

# Baron Folchoixpeau

Humain, Noble

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

5

2"

3

0

**Épée longue** : si le personnage inflige des Dégâts de Mêlée *Perforants* ou *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Armure de plates** : réduisez tous les Dégâts non-*Magiques* subis de -2.

**Cri de ralliement (0) 8" de rayon** – Une fois par partie ○.

L'Énergie des autres *Humains* alliés présents dans la zone d'effet est restaurée à la hauteur du nombre de points bleus restants sur leur barre de santé.

**Rechargement [Tir de pistolet] (2)**

La capacité nommée est à nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Tir de pistolet (1) 8"** – Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Contondants*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète sur *Frappe descendante*.



Socle :

30mm

# Coup de maître

*Amélioration de Frappe descendante*

Type de dégâts:

Tranchant

Adversaire joue:

Cause

Garde haute

⊘

Frappe descendante

0

Estoc

1

Balayage rapide

2

Frappe ascendante

3

Garde basse

2

# Eric, l'écuyer

Humain, Soldat

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

1''

3

-1

**Écuyer** : les autres *Soldats* alliés situés dans les 4'' gagnent +1 en Mêlée. Les *Nobles* alliés situés dans les 4'' gagnent +2 en Mêlée.

**Pourpoint en cuir** : réduisez les Dégâts *Tranchants* et *Perforants* subis de -1.

## Mon héros (2) 4''

Le *Soldat* ciblé gagne 1 Énergie ou le *Noble* ciblé gagne 2 Énergies.

## Médecin de terrain (1) 4''

**X** : le *Soldat* ou le *Noble* ciblé est soigné de X blessures.  
**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète sur Garde basse



Socle :  
30mm

# Tu vas le regretter

Amélioration de Garde basse

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : si ce personnage est toujours vivant, échangez les positions de ce personnage et d'un personnage allié situé dans les 4".

# Flintlock v.2

Humain, Soldat

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

1"

3

0

**Dague** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1.

## Rechargement [Tir de mousquet] (2)

La capacité nommée est de nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Viser (1)** - Une fois par tour ○.

Ce personnage gagne +1 en Arcane jusqu'à la fin du tour.

**"Fais gaffe !" (1) 6"**

La statistique Esquive de l'allié ciblé est réduite de -1 jusqu'à la fin du tour.

**Tir de mousquet (1) 12"** - Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X** : la cible subit X+2 Dégâts *Contondants*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures et sa capacité Rechargement est inutilisable pour le reste de la partie.

Botte secrète *Garde haute*.

Socle :

30mm



# Retraite tactique

Amélioration de *Garde haute*

<i>Adversaire joué :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	⊗
Frappe descendante	⊗
Estoc	⊗
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	⊗
Garde basse	⊗

Réduisez les Dégâts subis de -1.

**Effet de Phase de fin :** vous pouvez déplacer ce personnage jusqu'à 2" max.

# Charles Attand

Humain, Sorcier, Clerc

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

2

1''

5

0

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Prémonition** : si ce personnage est la cible d'une action ennemie, il peut l'interrompre pour faire un Mouvement de Réaction en dépensant 1 Énergie. Dans ce cas, l'ennemi doit terminer son action si possible et ne peut pas choisir d'autre cibles.

**Clairvoyance (1) 10''** - Une fois par tour ○.

L'Humain ciblé gagne +2 en Arcane jusqu'à la fin du tour.

**Soin (2) 8''**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

**Poudre aveuglante (1) 4''**

**X** : réduisez les statistiques de Mêlée et d'Arcane de la cible de -2X jusqu'à la fin du tour.

Catastrophe : ce personnage perd toute son Énergie.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# *Poudre d'escampette...*

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** l'adversaire perd -2 en  
Mêlée jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez  
déplacer ce personnage jusqu'à 4" maximum.



# Fritz v.3

Humain, Mercenaire, Soldat

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

4

2"

0

+1

**Épée à 2 mains :** si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +3. Si ces Dégâts sont de type *Contondant* ou *Perforant*, augmentez-les de +1.

## Intimidation (1) 4"

L'*Humain* ou le *Göbelin* ciblé perd -2 en Arcane et gagne [Combattant prévisible : durant un round de combat, avant que chaque joueur choisisse sa carte de combat, vous devez révéler votre main à votre adversaire.] jusqu'à la fin du tour.

## Arrière !!! (1) 2" de rayon – Une fois par tour ○.

Tous les autres personnages dans la zone d'effet sont repoussés de 1" (en ligne droite).

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :

30mm

# Fauchés comme les blés

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts :

*Tranchant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	2
Frappe descendante	1
Estoc	1
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

**Effet de Phase de fin** : les personnages situés dans les 2<sup>es</sup>, ne participant pas directement au round de Mêlée, subissent 2 Dégâts *Tranchants*. Ces Dégâts ne sont pas considérés comme des Dégâts de Mêlée.

# Agatha, la serveuse v.3

Humain

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

1"

3




0

**Motivation teutonne** - Une fois par tour ○.

Si un allié *Soldat* ou *Mercenaire* situé dans les 6" de ce personnage fait une attaque de *Mêlée*, vous pouvez lui faire gagner 1 Énergie.


**Dague secrète** : si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ce personnage joue *Frappe Ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +1.


**Offre alléchante (2) 10"**


  ou  : rapprochez le personnage ciblé de 4", en ligne droite, vers Agatha.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

**Bois tant que tu veux (1) 2"** - Une fois par tour ○.

 : le personnage ciblé perd X Énergie.

 : le personnage ciblé gagne X Énergie mais il perd -X en Arcane jusqu'à la fin du tour.

 : La Statistique de *Mêlée* du personnage ciblé est augmentée de +X jusqu'à la fin du tour.

Catastrophe : la cible laisse tomber une des Moonstones qu'elle porte (placez la Moonstone au contact du socle de la cible avec une valeur d'enfouissement de 1).

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :

30mm

# Rien n'est pire qu'une femme méprisée...

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



# Frère Flavius

Humain, Clerc



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
4	2''	3	+1

**Rembourrage naturel** : réduisez les Dégâts *Contondants* subis par ce personnage de -2.

**Matraque** : si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Tranchants* ou *Perforants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont *Contondants*, augmentez-les de +1.

**Intervention divine** : quand un ennemi cible ce personnage avec une Compétence Arcane, ou qu'un ennemi utilise une Compétence Arcane à 4'' ou moins de ce personnage, si votre main de défense inclut au moins 2 cartes *Catastrophe*, vous pouvez les révéler pour annuler la compétence utilisée et infliger le résultat *Catastrophe* de cette compétence au personnage actif.

**Rancunier** : quand ce personnage cause au moins 1 blessure à un ennemi, il se soigne d'une blessure.

---

**Soin (2) 8''**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :  
30mm

# Une bonne grosse fessée

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Contondant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

0

Frappe descendante

0

Estoc

0

Balayage rapide

0

Frappe ascendante

0

Garde basse

⊖

Effet de Phase de fin : si ce personnage n'est pas *Tué*, soignez une de ses blessures.

# Mère la Bévüe

Gnome



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	1"	6	0

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Mes P'tits Gars** : réduisez tous les Dégâts que devrait subir ce personnage de -1 pour chaque autre *Gnome* allié situé dans les 4" de ce personnage, (réduction limitée à -3).

**Porte-bonheur** : les autres *Gnomes* alliés situés à 4" ou moins de ce personnage, gagnent +1 en Arcane et Mêlée, et réduisent les Dégâts Magiques subis de -1.

**L'amour d'une mère(1) 10"** – Une fois par tour ○.

Rapprochez ce personnage de 2" en ligne droite du *Gnome* ciblé, puis rapprochez le *Gnome* ciblé de 2" en ligne droite vers ce personnage et soignez 2 des blessures du *Gnome* ciblé.

**La colère d'une mère (1) 3" de rayon** – Une fois par partie○

Les autres *Gnomes* alliés situés dans la zone d'effet gagnent 1 Énergie. Les personnages ennemis dans la zone d'effet subissent 2 blessures.

**Soins (2) 8"**

**X**: la cible est soignée de X+1 blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# Tu vas le regretter

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : si ce personnage est toujours en vie, échangez sa position avec celle d'un personnage allié situé dans les 4".



# L'embrouille v.2

Gnome, Soldat, Milicien



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
3	1"	3	0

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Poignard** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +1.

## Rechargement [Tir d'arbalète] (2)

La compétence nommée est de nouveau utilisable.

*Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

## Frères d'armes (1) 4"

Un autre *Milicien* allié ciblé ajoute +1 en Arcane et +1 en Mêlée jusqu'à la fin du tour. La cible peut ensuite dépenser 1 Énergie pour donner à ce personnage +1 en Arcane et +1 en Mêlée jusqu'à la fin du tour.

## Tir d'arbalète (1) 14" – Une fois par partie jusqu'à rechargement O.

**X** : la cible subit 2X Dégâts *Perforants* et est ensuite repoussée de 1" en ligne droite.

**Catastrophe** : la compétence Rechargement ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
30mm

# Retraite tactique

Amélioration de *Garde haute*

<i>Adversaire joué :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	⊗
Frappe descendante	⊗
Estoc	⊗
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	⊗
Garde basse	⊗

Réduisez les Dégâts subis de -1.

**Effet de Phase de fin :** ce personnage peut se déplacer jusqu'à 2" max.

# Billy

Gnome, Milicien, Animal

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

4

1"

4

-1

**Épée à double tranchant** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Armure matelassée** : réduisez les Dégâts *Tranchants* subis de -1.

## Pilonnage (3) 6"

Déplacez ce personnage de 6" en ligne droite vers l'ennemi ciblé. Si, à la fin du mouvement, les socles des 2 personnages se touchent, retournez une carte Arcane : la cible subit X+1 Dégâts *Contondants* et est ensuite repoussée de X" en ligne droite, où X est la valeur de la carte retournée.

**Catastrophe** : le personnage ciblé ne subit aucun Dégât et peut se déplacer jusqu'à 3" max.

## Huuuuu biquette ! (2)

**X** ou **X** : déplacez ce personnage jusqu'à 2X" max.

**Catastrophe** : ce personnage ne peut plus se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin du tour.

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
30mm

# Gesticulations

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de dégâts :

*Tranchant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

⊙

Frappe descendante

2

Estoc

2

Balayage rapide

3

Frappe ascendante

3

Garde basse

2

**Effet de Phase de fin :** repoussez le personnage ennemi de 1" en ligne droite.

# Petit Jack v.2

Gnome, Noble, Milicien



Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

4

1''

2

0

**Épée ancestrale** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +2. Si ces Dégâts sont de type *Perforant*, augmentez-les de +1.

**Bouclier ancestral** : réduisez tous les Dégâts subis de -1.

**Chanceux (1)** – Une fois par tour ○.

Regardez les 5 premières cartes du dessus du deck Arcane. Remettez les cartes que vous souhaitez sur le dessus du deck, dans l'ordre que vous voulez, et le reste des cartes à la fin du deck, dans l'ordre que vous voulez.

**Potion magique (1)** – Une fois par tour ○.

**X** : ce personnage soigne X de ses blessures.

**X** : ce personnage gagne X Énergies.

Catastrophe : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# Coup de bouclier

Amélioration de *Garde basse*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute

1

Frappe descendante

2

Estoc

0

Balayage rapide

2

Frappe ascendante

2

Garde basse

1

**Effet de Phase de fin :** Déplacez ce personnage de 1" directement vers l'ennemi, puis, s'il est en contact socle à socle, repoussez l'ennemi de 1" à l'opposé de ce personnage.

# Maurice' v.2

Gnome, Milicien



Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

1''

3

0

**Pioche** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +2.

**Mineur** : quand ce personnage réalise une Action de Récolte, prenez possession de la Moonstone sans tenir compte de sa Valeur d'Enfouissement. Ce personnage n'est pas Ralenti quand il possède une seule Moonstone.

**Dur à cuire** : au début de la Phase de restauration, ce personnage soigne 2 de ses blessures.

**Pousser (0) 1''** – Une fois par tour 0.

Repoussez un autre personnage ciblé de 2'' en ligne droite.

**Gouffre sans fond (2) 8''**

**X** : la cible subit X blessures et gagne le trait [**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2''] jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
30mm

# Chercher des noises

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute

⊙

Frappe descendante

2

Estoc

2

Balayage rapide

2

Frappe ascendante

2

Garde basse

2

Les Dégâts causés par cette attaque ne peuvent pas être réduits par une Compétence passive.



# Gradock <sup>v.2</sup>

Gnome, Milicien



Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

4

1''

2

0

**Armure matelassée :** réduisez les Dégâts *Tranchants* subis de -1.

**Dur à cuire :** au début de la Phase de restauration, ce personnage soigne 2 de ses blessures.

**Détecteur de mensonge :** les personnages ennemis ciblant ce personnage ou un personnage situé à 2'' ou moins de Gradock doivent jouer leurs cartes Arcane face visible.

**Sage conseil :** les personnages alliés situés dans les 4'' peuvent ignorer les effets d'une Catastrophe.

**Oubli (1) 8''**

Retirez une Compétence Arcane ou active du personnage ciblé jusqu'à la fin du tour.

**Piège (2) 14''**

*Cette attaque ne peut pas être modifiée par l'Esquive ou le Couvert.*

**X:** la cible subit X Dégâts *Perforants*.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
30mm

# *Le vieux pas de danse*

Amélioration de *Garde haute*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute

⊗

Frappe descendante

1

Estoc

1

Balayage rapide

1

Frappe ascendante

1

Garde basse

⊗

Effet de Phase de fin : ce personnage peut se déplacer jusqu'à 1" max.

# Crache-Feu

Gobelin, Soldat

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

2

1"

5

+1

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Combattant prévisible** : durant un round de combat, avant que chaque joueur choisisse sa carte de combat, le Combattant prévisible doit révéler sa main à son adversaire.

**Armure déglinguée** : réduisez tous les Dégâts *non-Magiques* subis de -1.

## Deux Gobelins entrent dans une Taverne (2) 8"

Deux autres Gobelins ciblés gagnent chacun +1 Énergie et +2 en Esquive jusqu'à la fin du tour. Vous devez choisir 2 cibles différentes.

## Lance-flamme (2) 8"

**X** : le personnage ciblé subit 2X Dégâts *Magiques*.

**Catastrophe** : cette compétence ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie. Tous les personnages dans un rayon de 3" de ce personnage subissent 4 Dégâts *Magiques*. Cette compétence ne peut pas être utilisée tant que ce personnage est engagé.

Botte secrète *Garde basse*.

Socle :

40mm



# *Paniquer et fuir*

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : éloignez ce personnage de 3", en ligne droite, de l'ennemi. Défaussez toute l'Énergie de ce personnage.

# Doug, le flatulent v.2

Gobelin, Soldat, Animal



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
4	3"	0	0

**Lance** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Perforant*, augmentez-les de +1.

**Écu de joute** : réduisez les Dégâts *Perforants* et *Contondants* subis de -1.

**Fouisseur** : quand ce personnage effectue une Action de Récolte, retournez une carte Arcane et réduisez la Valeur d'Enfouissement par X, X étant la valeur de la carte.  
**Catastrophe** : tous les personnages dans un rayon de 3" subissent 2 Dégâts *Magiques*.

## Dégazage (2) 2" de rayon

Tous les personnages dans la zone d'effet subissent 2 Dégâts *Magiques*.

## Chaaargeez !!! (2) 6"

Déplacez ce personnage de 4" en ligne droite vers la cible ennemie. Si la prochaine action de ce personnage est une attaque de Mêlée contre la même cible, augmentez les Dégâts causés de +2.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :  
40mm



# Mord-lui la cheville !

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	3
Frappe descendante	3
Estoc	3
Balayage rapide	3
Frappe ascendante	2
Garde basse	⊖

Cette attaque cause ⊖ si l'adversaire est éloigné de plus de 1" de ce personnage.

# Syd, le Nabot perfide

Gobelin, Soldat



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
5	1"	4	-1

**Armure de plates** : réduisez tous les Dégâts non *Magiques* subis de -2.

**Perfide** : chaque fois que ce personnage cause au moins 1 blessure à un ennemi, ce personnage gagne 1 Énergie Max 3 fois par tour.

**Petit et hargneux** : si ce personnage cause des Dégâts Perforant, augmentez-les de +1.

**Amoureux de la bidoche** : ce personnage gagne +2 en Mêlée lorsqu'il y a un Géant dans les 4".

## Murmurer à l'oreille des Géants (1) 8"

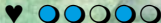
Déplacez le Géant ciblé jusqu'à 1" max.

## Mais d'où tu sors ?! (2) 6"

**X** : placez le socle de ce personnage au contact de celui de la cible ennemie.

**Catastrophe** : le défenseur place ce personnage où il veut dans un rayon de 6".

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :  
30mm

# Gratouilleur de roustons

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts :

*Perforant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	2
-------------	---

Frappe descendante	3
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	0
-------------------	---

Garde basse	⊖
-------------	---

Les Dégâts causés par cette attaque ne peuvent pas être réduits par une Compétence passive.

Effet de Phase de fin : vous pouvez placer ce personnage n'importe où en contact socle à socle avec son adversaire.



# Bobby le Caguetant

Gobelin, Sorcier



Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

2

1''

5

-1

**Faiblesse :** réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Résistance magique :** réduisez tous les Dégâts *Magiques* subis de -1.

**Arrière ! (1) 2'' de rayon** – Une fois par tour ○.

Tous les autres personnages dans la zone d'effet sont repoussés de 1'' en ligne droite.

**Dégazage(2) 2'' de rayon**

Tous les personnages dans la zone d'effet subissent 2 Dégâts *Magiques*.

**Soin (2) 8''**

**X :** la cible est soignée de X+1 blessures.

**Catastrophe :** ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :

30mm

# Prends ton médioc

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts :

*Magique*

Adversaire joue :

Cause

Garde haute

3

Frappe descendante

3

Estoc

3

Balayage rapide

⊗

Frappe ascendante

3

Garde basse

3

# Guenilleux

v.3

Gobelin, Sorcier



Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

I

I''

7

-I

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Malice gobeline (2) 6"** de rayon – Une fois par tour ○. Distribuez une carte Arcane à chaque Gobelin dans la zone d'effet. Ils gagnent l'effet [ **X** : gagne +X Énergie. **X** : gagne +1 Énergie. Catastrophe : subit 2 blessures], puis remélangez les cartes dans le deck Arcane.

**Chance gobeline (2) 8"**

**3**, **3** ou **3** : la cible, ennemie ou Gobelin, subit immédiatement une Catastrophe inscrite sur sa carte. Si cette Catastrophe nécessite une cible, vous pouvez alors choisir n'importe quelle cible qui réponde à tous les prérequis de la compétence. Catastrophe : ce personnage subit 3 blessures.

**Délire communicatif (3) 8"**

**3** ou **3** : restaurez la Santé et l'Énergie du Gobelin ciblé, puis placez-le dans les 8" ou moins de ce personnage. Catastrophe : ce personnage subit 4 blessures.

Botte secrète *Garde haute.*



Socle :

30mm

# La grande confusion

Amélioration de *Garde haute*

<i>Adversaire joue :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	⊗
Frappe descendante	⊗
Estoc	⊗
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	⊗
Garde basse	⊗

**Effet de Phase de fin :** si ce personnage est le Défenseur et n'a pas été *Tué*, restaurez toute sa Santé et son Énergie et placez-le dans les 8" de son emplacement actuel.

# Stu, le mal de mer v.4

Gobelin, Pirate



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
2	3"	4	-1

**Harpon** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Contondants* ou *Tranchants*, réduisez ces Dégâts de -1. S'ils sont de type *Perforant*, augmentez-les de +1.

**Blagues grivoises (2) 4" de rayon** - Une fois par tour O. Tous les *Gobelins* dans la zone d'effet se rapprochent de 1" (en ligne droite ) de ce personnage. Puis tous les autres *Gobelins* dans les 1" gagnent +1 Énergie.

**Grandes marées (2) 6"**

**X** : repoussez le personnage ciblé de X" en ligne droite.

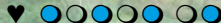
Catastrophe : ce personnage subit 1 blessure et perd toute son Énergie.

**Mal de mer (2) 6"**

**X** : la cible perd X Énergie.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures et perd toute son Énergie.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :

30mm

# C'te grosse prise!

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts :

*Perforant*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute	0
Frappe descendante	3
Estoc	3
Balayage rapide	⊙
Frappe ascendante	2
Garde basse	1

Effet de Phase de fin : si l'adversaire subit au moins une blessure durant ce round de Mêlée, il ne peut plus faire de Course jusqu'à la fin du tour.

# Boom Boom Mc Boom

Gobelin



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	1''	4	-2

## Rechargement [Tromblon] (2)

La capacité nommée est de nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

## Coup Bas (2) 8''

*La prochaine attaque de Mêlée du Gobelin ciblé, pendant ce tour, cause +2 Dégâts.*

**Tromblon (1) 4''** – Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X** ou **X** : la cible subit X Dégâts Contondants.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

## Tu l'auras pas ! Nananère ! (2) 10''

**X** : rapprochez l'ennemi ciblé de ce personnage de 2X'', en ligne droite.

Catastrophe : votre adversaire peut déplacer le personnage ciblé jusqu'à 4''.

Botte secrète *Garde basse.*



Socle :

30mm

# Tu m' vois, tu m' vois plus...

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : placez ce personnage n'importe où dans les 6" de sa position actuelle.



# La Chenille

v.2

Gobelin, Sorcier



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
4	1''	4	-1

**Sécateurs enchantés** : tous les Dégâts de Mêlée générés par ce personnage sont considérés comme *Magiques* à la place du type indiqué.

## Trou de ver (2)

Le socle de ce personnage doit être en contact avec un *Terrain bloquant* pour utiliser cette compétence. Perdez toutes les Moonstones en sa possession (placez-les au contact du socle de ce personnage avec une Valeur d'Enfouissement de 1), ensuite placez ce personnage au contact de n'importe quel *Terrain bloquant* de la surface de jeu.

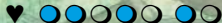
## Insecticide (2) 2''

Cette attaque ne peut être modifiée par l'Esquive ou le Couvert.

**X** : la cible subit X Dégâts *Magiques*.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :  
30mm

# Faim Insatiable

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Magique*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	2
Frappe descendante	3
Estoc	3
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

Effet de Phase de fin : si l'adversaire est *Tué*, et que ce personnage n'est pas *Tué*, ce personnage recouvre toute sa santé et toute son Énergie.

# Teetoe

Fée

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1''	5	-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Dague enchantée** : tous les Dégâts de Mêlée générés par ce personnage sont considérés comme *Magiques* au lieu du type indiqué.

**Réflexion arcanique** : si un ennemi cible ce personnage avec une Compétence Arcane, après que l'Énergie a été dépensée mais avant que les cartes Arcane soient piochées, vous pouvez dépenser 3 Énergies pour renvoyer le sort sur le lanceur (vous jouez sa Compétence Arcane en le ciblant).

## Vigueur (1)

Ce personnage soigne une de ses blessures.

## Fausse route (4) 6''

Déplacez l'ennemi ciblé jusqu'à 3'' max.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
30mm

# Tu ne m'attraperas pas !

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide




Frappe ascendante



Garde basse



L'attaque de l'adversaire cause  Dégâts à ce personnage pour ce round.

# Freya<sup>v.2</sup>

Fée, Sorcier



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	1''	5	-2

**Frêle** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -2. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Filou** - Une fois par tour ○.

Quand ce personnage réussit un bluff, après avoir résolu les effets, vous pouvez révéler votre bluff pour que ce personnage gagne +3 Énergies.

**Soin (2) 8''**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

Catastrophe : ce modèle subit 2 blessures.

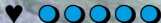
**Scintillement (2) 6''**

**X** : la cible subit X Dégâts Magiques et est ensuite repoussée de 1'' en ligne droite. Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

**Sort d'étourdissement (2) 6''**

**X** : la cible perd une compétence de votre choix jusqu'à la fin du tour. Catastrophe : ce personnage subit 1 blessure.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :

30mm

# *Tu ne m'attraperas pas!*

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide




Frappe ascendante



Garde basse



L'attaque de l'adversaire cause  Dégâts à ce personnage pour ce round.

# L'escrimeur

v.3

Fée, Gredin

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

6

1"

5

-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Aiguille** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Volte** : réduisez les Dégâts *Perforants* subis de -2.

**Célérité** - Une fois par tour ○.

Lorsqu'il fait un Mouvement de Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer jusqu'à 2", au lieu de 1" habituellement.

**Rancunier** : quand ce personnage cause au moins 1 blessure à un ennemi, il soigne 1 de ses blessures.

**Affaiblir (3) 4"**

**X** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par la cible de -X jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : la cible gagne +1 Énergie.

Botte secrète *Estoc*.

Socle :

30mm



# Faire dans la dentelle

Amélioration d'*Estoc*

Type de Dégâts:

*Perforant*

Adversaire joue :

Cause

Garde haute	1
Frappe descendante	2
Estoc	2
Balayage rapide	1
Frappe ascendante	2
Garde basse	2

Les Dégâts causés par cette attaque ne peuvent être réduits par aucune Compétence passive.



# Godiche<sup>v.2</sup>

Fée



Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

1''

5

-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Deux mains gauches (2) 6''**

La cible gagne *Faiblesse* jusqu'à la fin du tour.

**Scintillement (2) 6''**

**X** : la cible subit X Dégâts *Magiques* et est ensuite repoussée de 1'' en ligne droite.

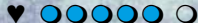
**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

**Doigts grasseyeux (2) 6''**

**3**, **3** ou **3** : la cible laisse tomber une des Moonstones qu'elle transporte. Placez cette Moonstone au contact du socle de la cible avec une Valeur d'Enfouissement de 1.

**Catastrophe** : ce personnage perd toutes ses Énergies.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :

30mm

# *Poudre de Fée*

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Réduisez les Dégâts subis de -2.

**Effet de Phase de fin :** l'ennemi doit défausser 2 Énergies.

# Le Frelon

v.2

Fée, Soldat



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
5	2"	3	-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Rancunier** : quand ce personnage cause au moins 1 blessure à un ennemi, il soigne 1 de ses blessures.

**Javelot** : si ce personnage cause des Dégâts Perforants, augmentez-les de +2.

**Bouclier** : les personnages ennemis ne peuvent pas effectuer de Coups Critiques contre ce personnage.

**Rage (3) 8"**

La Fée ciblée perd le trait *Faiblesse* jusqu'à la fin du tour.

**Lancer de javelot (2) 6"**

**X** : la cible subit X Dégâts *Perforants*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 1 blessure.

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
30mm

# Attaque plongeante

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de dégâts :

*Perforant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	⊙
Frappe descendante	3
Estoc	2
Balayage rapide	3
Frappe ascendante	1
Garde basse	0

# Langue d'argent v.2

Fée, Gredin



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1''	5	-2

**Frêle** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -2. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Malice féérique** : lorsqu'une Fée alliée, située dans les 6'', réussit un bluff, vous pouvez révéler cette carte : ce personnage gagne 2 Énergies et soigne toutes ses blessures.

**Dague secrète** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ce personnage joue *Frappe Ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +1.

## Contrôle mental (3) 6''

Le personnage ciblé effectue immédiatement une action coûtant 1 Énergie. Vous contrôlez cette action même s'il s'agit d'un ennemi (il compte comme un personnage allié durant l'action.).

## Secret chuchoté (2) 6'' – Une fois par tour ○.

**X** : la Fée alliée ciblée gagne X Énergies et soigne 1 de ses blessures.  
**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :  
30mm

# Menaces & Promesses

Amélioration de *Frappe ascendante*

<i>Adversaire' joue' :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	⊗
Frappe descendante	⊗
Estoc	⊗
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	⊗
Garde basse	⊗

Réduisez les Dégâts subis de -3.

**Effet de Phase de fin :** le personnage ennemi gagne 3 Énergies mais ne peut plus cibler Langue d'argent avec une action jusqu'à la fin du tour.  
Cet effet s'applique même si l'ennemi est hors de Portée de Mêlée de ce personnage.

# Machtrip

v.2

Géant, Mercenaire

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

2"

0

+2

**Armure déglinguée** : réduisez tous les Dégâts non Magiques subis de -1.

**Force brute** : augmentez tous les Dégâts de Mêlée causés de +2.

**Garde du corps** – Une fois par tour ○.

Si un personnage *Noble* allié situé dans les 4" et en LdV subit des Dégâts, vous pouvez assigner ces Dégâts à ce personnage à la place.

**Ooga-booga! (1) 4"**

Repoussez le *Gobelin* ennemi ciblé de 2" en ligne droite.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :

40mm



# Coup dans le bide

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts :

*Contondant*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute	0
-------------	---

Frappe descendante	1
--------------------	---

Estoc	⊗
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	1
-------------------	---

Garde basse	⊗
-------------	---

Effet de Phase de fin : si l'adversaire subit au moins 1 blessure pendant ce round de Mêlée, il perd alors 1 Énergie et est repoussé de 1" en ligne droite.



# Le Roc <sup>v.4</sup>

Troll



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
2	2''	3	+2

**Peau dure** : réduisez tous les Dégâts subis de -1.

**Poings de granite** : si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Contondants*, augmentez ces Dégâts de +2.

**Calcification** : les personnages engagés avec ce personnage génèrent -1 Énergie durant la Phase de restauration.

## Chant de la pierre (1) 6''

Cette compétence n'est pas modifiée par le Couvert.

**X** : diminuez la Valeur d'Enfouissement de la Moonstone ciblée de -X (valeur minimum = 1).

**Catastrophe** : le défenseur choisit la Valeur d'Enfouissement de la Moonstone ciblée.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :  
40mm

# Étreinte écrasante

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts :

*Contondant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	2
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	2
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	2
-------------	---

Cette attaque cause ⊙ Dégâts contre les personnages éloignés de plus de 1”.

Effet de Phase de fin : si l'adversaire subit au moins 1 blessure durant ce round de Mêlée, il doit défausser la moitié de son Énergie (arrondie au supérieur).

# Le Commerçant <sup>v.2</sup>

Humain, Noble



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	1''	4	+1

## Ruée vers l'or (2) 6"

Ciblez un point sur la table, à 6" maximum de ce personnage et dans sa Ligne de Vue. Tous les autres personnages situés dans un rayon de 4" autour du point choisi se rapprochent de 2", en ligne droite, en direction de ce point. Le contrôleur du *Commerçant* choisit l'ordre des déplacements.

## Sac d'or (2) 6"

Placez un marqueur Sac d'or de 30mm à 6" maximum et dans la Ligne de Vue de ce personnage. Ce marqueur reste en jeu mais est retiré dès que le socle de n'importe quel personnage entre en contact avec lui. À chaque fois qu'un autre personnage réalise une Action de Course ou Mouvement alors qu'il est situé à 6" ou moins du Sac d'or et qu'il a une Ligne de Vue sur celui-ci, il ne peut pas terminer son mouvement plus éloigné de celui-ci qu'il ne l'était à son début.

## Une offre généreuse (1) 2'' – Une fois par tour ○.

Cette attaque n'est pas modifiée par l'Esquive de la cible.

**2** ou **2** : le personnage ciblé laisse tomber une des Moonstones qu'il porte ; ce personnage ramasse cette Moonstone.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures

Botte secrète *Estoc*.



Socle :  
30mm

# Coup de bide

Amélioration d' *Estoc*

Type de dégâts:

*Contondant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : éloignez l'ennemi de 2",  
en ligne droite, de ce personnage.

# Nat', la voleuse des bas quartiers

Humain, Gredin

v.2

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

1''

4

-[#]

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Dague secrète** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ce personnage joue *Frappe Ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +1.

**Reflet de l'innocence** : quand un ennemi cible ce personnage avec une action, le personnage ennemi actif doit dépenser 1 Énergie ou l'action est annulée.

**Se fondre dans la foule** : l'Esquive de ce personnage est -[#], où [#] est le nombre de personnages (exceptés celui-ci et celui utilisant une compétence contre lui) dans un rayon de 3".

**Célérité** - Une fois par tour ○.

Lorsqu'il fait un Mouvement de Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer de 2" au lieu de 1" normalement.

**Lance-pierre (2) 6"**

**X** : la cible subit X Dégâts *Contondants*.

**Catastrophe** : jusqu'à la fin du tour, ce personnage perd ses compétences *Reflet de l'innocence* et *Se fondre dans la foule*, et sa statistique *Esquive* devient (+1).

**Botte secrète** *Balayage rapide*.

Socle :

30mm



# Pickpocket

Amélioration de *Balayage rapide*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Réduisez les Dégâts subis de -2.

**Effet de Phase de fin :** si ce personnage n'est pas *Tué*, il peut prendre possession d'une des Moonstones transportées par son adversaire.

# Gertrude, la chasseuse de fées

Humain, Mercenaire

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

4

1"

5

0

**Charme de protection** : réduisez les Dégâts Magiques subis de -2.

## Rechargement [Tromblon] (2)

La compétence nommée est de nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Ordre naturel (1) 4" de rayon** – Une fois par tour ○.

Tous les personnages situés dans la zone d'effet subissent 1 blessure pour chaque jeton d'Énergie qu'ils ont au-dessus de 3.

**Tromblon (1) 4"** – Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X** ou **X** : la cible subit X Dégâts Contondants.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Balayage rapide.*



Socle :  
30mm

# Coup de pied circulaire

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	1
Frappe descendante	2
Estoc	2
Balayage rapide	1
Frappe ascendante	1
Garde basse	0

Effet de Phase de fin : déplacez le personnage ennemi jusqu'à 1" max. Vous pouvez immédiatement exécuter Rechargement sans dépenser d'Énergie, même si ce personnage est engagé.



# Sire Guillaume des Fariboles

Humain, Noble

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

4

2''

0

+1

**Marteau de guerre** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée de type *Tranchant* ou *Perforant*, réduisez ces Dégâts à 0. S'ils sont de type *Contondant*, augmentez-les de +2.

**Armure de plate** : réduisez tous les Dégâts non-Magiques subis de -2.

**Ornithophobie** : à chaque fois qu'un personnage *Gobelin* termine son mouvement dans la zone de Mêlée de ce personnage, pour la première fois dans un tour, il doit dépenser 1 Énergie (si possible).

**Le Gouverneur** : les *Soldats* alliés situés dans les 6" de ce personnage gagnent +1 en Mêlée.

**Beugler des ordres (1) 6"**

Déplacez la cible alliée non-Noble jusqu'à 1" max (ou jusqu'à 2" max s'il s'agit d'un *Soldat* allié). Vous ne pouvez cibler chaque personnage qu'une seule fois par tour.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :

30mm

# Brise-Rotule

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	2
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	2
-----------------	---

Frappe ascendante	⊖
-------------------	---

Garde basse	⊖
-------------	---

**Effet de Phase de fin :** si l'adversaire subit 1 ou plusieurs blessures durant ce round de Mêlée, alors il ne peut plus réaliser de Course jusqu'à la fin du tour.

# Vieille Baderne

Humain, Soldat

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

2"

4

0

**Épée longue** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée de type *Tranchant* ou *Perforant*, augmentez-les de +1.

**Armure matelassée** : réduisez les Dégâts *Tranchants* subis de -1.

**Sage conseil** : les alliés situés dans les 4" peuvent ignorer les effets des Catastrophes.

**Déjà vu tout ça** : si ce personnage est l'Attaquant ou le Défenseur dans un round de Mêlée, avant que chaque joueur ne choisisse sa carte de combat, votre adversaire doit vous révéler sa main.

**"Fais gaffe !" (1) 6"**

La statistique Esquive de l'allié ciblé gagne -1 jusqu'à la fin du tour.

**Médecin de terrain (1) 4"**

**X** : le Soldat ou le Noble ciblé est soigné de X blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :

30mm

# Retraite tactique

Amélioration de *Garde haute*

<i>Adversaire joué :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	⊗
Frappe descendante	⊗
Estoc	⊗
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	⊗
Garde basse	⊗

Réduisez les Dégâts subis de -1.

**Effet de Phase de fin :** vous pouvez déplacer ce personnage jusqu'à 2" max.

# Giselle, la Bibliothécaire

Humain, Clerc

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

3"

5

+1

**Bâton accusateur** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée de type *Tranchant*, réduisez-les à ☉.

**Siphon d'Énergie (0) 8"** – Une fois par tour ☉.

Ciblez un personnage allié. Retournez une carte Arcane et transférez jusqu'à X Énergies de l'allié ciblé vers n'importe quelle combinaison de personnages situés dans les 8", où X est la valeur de la carte retournée. Catastrophe : la cible perd 2 Énergies et ce personnage subit 2 blessures.

**Contrat empoisonné (1) 6"**

**X** : le personnage ciblé subit X-1 blessures puis gagne [Protection: la première fois que ce personnage devrait subir des Dégâts, réduisez-les à ☉], jusqu'à la fin du tour. Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

**Mépris de la bibliothécaire (1) 6"**

**X** : repoussez la cible de X" en ligne droite, puis cette cible subit X-1 blessures.

Catastrophe : ce personnage subit 3 Dégâts.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :  
40mm

# Shhhhhh!

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute

1

Frappe descendante

1

Estoc

1

Balayage rapide

⊗

Frappe ascendante

1

Garde basse

1

Effet de Phase de fin : si l'adversaire subit 1 ou plusieurs blessures durant ce round de Mêlée, alors il doit défausser 1 Énergie (si possible).

# Sire Balverne

Humain, Animal, Soldat

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

4

2''

0

+1

**Lance de chasse** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée de type *Perforant* ou *Tranchant*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée contre un *Animal*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Bouclier solaire** : si ce personnage subit des Dégâts *Contondants* ou *Magiques*, réduisez les Dégâts subis de -1.

**Pur porc (1) 6''** – Une fois par tour ○.

Vous pouvez infliger 2 blessures à un personnage allié situé dans les 6''. Si vous le faites, l'ennemi ciblé perd une Compétence Arcane de votre choix jusqu'à la fin du tour.

**Chaaargeeeez !!!(2) 6''**

Rapprochez ce personnage de 4'' en ligne droite vers la cible ennemie. Si la prochaine action de ce personnage est une attaque de Mêlée contre la même cible, augmentez les Dégâts causés de +2.

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :  
40mm

# Encorner

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Perforant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	2
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	0
-------------	---

Cette attaque cause ☉ Dégâts contre les personnages éloignés de plus de 1".

**Effet de Phase de fin :** déplacez le personnage ennemi jusqu'à 1".



# Hoff

Faune, Soldat

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	2"	4	0

**Cognée** : si ce personnage cause des Dégâts *Perforants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +2.

**Expert en guérilla** : les autres *Faunes* alliés situés dans un rayon de 6" gagnent +1 en Mêlée et [**Célérité** : *Une fois par tour* 0. Lorsqu'il fait un Mouvement de Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer de 2" max.]

## Charge furieuse (1) 4"

Déplacez ce personnage de 3" en ligne droite vers la cible ennemie. Si la prochaine action de ce personnage est une attaque de Mêlée contre la même cible, augmentez les Dégâts causés de +1.

## Cor de chasse (1) 8" – Une fois par tour 0.

Cette Compétence ne peut pas être utilisée si ce personnage est engagé.

**X** : déplacez un autre Faune allié ciblé jusqu'à X+1".

Catastrophe : la cible peut être déplacée, par le Défenseur jusqu'à 3".

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
30mm

# Coup d'boule

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	0
-------------	---

Frappe descendante	1
--------------------	---

Estoc	1
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	1
-------------------	---

Garde basse	1
-------------	---

Cette attaque cause ☉ Dégâts contre les personnages éloignés de plus de 1".

**Effet de Phase de fin :** repoussez l'adversaire de 1" en ligne droite.

# Jayda

Faune, Soldat

Mêlée

Portée

4

1''

Arcane

Esquive

4

-1

**Dague** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Célérité** - Une fois par tour ○.

Lorsqu'il fait un Mouvement de Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer de 2'' au lieu de 1''.

**Pied sûr**: ce personnage peut Courir au-dessus des Plans d'Eau ou au travers des Parcelles Boisées. De plus, l'Action Traverser lui coûte 1 Énergie de moins.

---

**Arc de précision (3) 10''**

Ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Perforants*.

**Catastrophe** : cette compétence ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie.

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
30mm

# Abréger les souffrances

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de Dégâts:

*Perforant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	⊖
Frappe descendante	0
Estoc	0
Balayage rapide	3
Frappe ascendante	3
Garde basse	2

Cette attaque cause +2 Dégâts s'il reste quatre points de vie ou moins à l'adversaire.

**Effet de Phase de fin :** si l'adversaire est *Tué*, ce personnage gagne 1 Énergie.

# M. Bonne nuit v.2

Faune, Clerc

Mêlée'

2

Portée'

1''

Arcane

5

Esquive'

0

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Solo de jazz funk goblin** : (2) 2" de rayon – Une fois par tour ○.

Toutes les autres figurines à portée sont repoussées de 1" directement à l'opposé de ce personnage.

**Soin (2) 8''**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

**Berceuse (1) 6''** – Une fois par tour ○.

**2** ou **2** : la cible doit défausser la moitié de son Énergie (arrondie au supérieur) puis elle est soignée de 2 blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

**Élixir de flétrissement (1) 2''** – Une fois par tour ○.

**X** : la cible est repoussée de X" en ligne droite.

**X** : la cible gagne X-1 Énergies.

**X** : la cible subit X blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# *Paniquer et fuir*

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** éloignez ce personnage de 3", en ligne droite, de l'ennemi. Défaussez toute l'Énergie de ce personnage.

# Joanna, Princesse Nordique v.3

Gnome, Noble, Nordique

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
5	2"	3	0

**Glaive** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants* ou *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Älskling** : réduisez tous les Dégâts que ce personnage devrait subir de -1 pour chaque autre *Gnome* ou *Animal* allié dans un rayon de 4" (max -3).

**Élixir de lutin (2)** – Une fois par tour ○.

**X** : ce personnage gagne X+1 Énergies.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

**La révolte de la forêt (2) 18"**

*Cette attaque n'est pas modifiée par le Couvert.*

**X** : la cible, située dans les 3" d'un arbre ou d'une Parcelle Boisée, subit X Dégâts Magiques.

**Catastrophe** : la cible gagne [**Protection** : la première fois que ce personnage devrait subir des Dégâts, réduisez-les à ○], jusqu'à la fin du tour.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :  
30mm

# Valkyrie tournoyante

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de Dégâts:

*Tranchant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	0
Frappe descendante	2
Estoc	1
Balayage rapide	1
Frappe ascendante	2
Garde basse	0

**Effet de Phase de fin :** cause 2 Dégâts *Tranchants* à tous les personnages qui n'ont pas participé à ce round de Mêlée situés dans un rayon de 2". Ces Dégâts ne sont pas considérés comme des Dégâts de Mêlée.



# Rongeur <sup>v.3</sup>

Gnome, Gredin



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
4	1"	0	0

**Dague :** si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Infesté de puces :** réduisez les Dégâts *Magiques* et *Tranchants* subis de -1.

**L'honneur des voleurs :** les *Gredins* alliés situés dans les 6" gagnent +1 en Arcane.

## Se faufiler (1)

L'Esquive de ce personnage gagne -2 jusqu'à la fin du tour.

## Couinement (1) 6"

Déplacez l'ennemi ciblé jusqu'à 1". *Aucun Mouvement de Réaction ne peut être déclaré en réponse à cette action.*

## Larcin (2) 1" - Une fois par tour ○

Le personnage ciblé, avec moins de points de vie restants que ce personnage, perd la possession d'une de ses Moonstones et ce personnage acquiert la possession de cette Moonstone.

## Rat d'égout (1) - Une fois par partie ○

*Vous pouvez jouer cette compétence uniquement si ce personnage est dans un bâtiment.* Ce personnage est retiré du jeu. Au début de la Phase de restauration, vous pouvez faire réapparaître ce personnage dans n'importe quel bâtiment.

Botte secrète *Balayage rapide.*



Socle :  
30mm

# Ronger la jambe

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de Dégâts:

*Tranchant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	1
Frappe descendante	2
Estoc	1
Balayage rapide	1
Frappe ascendante	2
Garde basse	0

Effet de Phase de fin : si l'ennemi a subi au moins 1 blessure durant ce round de Mêlée, il gagne le trait [**Lent**: l'Action de Course du personnage est limitée à 2" max] et il ne peut plus réaliser l'Action de Mouvement ni le Mouvement de Réaction, jusqu'à la fin du tour.

# Loki, Charpentier Nordique v.3

Gnome, Gredin, Nordique

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1"	3	0

**Marteau** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants* ou *Tranchants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +1.

**La faveur des dieux anciens** - Une fois par tour 0.

Quand ce personnage subit des Dégâts vous pouvez retourner la première carte du deck Arcane. Réduisez les Dégâts subis de -X, où X est la valeur de la carte retournée. Les cartes Catastrophe n'ont aucun effet sur les Dégâts subis.

**Filou** - Une fois par tour 0.

Quand ce personnage réussit un bluff, après avoir résolu les effets, vous pouvez révéler votre bluff pour que ce personnage gagne +3 Énergies.

**Croissance verdoyante(2)**

**X** : placez une Parcelle Boisée de 50mm de diamètre à 3X" max de ce personnage en LdV et en Terrain Découvert. Elle reste en place jusqu'à la fin de la partie. Un maximum de 3 Parcelles peuvent être placées par ce personnage, si une 4ème est placée vous devez choisir et enlever une Parcelle placée plus tôt dans la partie. Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

**Porté par le vent (2) 8"**

**X** : déplacez le personnage ciblé jusqu'à X+1" max. Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
30mm

# La manière forte

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de Dégâts :

*Contondant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	0
Frappe descendante	1
Estoc	1
Balayage rapide	3
Frappe ascendante	3
Garde basse	2

Les Dégâts causés par cette attaque ne peuvent pas être réduits par une Compétence passive.

Effet de Phase de fin : vous pouvez déplacer le personnage ennemi jusqu'à 1" max.

# Dirigeable Gnome

Gnome, Machine, Milicien

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
-	-	3	+1

**Très haut et très loin** : ce personnage peut se déplacer librement au-dessus du terrain, des décors et des figurines durant ses Courses ou ses Mouvements, tant qu'à la fin de son mouvement, son socle ne recouvre pas un Terrain Bloquant ou un autre personnage. Il ne peut pas réaliser les Actions de Récolte ou d'attaque de Mêlée. Il ne peut pas être ciblé par des attaques de Mêlée et ne peut ni engager, ni être engagé par des personnages. Il ne bloque pas les LdV, ne fournit pas de Couvert, et ne subit pas de blessures des Chutes. Quand il est ciblé par une Compétence Arcane, ce personnage ne bénéficie jamais de Couvert.

## Rechargement [Tir de harpon] (2)

La compétence nommée est de nouveau utilisable.

**Tir de harpon (1) 10"** – Une fois par partie jusqu'à Rechargement ○. Cette attaque n'est pas modifiée par le Couvert.

**X** : la cible subit X+2 Dégâts *Perforants* et est ensuite repoussée de 1" en ligne droite.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures. Rechargement est inutilisable pour le reste de la partie.

## Bombardement (2) 2" de rayon.

**X** : tous les autres personnages dans la zone d'effet subissent X+1 Dégâts *Magiques* et sont ensuite repoussés de X" en ligne droite.

**Catastrophe** : ce personnage subit 4 blessures.

Socle :

40mm



*Aucune Botte secrète*

# Clair & Obscur v.2

Géant

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	2''	0	+2

**Disputes incessantes** : quand ce personnage est activé, tirez une carte Arcane. Ce personnage gagne X Énergies, où X est la valeur de la carte tirée.

**Catastrophe**: ce personnage subit 3 blessures.

**Hachoir et massue** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée de type *Contondant* ou *Tranchant*, augmentez les Dégâts causés de +2.

**Rembourrage naturel** : réduisez les Dégâts *Contondants* subis de -2.

**Deux têtes valent mieux qu'une** : durant un round de Mêlée, après que les cartes ont été piochées mais avant qu'elles ne soient révélées, vous pouvez défausser 1 Énergie pour jouer 2 cartes différentes. Si vous faites cela, vous pouvez, après que les cartes ont été révélées, choisir la carte que vous souhaitez utiliser.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :

40mm



# Panier repas

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	⊖
Frappe descendante	1
Estoc	1
Balayage rapide	1
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

**Effet de Phase de fin :** si l'adversaire subit au moins 1 blessure durant ce round de Mêlée et que son Esquive est de -1 ou moins (-2, -3...), retirez-le du jeu.



# Brunhilde <sup>v.3</sup>

Géant, Mercenaire, Nordique

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

4

2''

0

+2

**Lame forgée par les géants :** si ce personnage cause des Dégâts *Perforants* ou *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +2.

**Garde du corps** – Une fois par tour ○.

Si un personnage allié *Noble* situé dans les 4'' et en LdV subit des Dégâts, vous pouvez assigner ces Dégâts à ce personnage à la place.

**Loyauté :**

Si ce personnage réalise un *Mouvement de Réaction*, il peut se rapprocher de 3'', en ligne droite, vers le *Noble* allié le plus proche (à la place du déplacement de 1'' habituel).

**La saga des géants héroïques !** – Une fois par tour ○.

Les autres *Géants* dans la zone d'effet gagnent +1 Énergie.

Socle :

Botte secrète *Frappe descendante*.

40mm



# Briser la pierre du serment

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de Dégâts:

Tranchant

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

⊖

Frappe descendante

0

Estoc

0

Balayage rapide

3

Frappe ascendante

3

Garde basse

2

Effet de Phase de fin : si ce personnage est *Tué*, tous les *Géants* et *Nobles* alliés dans un rayon de 8" soignent toutes leurs blessures. Tous les autres personnages dans un rayon de 8" subissent 1 Dégât Magique.

# Barbillon v.2

Troll

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

2''

3

+2

**Amphibien** : ce personnage peut réaliser une Course sur un Plan d'Eau. De plus, il gagne +2 Énergies durant la Phase de restauration si n'importe quelle partie de son socle est sur un Plan d'Eau.

**Griffes acérées** : si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Contondants* ou *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ces Dégâts sont de type *Tranchant*, augmentez-les de +3.

**Peau écailleuse** : réduisez tous les Dégâts non-*Contondants* subis de -1.

Vomi (2) 4''

**X** : le personnage ciblé subit X+1 Dégâts Magiques.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :



40mm

# Faim insatiable

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Magique*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	2
Frappe descendante	3
Estoc	3
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

Effet de Phase de fin : si l'adversaire est *Tué*, et que ce personnage n'est pas *Tué*, ce personnage recouvre toute sa santé et toute son Énergie.

# Paillard

Gobelin, Troll

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

2

2"

3

+2

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Poings d'acier** : si ce personnage cause des Dégâts *Perforants* ou *Tranchants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +2.

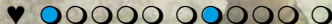
**Armure déglinguée** : réduisez tous les Dégâts non *Magiques* subis de -1.

**Feu ! (2) 8"**

**X** : le personnage ciblé subit 3X-1 Dégâts *Contondants* et est ensuite repoussé de X" en ligne droite.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures. Tous les autres personnages dans un rayon de 2" subissent 3 Dégâts *Magiques* et sont ensuite repoussés de 1" en ligne droite.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
40mm

# Mèche courte

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** ce personnage subit 3 blessures. Tous les autres personnages dans un rayon de 2" subissent 3 Dégâts *Magiques* et sont ensuite repoussés de 1" en ligne droite.

# Le Roi des Gobelins v.2

Gobelin, Noble



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
3	2"	0	0

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de *Récolte* de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Sceptre du pouvoir tout-puissant** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +2.

**Privilège royal** - Une fois par tour 0.

Chaque fois que ce personnage devrait subir des Dégâts, vous pouvez, à la place, faire subir tout ces Dégâts à un *Gobelin* allié en LdV situé dans un rayon de 4".

**Roi de la basse-cour** (2) 8" - Une fois par tour 0.

Le *Gobelin* ciblé subit 2 blessures, gagne 2 Énergies et s'active immédiatement après la fin de l'activation de ce personnage. Si la cible a déjà été activée ce tour, il s'agit alors d'une activation bonus. Dans le cas contraire, cela compte comme l'activation normale de la cible.

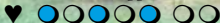
**Donne !** (1) 2"

Gagnez la possession d'une des Moonstones portées par un *Gobelin* allié ciblé.

Botte secrète *Frappe descendante*.

Socle :

30mm



# Prosterne-toi, Paysan !

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de Dégâts:

*Contondant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	0
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	2
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	4
-------------	---

Cette attaque cause +1 Dégâts aux Gobelins.

Réduisez tous les Dégâts subis, s'ils sont causés par des Gobelins, à ☉.



# Le Croque-mort

Gobelin, Sorcier



Mêlée

2

Portée

1"

Arcane

4

Esquive

-1

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Lien spirituel** : durant la Phase de restauration, ce personnage gagne +1 Énergie pour chaque personnage allié mort.

**Soin (2) 8"**

**X** : la cible est soignée de X+1 de ses blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

**Rigor Mortis (3) 6"**

**2**, **2** ou **2** : la cible perd toute son Énergie et subit 1 blessure.

**Catastrophe** : ce personnage subit 4 blessures.

**Réanimer (3)**

**2**, **2** ou **2** : placez un allié *Tué* au contact du socle de ce personnage. Restaurez la moitié de ses points de vie arrondi au supérieur. Il revient avec 0 Énergie mais peut être activé ce tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 4 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# Faire le mort

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** les personnages ennemis ne peuvent pas cibler ce personnage avec une action jusqu'à ce que ce personnage fasse une action ou jusqu'à la fin du tour (selon ce qui arrive en premier).

# Herbert, le Papillon v.2

Gobelin, Fée, Sorcier



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	1"	4	-1

**Évolution [La Chenille]:** ce personnage ne peut pas être dans la même équipe que La Chenille, et inversement.

**Sécateurs enchantés :** tous les Dégâts de Mêlée générés par ce personnage sont considérés comme *Magiques* (à la place du type indiqué).

**Changement de saisons (2) 10"** - Une fois par tour ○.

Placez ce personnage à l'intérieur d'une Parcelle Boisée ciblée située à 10" ou moins (*utilisable uniquement si ce personnage est situé sur une Parcelle Boisée*).

**Croissance verdoyante (2)**

**X** : placez une Parcelle Boisée de 50mm de diamètre à 3X" max de ce personnage, en Ldv et en Terrain Découvert. Elle reste en place jusqu'à la fin de la partie. Un maximum de 3 Parcelles peuvent être placées par ce personnage, si une 4ème est placée vous devez choisir et enlever une Parcelle placée plus tôt dans la partie.  
Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

**Flétrissement (3) 6"**

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Magiques*.

Catastrophe : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
30mm

# Tu ne m'attraperas pas !

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide




Frappe ascendante



Garde basse



L'attaque de l'adversaire cause  Dégâts  
à ce personnage pour ce round.

# El Capitano v.2

Gobelin, Pirate



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1"	3	0

**Coutelas** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Amusez-vous, chiens galeux** : les autres *Gobelins Pirates* alliés dans un rayon de 4" gagnent +1 Énergie durant la Phase de restauration.

**Frappe (1)** – Une fois par tour ○.

La prochaine attaque de Mêlée de ce personnage, ce tour-ci, cause +2 Dégâts.

**Cours (2) 8"**

Déplacez une cible alliée engagée jusqu'à 3" max.

**Rechargement [Tir de Pistolet] (2)**

La compétence nommée est de nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Tir de Pistolet (1) 8"** – Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Contondants*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :

40mm



# Jolly Roger

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Perforant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute	1
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	2
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	0
-------------	---

Les Dégâts de cette attaque ne peuvent pas être réduits par des Compétences passives.

# Poulpy, le Pirate v.2

Gobelin, Pirate



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	2"	3	-1

**Mate-moi ce butin** - Une fois par tour ○.

Si un *Pirate* allié, situé dans les 6" de ce personnage, fait une attaque de Mêlée, vous pouvez lui faire gagner 1 Énergie pour chaque Moonstone transportée par ce personnage.

## Rechargement [Tir de Pistolet] (2)

La compétence nommée est de nouveau utilisable.

*Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Tir de Pistolet (1) 8"** - Une fois par partie, jusqu'à rechargement ○.

**X** : la cible subit X+1 Dégâts Contondants.

Catastrophe : ce personnage subit 3 blessures.

## Pillage (1) 2"

**2**, **2** ou **2** : la cible perd une Compétence passive de votre choix jusqu'à la fin du tour et ce personnage récupère cette compétence jusqu'à la fin du tour.

Catastrophe : le Défenseur peut déplacer ce personnage jusqu'à 2" max.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :

30mm



# Tentacule Surprise !

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Perforant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

2

Frappe descendante

1

Estoc

2

Balayage rapide

1

Frappe ascendante

2

Garde basse

2



# Balboa, le Croustillant

Animal, Gobelin, Pirate



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	2"	4	+1

**Griffe et Crochet** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Contondants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Carapace de crustacé** : réduisez tous les Dégâts non-*Magiques* subis de -1.

**"Fais gaffe !" (1) 6"**

L'allié ciblé gagne -1 en Esquive jusqu'à la fin du tour.

**Pincer (1) 2"**

**3**, **3** ou **3** : la cible perd la possession d'une de ses Moonstones. Ce personnage prend possession de cette Moonstone.  
**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

**Cogner (1) 2"**

**2** ou **2** : la cible subit 2 Dégâts *Contondants*. Si ce personnage a déjà utilisé Pincer ce tour-ci, augmentez les Dégâts de +1.  
**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :  
40mm

# L'employé du mois

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	2
Frappe descendante	1
Estoc	2
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊙

**Effet de Phase de fin :** si ce personnage a déjà utilisé Pincer et Cogner ce tour-ci, l'ennemi subit 2 blessures et ne peut plus faire d'attaque de Mêlée contre ce personnage jusqu'à la fin du tour.

# Dirigeable Gobelin

Gobelin, Machine, Animal

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
-	-	3	+2

**Très haut et très loin :** ce personnage peut se déplacer librement au-dessus du terrain, des décors et des figurines durant ses Courses ou ses Mouvements, tant qu'à la fin de son mouvement, son socle ne recouvre pas un Terrain Bloquant ou un autre personnage. Il ne peut pas réaliser les Actions de Récolte ou d'attaque de Mêlée. Il ne peut pas être ciblé par des attaques de Mêlée et ne peut ni engager, ni être engagé par des personnages. Il ne bloque pas les LdV, ne fournit pas de Couvert, et ne subit pas de blessures des Chutes. Quand il est ciblé par une Compétence Arcane, ce personnage ne bénéficie jamais de Couvert.

## Armure délabrée :

Réduisez tous les Dégâts non *Magiques* subis de -1.

## Langue collante (2) 4"

La cible avec une Esquive de -1 ou moins (-2, -3...) subit 1 Dégât *Contondant* et est attirée de 4" en ligne droite vers ce personnage.

## Sulfateuse (1) 8"

Cette attaque n'est pas modifiée par le Couvert.

**X** : la cible subit X Dégâts *Contondants*.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.



Socle :

40mm

*Aucune Botte secrète*

# Diana, Reine des Fées

Fée, Noble



Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

4

1''

4

-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Dague enchantée** : tous les Dégâts de Mêlée générés par ce personnage sont considérés comme *Magiques* au lieu du type indiqué.

**Pour le bien de la clairière** : si ce personnage utilise une Compétence Arcane, avant de piocher les cartes Arcane, vous pouvez infliger 1 blessure à un maximum de 3 Fées alliées différentes, situées dans les 6". Pour chaque blessure infligée ainsi, piochez 2 cartes supplémentaires.

**Nourri par la peur (1) 6''** – Une fois par tour ○.

**X** : la cible perd X Énergies. Distribuez ces Énergies parmi les Fées situées dans les 6" de la cible.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

**Visions horribles (2) 6''**

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Magiques*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :  
30mm

# Danse avec la mort

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Magique*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

⊖

Frappe descendante

2

Estoc

0

Balayage rapide

0

Frappe ascendante

2

Garde basse

⊖

Effet de Phase de fin : si ce personnage est en vie, il peut se déplacer jusqu'à 2" max. Si ce personnage est *Tué*, l'ennemi subit 2 blessures.

# Belladonne

Fée, Gredin

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1"	3	-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

## Supercherie féérique (2) 8"

Échangez la place de Belladonne avec le *Gredin* allié ciblé.

## Flasque d'acide (3) 4"

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Magiques*.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

## Une goutte de Solanacée mortelle (3) 1"

**X** : la cible ennemie perd X Énergie.

**X** : la cible ennemie subit X blessures.

**X** : déplacez la cible ennemie jusqu'à 2X" max. Vous pouvez ensuite effectuer une attaque de Mêlée avec la cible. Cette dernière compte comme un allié lors de la réalisation de cette action.

Catastrophe : la cible et ce personnage sont *Tués*.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :

30mm

# Une goutte de délire

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** le personnage ennemi perd 1 Énergie et subit 1 blessure. Vous pouvez le déplacer jusqu'à 2" max.



# Digitale Pourprée

Fée, Gredin, Sorcier



Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
3	1''	3	-2

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Filou** - Une fois par tour ○.

Quand ce personnage réussit un bluff, après avoir résolu les effets, vous pouvez révéler votre bluff pour que ce personnage gagne +3 Énergies.

**Arbres de la clairière ombragée (3) 6''**

**X** : la cible gagne la compétence [**Protection** : la première fois que le personnage devrait subir des Dégâts, réduisez ces Dégâts à ○] jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

**Atrophie (3) 6''**

**X** : la cible subit 2X Dégâts Magiques.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :  
30mm

# Miroir à malice

Amélioration de *Garde basse*

<i>Adversaire joué :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	?
Frappe descendante	?
Estoc	?
Balayage rapide	?
Frappe ascendante	?
Garde basse	?

Quand cette *Botte secrète* est jouée, choisissez une *Fée* ou un *Gredin* dans les 6". Cette *Botte secrète* devient une copie de celle du personnage ciblé. Cette carte est toujours considérée comme une *Garde basse* pour calculer les Dégâts causés par l'ennemi. S'il n'y a ni *Fée*, ni *Gredin* dans les 6", alors cette carte cause ⊙ Dégâts.

# Frère Daniel v.2

Humain, Cultiste, Clerc

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	2''	4	0

**Folie douce** - Une fois par partie ○.

Vous pouvez faire relancer le dé d'un de vos adversaires au moment de déterminer qui s'active en premier.

**Regardez cette chose brillante :**

Si ce personnage est en possession d'au moins une Moonstone durant la Phase de restauration, un autre personnage allié situé dans les 4" et en LdV peut gagner +1 Énergie.

**Montrer le chemin (2) 6" de rayon** - Une fois par tour ○.

Déplacez tous les autres alliés présents dans la zone d'effet jusqu'à 2" max. Ce personnage ne peut plus réaliser les Actions de *Course* ou *Mouvement*, ou faire un *Mouvement de Réaction*, jusqu'à la fin du tour.

**Sonneur de cloche (2) 4" de rayon**

**X** : tous les personnages alliés présents dans la zone d'effet sont soignés de X blessures.

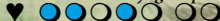
Catastrophe : tous les personnages dans la zone d'effet subissent 1 blessure.

**La fin est proche (4)**

**X** : choisissez un personnage dans les 3" et en LdV de ce personnage. Puis choisissez une seconde figurine dans les 3X et en LdV de Frère Daniel. Placez le premier personnage dans les 3" du second.

Catastrophe : le contrôleur de ce personnage choisit entre lui faire subir 4 blessures ou le retirer du jeu.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :

30mm

# Vlan !

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute	⊖
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	⊖
-------------	---

**Effet de Phase de fin :** l'adversaire perd -1 en  
Mêlée jusqu'à la fin du tour.

# Kavanagh, le jongleur v.3

Gnome, Cultiste, Gredin



Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

1"

4

0

## Culbut (2)

Déplacez ce personnage jusqu'à 2" puis réduisez son Esquive de -2 jusqu'à la fin du tour.

**Comédie dramatique (0) 6"** – Une fois par tour ○.

L'allié ciblé autre que Kavanagh subit 2 blessures et gagne +1 Énergie.

## Jouer avec le destin (4)

Ce personnage gagne 2 Énergies. Piochez les 3 premières cartes du deck Arcane regardez-les et placez-en une sur le dessus du deck, une sur le dessous et une, face cachée, à côté de ce personnage. À n'importe quel moment, vous pouvez ajouter la carte cachée à votre main de cartes Arcane. À la fin de l'action durant laquelle vous avez joué cette carte ou si ce personnage est *Tué*, remettez cette carte dans le deck Arcane et mélangez-le.

## Doigts grasseyés (2) 6"

**3**, **3** ou **3** : la cible laisse tomber une des Moonstones qu'elle transporte. Placez cette Moonstone au contact du socle de la cible avec une Valeur d'Enfouissement de 1.

Catastrophe : ce personnage perd toutes ses Énergies.

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :

30mm

# Tour de passe-passe

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	2
Frappe descendante	1
Estoc	1
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

**Effet de Phase de fin :** l'adversaire perd 1 Énergie (si possible). Un allié ciblé, dans les 6 ", gagne +1 Énergie.

# Kalista, Prêtresse Leshavult v.3

Humain, Cultiste, Clerc

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

1''

5

0

**Dague** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Les joies de l'entropie** : chaque fois qu'un autre personnage dans les 4" est Tué, ce personnage gagne +1 Énergie.

**Catalyseur** : les autres *Cultistes* et *Esprits Alliés* dans les 4" gagnent +1 en Arcane.

**Paroxysme (4) 3" de rayon** – Une fois par partie ○.

Tous les autres personnages dans les 3" subissent 4 Dégâts *Magiques* et sont ensuite repoussés de 3" en ligne droite.

**Caresse de Leshavit (3) 8"**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures et gagne [**Protection** : la première fois que ce personnage devrait subir des Dégâts, réduisez ces Dégâts à ○], jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# Glisser dans les ombres

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : placez cette figurine dans les 4" de sa position actuelle..



# Loubard v.2

Géant, Cultiste

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	3"	3	+2

**Foi aveugle** : ce personnage ne peut pas réaliser les Actions *Récolte* et *Course* à moins qu'il y ait au moins un personnage allié dans les 4".

**Chaîne d'encensoir** : si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Contondants*, augmentez ces Dégâts de +2.

**Combattant prévisible** : durant un round de combat, avant que chaque joueur choisisse sa carte de combat, le Combattant prévisible doit révéler sa main à son adversaire.

**Fureur vertueuse (3)** – Une fois par tour ○.

Ce personnage gagne +3 Énergies, +1 en Mêlée, +1 en Arcane et +1 aux Dégâts de Mêlée jusqu'à la fin du tour.

**Trainer (1) 3"**

**2**, **2** ou **2** : rapprochez la cible de 2", en ligne droite, de ce personnage.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures, puis, s'il n'est pas *Tué*, tous les autres personnages dans les 3" sont rapprochés de 2" (en ligne droite) de ce personnage.

Socle :

Botte secrète *Balayage rapide*.

40mm



# Emprisonner

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute	⊖
Frappe descendante	2
Estoc	0
Balayage rapide	0
Frappe ascendante	2
Garde basse	⊖

Si l'adversaire est dans les 1", il ne peut pas jouer d'Effet de Phase de fin.

**Effet de Phase de fin :** si l'adversaire est dans les 1", il subit 2 blessures, perd -1 Énergie et perd -1 en Mêlée jusqu'à la fin du tour.

# Boris, L'invocateur de Lapins v.2

Faune, Sorcier

Mêlée'

2

Portée'

2''

Arcane

4

Esquive'

0

**Maître du troupeau** : ce personnage gagne +1 Énergie, durant la Phase de restauration, pour chaque *Lapin tueur* en jeu.

**Crosse du berger** : si ce personnage cause des Dégâts de *Mêlée Tranchants* ou *Perforants*, réduisez ces Dégâts à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +1.

## Invoquer un Lapin tueur (3)

**2**, **2** ou **2** : placez un nouveau *Lapin tueur* allié au contact du socle de ce personnage.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

**Invoquer le Jackalope (5)** - Réalisable uniquement si aucun autre Jackalope allié n'est en jeu.

**3**, **3** ou **3** : ce personnage subit 3 blessures. Placez un nouveau Jackalope au contact du socle de ce personnage. Il n'a aucune Énergie mais est considéré comme un personnage supplémentaire permanent dans votre troupe et peut être activé ce tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures. Placez un nouveau Lapin tueur allié au contact du socle de ce personnage.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :

30mm

# Coup du Lapin

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts:

*Contondant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute

0

Frappe descendante

1

Estoc

1

Balayage rapide

⊗

Frappe ascendante

1

Garde basse

1

Placez cette figurine dans les 4" de sa position actuelle.

# Lapin tueur v.2

Animal

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

2

1''

0

-1

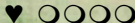
**Servitude [Boris, L'invocateur de Lapins]** : ce personnage peut seulement entrer en jeu quand il est invoqué par le personnage nommé. Il ne s'active pas et ne peut jamais gagner d'Énergie. Au lieu de cela, durant la Phase d'activation du personnage nommé, ce Lapin peut réaliser des actions, incluant des Courses, en défaussant l'Énergie requise depuis le personnage nommé. Les Mouvements de Réaction et "On force!" peuvent être exécutés de la même manière.

**Retour au terrier** : vous pouvez avoir jusqu'à 3 Lapins tueurs alliés en jeu simultanément. Si un 4<sup>ème</sup> est invoqué, vous devez choisir un Lapin tueur et le retirer du jeu. Si *Boris* est *Tué* ou retiré du jeu, ce personnage est immédiatement considéré comme *Tué*.

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Incisives acérées** : si ce personnage joue *Frappe ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +2.

**Bondissant** : vous pouvez vous déplacer librement à travers les Obstacles et les autres personnages tant que le socle de ce personnage ne se superpose pas, à la fin du mouvement, avec un Obstacle ou un personnage.



Socle :  
30mm

*Aucune Botte secrète*

# Lapin tueur v.2

Animal

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	1''	0	-1

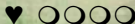
**Servitude [Boris, L'invocateur de Lapins] :** ce personnage peut seulement entrer en jeu quand il est invoqué par le personnage nommé. Il ne s'active pas et ne peut jamais gagner d'Énergie. Au lieu de cela, durant la Phase d'activation du personnage nommé, ce Lapin peut réaliser des actions, incluant des Courses, en défaussant l'Énergie requise depuis le personnage nommé. Les Mouvements de Réaction et "On force!" peuvent être exécutés de la même manière.

**Retour au terrier :** vous pouvez avoir jusqu'à 3 Lapins tueurs alliés en jeu simultanément. Si un 4<sup>ème</sup> est invoqué, vous devez choisir un Lapin tueur et le retirer du jeu. Si Boris est Tué ou retiré du jeu, ce personnage est immédiatement considéré comme Tué.

**Faiblesse :** réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Incisives acérées :** si ce personnage joue *Frappe ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +2.

**Bondissant :** vous pouvez vous déplacer librement à travers les Obstacles et les autres personnages tant que le socle de ce personnage ne se superpose pas, à la fin du mouvement, avec un Obstacle ou un personnage.



Socle :  
30mm

*Aucune Botte secrète*



# Lapin tueur v.2

Animal

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	1''	0	-1

**Servitude [Boris, L'invocateur de Lapins]** : ce personnage peut seulement entrer en jeu quand il est invoqué par le personnage nommé. Il ne s'active pas et ne peut jamais gagner d'Énergie. Au lieu de cela, durant la Phase d'activation du personnage nommé, ce Lapin peut réaliser des actions, incluant des Courses, en défaussant l'Énergie requise depuis le personnage nommé. Les Mouvements de Réaction et "On force!" peuvent être exécutés de la même manière.

**Retour au terrier** : vous pouvez avoir jusqu'à 3 Lapins tueurs alliés en jeu simultanément. Si un 4<sup>ème</sup> est invoqué, vous devez choisir un Lapin tueur et le retirer du jeu. Si Boris est Tué ou retiré du jeu, ce personnage est immédiatement considéré comme Tué.

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Incisives acérées** : si ce personnage joue *Frappe ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +2.

**Bondissant** : vous pouvez vous déplacer librement à travers les Obstacles et les autres personnages tant que le socle de ce personnage ne se superpose pas, à la fin du mouvement, avec un Obstacle ou un personnage.



Socle :  
30mm

*Aucune Botte secrète*

# Zorya, Sorcière de l'aube v.2

Esprit

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

4

1''

2

-1

**Lien avec le Présent :** si une *Antonia, Sorcière du midi* alliée est en jeu, ce personnage gagne +1 Énergie durant la Phase de restauration.

**Envoûtante :** les personnages ennemis engagés par ce personnage doivent dépenser 1 Énergie avant de pouvoir déclarer une Course, un Mouvement ou un Mouvement de Réaction.

**Célérité** - Une fois par tour ○.

Lorsqu'il fait un Mouvement en Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer de 2'' max.

**Visions du Futur (2) 8''** - Une fois par tour ○.

Un autre personnage allié ciblé subit immédiatement une Catastrophe inscrite sur sa carte. Si cette Catastrophe nécessite une cible, vous pouvez choisir n'importe quelle cible remplissant les conditions requises par la compétence.

**Impulsion violente (1)**

**X** : les attaques de Mêlée de ce personnage causent +X Dégâts jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe :** toutes les attaques de Mêlée des personnages dans les 4'' causent +1 Dégât jusqu'à la fin du tour.

Botte secrète *Garde haute.*



Socle :

30mm

# Trahison

Amélioration de *Garde haute*

Type de dégâts:

*Contondant, Tranchant ou Perforant*

Adversaire joue :

Cause

Garde haute

2

Frappe descendante

1

Estoc

1

Balayage rapide

2

Frappe ascendante

1

Garde basse

⊖

Effet de Phase de fin : rapprochez ce personnage de 1" en ligne droite vers son adversaire.

# Antonia, Sorcière de midi v.2

Esprit

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

1''

4

0

**Lien avec le Passé :** si une *Danica, Sorcière du crépuscule* alliée est en jeu, alors ce personnage gagne +1 en Arcane.

**Soin (2) 8''**

**X :** la cible est soignée X+1 blessures.

**Catastrophe :** ce personnage subit 2 blessures.

**Pommes d'amour (3) 8''**

**X :** rapprochez la cible de 2X'' en ligne droite vers ce personnage. Après ce déplacement, si la cible est située dans les 2'' de ce personnage, alors la cible subit 4 blessures.

**Catastrophe :** tous les personnages situés dans les 4'' subissent 2 Dégâts Magiques.

**Visions du Présent (3) 6''**

**3** ou **3** : la cible subit un nombre de blessures égal au nombre de blessures qu'elle a subies jusqu'à présent.

**Catastrophe :** ce personnage subit un nombre de blessures égal au nombre de blessures qu'il a subies jusqu'à présent.

Botte secrète *Frappe descendante.*



Socle :

30mm

# Tromperie

Amélioration de *Frappe descendante*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Réduisez les Dégâts subis de -2.

# Danica, Sorcière du crépuscule

Esprit

Mêlée'

2

Portée'

1"

Arcane

5

Esquive'

0

**Lien avec le Futur :** si une *Zorya, Sorcière de l'aube* alliée est en jeu, ce personnage se soigne de 2 blessures lors de la Phase de restauration.

**Tirer les fils du destin (3) – Une fois par partie** ○.

Piochez 3 cartes du dessus du deck Arcane par *Esprit* en jeu. Vous pouvez retirer jusqu'à 3 de ces cartes et les mettre faces cachées à côté de la carte de ce personnage. Pour chaque carte retirée, ce personnage subit 2 blessures. Remettez le reste des cartes dans le deck Arcane et mélangez-le. Si ce personnage est *Tué*, remettez les cartes présentes sous la carte de ce personnage dans le deck Arcane et mélangez-le.

**Marionnettiste (2) 8"**

**2** ou **2** : la cible gagne [Marionnette : quand *Danica, Sorcière du crépuscule* est active, dans les 8" et en Ligne de Vue, elle peut dépenser une Énergie pour faire réaliser à ce personnage une des actions disponibles de celui-ci, à l'exclusion d'une Course. Ce personnage compte comme un allié durant cette action], jusqu'à la fin de la partie.

Catastrophe : ce personnage subit 4 blessures. La cible gagne +2 Énergies.

**Vision du Passé (2) 6"**

**3** ou **3** : la cible restaure toute sa santé et toute son Énergie.

Catastrophe : tous les personnages dans les 4" subissent 2 blessures et gagnent +1 Énergie.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :

30mm

# Illusion

Amélioration d'*Estoc*

<i>Adversaire joué :</i>	<i>Cause</i>
Garde haute	⊗
Frappe descendante	⊗
Estoc	⊗
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	⊗
Garde basse	⊗

Réduisez les Dégâts subis à ⊗.

**Effet de Phase de fin :** échangez la place de ce personnage avec celle d'un Esprit allié situé dans les 8".



# Malotru v.2

Faune

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
3	1''	4	-1

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

## Réveiller (3) 6''

Le *Faune* ou l'*Animal* ciblé soigne 1 blessure et gagne +2 Énergies.

## Fausse route (4) 6''

Déplacez l'ennemi ciblé jusqu'à 3'' max.

## Tir à l'arc court (3) 8''

**X** : la cible subit X Dégâts *Perforants*.

**Catastrophe** : cette compétence ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

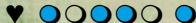
*Cette compétence ne peut pas être utilisée si ce personnage est engagé.*

## Soin (2) 8''

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :  
30mm

# Filtre d'amour

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Réduisez les Dégâts de Mêlée subis de -1.

**Effet de Phase de fin :** choisissez un personnage que vous contrôlez. Rapprochez l'adversaire de 3" en ligne droite de celui-ci. L'adversaire ne peut le cibler avec aucune action jusqu'à la fin du tour.

# Wendigo

Faune, Esprit

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

4

1''

0

0

**Griffes déchirantes** : augmentez les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de +1. Les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage sont considérés comme *Magiques*, quel que soit le type indiqué.

**Pas assuré** : ce personnage peut Courir sur les Plans d'Eau et les Parcelles Boisées. De plus, l'Action Traverser lui coûte une Énergie de moins.

**Assez terrifiant** : chaque fois qu'un ennemi non-Géant et non-Troll termine son mouvement dans la zone de Mêlée de ce personnage pour la première fois dans un tour, il doit dépenser 1 Énergie (si possible).

## Contrôle mental (3) 6''

Le personnage ciblé effectue immédiatement une action coûtant 1 Énergie. Vous contrôlez cette action même s'il s'agit d'un ennemi (il compte comme un personnage allié durant l'action).

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :

40mm



# Faim insatiable

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Magique*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	2
Frappe descendante	3
Estoc	3
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

**Effet de Phase de fin :** si l'adversaire est *Tué* et pas ce personnage, ce personnage recouvre toute sa santé et toute son Énergie.

# Le Ténébreux v.2

Faune, Sorcier

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
2	2"	4	0

**Faiblesse** : réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Bâton noueux** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants* ou *Perforants*, réduisez-les à 0. Si ces Dégâts sont de type *Contondant*, augmentez-les de +1.

**Murmurer à la faune sauvage (2) 8"**

Déplacez l'*Animal* ciblé jusqu'à 3" max.

**Marche de l'ombre (2)**

**X** : placez ce personnage dans les 2X".

**Catastrophe** : le Défenseur peut placer ce personnage où il le souhaite dans un rayon de 6" de la position actuelle de ce personnage.

**Noirceur étouffante (3) 6"**

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Magiques* et gagne -1 en Esquive jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 1 blessure et la cible gagne -2 en Esquive jusqu'à la fin du tour.

Botte secrète *Garde basse*.

Socle :

30mm



# Glisser dans les ombres

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** placez ce personnage où vous voulez dans un rayon de 4" de la position actuelle de ce personnage.

# Jackalope v.2

Animal

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
3	2''	0	+1

**Ramure acérée :** si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +2.

**Griffes fouisseuses :** à chaque tour, la première fois que ce personnage fait une Récolte, vous pouvez réduire la Valeur d'Enfouissement de 2 au lieu de 1.

**Moelleux :** réduisez les Dégâts *Contondants* subis de -1.

**Bondissant :** vous pouvez vous déplacer librement à travers les Obstacles et les autres personnages tant que le socle de ce personnage ne se superpose pas, à la fin du mouvement, avec un Obstacle ou un personnage.

---

**Hop (2) – Une fois par tour** ○.

Déplacez ce personnage jusqu'à 4" max, en tenant compte du fait que ce personnage est Bondissant.

Botte secrète *Frappe ascendante*.



Socle :  
40mm

# Encorner

Amélioration de *Frappe ascendante*

Type de dégâts:

*Perforant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	2
-------------	---

Frappe descendante	2
--------------------	---

Estoc	2
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	0
-------------	---

Cette attaque cause ☉ Dégâts contre les adversaires situés à plus de 1".

Effet de Phase de fin : déplacez l'adversaire jusqu'à 1" max.



# Le Revenant v.2

Humain, Noble, Esprit



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	1"	4	0

**Immortel** : chaque fois que ce personnage devrait être *Tué*, soignez toutes ses blessures à la place. S'il était en possession de Moonstones, il lâche l'une d'entre elles comme s'il était *Tué*.

**Prescience** : si ce personnage est impliqué dans un round de Mêlée, avant que chaque joueur choisisse sa carte de combat, votre adversaire doit révéler sa main.

**Visions du futur (2) 8"** – Une fois par tour ○.

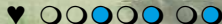
Un autre allié ciblé subit immédiatement une Catastrophe inscrite sur sa carte. Si cette Catastrophe nécessite une cible, vous pouvez choisir n'importe quelle cible remplissant les conditions requises par la compétence.

**Froid éternel (2) 6"**

**X**: la cible subit X Dégâts *Magiques* et gagne [**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2"max] jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : ce personnage soigne 1 de ses blessures. La cible soigne 2 de ses blessures.

Botte secrète *Estoc*.



Socle :  
30mm

# *Destinée accomplie*

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts:

**Perforant**

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	1
Frappe descendante	3
Estoc	4
Balayage rapide	⊗
Frappe ascendante	3
Garde basse	2

Effet de Phase de fin : si l'adversaire est *Tué*, ce personnage est retiré du jeu.

# La Bête

Humain, Noble, Animal

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

5

2"

0

+1

**Griffes acérées** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +2. Si ces Dégâts sont de type *Contondant* ou *Perforant*, augmentez-les de +1.

**Réveiller la Bête** : la première fois, dans un tour, qu'un ennemi cible ce personnage avec une attaque de Mêlée ou une Compétence Arcane, ce personnage soigne une de ses blessures et gagne +2 Énergies.

**Assez terrifiant** : à chaque fois qu'un ennemi non-Géant et non-Troll termine son mouvement dans la zone de Mêlée de ce personnage pour la première fois dans un tour, il doit dépenser 1 Énergie (si possible).

## Intimider (1) 4"

L'Humain ou le Gobelin ciblé perd -2 en Arcane et gagne

[Combattant prévisible : durant un round de combat, avant que chaque joueur choisisse sa carte de combat, le Combattant prévisible doit révéler sa main à son adversaire] jusqu'à la fin du tour.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
30mm

# Rugissement

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : repoussez l'adversaire de 2" en ligne droite.

# Anya Bartol v.2

Humain, Noble



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
2	1''	4	-1

**Faiblesse :** réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

**Reflet de l'innocence :** Quand un ennemi cible ce personnage avec une action, le personnage ennemi actif doit dépenser 1 Énergie ou l'action est annulée.

**Célérité - Une fois par tour** ○.

Lorsqu'il fait un Mouvement de Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer de 2'' max.

**Libérer la bête (4)**

Ce personnage gagne +4 Énergie. Il est ensuite retiré du jeu et remplacé par *Anya la Strige* qui gagne un nombre d'Énergies et de blessures égal à celui de ce personnage, ainsi que toutes les Moonstones, modificateurs de stat. et compétences qu'il aurait gagné. Continuez l'activation d'*Anya Bartol* avec *Anya la Strige*, il ne peut pas Courir si *Anya Bartol* l'a déjà fait ce tour-ci.

**Soin (2) 8''**

**X :** la cible est soignée de X+1 blessures.

**Catastrophe :** ce personnage subit 2 blessures.

**Botte secrète** *Garde haute.*

Socle :

30mm



# Perdre le contrôle

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Effet de Phase de fin : si ce personnage n'est pas *Tué*, il est retiré du jeu et remplacé par *Anya la Strige*. *Anya la Strige* arrive avec autant de blessures et d'Énergies que ce personnage et récupère toutes les Moonstones portées par ce personnage ainsi que les modificateurs de stat. et les compétences qu'il a gagné. S'il était le personnage actif, il continue son activation avec *Anya la Strige* ; il ne peut pas Courir si Anya Bartol l'a déjà fait ce tour-ci.

# Anya la Strige <sup>v.2</sup>

Esprit

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

5

1''

0

+1

**Doit être invoquée :** vous ne pouvez pas choisir ce personnage dans votre équipe.

**Force surnaturelle :** augmentez les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de +2. Les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage sont considérés comme *Magiques* au lieu du type indiqué.

**Buveur de sang :** si un ennemi est *Tué* par ce personnage durant un round de Mêlée, alors ce personnage gagne +3 Énergies.

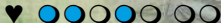
## Maîtriser la bête (4)

Ce personnage gagne +1 Énergie. Il est ensuite retiré du jeu et remplacé par *Anya Bartol* qui gagne un nombre d'Énergie et de blessures égal à celui de ce personnage, ainsi que toutes les Moonstones, modificateurs de stat. et compétences qu'il aurait gagné. Continuez l'activation d'*Anya la Strige* avec *Anya Bartol*, elle ne peut pas Courir si *Anya la Strige* l'a déjà fait ce tour-ci.

Botte secrète *Garde basse*.

Socle :

30mm



# Reprendre le contrôle

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire' joue' :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** si ce personnage n'a pas été *Tué*, il est retiré du jeu et remplacé par *Anya Bartol*. *Anya Bartol* arrive avec autant de blessures et d'Énergies que ce personnage et récupère toutes les Moonstones portées par ce personnage ainsi que les modificateurs de stat. et les compétences qu'il a gagné. S'il était le personnage actif, il continue son activation avec *Anya Bartol* ; il ne peut pas Courir si *Anya la Strige* l'a déjà fait ce tour-ci.



# Klaus v.2

Faune, Cultiste

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	2"	0	0

**Fléau** : si ce personnage inflige des Dégâts de Mêlée de type *Tranchant* ou *Perforant*, réduisez ces Dégâts à 0. S'ils sont de type *Contondant*, augmentez-les de +2. Si ce personnage joue une *Garde haute* ou une *Garde basse* en Mêlée, il subit alors 2 blessures durant la Phase de fin.

**Encouragements** : ce personnage gagne +1 en Mêlée pour chaque autre Cultiste allié dans les 6".

**Lien du sang [Raegan, Prêtresse Leshavult]** : si le personnage nommé allié est en jeu dans les 6" pendant la phase de Restauration, ce personnage gagne [**Protection** : à chaque tour, la première fois que ce personnage devrait subir des Dégâts, réduisez-les à 0] jusqu'à la fin du tour.

**Même pas mal** - Une fois par tour 0.

La première fois de la partie que ce personnage est réduit à 0 Points de vie retournez une carte Arcane. Si le résultat est une Catastrophe, alors ce personnage est *Tué*, sinon, il reste en jeu avec X points de vie, où X est la valeur de la carte révélée.

## Tiens ma bière (4) 4" de rayon

Tous les personnages dans la zone d'effet subissent 1 Catastrophe présente sur leur carte. S'ils en ont plusieurs, le joueur contrôlant Klaus choisit la Catastrophe à appliquer, la cible si nécessaire et l'ordre dans lequel appliquer les effets.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :  
30mm

# Coups de fléau frénétiques

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

*Contondant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

0

Frappe descendante

2

Estoc

2

Balayage rapide

1

Frappe ascendante

1

Garde basse

1

Effet de Phase de fin : ce personnage subit 1 Dégât *Contondant*. Cela ne compte pas comme un Dégât de Mêlée.

# Raegan, Prêtresse Leshavult v.2

Faune, Cultiste, Clerc

Mêlée

2

Portée

1"

Arcane

5

Esquive

0

**Renvoi** : à chaque fois qu'un personnage subit une Catastrophe, après la résolution de l'action, piochez une carte Arcane pour chaque Catastrophe subie. Regardez-la, puis placez-la face cachée à côté de la carte de ce personnage. À tout moment, vous pouvez ajouter cette carte à votre main d'Arcane ou de Résistance à l'Arcane. Si vous le faites, à la fin de l'action ou si ce personnage est *Tué*, remélangez la carte dans le deck Arcane. Ce personnage peut conserver simultanément un nombre de cartes égal au numéro du tour en cours. Si une carte additionnelle est piochée, choisissez une des cartes mises de côté à remélanger dans le deck Arcane.

## Croissance verdoyante (2)

**X** : placez une Parcelle Boisée de 50mm de diamètre à 3X" max de ce personnage, en Ldv et en Terrain Découvert. Elle reste en place jusqu'à la fin de la partie, Un maximum de 3 Parcelles peuvent être placées par ce personnage, si une 4ème est placée vous devez choisir et enlever une Parcelle placée plus tôt dans la partie.

## Rituel de la malachite (3) 8"

*Lors de la résolution, ignorez les Compétences passives des autres personnages.*

**X** : la cible, à 2" maximum d'un arbre, ou d'une Parcelle Boisée gagne X Énergies.

**X** : la cible non-Esprit est soignée de X+1 blessures.

**X** : la cible subit X blessures. Les Esprits subissent 1 blessure additionnelle.

Catastrophe : ce personnage et les Esprits dans les 6" subissent 2 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :

30mm

# Forme de brume

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Réduisez les Dégâts subis de -2.

# Gwendoline, prêtresse Leshavult v.2

Fée, Cultiste

Mêlée'	Portée'	Arcane	Esquive'
2	1''	5	-2

**Faiblesse :** réduisez tous les Dégâts de Mêlée causés par ce personnage de -1. Les Actions de Récolte de ce personnage coûtent 1 Énergie supplémentaire.

## Scruter (4)

Piochez la carte du dessus du deck Arcane, puis placez-la face cachée à côté de la carte de ce personnage. À tout moment, vous pouvez ajouter cette carte à votre main d'Arcane ou de Résistance à l'Arcane. À la fin de l'action où vous avez utilisé cette carte ou si ce personnage est *Tué*, remélangez la carte dans le deck Arcane.

## Rajeunissement (3) 8"

**X** : l'allié ciblé est soigné de X+1 blessures. Déplacez-le jusqu'à X" max.

Catastrophe : la cible subit 2 blessures.

## Beauté éthérée (3) 8"

**X** : rapprochez la cible de X+2", en ligne droite, de ce personnage.

Catastrophe : cette figurine subit 2 blessures.

Botte secrète *Garde haute*.



Socle :  
30mm

# Beauté onirique

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** l'ennemi ne peut pas faire d'Action d'attaque de Mêlée ciblant ce personnage jusqu'à la fin du tour.

# La Duchesse

v.2

Humain, Noble



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	1"	4	0

**Dague secrète** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ce personnage joue *Frappe ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +1.

**Réseau d'espion** : ajoutez +1 à vos jets d'initiative de chaque tour.

**Puier dans la douleur** : chaque fois qu'un autre personnage subit des Dégâts à cause de l'effet d'une Catastrophe, ce personnage se soigne d'autant de blessures.

**Mauvais augure** : quand un ennemi cible ce personnage avec une action, il subit une blessure ou l'action est annulée. Si cela tue le personnage actif ennemi, l'action est annulée.

## Succube(3) 8"

**X** : le personnage ciblé (autre que La Duchesse) subit X blessures. Puis, pour chaque blessure subie, choisissez une figurine alliée dans les 8" et en LdV de cette figurine qui est soignée d'1 blessure et gagne 1 Énergie. La même figurine alliée peut être choisie plusieurs fois.

Catastrophe : cette figurine subit 3 blessures.

Botte secrète *Frappe ascendante*.

Socle :  
30mm



# Menaces & promesses

Amélioration de *Frappe ascendante*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Les blessures subies sont réduites de -3 .

**Effet de Phase de fin :** le personnage ennemi gagne 3 Énergies mais ne peut plus cibler La Duchesse avec une action jusqu'à la fin du tour. Cela même si l'ennemi est hors de portée de Mêlée de ce personnage.



# Scélérat

Humain, Gredin



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
2	1''	3	-1

**Dague secrète** : si ce personnage cause des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +1. Si ce personnage joue *Frappe Ascendante*, augmentez les Dégâts causés de +1.

## Persécuter (2) 8''

La cible subit +2 en Esquive jusqu'à la fin du tour.

## Drain d'Énergie (2) 8'' – Une fois par tour ○.

**X** : la cible perd X Énergies. Une figurine alliée dans les 8'' et en Ligne de Vue de cette figurine gagne autant d'Énergie.  
Catastrophe : cette figurine subit 3 blessures.

## Incube (2) 8''

**X** : la cible ennemie subit X blessures. Une figurine alliée dans les 8'' et en Ligne de Vue de cette figurine récupère autant de points de vie.  
Catastrophe : cette figurine subit 3 blessures.

Botte secrète *Garde basse*.



Socle :  
30mm

# Glisser dans les ombres

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** placez cette figurine dans les 4" de sa position actuelle.

# Claudia Duvel

Humain, Gredin



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1''	3	-1

**Pas assuré :** ce personnage peut Courir sur les Zones d'Eau et les Parcelles Boisées. De plus, l'Action Traverser lui coûte une Énergie de moins.

**Paire de pistolet :** une fois par partie ○.

Ce personnage peut effectuer la compétence [Rechargement] sans payer son coût en Énergie.

**Larcin (2) 1''** - Une fois par tour ○.

Le personnage ciblé, avec moins de points de vie restants que ce personnage, perd la possession d'une de ses Moonstones et ce personnage en acquiert la possession.

**Rechargement [Tir de pistolet] (2)**

La compétence nommée est de nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Tir de pistolet (1) 8''** - Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X :** la cible subit X+1 Dégâts Contondants.

**Catastrophe :** ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Balayage rapide.*



Socle :  
30mm

# Coup pour coup

Amélioration de *Balayage rapide*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** si ce personnage n'a pas été *Tué* et que l'ennemi est en possession d'une Moonstone, alors l'ennemi doit choisir entre subir 3 blessures ou perdre la possession d'une de ses Moonstones en faveur de ce personnage.

# Peggy

Humain, Pirate

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

3

2"

4

0

**Lent** : l'Action de Course de ce personnage est limitée à 2" max.

**Coutelas** : si ce personnage inflige des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Carte au trésor** : immédiatement après le déploiement des figurines et avant que le tour 1 ne commence, vous pouvez effectuer une Action bonus gratuite de Course avec un *Pirate* allié.

**Un X marque l'emplacement (2) 8"**

Ciblez une Moonstone ou une figurine adverse qui en possède une. Tous les *Pirates* alliés dans les 4" de la cible bougent immédiatement d'1" dans sa direction.

**Rechargement [Tir de pistolet] (2)**

La compétence nommée est de nouveau utilisable. *Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Tir de pistolet (1) 8"** – Une fois par partie jusqu'à rechargement ○.

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Contondants*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Estoc*.

Socle :

30mm



# Sus à l'ennemi

Amélioration d'*Estoc*

Type de dégâts:

*Perforant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

1

Frappe descendante

3

Estoc

4

Balayage rapide

⊗

Frappe ascendante

3

Garde basse

1

Effet de Phase de fin : déplacez ce personnage de 2" en ligne droite vers la cible ennemie.

# Bravache

Humain, Pirate



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
5	2"	3	0

**Bouclier** : les personnages ennemis ne peuvent pas effectuer de Coups Critiques contre ce personnage.

**Coutelas** : si ce personnage inflige des Dégâts de Mêlée *Tranchants*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Complexe d'infériorité** : si ce personnage inflige des Dégâts à un *Noble*, augmentez ces Dégâts de +1.

## Rechargement [Tir de pistolet] (2)

La compétence nommée est de nouveau utilisable.

*Rechargement ne peut pas être utilisé tant que ce personnage est engagé.*

**Tir de pistolet (1) 8"** – Une fois par partie jusqu'à rechargement ○

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Contondants*.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète *Balayage rapide*.



Socle :  
30mm

# Lames étincelantes

Amélioration de *Balayage rapide*

Type de dégâts:

Tranchant

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

⊖

Frappe descendante

2

Estoc

0

Balayage rapide

0

Frappe ascendante

2

Garde basse

⊖



# Artilleur

Animal, Pirate



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	1"	4	-1

**Mascotte pirate** - Une fois par tour ○.

Quand un autre *Pirate* allié dans les 8" effectue une attaque de Mêlée, il gagne +2 en Mêlée pour l'action ou, s'il est la cible d'une Compétence Arcane, il gagne +1 en Esquive pour l'action.

**Agilité** : ce personnage peut se déplacer librement à travers les Obstacles et les Parcelles Boisées pendant ses Actions de Course. L'Action Traverser lui coûte 1 Énergie de moins.

**Lampée de rhum (2) 2"**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures et subit -2 en Arcane jusqu'à la fin du tour.

**Catastrophe** : ce personnage subit 2 blessures et -2 en Arcane jusqu'à la fin du tour.

**Bombe de poudre noire (3) 4"**

*Cette attaque n'est pas modifiée par la caractéristique d'Esquive.*

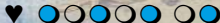
**X** : la cible subit X+1 Dégâts Magiques. Les autres figurines dans les 2" de la cible subissent X Dégâts Magiques.

**Catastrophe** : toutes les figurines dans les 2" subissent 2 blessures.

**Botte secrète Garde basse.**

Socle :

30mm



# Posture du singe ivre

Amélioration de *Garde basse*

Type de dégâts:

*Perforant*

Adversaire joué :

Cause

Garde haute

⊗

Frappe descendante

1

Estoc

2

Balayage rapide

⊗

Frappe ascendante

2

Garde basse

⊗

Effet de Phase de fin : vous pouvez déplacer ce personnage jusqu'à 1" max.

# La Guêpe

Fée, Animal, Soldat



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	2"	4	0

**Dard :** si ce personnage inflige des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +2.

## Contrariété (1) 6"

La cible gagne +1 à sa caractéristique de Mêlée et subit +1 en Esquive jusqu'à la fin du tour.

## Hors de portée (1)

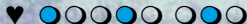
Ce personnage ne peut pas être la cible d'Actions d'attaques de Mêlée mais ne bénéficie pas du Couvert jusqu'à la fin du tour.

## Lancer de javeline (2) 6"

**X :** la cible subit X Dégâts *Perforants*.

**Catastrophe :** ce personnage subit 1 blessure.

Botte secrète *Frappe descendante*.



Socle :  
40mm

# *Frappe plongeante*

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de dégâts:

*Perforant*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	⊙
Frappe descendante	2
Estoc	2
Balayage rapide	2
Frappe ascendante	1
Garde basse	0

# Knoll

Troll, Sorcier

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

2

3"

4

+2

**Dur à cuire** : au début de la Phase de restauration, ce personnage soigne 2 de ses blessures.

**Reclus** : au début de la Phase de restauration cette figurine gagne +1 Énergie s'il n'y a pas d'autres figurines à 3" ou moins.

**Vieux bâton** : si ce personnage inflige des Dégâts de Mêlée *Perforants* ou *Contondants*, augmentez-les de +1.

## Soin (2) 8"

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

Catastrophe : ce personnage subit 2 blessures.

## Remèdes troll (3) 8" - Une fois par tour. ○

**X** : la cible est soignée de 3X-1 blessures.

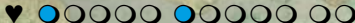
**X** : le *Troll* ciblé gagne [**Dur à cuire** : au début de la Phase de restauration, ce personnage soigne 2 de ses blessures] jusqu'à la fin de la partie.

**X** : la cible subit X blessures puis gagne +1 Énergie.

Catastrophe : la cible subit 2 blessures et perd 1 Énergie.

Botte secrète sur *Estoc*.

Socle :



40mm

# Dégage !

Amélioration d'*Estoc*

*Adversaire joue :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** éloignez la figurine ennemie de 1" en ligne droite directement à l'opposé de Knoll.

# Bjørn

Gnome, Nordique, Mercenaire

Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
4	1"	2	0

**Peau d'ours** : réduisez les Dégâts non-Perforants subis de -1.

**Furie berserk** : augmentez tous les Dégâts infligés de la moitié du nombre de blessures, arrondie au supérieur, dont souffre ce personnage. Ignorez les blessures subies durant l'action en cours pour ce calcul.

**Skål** : quand cette figurine s'active, vous pouvez retourner une carte Arcane. Cette figurine subit X blessures, X étant égal à la valeur de la carte.

**Catastrophe** : ce personnage soigne toutes ses blessures et perd *Furie berserk* jusqu'à la fin du tour.

## Charge d'ours (1) 4"

Déplacez cette figurine de 3" directement vers la figurine ennemie ciblée. La cible ne peut pas effectuer de Bottes secrètes jusqu'à la fin de l'activation de ce personnage.

## Lancer de hache (2) 4"

**X** : la cible subit 2X Dégâts Contondants.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

Botte secrète sur *Frappe descendante*.

Socle :  
30mm



# Dérouillée

Amélioration de *Frappe descendante*

Type de dégâts :

*Contondant* **ou** *Tranchant*

L'adversaire joue :

Cause

Garde haute

0

Frappe descendante

0

Estoc

0

Balayage rapide

0

Frappe ascendante

0

Garde basse

0

Effet de Phase de fin : déplacez cette figurine de 2" directement vers l'ennemi.



# Jiv

Gnome, Nordique, Clerc

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

2

1''

4

0

**Lecture des runes :** quand ce personnage s'active, vous pouvez nommer une carte (Couleur et nombre, ou Catastrophe) puis révéler une carte Arcane. Si vous retournez la carte nommée appliquez l'effet correspondant :

**X :** choisissez une figurine *Nordique* alliée dans les 8" qui gagne [**Protection** : la première fois que ce personnage devrait subir des Dégats, réduisez-les à 0] jusqu'à la fin du tour.

**X :** choisissez une figurine dans les 8" qui est soignée de X+1 blessures.

**X :** choisissez une figurine dans les 8" qui subit X Dégats *Magiques*.

**Catastrophe :** toutes les figurines dans les 2" subissent 2 Dégats *Magiques*.

**Manipuler les runes :** après la résolution d'une Action Arcane initiée par ce personnage mais avant de mélanger le Deck Arcane, vous pouvez mettre de côté autant de cartes de votre main que vous le voulez qui n'ont pas été jouées. Après avoir mélangé le Deck Arcane, mettez autant de cartes mises de côté au-dessus ou au-dessous du deck, dans l'ordre de votre choix. *Une fois par tour.* 0

## Runes de pouvoir (1) 8"

**X :** la cible est soignée de X blessures.

**X :** la cible subit X-1 Dégats *Magiques*.

**Catastrophe :** ce personnage subit 2 blessures.

Botte secrète sur Garde basse



Socle :

30mm

# Bouclier runique

Amélioration de *Garde basse*

L'adversaire joue :

Cause

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



Réduit les Dégâts subis de -2.

# Olim

Gnome, Animal, Nordique, Noble

Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

3

1''

4

0

**Valhalla !!!** : quand un autre *Nordique* allié ou un *Jack le jeune* allié dans les 6" effectue une Action de Course, il peut se déplacer de +2" si le mouvement lui permet d'engager un ennemi. *Les personnages ralentis sont toujours limités à 2"*.

**Reflet de l'innocence** : les personnages ennemis doivent dépenser 1 Énergie pour cibler ce personnage avec une action.

**Bonne fortune (1)** - Une fois par tour.

Regardez les 3 cartes du dessus du Deck Arcane. Remettez ces cartes au-dessus ou au-dessous du deck, dans l'ordre de votre choix.

**Élixir de babeurre (2) 6"**

**X** : la cible est soignée de X+1 blessures.

**X** : le *Nordique* ou le *Gnome* ciblé gagne +1 Énergie.

**Catastrophe** : ce personnage subit 3 blessures.

*Botte secrète sur Garde Basse*



Socle :

40mm

# Va chercher !

*Amélioration de Garde basse*

*L'adversaire joue :*

*Cause'*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** choisissez un *Nordique* allié ou un *Jack le jeune* allié dans les 4" de cette figurine. Déplacez le personnage allié choisi de 3" directement vers l'ennemi. Si le personnage allié engage l'ennemi, alors cette figurine peut s'éloigner en ligne droite de 3" de la figurine ennemie.

# Eric, l'Éveillé

Humain, Animal, Cultiste

Mêlée

Portée

Arcane

Esquive

4

2"

3

+1

**Javelot enchanté** : si ce personnage inflige des Dégâts de Mêlée *Perforants*, augmentez ces Dégâts de +2. Chaque fois que ce personnage inflige des Dégâts *Perforants*, il peut infliger le même nombre de Dégâts *Magiques* à la place.

**Animal forestier** : ce personnage peut effectuer une Course dans une Parcelle Boisée et gagne +1 Énergie durant la Phase de restauration si au moins une partie de son socle est dans une Parcelle Boisée.

**Bouclier de Leshavit** : si ce personnage devait subir des blessures, vous pouvez réduire ces blessures à ☉. Une fois par partie. ○

## Tempête de lames enchantées (2) 6"

Cette attaque n'est pas modifiée par l'Esquive ou le Couvert et peut être utilisée uniquement si ce personnage a la compétence *Javelot enchanté*.

**X** : la cible subit X+1 Dégâts *Perforants*. Après la résolution de cette action, cette figurine perd *Javelot enchanté* jusqu'à la fin du tour.

**X** : ce personnage peut dépenser 2 Énergies pour infliger X+1 Dégâts *Perforants* à toutes les autres figurines dans les 4", elles sont ensuite éloignées de X" en ligne droite. Une fois cette action résolue, cette figurine perd *Javelot enchanté* jusqu'à la fin de la partie. ○

**Catastrophe** : si ce personnage a la compétence *Javelot enchanté*, il la perd et sa cible la gagne, jusqu'à la fin du tour.

Botte secrète sur *Balayage rapide*.



Socle :  
40mm

# Coup de ramure

*Amélioration de Balayage rapide*

Type de dégâts :

**Contondant**

L'adversaire joue :

Cause

Garde haute	0
-------------	---

Frappe descendante	3
--------------------	---

Estoc	0
-------	---

Balayage rapide	1
-----------------	---

Frappe ascendante	2
-------------------	---

Garde basse	1
-------------	---

Effet de Phase de fin : déplacez la figurine ennemie de 1".

# Jobie

Gobelin, Gredin



Mêlée'

Portée'

Arcane

Esquive'

2

1''

3

-1

**Le Bon Côté de la Mort :** immédiatement après le déploiement des personnages mais avant le début du tour 1, un personnage ami avec *Réanimer* gagne jusqu'à la fin de la partie [**Réanimer Jobie (0)** : placez un Jobie mort allié en contact socle à socle de ce personnage. Soignez toutes ses blessures. Il gagne +2 énergie. Il peut s'activer ce tour-ci. Un Jobie allié ne peut rentrer en jeu via *Réanimer Jobie* qu'une fois par tour].

## Un Plan Malin (1)

Ce Personnage peut placer une Moonstone en sa possession jusqu'à 2" de distance avec une valeur d'enfouissement de 1. Il est ensuite tué immédiatement.

## C'est à Moi, C'est le Mien... (3)

Ce personnage prend possession d'une Moonstone en contact avec son socle, quelle que soit la valeur d'enfouissement d'enfouissement. Il ignore le fait d'être engagé par un ou des adversaires, ou les engagements avec l'ennemi.

## Pistolet de Seconde Main (2) 6"

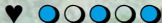
**X** : un autre personnage ciblé et ce personnage subissent X dégâts contondant.

**Catastrophe :** ce personnage est tué, puis la cible perd la possession d'une Moonstone qu'elle transporte. Placez la au contact de son

Botte Secrète *Garde Basse*.

Socle :

30mm



# Faire le Mort

Amélioration de *Garde basse*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** Les personnages ennemis ne peuvent pas cibler ce personnage avec des actions jusqu'à ce que ce personnage effectue une action, ou la fin du tour si elle arrive avant.



# La Collectrice de Taxes

Gobelin



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	1"	0	-1

**Frais de Succession** - Une fois partie ○.

Quand un Gobelin allié dans les 4" et en LdV est tué, vous pouvez placer une Moonstone qui était en sa possession au contact du socle de ce personnage avec une valeur d'enfouissement de 1.

**Fiscalité stimulante** : Quand ce personnage est impliqué dans un round de mêlée il gagne +X à sa Mêlée et réduit tous les Dégâts de Mêlée subis de -X, où X est le nombre de Moonstones que le personnage ennemi possède.

**Rapide** - Une fois par tour ○.

Quand il fait un Pas de Réaction alors qu'il est engagé par un ennemi, ce personnage peut se déplacer de 2'.

**Rabais (3) 8"**

Un autre personnage ciblé se soigne de X+2 Blessures ou se déplace de X+2" directement vers ce personnage. X est le nombre de Moonstone en possession de la cible. (X=0 pour les personnages sans Moonstones).

**Impôts sur le revenu (0) 8"** - Une fois tour ○.

Le personnage ennemi ciblé en possession d'au moins une Moonstone ne peut pas Courir ou effectuer un Mouvement ou un Pas de Réaction jusqu'à la fin du tour. Le personnage ennemi peut immédiatement dépenser X énergie pour annuler l'effet, où X est le nombre de Moonstones en sa possession. S'il le fait ce personnage gagne le même montant d'énergie.

Botte Secrète *Garde haute.*

Socle :

30mm



# Paye !

Amélioration de *Garde haute*

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute



Frappe descendante



Estoc



Balayage rapide



Frappe ascendante



Garde basse



**Effet de Phase de fin :** Si ce personnage n'a pas été tué il peut prendre possession d'une Moonstone portée par l'ennemi. Le personnage ennemi peut dépenser 1 énergie pour annuler cet effet. S'il le fait, ce personnage gagne 1 énergie.

# Pete, le grasouillet

Gobelin, Soldat



Mêlée	Portée	Arcane	Esquive
3	2"	0	0

**Endormi au boulot :** ce personnage ne peut pas être choisi pour être la première activation d'un joueur à moins d'être le seul personnage qui peut l'être. Quand ce personnage s'active il gagne +1 Mêlée et réduit son Esquive de -1 jusqu'à la fin du tour.

**Pique-plume :** Si ce personnage inflige des Dégâts *Perforant* ou *Contondant*, augmentez ces Dégâts de +1.

**Armure usée :** réduisez tous les Dégâts non *Magique* subis de -1.

**Poche Secrète :** ce personnage ne peut pas perdre la possession d'une Moonstone à cause d'un personnage ennemi à moins d'être tué.

**Garde de la Cité Gobeline** -Une fois tour ○.

Si un *Gobelin* dans les 4" et en LdV, en possession d'une Moonstone, subi des Dégâts, vous pouvez faire que ce personnage subisse tous les Dégâts à la place.

**Garde à Vous ! (2) 4" -Une fois tour ○.**

Un autre *Gobelin* allié ciblé gagne +1 énergie. Si la cible est un *Soldat* elle peut aussi se déplacer de 2".

**Botte Secrète** *Estoc*.



Socle :  
30mm

# Contrôle des foules

*Amélioration d'Estoc*

Type de dégâts :

**Contondant**

*Adversaire joué :*

*Cause*

Garde haute	⊖
Frappe descendante	1
Estoc	0
Balayage rapide	0
Frappe ascendante	1
Garde basse	⊖

Cette attaque inflige ⊖ dégâts contre des personnages qui sont à plus de 1".

**Effet de Phase de fin :** Si l'ennemi est dans les 1" il est déplacé de 1" directement à l'opposé de ce personnage.