lumière à ce moment là.



8

77

### FRAPPE CHIRURGICALE

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Choisissez une unité ennemie encore dans la zone de déploiement de votre adversaire. Lancez 1 dé vert, en ignorant les restrictions de précision et de LdV contre cette unité. Les dégâts obtenus sont assignés à la cible et ne peuvent être absorbés par une armure ou un couvert.



8

78

### CACHÉ PAR LES OMBRES

À jouer quand vous activez l'unité désignée.

Pour la durée de cette activation, l'unité désignée gagne Infiltration.



8

79

### ESSAIM DE L'OBSCURITÉ

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée quand elle est adjacente à une unité ennemie.

Si l'unité ennemie adjacente est complètement cernée par des unités **A** que vous contrôlez et/ou des murs, détruisez cette unité.



8

80

### BRUME MALÉFIQUE

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Placez un pion obscurité sur un hexagone dans la LdV de l'unité désignée. Jusqu'à la fin du round, cet hexagone est considéré comme un couvert et un terrain difficile. Retirez le pion obscurité à la fin du round.



8

81

### MARCHE FANTÔME

À jouer après que l'unité désignée a terminé une action déplacement.

L'unité désignée peut être déplacée de 2 hexagones supplémentaires dans n'importe quelle direction, en ignorant les restrictions de murs et terrains difficiles. Les attaques de garde ne peuvent être faites contre l'unité désignée quand elle utilise cet effet. Elle doit terminer son mouvement sur un hexagone inoccupé.



8

82

### À TRAVERS LE VIDE

À jouer comme 3 actions quand l'unité désignée détient une zone de victoire.

Retirez cette zone de victoire du plateau de jeu. Puis, placez cette carte avec les figurines ennemies que vous avez détruites. Cette carte vous rapportera 1 point de victoire.



8

83

### TENTÉ PAR L'OBSCURITÉ

À jouer quand l'unité désignée n'a pas de pion ordre assigné.

L'unité désignée gagne l'attribut **HÉRÉTIQUE** jusqu'à la fin de votre prochain tour.



8

84



### NUAGE TOXIQUE

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Placez un pion obscurité sur une unité ennemie dans la LdV de l'unité désignée. Cette unité ennemie subit 1 dégât perforant au début de chaque round.

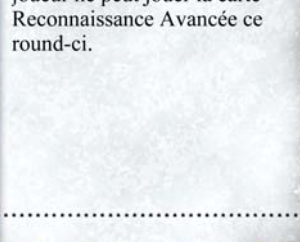


85

### RECONNAISSANCE AVANCÉE

À jouer après que l'unité a été laissée en garde à la fin d'un round.

Si aucun adversaire ne détient la zone de victoire Tour de Commandement, vous devenez le premier joueur. Aucun autre joueur ne peut jouer la carte Reconnaissance Avancée ce round-ci.



86

### MANOEUVRES ANTI-CIBLAGE

À jouer quand l'unité désignée est déclarée comme cible d'une attaque combinée.

L'unité désignée gagne Esquive 6 pour les unités en soutien, et Esquive 1 pour l'unité qui conduit l'attaque.



87

### FORTIFICATIONS DE CHAMP DE BATAILLE

À jouer comme 3 actions pour l'unité désignée qui détient une zone de victoire.

Retirez cette zone de victoire du plateau de jeu, et remplacez le avec une zone de victoire différente qui n'est actuellement pas en jeu.



88

### ÉCLAIRS EN CHAÎNE

À jouer comme 3 actions pour l'unité désignée.

Lancez 2 dés verts. Chaque résultat obtenu inflige 1 dégât perforant à toute les unités avec le mot clé Armure dans la LdV de l'unité désignée.



89

### CERCLE DE PROTECTION

À jouer quand l'unité désignée est attaquée.

Dépensez le nombre de pions ordre Bronze que vous voulez. Pour chaque pion ordre dépensé, l'unité désignée gagne Armure 1 pour la durée de l'attaque.



90

### ESCALADE DES MURS

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Jusqu'à la fin de cette activation, l'unité désignée peut traverser les murs si elle est simple base..



91

### PORTAIL OBSCUR

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée quand elle détient une zone de victoire.

Placez l'unité désignée sur n'importe quelle zone de victoire inoccupée sur le plateau de jeu.



92

### PEUR DE L'OBSCURITÉ

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Au prochain tour de chacun de vos adversaires, seules les unités Or pourront être activées. Si plus aucune unité Or n'est disponible pour une activation, le tour de ce joueur prendra immédiatement fin.



93



## PEUR DE LA FOI

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Au prochain tour de chacun de vos adversaires, seules les unités Or pourront être activées. Si plus aucune unité Or n'est disponible pour une activation, le tour de ce joueur prendra immédiatement fin.



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

94

## PANIQUE FEINTE

À jouer après que l'unité désignée a subi des dégâts suite à une attaque.

Placez l'unité désignée sur un hexagone vide dans votre zone de déploiement.



8



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

95

## FEINTE

À jouer quand l'unité désignée fait une action déplacement.

Placez un pion lumière sur l'hexagone de départ du mouvement. À la fin de son activation, remplacez l'unité désignée sur cet hexagone.



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

96

## LONGUE MARCHÉ

À jouer comme 1 action pour l'unité **INFANTERIE** désignée.

L'unité désignée peut faire une action déplacement supplémentaire cette activation.



8



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

97

## LITANIE DE JUSTICE

À jouer comme 1 action pour l'unité désignée.

Placez un pion lumière sur l'unité désignée. Jusqu'à la fin du round, toutes les unités ennemies qui attaquent l'unité désignée lancent 1 dé vert à la place de leurs dés de combat.



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

98

## GACHETTE FACILE

À jouer quand l'unité désignée est déclarée comme cible d'une attaque.

L'unité désignée peut faire une action attaque gratuite contre l'unité ennemie qui conduit l'attaque avant que l'attaque ennemie soit effectuée.




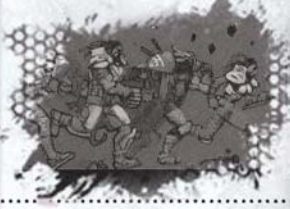
©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

99

## OCCUPATION DU TERRAIN

À jouer comme 2 actions pour l'unité désignée qui a terminé une action déplacement.

Vous pouvez activer n'importe quel nombre d'unités amies avec l'icône  à ce tour, mais elles ne pourront faire que des actions déplacement.



8



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

100

## CIBLE D'OPPORTUNITÉ

À jouer quand l'unité désignée peut faire une attaque de garde mais n'a pas de pion ordre de garde.

L'unité désignée peut faire une attaque de garde contre l'unité ennemie active. Après l'attaque, vous pouvez placer l'unité désignée en garde avec un ordre pris dans votre réserve d'ordres inutilisés.



©2009 Mutant Chronicles Inc. / MGC - MGC - MGC

101