

RÉCOLTEURS DE DUAESÉT

<i>Meneur</i>	<i>Santé</i>	<i>Bagarre</i>	<i>Tir</i>	<i>Esquive</i>	<i>Puissance</i>	<i>Habileté</i>	<i>Ruse</i>
Duaeset le Récolteur	d10	3d10	3d10	2d8	3d10	2d10	3d8
<ul style="list-style-type: none"> • Réanimé • Invincible (3) : Vous pouvez relancer un test de Récupération par tour. • Commandant (4) : Ajoutez +4 parts pour constituer votre ligue. Ces parts ne peuvent être utilisées que pour des personnages de niveau 1 ou 2. • Déflagration Psychique (4) : Action - Vous pouvez forcer tous les ennemis dans un rayon de 12" à faire un test de Ruse (1 succès). Si un ennemi rate son jet, il souffre d'une pénalité de -1d sur toutes ses compétences d'action et de combat pour le restant du tour. Il doit en outre s'éloigner immédiatement de 3"+ X". 							
<i>Disciple</i>	<i>Santé</i>	<i>Bagarre</i>	<i>Tir</i>	<i>Esquive</i>	<i>Puissance</i>	<i>Habileté</i>	<i>Ruse</i>
Karthak le Rouge	d8	3d6	3d8	2d6	3d8	2d6	2d8
<ul style="list-style-type: none"> • Réanimé • Vétéran (3) : Vous ignorez les pénalités de Combats multiples sur les actions de Tir. • Invincible (3) : Vous pouvez relancer un test de Récupération par tour. 							
<i>Allié</i>	<i>Santé</i>	<i>Bagarre</i>	<i>Tir</i>	<i>Esquive</i>	<i>Puissance</i>	<i>Habileté</i>	<i>Ruse</i>
Guerrier Nécron	d6	2d6	3d6	1d6	1d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> • Réanimé • Tireur d'élite (1) : +1d en Tir (inclus dans le profil) 							
<i>Avantages de Ligue</i>							
<ul style="list-style-type: none"> • Réanimés (1) : Vos personnages peuvent prendre la capacité Réanimé gratuitement. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Réanimé : Quand vous subissez 1 touche (et une seule), ignorez-la. Si vous subissez 2 touches ou plus, faites votre test de Santé normalement. Vous ne pouvez pas esquiver ou apparier/annuler les dés. Vous ne pouvez pas courir, sauf pour engager un ennemi. 							



Von DenorF, dynastie marchande

Meneur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Talhia von DenorF	d10	2d10	3d10	3d10	2d8	3d8	3d10
<ul style="list-style-type: none"> • Chance du Diable (4) : Lors de votre Activation, les adversaires ne peuvent pas jouer de Carte de Fortune. Cela s'applique aux cartes indiquant « <i>Jouer : à l'activation de l'adversaire</i> ». • Fringant (3) : Vos dés de Tir et d'Habileté ne sont pas diminués par les Blessures. • Noblesse (2) : Quand vous êtes à terre, vous ne passez pas KO en cas d'échec à un test de Récupération. Vous restez à terre, et pourrez retenter un Test aux tours suivants. Quand vous êtes à terre, un ennemi au contact peut vous mettre KO à l'aide d'une action. Pour cela, il doit passer un défi aléatoire. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Andreah Fada	d8	3d8	3d8	3d6	2d6	2d8	2d6
<ul style="list-style-type: none"> • Vétéran (3) : Vous ignorez les pénalités de Combats multiples sur les actions de Tir. • Garde du corps (3) : Une fois par tour, quand votre Meneur est attaqué et que vous êtes dans les 3", vous pouvez immédiatement vous déplacer au contact de votre Meneur et intercepter l'attaque. Vous devenez l'unique cible de l'attaque et le combat est résolu normalement. 							
Allié	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Da Blu Boy	d6	1d6	1d6	2d6	1d6	1d6	2d6
<ul style="list-style-type: none"> • Casse-Cou (1) : Une fois par tour, obtenez un bonus de +1d lors de la résolution d'un Péril. 							
Suiveur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Blu Boyz	d6*	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> • Roublard (1) : Une fois par tour, vous pouvez relancer un dé d'Esquive ou de Ruse. 							
Avantages de Ligue							
<ul style="list-style-type: none"> • Bien armés (1) : Une fois par tour, avant qu'un de vos personnages n'utilise sa compétence de Bagarre ou de Tir contre un ennemi, vous pouvez annuler une pénalité de -1d affectant ce jet. 							

Von DenorF, Libres-Marchands



Groupe Inquisitorial VLI6EA

Meneur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Inquisitrice Valeria	d10	3d8	3d10	2d10	3d8	2d10	3d10
<ul style="list-style-type: none"> Inspirant (4) : Une fois par tour, un collègue à 12" gagne un bonus de +1d pour un défi. Perspicace (3) : Vos dés d'Esquive et de Ruse ne sont pas diminués par les blessures. Implacable (2) : Une fois par tour, quand vous mettez un ennemi à terre ou KO dans une Bagarre, vous pouvez immédiatement vous déplacer de 3" vers l'ennemi le plus proche. Si vous engagez un nouvel ennemi, le combat n'est pas résolu durant cette activation. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Assassin Callidus	d8	3d8	2d8	3d6	2d6	3d6	2d8
<ul style="list-style-type: none"> Camouflage (1) : Ajoute +1d aux jets pour Se Cacher et de Repérage Infatigable (3) : Vous ignorez la pénalité des combats multiples quand vous utilisez vos dés de Bagarre. 							
Allié	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Ron « La Flamme »	d6	1d6	2d6	1d6	2d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> Souffle (2) : Action - Placez le Grand Gabarit de Souffle en contact avec votre socle. Il est immédiatement retiré si vous vous déplacez, combattez ou êtes blessé. 							
Allié	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Croisé de l'Inquisition	d6	2d6	1d6	1d6	2d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> Lutteur (1) : Une fois par tour, vous pouvez défausser une carte de Fortune pour obtenir un bonus de +1d sur un jet de Bagarre ou de Puissance. 							
Allié	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Uriah, Missionnaire	d6	1d6	2d6	1d6	1d6	1d6	2d6
<ul style="list-style-type: none"> Grenadier (2) : Action - Placez le Gabarit d'Explosion de 3" jusqu'à 12", dans votre ligne de vue. 							
Suiveur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Herbert, Scribe	d6*	-	1d6	2d6	1d6	1d6	2d6
<ul style="list-style-type: none"> Cérébral (1) : Ajoute +1d à votre Esquive et +1d à votre Ruse. Vous n'avez pas de compétence Bagarre. (inclus dans le profil) 							



TROUP' EUD CHOK EUD GRUFF

Meneur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Gruff dan Gruffna	d10	3d10	3d10	2d8	3d10	2d8	3d10
<ul style="list-style-type: none"> • Intimidant (4) : Ennemis de rang inférieur doivent réussir Ruse (1 succès) pour utiliser Bagarre (Esquive si échec). • Muscles d'acier (3) : Dés de Bagarre et Puissance pas modifiés par les Blessures. • Sauvage (3) : Une fois par tour, après avoir déterminé les résultats d'une bagarre, si vous êtes toujours engagé, alors vous pouvez combattre le même ennemi à nouveau. Résolvez le second combat normalement. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
H.Lo Kutty	d8	3d8	2d6	2d6	3d8	2d6	3d8
<ul style="list-style-type: none"> • Sauvage (3) : Une fois par tour, après avoir déterminé les résultats d'une bagarre, si vous êtes toujours engagé, alors vous pouvez combattre le même ennemi à nouveau. Résolvez le second combat normalement. • Brute (1) : Vous pouvez relancer un test de Bagarre ou Puissance par tour. 							
Allié	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Ork Boy	d6	2d6	2d6	1d6	1d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> • Brute (1) : Vous pouvez relancer un test de Bagarre ou Puissance par tour. 							
Suiveur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Squig	d6*	2d6	-	1d6	2d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> • Animal (1) : Ajoute +1d à deux de vos compétences. Vous n'avez pas de compétence Tir. Modifications incluses dans le profil. 							



La Corne Corruptrice

Meneur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Kassophus « Le Cornu »	d10	3d10	3d10	2d8	3d10	2d8	3d10
<ul style="list-style-type: none"> • Dur à cuire (4) : Les cibles de vos attaques reçoivent une pénalité de -1d en Esquive. • Liquidateur (4) : Action - Désignez un ennemi à terre, en contact socle-à-socle, et remplissez un défi aléatoire. En cas de réussite, l'ennemi est immédiatement retiré du jeu. • Implacable (2) : Une fois par tour, quand vous mettez un ennemi à terre ou KO dans une Bagarre, vous pouvez immédiatement vous déplacer de 3" vers l'ennemi le plus proche. Si vous engagez un nouvel ennemi, le combat n'est pas résolu durant cette activation. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Horreur Rose	d8	2d8	3d8	3d6	2d6	2d6	3d8
<ul style="list-style-type: none"> • Déduction (3) : Action – Piochez une Carte de Fortune. • Invincible (3) : Vous pouvez relancer un test de Récupération par tour. 							
Allié	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Horreur Bleue	d6	1d6	2d6	2d6	1d6	1d6	2d6
<ul style="list-style-type: none"> • Tireur d'élite (1) : +1d en Tir (inclus dans le profil) 							
Suiveur	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Horreurs Souffrées	d6*	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6
<ul style="list-style-type: none"> • Petit Souffle (1) : Placez le petit gabarit de souffle en contact avec votre socle. Il est immédiatement retiré si vous vous déplacez, combattez ou êtes blessé. 							



KILL-TEAM DONATUS

Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Vael Donatus	d8	3d8	3d8	2d6	3d6	2d6	2d8
<ul style="list-style-type: none"> Fine gâchette (3) : Les cibles de vos Tirs ne bénéficient pas du couvert. Noblesse (2) : Quand vous êtes <i>à terre</i>, vous ne passez pas KO en cas d'échec à un Test de Récupération. Vous restez à terre, et pourrez retenter un Test aux tours suivants. Quand vous êtes <i>à terre</i>, un ennemi au contact peut vous mettre KO à l'aide d'une action. Il doit pour cela passer un défi aléatoire. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Drenn Redblade	d8	3d8	2d6	3d8	2d8	2d6	3d6
<ul style="list-style-type: none"> Sauvage (3) : Une fois par tour, après avoir déterminé les résultats d'une bagarre, si vous êtes toujours engagé, alors vous pouvez combattre le même ennemi à nouveau. Résolez le second combat normalement. Roublard (1) : Une fois par tour, vous pouvez relancer un dé d'Esquive ou de Ruse. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Edryc Setorax	d8	3d8	2d8	3d6	2d6	3d6	2d8
<ul style="list-style-type: none"> Réflexes (3) : Une fois par tour, baissez d'un cran votre type de dé de Puissance, d'Habileté ou de Ruse pour gagner un bonus de +2d à cette même compétence. Ailé (1) : Vous pouvez voler jusqu'à 16", ignorant les éléments de décor, les Explosions et les autres personnages, mais vous ne pouvez alors pas tirer pendant cette activation. Tout déplacement au-delà de 6" compte comme une Course. 							
Disciple	Santé	Bagarre	Tir	Esquive	Puissance	Habileté	Ruse
Garran Branatar	d8	3d6	3d8	2d6	3d8	2d6	2d8
<ul style="list-style-type: none"> Vétéran (3) : Vous ignorez les pénalités de Combats multiples sur les actions de Tir. Souffle (2) : Action - Placez le Grand Gabarit de Souffle en contact avec votre socle. Il est immédiatement retiré si vous vous déplacez, combattez ou êtes blessé. 							
avantages de Ligue							
<ul style="list-style-type: none"> Ligue des Légendes (10) : Votre ligue inclut quatre Disciples (compris dans le coût de cet avantage), mais n'inclut pas de personnage Meneur. Désignez un des Disciples pour remplir le rôle de Meneur dans les scénarios. 							

KILL-TEAM DONATUS

