

SUPPLICE

**ENDURANCE CONTRE
NATURE**

Les unités de la Horde peuvent tirer et déclarer une charge au cours d'un tour où elles ont avancé.

SUPPLICE

RANCUNE PERSONNELLE

La Horde gagne +1 pour toucher et +1 pour blesser.

SUPPLICE

**DECHIQUETER ET
DECHIRER**

Améliorez la PA de 1 pour les armes équipées par la Horde.

SUPPLICE

VITESSE FULGURANTE

Ne lancez pas les jets de mouvement ou de charge pour la Horde. Les jets de mouvement de la Horde sont automatiquement de 6 et les jets de charge sont automatiquement de 12.

SUPPLICE

INTOUCHABLE

Les unités de la Horde ont une sauvegarde invulnérable de 3+.

SUPPLICE

**BOMBARDEMENT
ORBITAL ERRANT**

Divisez le plateau en 6 zones égales, 3 par 2. Attribuez un numéro de 1 à 6 à chaque zone. Lancez un D6, chaque unité dans la zone lancée subit 2D3 blessures mortelles.

SUPPLICE

PAS DE CHANCE

Les jets d'apparition de la Horde utilisent 3D6 en enlevant le plus bas.

SUPPLICE

ON NE DECEDE PAS

Chaque unité de la Horde sur le champ de bataille revient à sa force de départ.

SUPPLICE

**ONDE DE CHOC
TERRIFIANTE**

Les jets d'ébranlement des joueurs défenseurs échouent automatiquement.

SUPPLICE

SEISME PLANETAIRE

Détruisez un élément de terrain au hasard. Les unités à l'intérieur subissent 2D3 blessures mortelles.

SUPPLICE

EXPLOSION ERRANTE

Détruisez un objectif dans le No Man's Land au hasard.

SUPPLICE

A L'ABRIS NULLE PART

Détruisez tous les objectifs dans la zone de déploiement des joueurs.

SUPPLICE

MANŒUVRE DE TENAILLE

Apparition d'une unité supplémentaire de la Horde suivant les règles du tour. Cette unité apparue se téléporte en dehors de 3" de toutes les unités de joueur dans la zone de déploiement des joueurs si possible, sinon dans le No Man's Land. (Cette unité compte comme étant entrée via une téléportation pendant la phase de mouvement de la Horde pour tous les effets de règles.)

SUPPLICE

SANS RANCUNE

Les PR d'un joueur aléatoire sont réinitialisés à 0.

SUPPLICE

MAUVAIS INVESTISSEMENT

Retirez 5 PR à tous les joueurs. (Le minimum de PR est 0.)

SUPPLICE

ÉQUITABLE ET ÉQUILIBRE

Les unités de la Horde gagnent des Blessures Dévastatrices.

SUPPLICE

FUREUR DECHAINEE

Les unités de la Horde gagnent Frappes Soutenues 1 et Frappes Létales.

SUPPLICE

UN SACRIFICE INUTILE

Les joueurs discutent, puis votent secrètement pour qu'une unité de joueur soit détruite par la Horde. Si le résultat du vote n'est pas unanime, choisissez au hasard une unité à détruire parmi toutes celles qui ont reçu au moins un vote.

SUPPLICE

**BROUILLARD DE
GUERRE**

Les unités de la Horde
gagnent Discrétion et
bénéficient du
Couvert.

SUPPLICE

**MALCHANCE
LAMENTABLE**

Révélez 2 cartes de
Supplice
supplémentaires.