

## Forêt



### Forestiers

Toute figurine en contact d'un élément de décor bénéficie automatiquement du couvert, même si la ligne de vue ne traverse pas le décor

### Promenons nous dans les bois

Déplacez une figurine ennemie sur n'importe quelle case du jeu, sauf en contact d'une autre figurine

## 1001 Nuits



### Vent du désert

Toutes les figurines de la faction gagnent la règle Agile mais subissent -1 en mouvement (les figurines déjà agiles ne sont pas concernées)

### Tempête du désert

toutes les figurines de la faction gagnent +2 en mouvement jusqu'à la fin du tour

## Peuples Souterrains



### Soutien

Toute figurine ennemie déplacée par une figurine de la faction est déplacée d'une case additionnelle

### Armure de Pierre

Toutes les figurines de la faction bénéficient de +2 en Armure jusqu'à la fin du tour

## Ténèbres



### Siphon de Mana

Une fois par tour, désignez une figurine adverse qui subit un malus de -1 sur ses jets de dés jusqu'à la fin du tour

### Angoisse

Désignez une figurine ennemie, tous les dégâts qui lui sont infligés sont doublés jusqu'à la fin du tour

## Extrême Orient



### Illusion

Une fois par tour, choisissez une figurine alliée quand elle est la cible d'une action adverse, elle ignore l'action mais celle-ci est réalisée et perdue.

### Instabilité

Choisissez un objectif ou un repaire et déplacez le n'importe où sur la table, sauf sur une case occupée par une figurine ou un autre repaire / objectif

## Royaume



### Combat multiple

Toute figurine en contact d'une autre figurine de faction amie bénéficie de +1 à ses caractéristiques Action et Armure

### Croisade

Toutes les figurines de la faction provoquent +1 dégât lors de leurs attaques jusqu'à la fin du tour

## Cités Lacustres



### Terrain boueux

Désignez une figurine ennemie au début de chaque tour. Cette dernière subit un malus de -1 en mouvement et perd la règle Agile si elle en disposait

### Tsunami

Toutes les figurines ennemies subissent immédiatement 1D3 dégâts

## Sirène



**Feinte (1)** : Si la Sirène est attaquée au cours du tour, elle peut réaliser une esquive gratuite de 2 cases. Dure jusqu'à la fin du tour

**Charme (2)** : Déplacer 4



## Triton



**Trident (2+)** : Dégâts 1+,  
Poison 3

**Bouclier (2)** : Triton  
gagne Armure +1 jusqu'à  
la fin du tour



**Hargne** : Triton peut  
Attaquer deux fois par tour

## Elémentaire d'eau



**Frappe Elementaire (2+)** :  
Tir. Dégâts 1+  
Repousser 2

**Noyade (4)** : Dégâts 4,  
Déplacer 4, Esquive 4



**Agile**

**Liquide** : Annule tous les  
dégâts subis sauf 1 à  
chaque attaque adverse

## Kraken




**Tentacules (2+)** : Dégâts  
12, Repousser 2






**Dévorier (3+)** : Dégâts 4+





Régénération 9


## Profond

 6

 0

 2

 3

**Morsure (2) :** Dégâts 2,  
Poison 2



## Peur

## Dame du Lac

 0


 5

 0

 3

**Flaque (1) :** Placer un élément de décor « flaque d'eau » de 2 cases sur 2, n'importe où sur la table

**Vague immatérielle (1) :** La Dame du Lac est déplacée en contact d'un élément de décor liquide.

**Mouvement Laborieux (1) :** la Dame du Lac se déplace de 2 cases




**Protection Magique :** Aura (4) : les figurines amies à portée gagnent Armure +1

**Puissance Magique :** Aura (4) : les figurines amies à portée gagnent dégâts +1

## Naiade

 4



 0

 2

 2

**Frappe magique (2+) :** Tir. Dégâts 1+. Repousser 2.

**Charme (2) :** Déplacer 4.



**Liquide :** Annule tous les dégâts subis sauf 1 à chaque attaque adverse

## Squelette

 3



 0

 2

 1

**Coup de lance (2+) :** Dégâts 1+. Repousser 4

**Posture défensive (3+) :** Armure +1(+) jusqu'à la fin du tour



**Peur**

**Régénération 1**

## Diablotin



**Dégage ! (2) :** Tir, Repousser 2

**Viens ! (2) :** Tir. Tirer 2

**Pousse toi ! (3) :** Tir, Déplacer 2



**Agile**

## Fantôme



**Paralyse (3) :** Tir. Portée 3. La cible ne peut pas se déplacer au cours de ce tour.

**Cri effrayant (3) :** Tir Portée 6. La cible se déplace en terrain difficile jusqu'à la fin du tour.



**Conseiller**

**Peur**

**Vol**

## Spectre



**Faux (3+) :** Dégâts 2+. Gel.

**Cri effrayant (3) :** Tir Portée 6. La cible se déplace en terrain difficile jusqu'à la fin du tour.



**Peur**

**Vol**

**Terrifiant :** Aura (2) : les figurines ennemies dans l'aura perdent une Action. Cumulable avec Peur.

## Sorcier



**Magie Noire (2+) :** Tir. Dégâts 1+. Flammes 3

**Malédiction (3) :** Tir, portée 6. Les dégâts provoqués par la cible sont 0 jusqu'à la fin du tour.

**Nécromancie (3) :** Aura (4), les figurines amies gagnent Régénération 1



**Conseiller**

## Démon



**Coup de Griffes (2+) :**  
Dégâts 2+.

**Morsure (3+) :** Dégâts 2+,  
Poison 3



Peur

## Licorne



**Coup de corne (3+) :**  
Dégâts 1+. Charge 4.

**Course (2) :** La licorne se  
déplace de 12 cases.

**Soins (2) :** une figurine  
récupère tous ses points  
de santé perdus



**Arc en ciel : Aura (4) :**  
Toutes les figurines à portée  
gagnent Armure +1

## Croque-Mitaine



**Par là (2) :** Tir. Déplacer 2

**Non en fait, par là (3) :**  
Tir. Déplacer 4.

**Dévoreur d'âmes (3) :**  
Aura (4) : si une figurine  
est tuée dans l'aura, le  
Croque-mitaine gagne  
Régénération 9



Peur

**Terreurs nocturnes :** Aura  
(4) : Les figurines ennemies  
à portée perdent 1 en  
Armure

## Grand Méchant Loup



**Coup de patte (2+) :**  
dégâts 2+

**Souffle (2) :** Tir. Portée 4.  
Déplacer 4



Peur

## Sorcière



### Chaudron Magique (2) :

Aura (4) : si une figurine est éliminée dans l'Aura, une figurine au choix récupère ou perd 2 points de santé

**Malédiction (1) :** Tir.  
L'armure de la cible devient 0



Conseiller

Peur

## Aigle



### Ailes battantes (2) :

Repousser 4.

**Feinte (1) :** Si l'aigle est attaqué, il réalise une esquive 2.



Agile

Vol

## Bûcheron



**Coup de Hache (3+) :**  
Dégâts 2+. Gel

**Eclaireur (2) :** Le Bûcheron est déplacé au contact d'un élément de décor au choix du joueur



## Elfe



**Arc (2+) :** Tir. Dégâts 1+.

**Eclaireur (2) :** Déplacer l'Elfe en contact d'un élément de décor au choix du joueur



## Ogre



**Massue (2+) :** Dégâts 2+.

**Manger les enfants (5) :**  
Si la cible a moins de moins de santé que l'Ogre, elle est éliminée et l'Ogre récupère tous ses points de santé perdus.



Peur

## Tanuki



**Morsure (1+) :** Dégâts 1+.

**Transformation (3) :**  
utilise le profil de droite.  
Gagne Régénération 4.

**Roubignoles (4+) :**  
Dégâts 4+. Gel



**Transformation :** Le Tanuki utilise le profil de gauche chaque fois qu'il est mis en jeu. S'il se transforme, il utilise la caractéristique plus élevée, derrière la barre. S'il meurt, il revient en jeu avec le profil le plus faible.

## Totoro



**Câlin (1) :** La cible ne peut plus utiliser de jetons d'ordres comme Joker jusqu'à la fin du tour.

**Petite graine (2) :** Placer un jeton sur le terrain. Il s'agit d'un arbre qui bloque les lignes de vue et les mouvements



Conseiller

## Kitsune



**Attaque rusée (3) :**  
Dégâts 2. Gel

**Attaque sournoise (2+) :**  
dégâts 1+. Poison.

**Feinte (1) :** S'il est attaqué, le Kitsuni réalise une esquive 2 avant l'attaque





## Kami

 4         0  
 2             2

**Dégage ! (2) :** Tir,  
Repousser 2

**Viens ! (2) :** Tir. Tirer 2

**Pousse toi ! (3) :** Tir,  
Déplacer 2

**Agile**


**Régénération 2**

## Kodamas

 4         0  
 1             1



**Perdu dans les bois (2) :**  
Tir. Déplacer 4

**Protection mystique (2) :**  
Aura (2). Les figurines  
amies à portée bénéficient  
Régénération 1



**Régénération 2**

## Sans Visage

 5           0  
 3              5

**Gourmandise (2+) :**  
Dégâts 2+

**Avaler tout rond (5) :** Si la  
cible a moins de points de  
santé que le Sans Visage,  
elle est comme perte et le  
Sans Visage récupère  
tous ses Points de santé  
perdus.





**Peur**

## Samouraï

 3           3  
 4             3

**Katana (3+) :** Dégâts 2+.  
Gel.

**Fureur Martiale (4+) :**  
Dégâts 2+. Gel. Charge 4



**Inquiétant :** Si le Samouraï  
élimine une figurine  
ennemie, il provoque la  
Peur jusqu'à ce qu'il soit  
retiré de la partie comme  
perte.



## Esclave



**Armes improvisées (1+) :**  
Dégâts 1+

**Fronde (2+ :** Tir. Portée 12. Dégâts 1+



**Sacrifiable :** Quand un esclave est retiré du jeu comme perte, le joueur gagne un Jeton d'ordres qu'il peut utiliser ce tour ou au tour suivant.

## Elementaire du Désert



**Frappe élémentaire (2+) :**  
Tir. Dégâts 1+. repousser 2.

**Feinte (1) :** S'il est attaqué ce tour, l'élémentaire peut réaliser une Esquive 2



**Agile**

**Rapidité :** Aura (4) : toutes les figurines amies à portée deviennent Agiles.

## Génie



**Flammes magiques (3) :**  
Tir. Portée 6. Flammes 3

**Poison du désert (3) :** Tir. Portée 6. Poison 3



**Protection du Génie :** Aura (4) : Toutes les figurines amies à portée ignorent les effets du poison et des flammes

## Vizir



**Couteau dans le dos (3+) :**  
Dégâts 2. poison 3.

**Regardez ! (2) :** Tir. Portée 6. Déplacer 4

**Soyez sans crainte (3) :**  
Aura (4) : les figurines amies à portée ignorent la peur.



**Conseiller**

## Danseuse



**Charme (2) :** Déplacer 4

**Feinte (1) :** S'il est attaqué ce tour, l'élémentaire peut réaliser une Esquive 2



### Agile

**Confiance :** Aura (4) : Les figurines amies à portée gagnent un dé lors de leurs actions.

## Archer sur Tapis



**Arc (2+) :** Tir. Dégâts 1+

**Attaque et fuite (2+) :** Dégâts 1+. Esquive 4



### Vol

## Nain



**Hache Naine (2+) :** Dégâts 3+

**Posture défensive (3+) :** Armure +1(+), jusqu'à la fin du tour



### Sans Peur

## Cavalier du Désert



**Lance (2+) :** Dégâts 1+. Charge 4

**Attaque et fuite (2+) :** Dégâts 1+. Esquive 4



## Troll



**Attaque Brutale (3+) :**  
Dégâts 3+. Ignore l'armure de la cible

**Coup de tête (3+) :**  
Dégâts 6, Repousser 2+



**Régénération 2**

## Faune



**Coup de corne (2) :**  
Dégâts 1, Repousser 2

**Téléportation (2) :**  
Déplacer le faune sur n'importe quelle case vide



**Télékynésie :** Un Faune peut activer un objectif à deux cases de distance

## Elémentaire de Terre



**Poings Rocheux (2+) :**  
Dégâts 2+.

**Frappe élémentaire (3+) :**  
Tir. Dégâts 1+. Repousser 2+



**Protection élémentaire :**  
Aura (4) : Les figurines amies dans l'Aura gagnent Régénération 1

**Sans Peur**

## Gobelin



**Coup bas (2+) :** Dégâts 1+, ignore l'armure de la cible.

**Malédiction (2) :** Tir. La cible perd un point d'action



**Méchanceté :** Aura (4) : seuls les Gobelins peuvent activer un objectif dans cette aura

## Créature d'argile



**Jet d'Argile (2+) :** Tir.  
Dégâts 1+.

**Posture défensive (3+) :**  
Armure +1(+)



**Solide comme le Roc :** Si elle est en contact avec un décor, la créature gagne Armure +2.

**Régénération 2**

## Gnome



**Arc en Ciel (2+) :** Tir.  
Déplacer 1+.

**Cadeau (3) :** Une figurine amie gagne +2 à sa caractéristique Action



**Affinité tellurique :** A la fin de son mouvement, s'il est en contact avec un élément de décor qui n'est pas liquide, le Gnome peut être déplacé au contact de n'importe quel autre élément de décor qui n'est pas liquide (lac, rivière...)

## Bourreau



**Hache de bourreau (3+) :**  
Dégâts 4+.

**Qu'on leur coupe la tête (3) :** Dégâts 5.  
Si la cible n'a perdu aucun point de santé : Dégâts 6.  
Gel



**Peur**

**Sans Peur**

## Chevalier



**Epée (2+) :** Dégâts 2+

**Lance (3+) :** Dégâts 3+.  
Charge 4. repousser 2



**Allégeance :** Quand le Chevalier est recruté dans une bande des Ténèbres, son titre devient "Chevalier Noir"

## Soldat



**Coup de lance (2+) :**  
Dégâts 1. Repousser 3+

**Posture défensive (3+) :**  
Armure +1(+)



## Archer



**Volée de flèches (2+) :**  
Tir. Dégâts 1+

**Flèche enflammée (3) :**  
Tir. Flammes 3



## Prince



**Epée magique (2+) :**  
Dégâts 3+

**Coup héroïque (4) :**  
Dégâts 3. Ignore l'armure de la cible



**Histoire d'amour :** En début de partie votre adversaire place un jeton Princesse sur la table. Si le Prince est en contact avec le jeton Princesse, il gagne +2 en Action et en Armure.

## Princesse



**Epée magique (2+) :**  
Dégâts 3+

**Coup héroïque (4) :**  
Dégâts 3. Ignore l'armure de la cible



**Histoire d'amour :** En début de partie votre adversaire place un jeton Prince sur la table. Si la Princesse est en contact avec le jeton Prince, elle gagne +2 en Action et en Armure.

## Héros Populaire



### Arme magique (3+) :

Dégâts 2+.

Si la cible a plus de points de santé que le Héros Populaire, Dégâts 4+

### Colère du Peuple (4)

:Jusqu'à la fin du tour, tous les Villageois gagnent Dégâts +2 et Armure +2



**Colère Populaire :** La figurine gagne +1 Action et +1 dégâts par Villageois à moins de 4 cases.

**Héros du peuple :** Le héros Populaire compte comme un Villageois

## Villageois



**Fourche (1+) :** Dégâts 1+



**Colère Populaire :** La figurine gagne +1 Action et +1 dégâts par Villageois à moins de 4 cases.

## Enchanteur



**Boule de Feu (3) Tir.**  
Dégâts 3

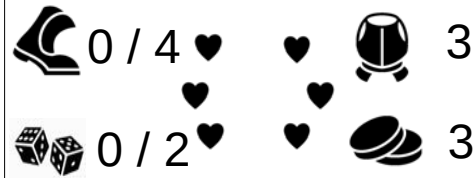
**Protection magique (2+) :**  
Tir. Une figurine amie gagne Armure +1(+).

**Sort de Puissance (3) :**  
Tir. Une figurine amie gagne Dégâts +2



**Conseiller**

## Oeuf de Dragon



**Eclosion (2) :** L'oeuf change de profil. C'est la seule action qu'il peut faire tant qu'il est sous sa forme d'oeuf.

**Griffes 2+ :** Dégâts 2+

**Souffle du Dragonnet (2+) :**  
Tir . Portée 1+ .Flammes 3



**Conseiller**

**Eclosion :** L'oeuf utilise le profil de gauche chaque fois qu'il est mis en jeu. S'il éclot, il utilise la caractéristique plus élevée, derrière la barre. Il perd la Capacité **Conseiller** mais gagne **Vol** et **Agile**  
S'il meurt, il revient en jeu avec le profil le plus faible.