

BOUNTIES, RONDE 1

La réussite du Bounty au cours de cette partie rapporte **2 Points de Tournoi**.

CYGNAR

Boucherie – Au cours de la même séquence de jeu, mettre hors service, détruire ou retirer du jeu au moins la moitié, arrondie au supérieur, des figurines ennemies présentes au début de la séquence.

PROTECTORAT

Pertes Massives – Chacune des unités ennemies dotées d'une caractéristique de CMD doit effectuer un test de commandement de pertes massives au cours de la partie. Rappel : même les unités dotées d'Intrépidité sont soumises à ce test, elles n'en subissent seulement pas les effets.

KHADOR

Barrage Anti-Infanterie – Détruire au moins trois figurines ennemies appartenant à au moins deux unités différentes à l'aide d'une seule ADE d'attaque magique ou à distance.

CRYX

Lutteur – Mettre hors service ou détruire un(e) solitaire, warjack ou warbeast ennemi(e) à l'aide d'une prise spéciale (power attack).

MERCENAIRES

Massacre – Au cours de la même séquence de jeu, détruire au moins 10 figurines ennemies.

TROLLOÏDES

Mano a Mano – Un solitaire ami doit détruire un solitaire ennemi à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

CERCLE ORBOROS

Vendetta Personnelle – Une warbeast doit détruire un solitaire ennemi à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

SKORNES

Touche Personnelle – Le warlock doit détruire au moins un(e) solitaire, warjack ou warbeast ennemi(e) à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

LÉGION D'EVERBLIGHT

Corps-à-Corps Monstrueux – Une warbeast légère doit mettre hors service ou détruire un warjack lourd ennemi, ou détruire une warbeast lourde ennemie, à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

BOUNTIES, RONDE 2

La réussite du Bounty au cours de cette partie rapporte **2 Points de Tournoi**.

CYGNAR

Sécurité Avant Tout – Aucune figurine amie ne doit être détruite par une frappe gratuite.

PROTECTORAT

Lutteur – Mettre hors service ou détruire un(e) solitaire, warjack ou warbeast ennemi(e) à l'aide d'une prise spéciale (power attack).

KHADOR

Barrage Concentré – Mettre hors service ou détruire un warjack lourd ennemi, ou détruire une warbeast lourde ennemie, à l'aide d'attaques magiques et/ou à distance avant que la figurine n'ait engagé de figurine amie.

CRYX

Liquidation – L'adversaire ne doit plus avoir la moindre figurine de solitaire en jeu à la fin de la partie.

MERCENAIRES

Force de Contournement – Toutes les figurines d'une unité amie ayant commencé la partie sur la table doivent être entièrement situées dans la zone de déploiement ennemie avant que l'unité ait subi des pertes.

TROLLOÏDES

Acharnement – Toucher un warcaster/warlock ennemi à l'aide d'une prise spéciale (power attack) de warbeast.

CERCLE ORBOROS

Serial Killer – Une figurine de solitaire amie doit détruire au moins cinq figurines ennemies.

SKORNES

Attaque de Char – Au cours de la même séquence de jeu, détruire au moins cinq figurines ennemies à l'aide d'attaques de warbeasts.

LÉGION D'EVERBLIGHT

Boucherie – Au cours de la même séquence de jeu, mettre hors service, détruire ou retirer du jeu au moins la moitié, arrondie au supérieur, des figurines ennemies présentes au début de la séquence.

BOUNTIES, RONDE 3

La réussite du Bounty au cours de cette partie rapporte **2 Points de Tournoi**.

CYGNAR

Touche Personnelle – Le warcaster doit détruire au moins un(e) solitaire, warjack ou warbeast ennemi(e) à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

PROTECTORAT

Vendetta Personnelle – Un warjack doit détruire un solitaire ennemi à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

KHADOR

Pertes Massives – Chacune des unités ennemies dotées d'une caractéristique de CMD doit effectuer un test de commandement de pertes massives au cours de la partie. Rappel : même les unités dotées d'Intrépidité sont soumises à ce test, elles n'en subissent seulement pas les effets.

CRYX

Barrage Anti-Infanterie – Détruire au moins trois figurines ennemies appartenant à au moins deux unités différentes à l'aide d'une seule ADE d'attaque magique ou à distance.

MERCENAIRES

Combat Singulier – Votre warcaster doit détruire le warcaster ou warlock ennemi.

TROLLOÏDES

Attaque de Char – Au cours de la même séquence de jeu, détruire au moins cinq figurines ennemies à l'aide d'attaques de warbeasts.

CERCLE ORBOROS

Massacre – Au cours de la même séquence de jeu, détruire au moins 10 figurines ennemies.

SKORNES

Corps-à-Corps Monstrueux – Une warbeast légère doit mettre hors service ou détruire un warjack lourd ennemi, ou détruire une warbeast lourde ennemie, à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

LÉGION D'EVERBLIGHT

Liquidation – L'adversaire ne doit plus avoir la moindre figurine de solitaire en jeu à la fin de la partie.

BOUNTIES, RONDE 4

La réussite du Bounty au cours de cette partie rapporte **2 Points de Tournoi**.

CYGNAR

Force de Contournement – Toutes les figurines d'une unité amie ayant commencé la partie sur la table doivent être entièrement situées dans la zone de déploiement ennemie avant que l'unité ait subi des pertes.

PROTECTORAT

Attaque de Char – Au cours de la même séquence de jeu, détruire au moins cinq figurines ennemies à l'aide d'attaques de warjacks.

KHADOR

Sécurité Avant Tout – Aucune figurine amie ne doit être détruite par une frappe gratuite.

CRYX

Mano a Mano – Un solitaire ami doit détruire un solitaire ennemi à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

MERCENAIRES

Génocide – L'adversaire ne doit plus avoir de figurines de troupier en jeu à la fin de la partie.

TROLLOÏDES

Barrage Concentré – Mettre hors service ou détruire un warjack lourd ennemi, ou détruire une warbeast lourde ennemie, à l'aide d'attaques magiques et/ou à distance avant que la figurine n'ait engagé de figurine amie.

CERCLE ORBOROS

Lutteur – Mettre hors service ou détruire un(e) solitaire, warjack ou warbeast ennemi(e) à l'aide d'une prise spéciale (power attack).

SKORNES

Combat Singulier – Votre warlock doit détruire le warcaster ou warlock ennemi.

LÉGION D'EVERBLIGHT

Magie de Combat – Mettre hors service ou détruire un warjack ennemi, ou détruire une warbeast ennemie, à l'aide d'une attaque magique.

BOUNTIES, RONDE 5

La réussite du Bounty au cours de cette partie rapporte **2 Points de Tournoi**.

CYGNAR

Mano a Mano – Un solitaire ami doit détruire un solitaire ennemi à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

PROTECTORAT

Magie de Combat – Mettre hors service ou détruire un warjack ennemi, ou détruire une warbeast ennemie, à l'aide d'une attaque magique.

KHADOR

Touche Personnelle – Le warcaster doit détruire au moins un(e) solitaire, warjack ou warbeast ennemi(e) à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

CRYX

Combat Singulier – Votre warcaster doit détruire le warcaster ou warlock ennemi.

MERCENAIRES

Barrage Anti-Infanterie – Détruire au moins trois figurines ennemies appartenant à au moins deux unités différentes à l'aide d'une seule ADE d'attaque magique ou à distance.

TROLLOÏDES

Vendetta Personnelle – Une warbeast doit détruire un solitaire ennemi à l'aide d'une attaque de corps-à-corps.

CERCLE ORBOROS

Génocide – L'adversaire ne doit plus avoir de figurines de troupier en jeu à la fin de la partie.

SKORNES

Massacre – Au cours de la même séquence de jeu, détruire au moins 10 figurines ennemies.

LÉGION D'EVERBLIGHT

Force de Contournement – Toutes les figurines d'une unité amie ayant commencé la partie sur la table doivent être entièrement situées dans la zone de déploiement ennemie avant que l'unité ait subi des pertes.