

Plastronner



Posture : Base ☒

Jetiez un D6 de plus à l'Étape de Concentration et défaussez le D6 au résultat le plus élevé. Vous ne gagnez aucun bonus de Soutien Extérieur.

A l'Étape de Frappe, gagnez +X Attaques.
X : bonus de Soutien Extérieur que vous auriez eu à l'Étape de Concentration.

Adrius
11/63

Le Courroux du Lion



Posture : Dark Angels – Lion El'Jonson ☒

Utilisable uniquement si cette figurine a 2 Points de Vie ou moins.

+2 au Jet de Concentration et ignore les modificateurs dus à la perte de Points de Vie.

Sgt Furius
28/63

Frappe sans Merci



Posture : Sons of Horus ☐

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement.

Gagnez la Règle Spéciale Phage (E) pour la durée de cette Étape de Frappe.

Justaerin
21/63

Grêle de Coups



Posture : Base ☒

+D3 Attaques, mais Dégâts fixés à 1.

Cela ne peut être modifié par aucune Règle Spéciale, y compris Lacération X ou Touche Critique X

Stacks
22/63

Provoquer et Leurrer



Posture : Base ☒

CC et A réduites à celles de l'adversaire (ou réduites de -1 si elles étaient déjà égales).

Chaque fois que vous choisissez cette Posture, gagnez +1 Point de Résolution de Combat si vous remportez le Défi.

Sgt Furius
13/63

Saisir l'Initiative



Posture : Base ☒

Jetiez un D6 de plus à l'Étape de Concentration et défaussez le D6 au résultat le plus bas.

Chroniques
16/63

Hurlement du Loup Funeste



Posture : Space Wolves – Leman Russ ☒

Gagnez un bonus de +5 en Concentration. Vous ne pouvez pas choisir d'autre Posture. Si vous ne parvenez pas à infliger une Blessure Non Sauvegardée à l'Étape de Frappe, les effets de cette Posture prennent fin et vous ne pouvez plus la choisir de tout le Défi en cours.

Stacks
23/63

Nulle Proie ne s'Échappe



Posture : Space Wolves ☐

L'Adversaire n'a jamais le choix de passer à l'Étape de Gloire (quel que soit le Joueur qui a l'Avantage en Défi, le Joueur Actif ou les effets de toute autre Posture ou Règle Spéciale).

Stacks
34/63

Une Saga Tissée de Gloire



Posture : Space Wolves ☐

Si vous remportez le Défi et que la figurine adverse est Retirée comme perte, toutes les figurines de votre unité gagnent +1A à la Sous-phase de Combat suivante.

Stacks
60/63

Rempart de l'Imperium



Posture : Imperial Fists — Rogal Dorn

Les Jets de Blessure faits contre Dorn ne blessent que sur un résultat non modifié de 5+.

Antoine Bourson
15/63

Descente Angélique



Posture : Blood Angels — Sanguinius

Ne peut être choisi qu'avant le premier Jet de Concentration d'un Défi, et seulement si Sanguinius a fait une charge réussie.

Gagnez + ∞ au prochain Jet de Concentration (∞ est égal à la valeur de la Règle Spéciale Massif de l'adversaire)

Aphi
12/63

Asservi à la Soif Rouge



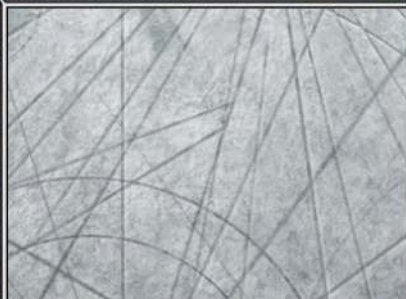
Posture : Blood Angels

Ignorez tous les malus au Jet de Concentration dus aux Points de Vie perdus et tous les bonus dus au Soutien Extérieur.

+1D à chaque Blessure infligée à l'adversaire.

Yves Durif
2/63

Preneur de Têtes

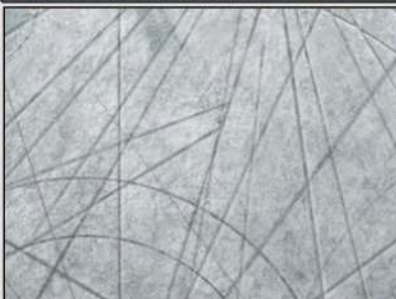


Posture : Space Wolves — Hvarl Lamerouge

L'Adversaire n'a pas le droit à un bonus de Soutien Extérieur à l'Étape de Concentration.

12/63

Chercheur d'Expiation



Posture : White Scars — Hibou Khan

Si cette Figurine est réduite à 0 Point de Vie à l'Étape 4 de l'Étape de Frappe, jetez un Dé. Sur 4+, elle n'est pas Retirée comme Perte, regagne 1 Point de Vie et gagne l'Avantage en Défi.

6/63

Mort par Mille Coupures



Posture : White Scars — Jaghatai Khan

A l'Étape de Frappe, si l'adversaire a moins de Points de Vie que sa Valeur de Base, ses attaques ont -1F.

Khar Luperkhal
7/63

La Voie du Guerrier



Posture : White Scars

Avant de faire le Jet de Concentration, déclarez si vous choisissez de **Frapper Bas** (1-3 non modifié sur le Jet de Concentration) ou de **Frapper Haut** (4-6 non modifié sur le Jet de Concentration).

Si votre pronostic est correct, ignorez tous les malus à votre Jet de Concentration.

Khar Luperkhal
26/63

Un Mur Inexpugnable

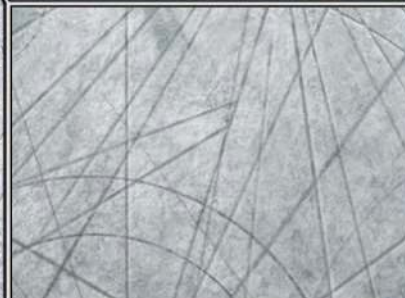


Posture : Imperial Fists

N'ajoutez pas votre Initiative de Combat au résultat du Jet de Concentration, mais gagnez la Règle Spéciale Guerrier Éternel 1 pour la durée de l'Étape de Frappe.

Julien M.
57/63

Champion de la Mort



Posture : Imperial Fists — Sigismund

Gagnez la Règle Spéciale Touche Critique (5+) pour la durée de l'Étape de Frappe.

5/63

L'Impôt du Bourreau



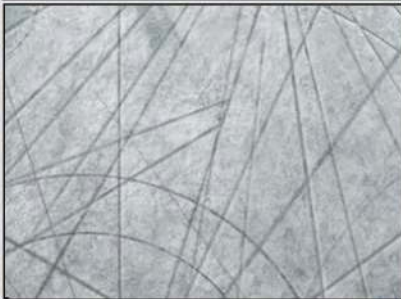
Posture : Imperial Fists — Fafnir Rann

Jetez un Dé de plus à l'Étape de Concentration et défaissez le Dé au résultat le plus élevé.

Gagnez la Règle Spéciale Touche Critique (6+) pour la durée de l'Étape de Frappe.

Waxer

La Ligne Intacte



Posture : Imperial Fists — Cambia Diaz

Si vous n'avez pas l'Avantage en Défi, gagnez +2A.

25/63

Coup de Marteau



Posture : Imperial Fists — Alexis Polux

Gagnez le Profil d'Arme *Coup de Marteau*. Vous ne pouvez pas choisir de faire des attaques avec une autre Arme à l'Étape de Frappe.

MI 1, MA 1, MF 10, PA 2, D 3, Touche Critique (6+)

Grimald

Archein de Sagesse



Posture : Blood Angels — Raldoron

Gagnez +X au prochain Jet de Concentration (X est égal au nombre de Touches de l'adversaire à la précédente Étape de Frappe du Défi en cours)

JoyToy

Le Briseur



Posture : Iron Warriors — Perturabo

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement. Vous ne pouvez pas faire d'attaque à l'Étape de Frappe.

A la place, une Unité amie d'Iron Warriors non Verrouillée en Combat fait une Attaque de Tir au Jugé contre la Figurine adverse en Défi.

(On ne peut utiliser d'Armes avec les Règles Spéciales Explosion X ou Souffle)

Ugin

Trépas Fielieux



Posture : Iron Warriors

Si vous perdez votre dernier Point de Vie à l'Étape de Frappe suivante, infligez une Touche automatique à l'Adversaire avec le Profil d'Arme suivant :

MI 1, MA 1, MF 6, PA 2, D 2, Brèche (5+)

lordnapalm

Parangon d'Excellence



Posture : Emperor's Children

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement.

+2 au Jet de Concentration à l'Étape de Confrontation.

Oni Zuka

Le Miroir Brisé



Posture : Hereticus Emperor's Children

Doublez le bonus de Soutien Extérieur dont vous bénéficiez à l'Étape de Confrontation. Si votre Unité est Stupéfiée, ajoutez un modificateur supplémentaire de +1.

Oni Zuka

Morsure du Frère Trahi



Posture : Emperor's Children — Saul Tarvitz

Défi contre une Figurine adverse des Emperor's Children, World Eaters, Sons of Horus ou Death Guard uniquement.

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement.

Gagnez +1 CC, +1F, +1E.

36/63

La Voie du Myrmidon



Posture : Mechanicum — Myrmidax ☐

Jetez un Dé de plus à l'Étape de Concentration et défaussez le Dé au résultat le plus élevé.

A l'Étape de Frappe, vous pouvez faire une Attaque de Tir avec une seule Arme contre la Figurine adverse en Défi, avant qu'aucune des figurines ne fasse d'autres attaques.

(On ne peut utiliser d'Arme avec les Règles Spéciales Explosion $\times$, Barrage ou Souffle)

garta91
27/09

Massacre Liquifactor



Posture : Mechanicum — Draykavac ☐

Jetez un Dé de plus à l'Étape de Concentration et défaussez le Dé au résultat le plus élevé.

A l'Étape de Frappe, vous pouvez faire une Attaque de Tir avec le Profil d'Arme suivant contre l'Adversaire en Défi, avant qu'aucune des figurines ne fasse d'autres attaques.

P 1, PF 3, FT 2, PA 6, D 1, Phage (E et F), Empoisonné 2+, Brèche (4+)

35/09

Puissance de l'Esprit-Machine



Posture : Mechanicum — Malagra ☐

Avant le Jet de Concentration, faites un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, gagnez $\times$ à l'une des caractéristiques suivantes : CC, F, A ou I.

($\times$ est égal à la valeur de la Règle Spéciale Guerrier-Artisan de votre figurine).

garta91
14/09

Une Légion à Lui Seul



Posture : Iron Hands ☐

Doubliez le bonus de Soutien Extérieur dont vous bénéficiez à l'Étape de Confrontation. De plus, votre adversaire ne peut gagner au maximum qu'un bonus de +2 à son propre Soutien Extérieur.

Khar Lupercal
5/09

Trempé par la Guerre



Posture : Iron Hands — Ferrus Manus ☒

Durant l'Étape de Frappe, votre Endurance est fixée à 8.

Antoine Bourson
5/09

Égide de la Sagesse



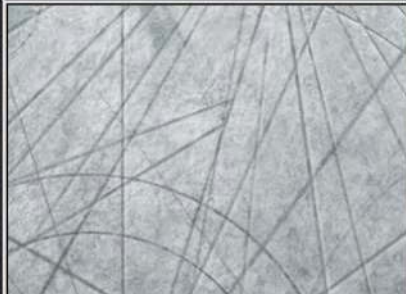
Posture : Ultramarines ☐

Vous ne gagnez aucun bonus de Soutien Extérieur à votre Jet de Concentration.

A la place, +1 à votre Jet de Concentration pour chaque autre Figurine Ultramarine amie de Sous-type État-major présente sur le champ de bataille.

Sgt Furius
14/09

Bretteur Réfléchi



Posture : Ultramarines — Roboute Guilliman ☒

Gagnez un bonus de $\times$ en Concentration.

$\times$ est égal au numéro du Tour de Bataille en cours (maximum +4).

1/03

Sacrifice par Devoir



Posture : Salamanders ☐

Gagnez un bonus de 1, 2 ou 3 à votre Jet de Concentration.

A l'Étape de Frappe adverse, vous subissez un nombre de Blessures (PA 5, D 1) égal au bonus octroyé par cette Posture.

Malik Quadry
18/09

Le Feu Inextinguible



Posture : Salamanders — Vulkan ☒

Vous ne pouvez pas gagner de bonus au Jet de Concentration.

A l'Étape de Frappe, si vous n'êtes pas réduit à 0 Point de Vie, gagnez +1D3 Points de Vie (sans dépasser votre Caractéristique de Base).

(les Points de Vie regagnés n'affectent pas le nombre de PV que l'Adversaire a fait perdre)

Nicolas Cardot
30/09

Frappe de Décapitation



Posture : Raven Guard ☐

Ne peut être choisie qu'une fois par Défi.

Ne faites pas de Jet de Concentration. A la place, faites une seule attaque à la fin de l'Étape de Concentration. Si cette attaque touche et blesse, effectuez vos autres attaques à l'Étape de Frappe.

Si l'attaque initiale échoue, vous ne pouvez plus faire d'Attaques à cette Étape de Frappe

— Noé Peri
20/69

Le Seigneur Ombreux



Posture : Raven Guard — Corvus Corax ☐

Vous devez choisir Talionis au début de l'Étape de Confrontation. Ignorez tous les malus au Jet de Concentration dus à vos blessures.

A l'Étape de Frappe, si vous êtes le Joueur Actif et que vous avez infligé au moins une Touche, vous pouvez passer à l'Étape de Gloire même si vous n'avez pas l'Avantage en Défi.

— Stacks
33/69

Courage Nostramien



Posture : Night Lords ☐

Une fois par Défi uniquement.

Au début de l'Étape de Concentration, remplacez cette Figurine par n'importe quelle autre Figurine de son unité (qui devient la nouvelle Figurine en Défi).

— Murgén
16/69

Une Mort Annoncée de Longue Date



Posture : Night Lords — Konrad Kurze ☐

Cette Posture n'est accessible que sur un jet de 5+ sur 1D6

Quand cette Posture est annoncée, faites un Test de Volonté pour bénéficier des effets suivants (un Test pour chaque effet) :

- Insensible à la Douleur (5+)
- +1A
- +2I

— Ben_30k
56/69

Combattant Déloyal



Posture : Night Lords — Sevatar ☐

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement.

Au début de l'Étape de Concentration, vous pouvez résoudre les étapes 1 à 4 de l'Étape de Frappe avec une seule Attaque. Puis on résout normalement l'Étape de Concentration.

— Skyrundas
7/69

Tuerie Débordante



Posture : World Eaters ☐

A l'Étape de Frappe, si l'Adversaire est retirée comme Perte, les Blessures en excès sont allouées à d'autres Figurines ennemies impliquées dans le même Combat.

— Mr.Flibble
56/69

Démembrement Brutal



Posture : Hereticus World Eaters ☐

A l'Étape de Frappe, si l'Adversaire est retirée comme Perte, gagnez 2 Points de Résolution de Combat Supplémentaires à l'Étape de Gloire suivante.

— Khar Lupercal
11/69

Résistance Inébranlable



Posture : Death Guard ☐

Pour la durée de l'Étape de Frappe, remplacez votre Caractéristique d'Endurance par la Valeur de Base de la Caractéristique de CC de l'Adversaire.

— Ilikea
16/69

Sang de Sorcier



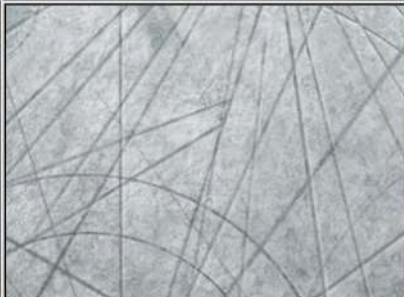
Posture : Death Guard — Calas Typhon ☐

Au début de l'Étape de Concentration, faites un Test de Volonté.

- Si le Test est réussi, gagnez +2A et +2F à l'Étape de Frappe suivante.
- Si le Test est raté, vous subissez 1 Blessure PA 2, D 1

— Khar Lupercal
50/69

Duelliste Prophétique

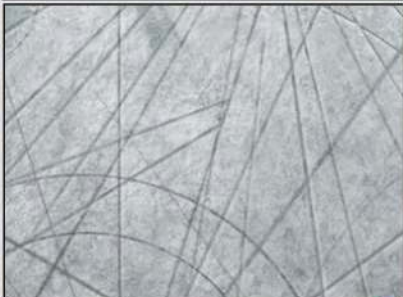


Posture : Thousand Sons ☐

Immédiatement après avoir fait votre Jet de Concentration, vous pouvez remplacer le résultat (*après modificateur*) par votre Valeur de Caractéristique de Volonté.

13/69

Bataille des Volontés



Posture : Thousand Sons — Magnus le Rouge ☐

Tant que vous êtes en Défi, gagnez +X à votre Jet de Concentration.

X : différence entre la Volonté de Magnus et celle de son Adversaire (*minimum 0*).

3/63

Supplier les Dieux



Posture : Word Bearers ☐

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement.

Faites un Test de Volonté.

- Si le Test est réussi, gagnez +1A et +1F jusqu'à la fin de cette Sous-phase de Défi.
- Si le Test est raté, subissez 1 Blessure PA 2, D 1, sans Jet de Sauvegarde ou de Mitigation de Dégâts possible.

Jay Dye

32/69

Volée Dédaigneuse



Posture : Solar Auxilia ☐

Quand vous choisissez cette Posture, faites immédiatement une Attaque de Tir avec un Pistolet contre la Figurine Adverse.

- Si cette Attaque de Tir tue l'Adversaire, passez directement à l'Étape de Gloire.
- Si cette Attaque de Tir ne tue pas l'Adversaire, ne faites pas de Jet de Concentration et l'Adversaire a automatiquement l'Avantage en Défi.

Nicolol

61/69

Ne Rien Devoir à Personne



Posture : Blackshields ☐

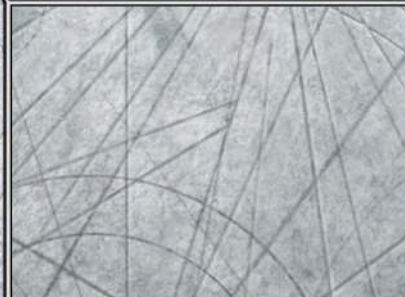
Ne peut être choisi si la Figurine Ennemie a le Trait Unique ou Parangon

Si votre Figurine est retirée comme Perte à cette Étape de Frappe, infligez D3 Blessures à la Figurine adverse.

Ces Blessures ont une PA et une valeur de Dommages égales à celles de l'arme utilisée quand cette Posture a été choisie.

38/69

Frappe Abyssale



Posture : Serres de l'Empereur — Jenetia Krole ☐

Tant que vous êtes en Défi, gagnez +X à votre Jet de Concentration.

X : différence entre la Volonté de Krole et celle de son Adversaire (*minimum 0*).

16/69

Surcharge Biologique



Posture : Serres de l'Empereur — Assassin Evorsor ☐

+3 au Jet de Concentration durant l'Étape de Concentration.

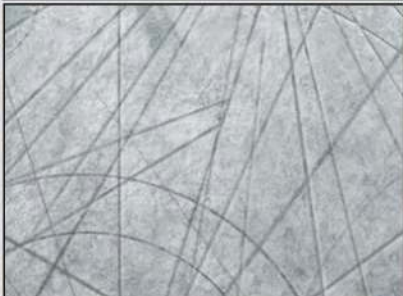
+3 Attaques durant l'Étape de Frappe.

Cependant, pour chaque Jet pour Toucher Non Modifié de 1, subissez 1 Blessure PA 2, D 1 à la fin de l'Étape de Frappe.

Mr. Flibble

53/69

Forme-Miroir



Posture : Serres de l'Empereur — Assassin Adamus ☐

Aucune Règle Spéciale ou Posture ne peut vous empêcher de choisir cette Posture.

A l'Étape de Frappe, vos Jets pour Toucher réussissent toujours sur 4+, quelque soit la CC de l'Adversaire.

De plus, si vous n'avez pas l'Avantage en Défi et que vous êtes réduit à 0 Point de Vie, vous pouvez quand même effectuer vos Attaques à cette Étape de Frappe avant d'être Retiré comme Perte.

18/69

Éprouver l'Adversaire



Posture : Base ☐

Ne gagnez aucun bonus aux Étapes de Concentration ou de Frappe.

Vous gagnez automatiquement l'Avantage en Défi à l'Étape de Gloire.

Valladar

16/69

Coup de Grâce



Posture : Base

Jetez un Dé de plus à l'Étape de Concentration et défaussez le Dé au résultat le plus élevé.

+1F et +1D à toutes vos Touches infligées à l'Étape de Frappe.

Chroniques

8/63

Rompre



Posture : Base

Vous ne pouvez faire qu'une seule Attaque.

A l'Étape de Gloire, vous pouvez choisir de mettre fin au Défi, et aucun Joueur ne marque de Points de Résolution de Combat (pour peu que votre figurine n'ait pas été retirée comme Perte).

Mr. Flibble

17/63

Feinte et Riposte



Posture : Base

Ne peut être choisie que par le Joueur choisissant la première Posture

Nommez n'importe quelle autre Posture. Le Joueur Adversaire ne peut pas choisir cette Posture à cette Étape de Confrontation.

Sgt Furius

17/63

Je suis Alpharius



Posture : Alpha Legion

Première Étape de Confrontation d'un Défi uniquement.

L'Initiative en Combat de l'adversaire en Défi est fixée à 1.

Mathilde

24/63

Se Garder



Posture : Base

+1CC à l'Étape de Frappe, mais une seule Attaque.

Pour chaque attaque qui vous rate à l'Étape de Frappe, gagnez +1 au prochain Jet de Concentration si le Défi se prolonge.

Talos

51/63

Épée de l'Ordre



Posture : Dark Angels

Si vous utilisez une épée*, -1 A et Touche Critique (6+) (ou bien +1 à la valeur x d'une version de Touche Critique x qu'elle a déjà).

*Épée tronçonneuse, épée énergétique, épée de force, lame de parangon, Épée de l'Ordre

Sgt Furius

15/63

Athamé maléfique



Posture : Renégats uniquement

Durant l'Étape de Frappe, gagnez 1 Attaque supplémentaire, utilisant le Profil d'Arme suivant : MF -1 ; PA 3 ; D 1 ; Brèche (5+) et Phage (Commandement)

Black Library

62/63

Sacrifice Héroïque



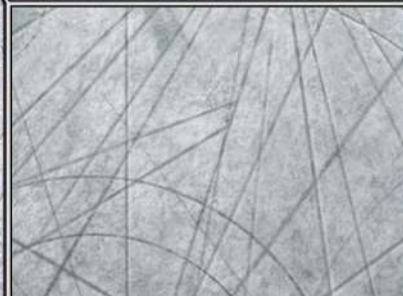
Posture : Loyalistes uniquement

Si votre Figurine est retirée comme Perte à cette Étape de Frappe, son Unité fera son éventuel Test de Panique sans modificateur négatif.

Black Library

63/63

Le Molosse Déchiré



Posture : Blackshields — Endryd Haar

Vous ne pouvez faire qu'une seule Attaque à l'Étape de Frappe. Gagnez +4F et +2D pour cette attaque.

32/63