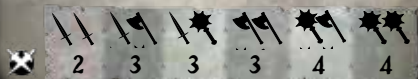


## Khergars furtifs



6/9/15

Taille 2  
Furtivité  
Animal sauvage  
Esprit de meute



## Khergars furtifs

### Animal sauvage

Un animal sauvage ne peut pas jouer la CC "Parade".

### Esprit de meute

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

### Enchaînement

Chaque fois qu'une figurine possédant cette compétence réussit une attaque, qu'elle ait infligé des DOM ou pas, elle peut immédiatement tenter gratuitement une seconde attaque contre le même adversaire. Pour le second jet de combat, la figurine lira le résultat de DOM décalé d'une colonne à gauche dans le tableau. Son adversaire ne peut pas dépenser de PA pour obtenir une CC. Une figurine dotée de cette compétence ne peut obtenir qu'une seule attaque supplémentaire par attaque réussie.

### Furtivité

Une figurine furtive 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 p d'elle. Dans le cas où une figurine déclare une charge contre un combattant possédant Furtivité et qu'elle se trouve à plus de 4 pouces, la charge est alors considérée comme ratée. Notez que cela ne peut permettre à la figurine de venir se placer en contact socle à socle du combattant doté de cette compétence avec son mouvement de marche (la figurine est alors placée au plus proche du combattant sans être au contact).