



Nos Z'annis
Les troglodytes

Vitesse surnaturelle
JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, LES TROGLODYTES GAGNENT +1

2 DÉS PAIRS

Créatures frénétiques
JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, LES TROGLODYTES GAGNENT

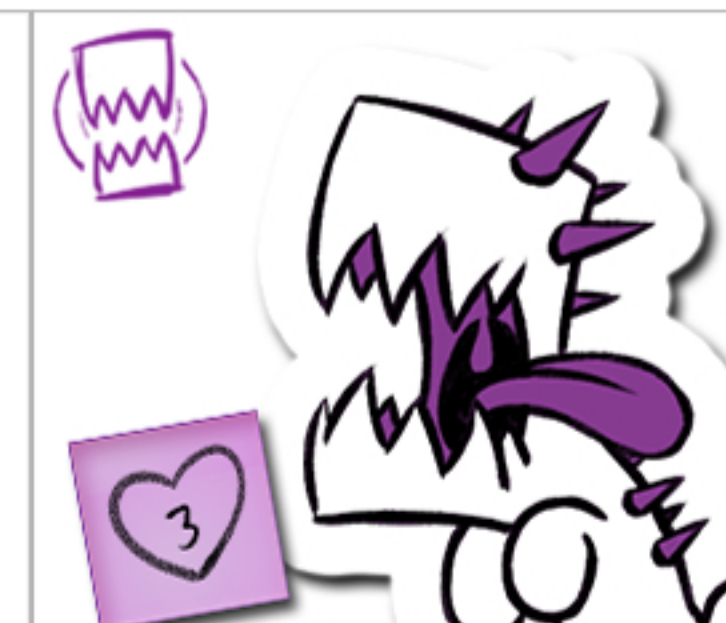
2 DÉS IMPAIRS

Menace abyssale
PAR DÉ

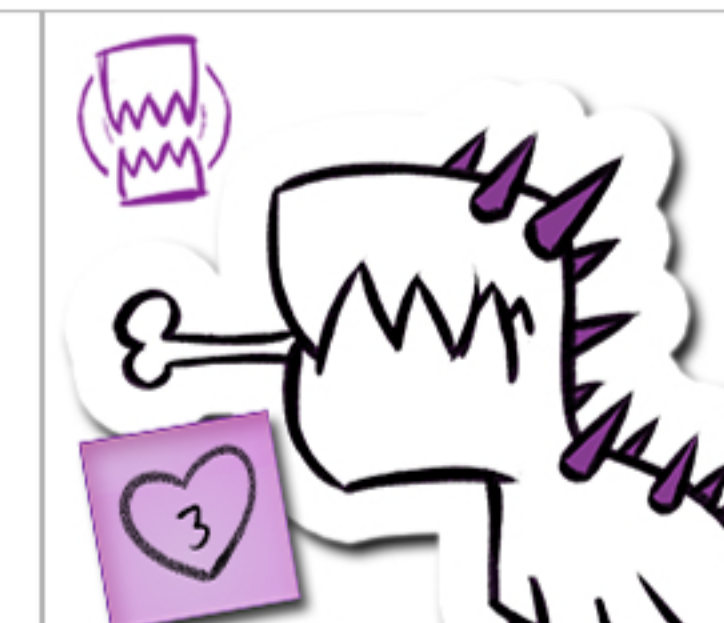
1 À 3 DES PAIRS
OU
1 À 3 DES IMPAIRS

Destinée funeste
1 DÉ

PIOCHEZ
1 CARTE
2 CARTES
3 CARTES
ET GARDEZ 1 SEULE CARTE



Rocky
L'autre molosse



Rex
Le molosse

Charge intrépide
VOS MONSTRES PEUVENT ENTRER EN JEU EN IGNORANT LA PRÉSENCE D'HUMAINS SUR LES TUILES

13 +

Charge sournoise
VOS MONSTRES PEUVENT ENTRER EN JEU SUR N'IMPORTE QUELLE TUILE SANS HUMAIN

15 +

0	3	1	1
4	4	3	5
0	1	3	1

0	3	1	1
4	4	3	5
0	1	3	1



Pepette
la mascotte

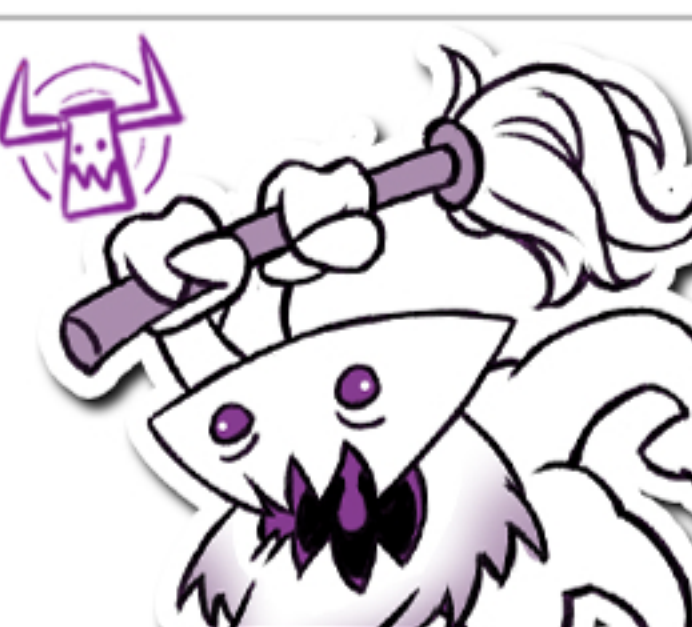
EN FONCTION DE SES BLESSURES, PEPETTE CHANGE SES CARACTÉRISTIQUES

2	1
3	2
1	2

AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ DÉPENSER ET PEPETTE GAGNE +1 OU DÉPENSER ET PEPETTE GAGNE +2

Hurler
JUSQU'AU DÉBUT DU PROCHAIN TOUR DU JOUEUR DES MONSTRES, TOUS LES MONSTRES GAGNENT LE TALENT IMPOSANT

1 DÉ PAIR ET 1 DÉ IMPAIR



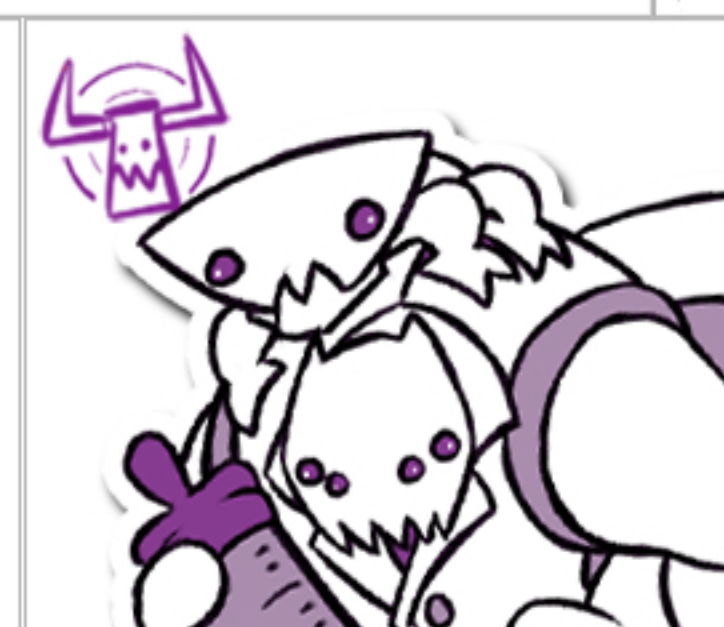
Ruppert
le concierge

SI RUPPERT EST EN JEU, TOUS LES TROGLODYTES GAGNENT LE TALENT FRÉNÉTIQUE

3 +

Promotion
S'IL N'Y A PAS DE GÜNTHER EN JEU, REMPLACEZ UN TROGLODYTE EN JEU PAR UN GÜNTHER

8 +



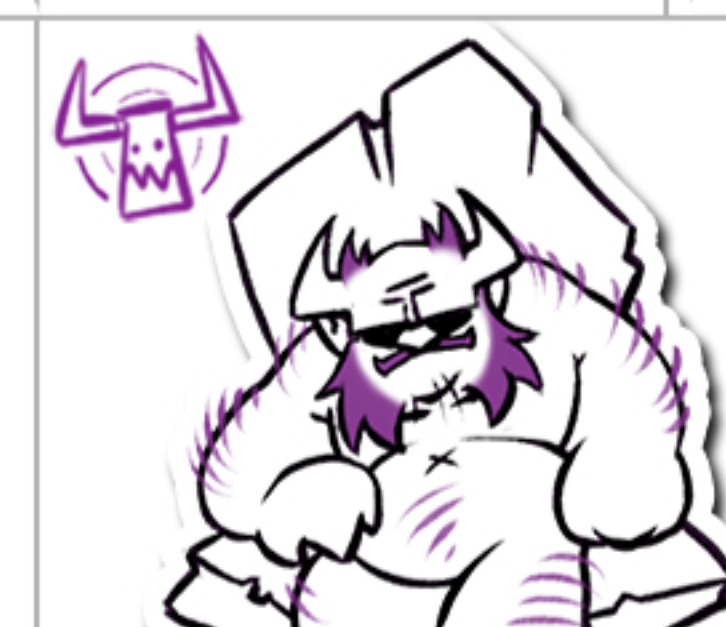
Marie Therese
la nounou

LA NOUNOU GAGNE +1 ET +1 PAR TROGLODYTE SUR SA TUILE

SI ELLE EST MISE KO, OU S'IL N'Y A PAS DE TROGLODYTES SUR SA TUILE, LA NOUNOU RETOURNE DANS LA RESERVE

Fuite
JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, TOUS LES TROGLODYTES GAGNENT +1 ET +1

8 +

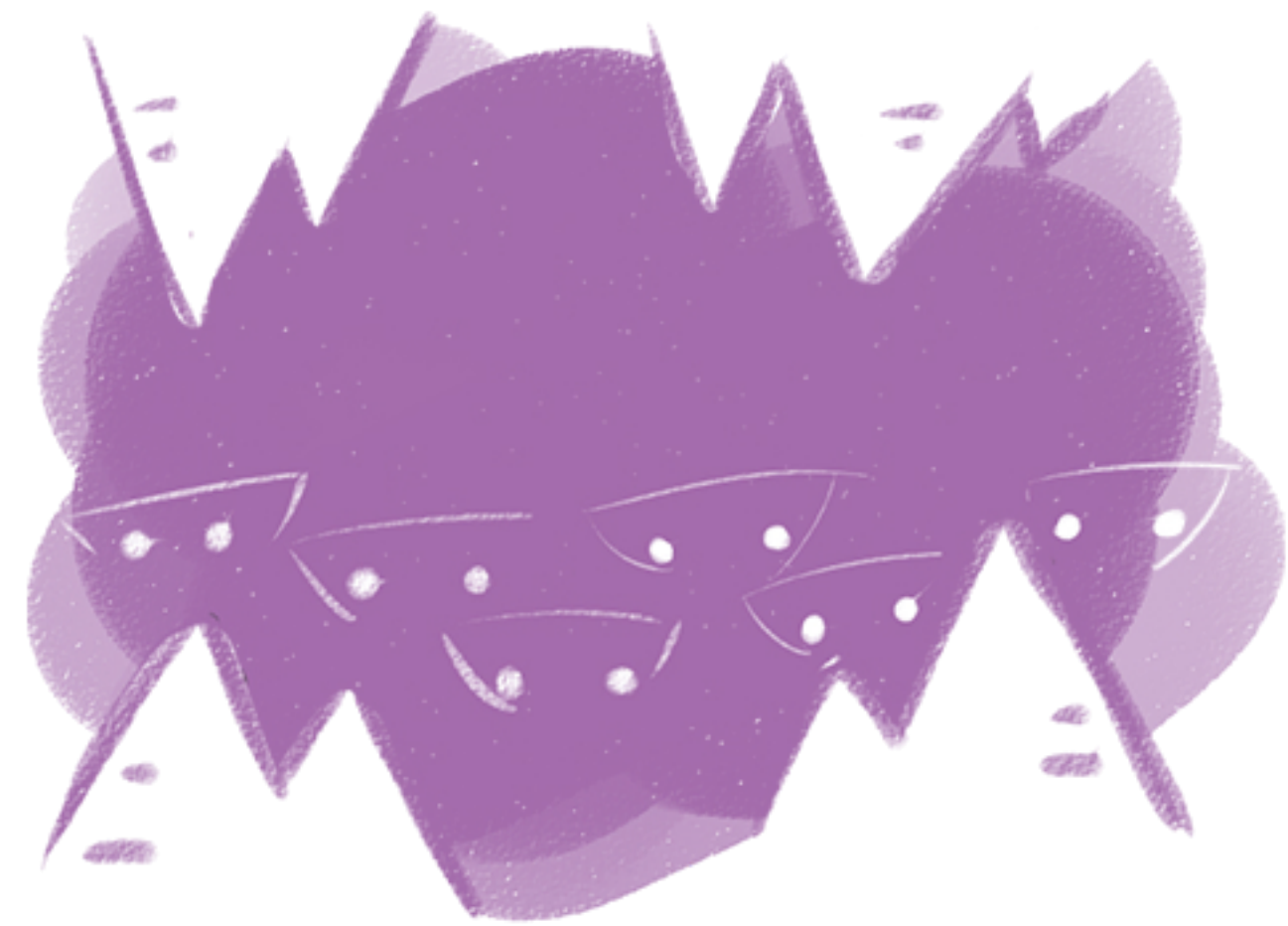
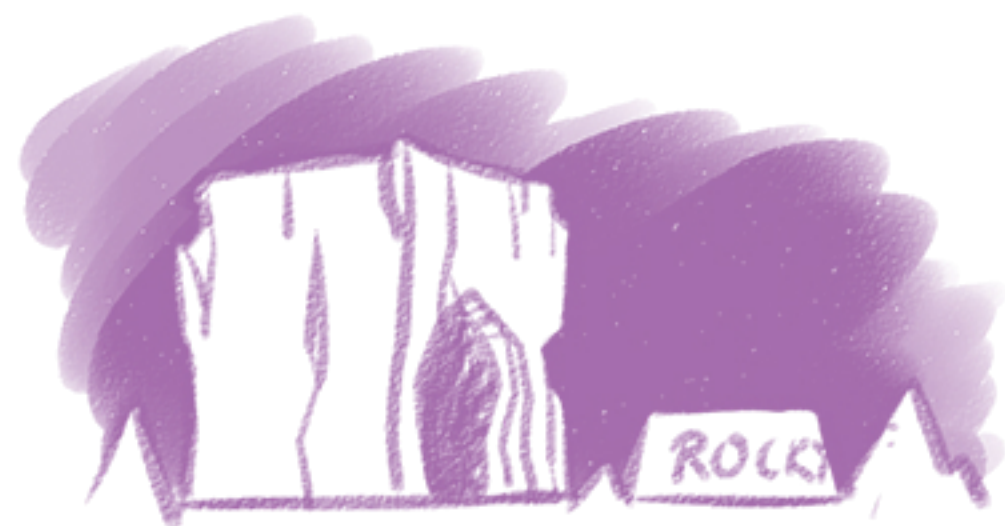


Kristofer
le taulier

KRISTOFER NE PEUT PAS ÊTRE LA CIBLE D'UNE ATTAQUE À DISTANCE

Drain de vie
CHOISISSEZ UN HUMAIN SUR LA TUILE DE KRISTOFER. CET HUMAIN SUBIT UNE BLESSURE ET KRISTOFER SE RETIRE UNE BLESSURE

8 +





Bob
la chose

3

4

4

1

Course

JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR BOB GAGNE

+1

7 +



Amandine
le poulpeuvre

3

2

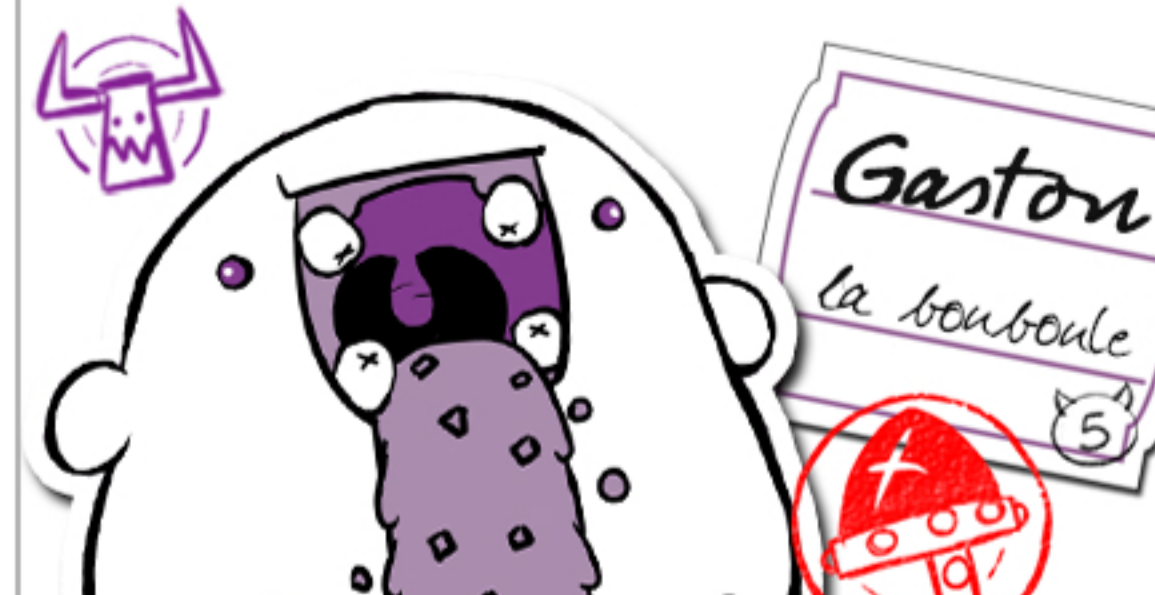
5

2

Double Esquive

JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, L'HUMAIN DOIT RELANCER 1 FOIS CHAQUE TOUCHE RÉUSSIE CONTRE AMANDINE

8 +



Gaston
la boule

1

0

5

3

Renvoi

VOUS POUVEZ DÉPLACER LES HUMAINS PRÉSENTS SUR LA TUILE DE GASTON VERS UNE TUILE ADJACENTE, EN RESPECTANT LES RESTRICTIONS DE SATURATION

3 +



Samantha
la sorcière

4

2

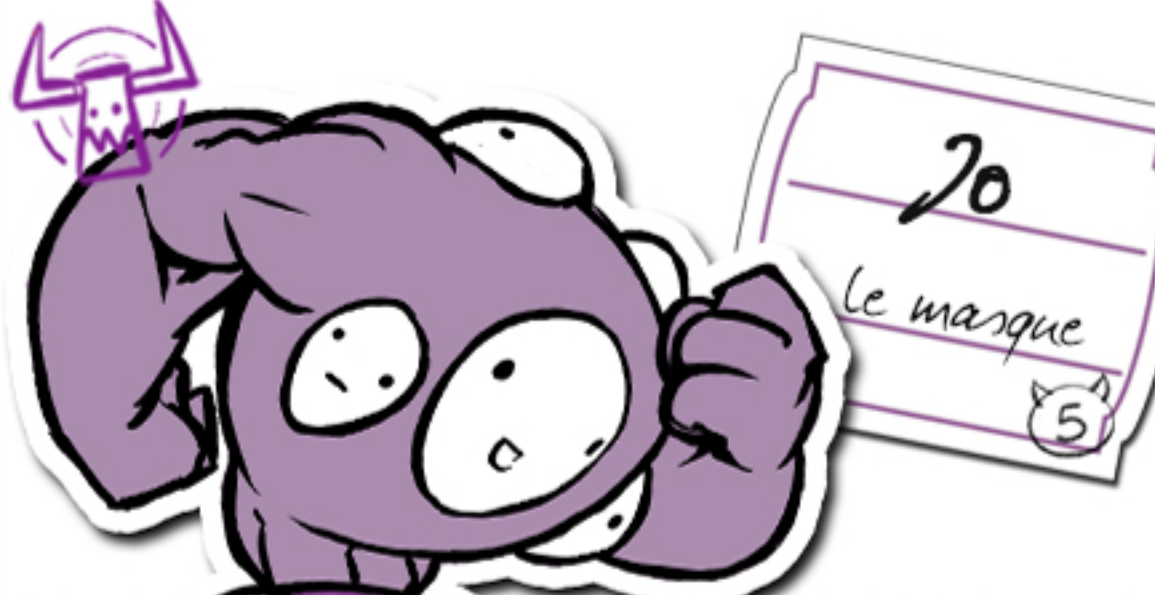
4

1

Attaque Psychique

CHOISISSEZ UN HUMAIN. CELUI CI SUBIT 1 BLESSURE

10 +



Jo
le marque

4

1

4

2

Za Warudo

JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, JO GAGNE LE TALENT IMPOSANT

5 +



Barbara
la chasseuse

4

1

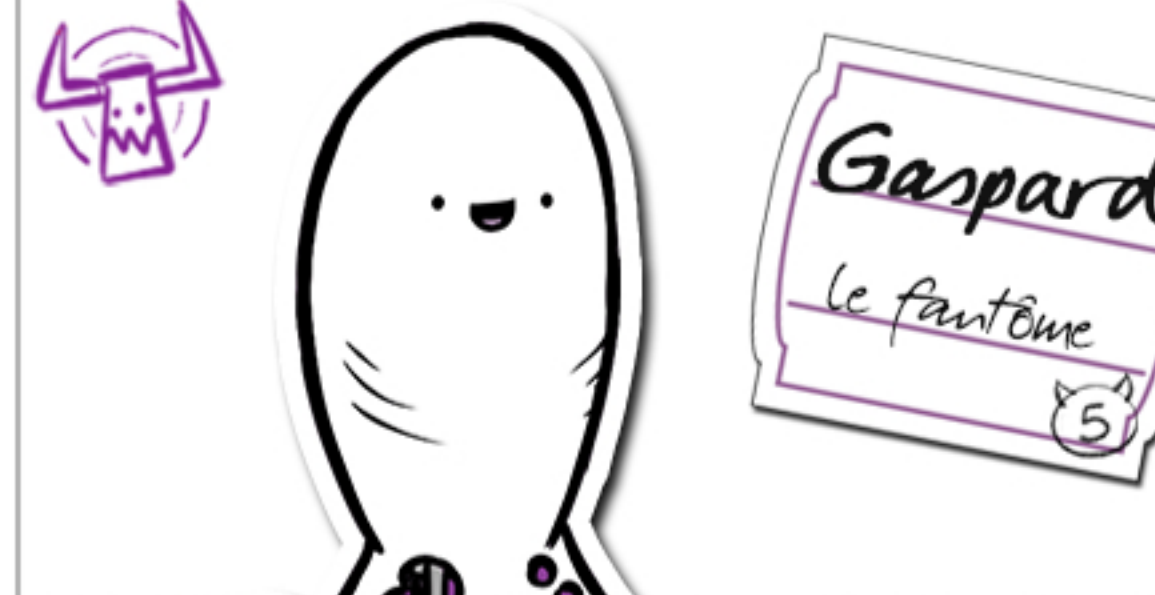
4

2

Traque

JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, AUCUN HUMAIN NE PEUT BÉNÉFICIER DU TALENT INSAISSISSABLE

9 +



Gaspard
le fantôme

4

2

4

2

Invocation

VOUS POUVEZ FAIRE ENTRER UN GÜNTHER EN JEU EN RESPECTANT LES RÈGLES D'ENTRÉE EN JEU OU EN LE PLAÇANT SUR LA TUILE DE GASPARD

2 DÉS PAIRS



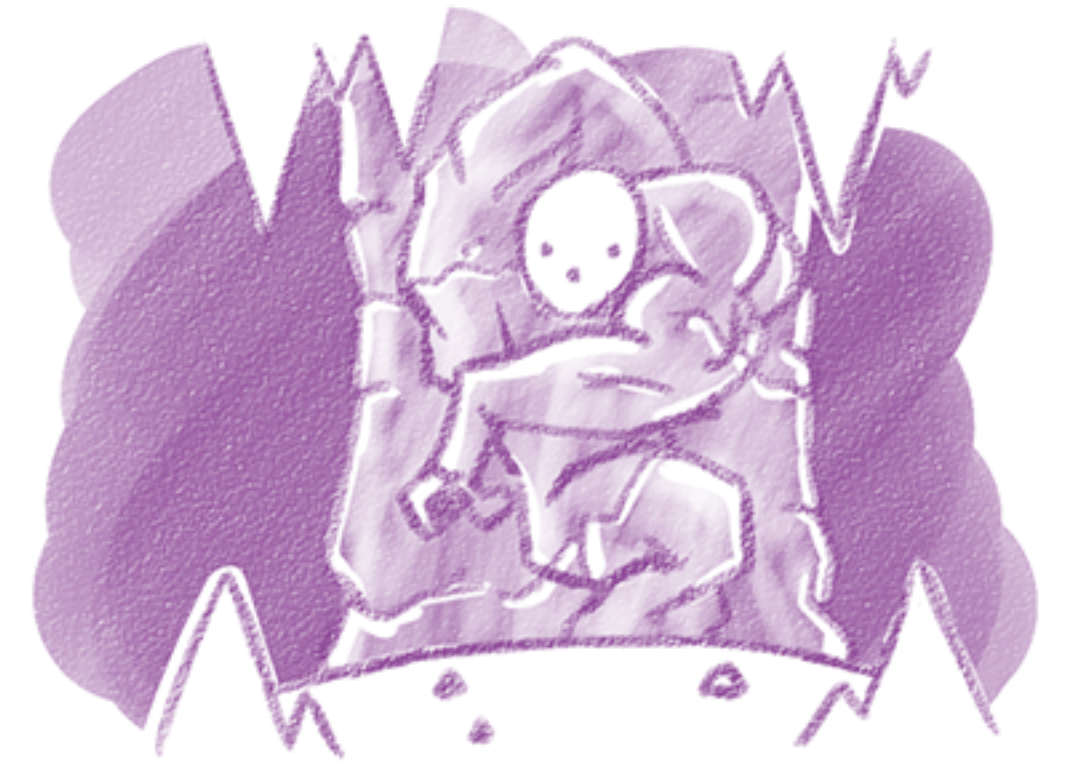
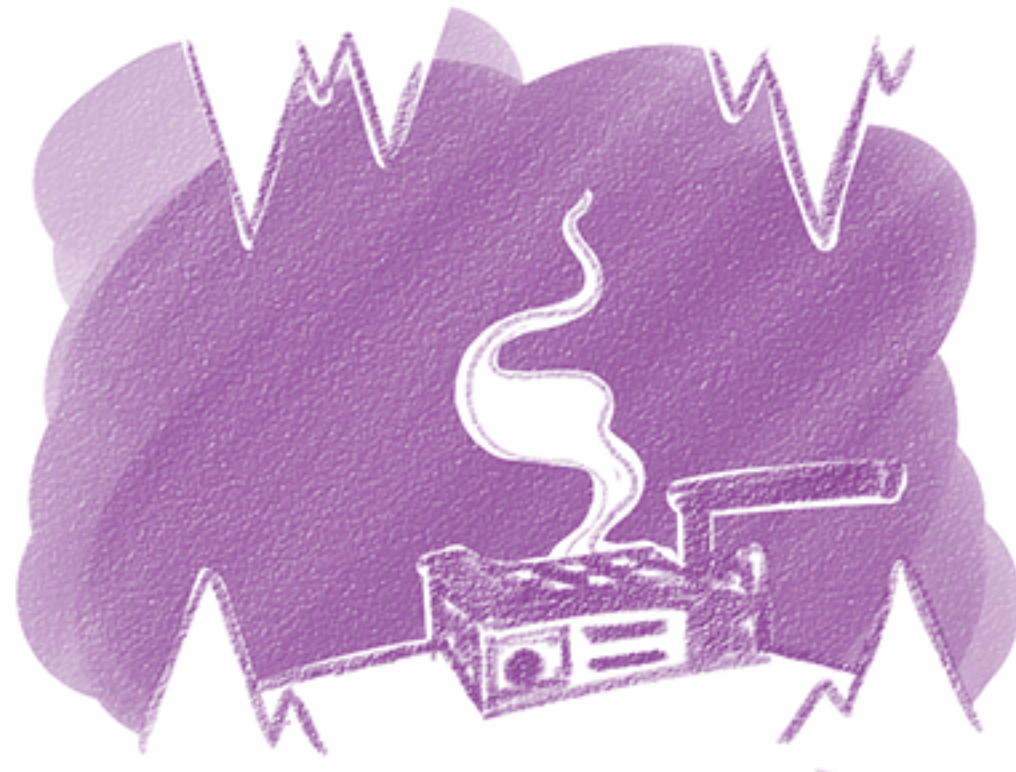
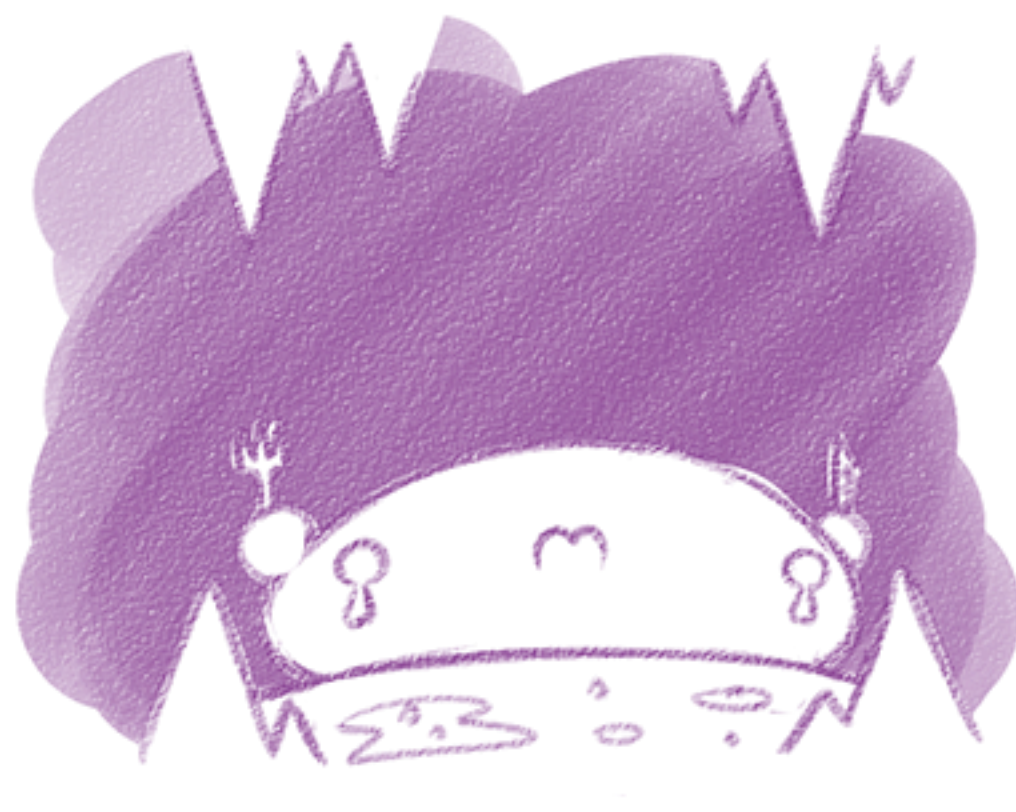
Günther et Günther
les coriaces

1

1

5

2





Vincent
leempoisonné

4

2

4

2

LES TROGLODYTES
PRÉSENTS SUR LA TUILE
DE VINCENT GAGNENT LE
TALENT GARDE-DU-CORPS


+




Serge
l'indigestion

4

2

4

2

LES TROGLODYTES
PRÉSENTS SUR LA TUILE
DE SERGE GAGNENT LE
TALENT GARDE-DU-CORPS


+




Louise
la roublarde



4	3	3	2	2	1
3	4	4	4	4	6
1	1	1	2	2	1





Louise
l'égide



4	3	3	2	2	1
4	5	5	5	5	6
1	1	1	2	2	1





Claude
la barbare



4	4	3	2	2	1
3	3	4	4	5	6
1	1	1	2	1	1



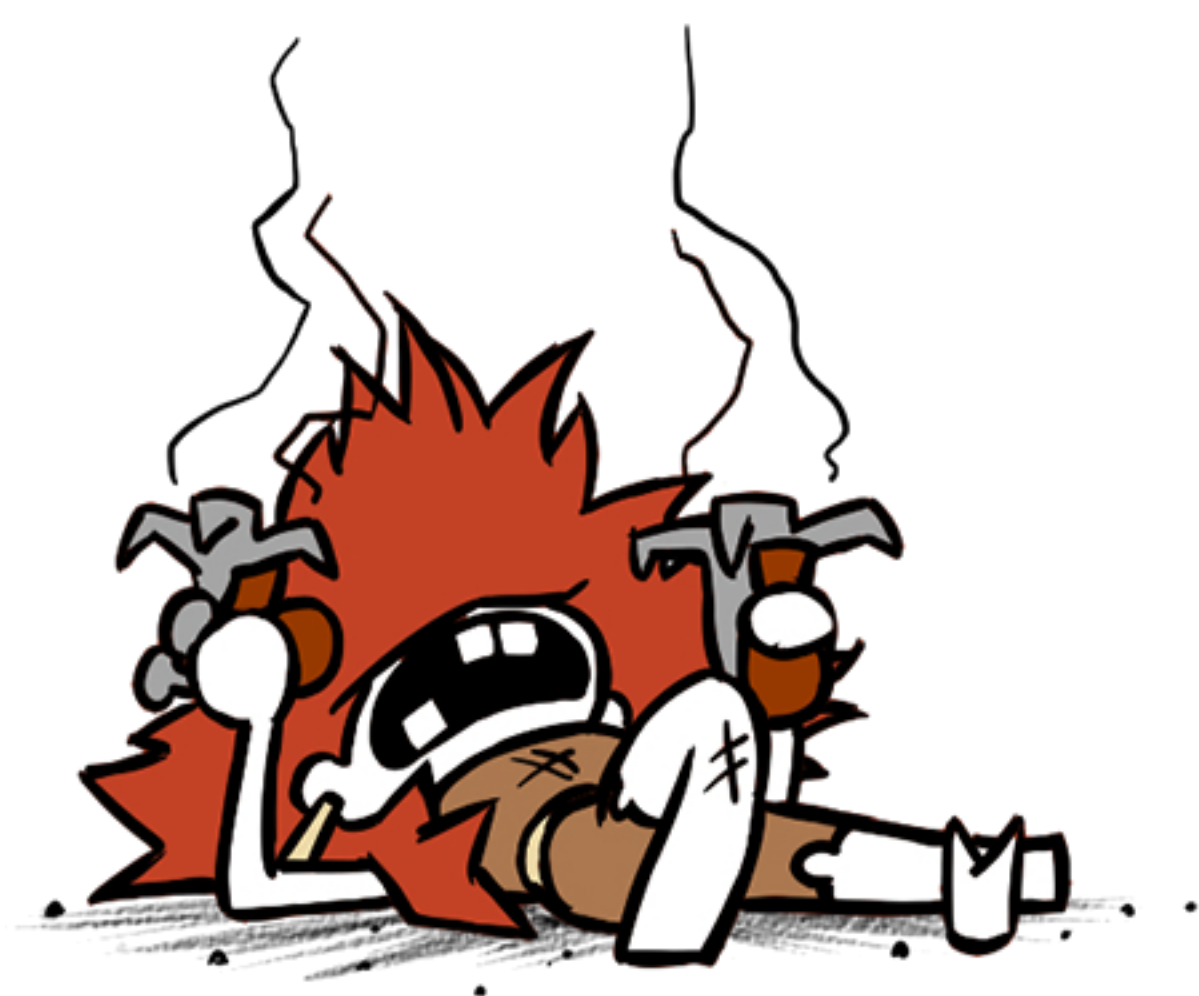
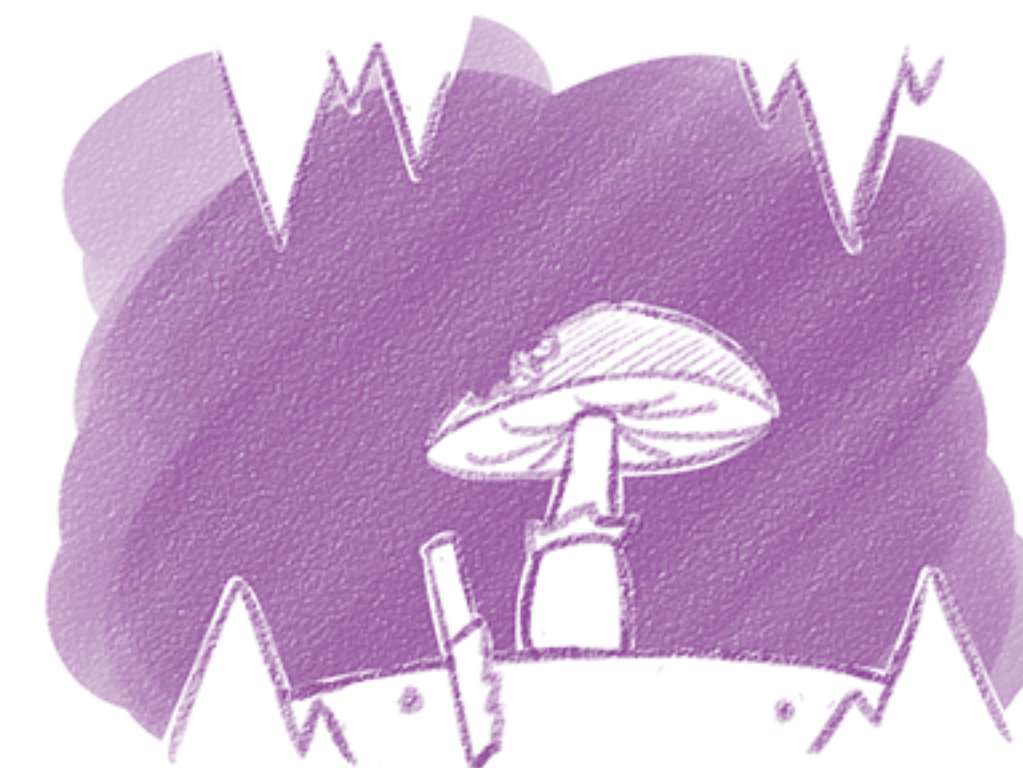
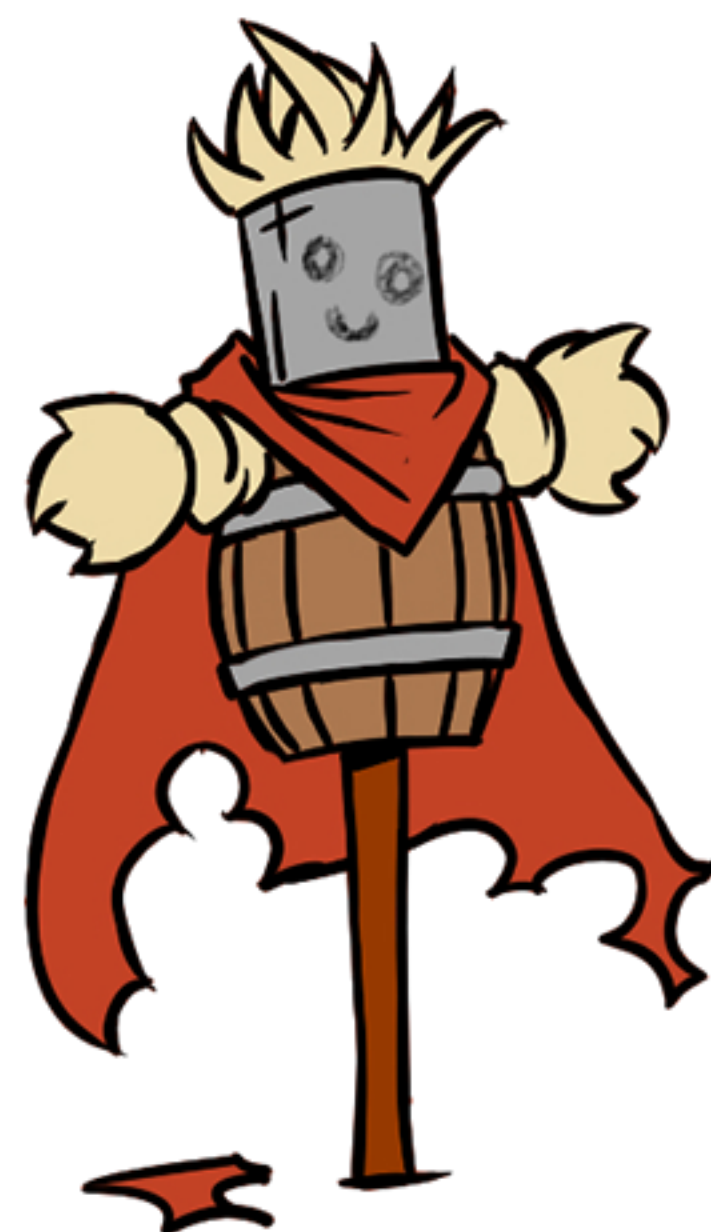


Claude
la pétroire




5	5	4	3	3	2
3	3	4	4	5	6
1	1	1	2	1	1







Germain
le vétéran



1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
4	4	4	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					



Martin
le bourrin



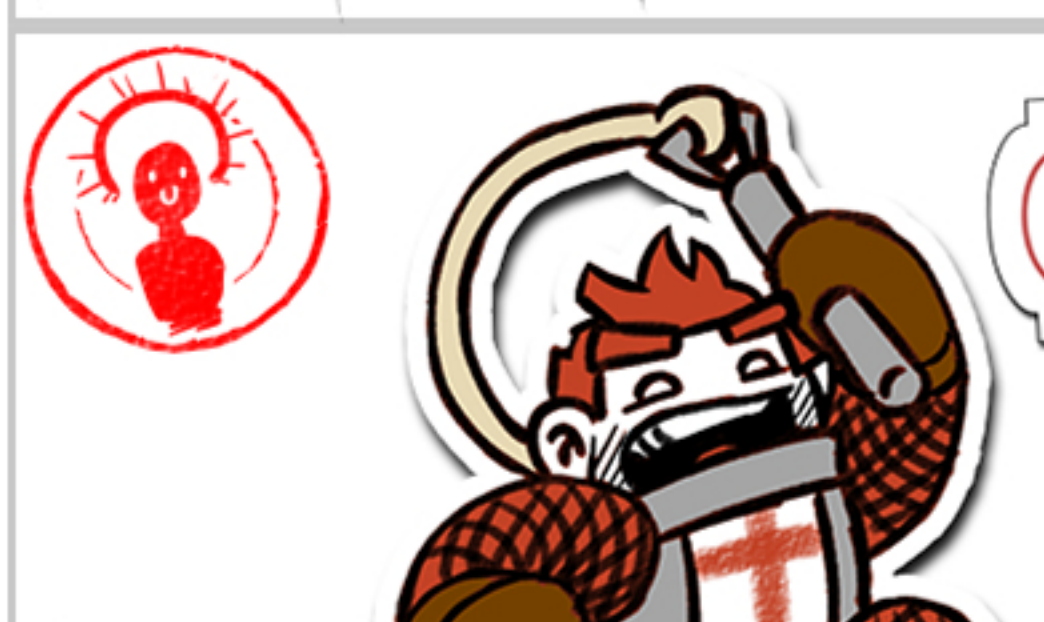
1	2	3	4	5	6
4	3	3	2	2	1
3	4	4	5	5	6
1	1	1	1	1	1
					



Martin
le bouclier



1	2	3	4	5	6
4	3	3	2	2	1
4	5	5	6	6	6
1	1	1	1	1	1
					



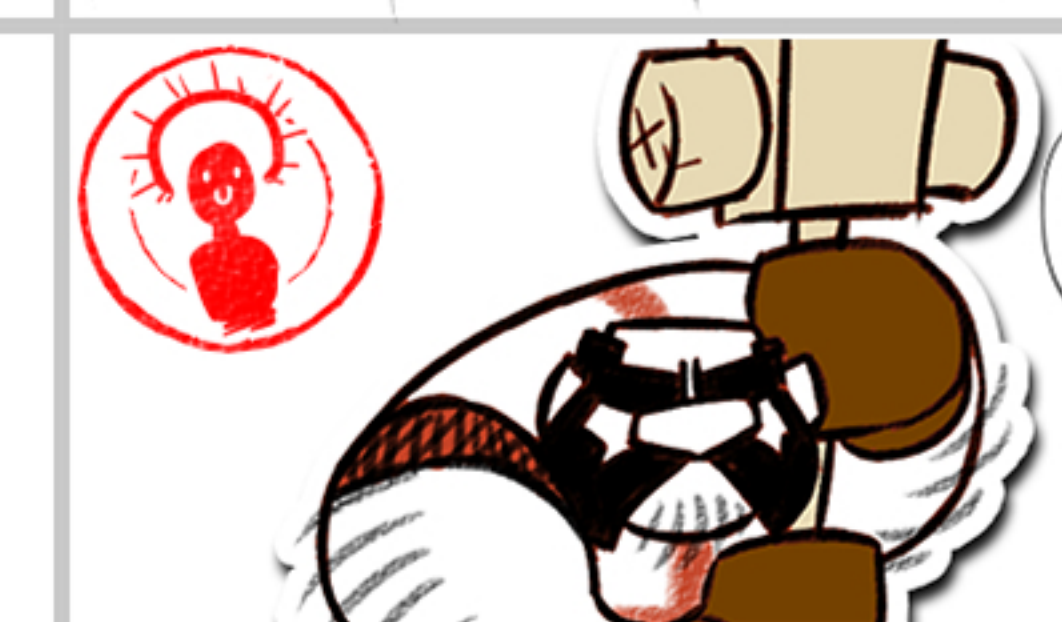
Tom
le furieux

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					



Josiane
la bazarre

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					



Paul
le marteau

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					






André
la lumière

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					




Serge
la brute

1	2	3	4	5	6
4	3	3	2	2	1
3	4	4	5	5	6
1	1	1	1	1	1
					




Serge
le canon

1	2	3	4	5	6
5	4	4	3	3	2
3	4	4	5	5	6
1	1	1	1	1	1
					




Marceline
l'inspirante

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					



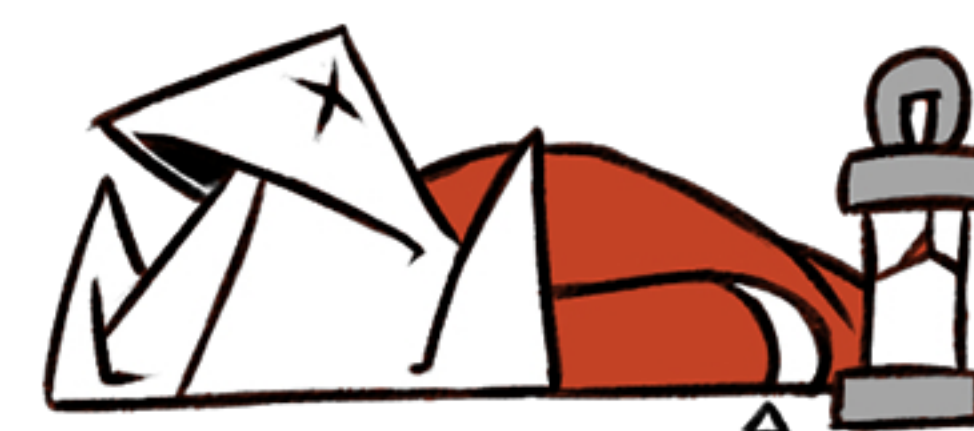
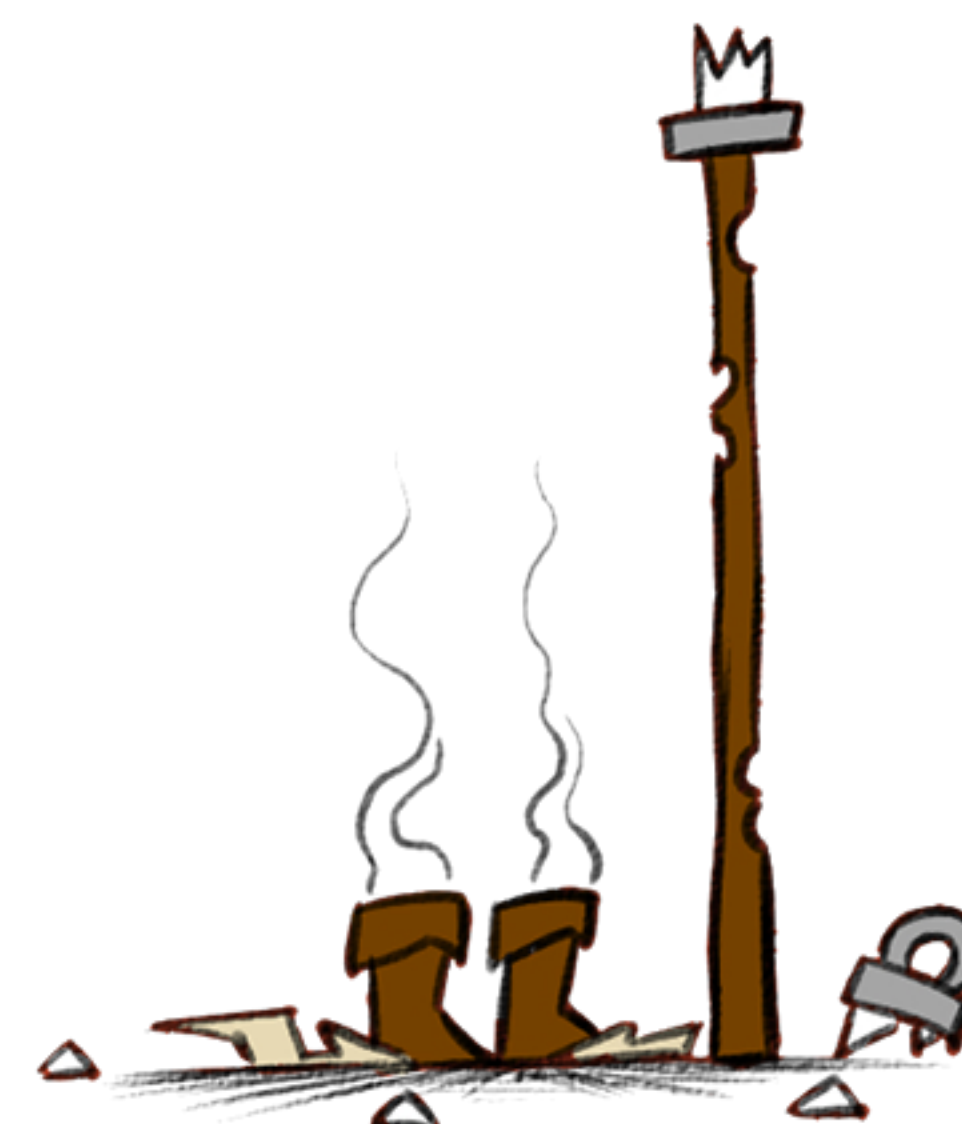

Marceline
la carabine

1	2	3	4	5	6
4	3	2	2	2	2
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					




Marceline
l'infirmière

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1
					





Léon
le tromblon



•	•	•	•	•	•
4	3	3	2	2	2
3	4	4	3	3	5
1	1	1	2	2	1



Léon
la protection



•	•	•	•	•	•
4	3	3	2	2	2
4	4	4	4	4	5
1	1	1	2	2	1



Berthe
la mandale



•	•	•	•	•	•
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1



Vincent
le coureur



•	•	•	•	•	•
3	2	2	1	1	1
3	4	4	3	3	5
1	1	1	2	2	1



Vincent
le renforcé



•	•	•	•	•	•
3	2	2	1	1	1
4	4	4	4	4	5
1	1	1	2	2	1



Vincent
la cible



•	•	•	•	•	•
3	2	2	1	1	1
4	5	5	4	4	6
1	1	1	2	2	1





Wilhelm
Cétourdi

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1



Anatole
le féméraire

1	2	3	4	5	6
3	2	2	1	1	1
3	4	4	3	3	5
1	1	1	2	2	1



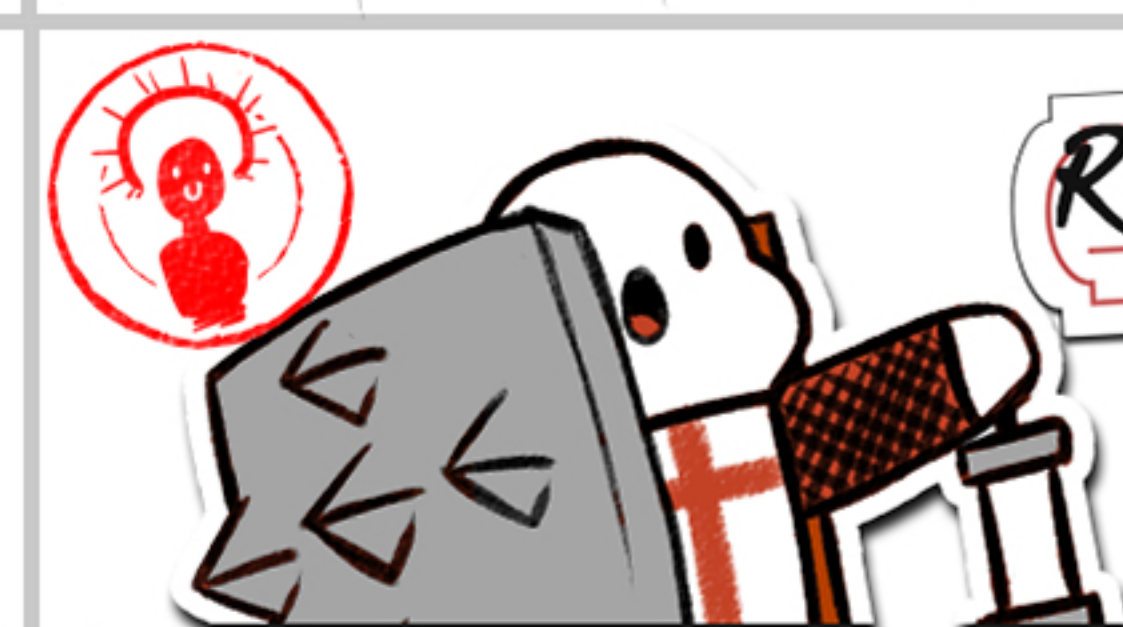
Anatole
l'espion

1	2	3	4	5	6
4	3	3	2	2	2
3	4	4	3	3	5
1	1	1	2	2	1



Richard
le petit frère

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1



Richard
le petit protégé

1	2	3	4	5	6
3	2	1	1	1	1
4	5	4	5	6	6
1	1	2	1	1	1

