

Bombe



PENDANT UN COMBAT,
CELUI QUI EN EST ÉQUIPÉ
PEUT DÉFAUSSER CETTE
CARTE, IL GAGNE ALORS
L'ACTION :
ATTAQUEZ
CHAQUE COMBATTANT
SUR UNE TUILE
ADJACENTE AVEC 2 DÉS



Endive



MÊME S'IL EST ÉPUISÉ,
CELUI QUI EN EST
ÉQUIPÉ POSSÈDE
UNE DÉFENSE
MINIMUM DE

5  
CONTRE LES DÉMONS

Explosifs



LORSQUE CELUI QUI EN
EST ÉQUIPÉ EST MIS KO,
TOUS LES TROGLODYTES
ET MOLOSSES SUR SA
TUILE SONT MIS KO,
LES AUTRES HUMAINS
ET DÉMONS SUR SA TUILE
SUBISSENT 3 BLESSURES

Savon de Marseille



QUOI QU'IL ARRIVE,
LES TROGLODYTES
NE PEUVENT ARRIVER
EN JEU
SUR LA TUILE
DE CELUI QUI EN EST
ÉQUIPÉ

Shnaps



PENDANT SA PHASE DE
PRÉPARATION,
CELUI QUI EN EST ÉQUIPÉ
PEUT DÉFAUSSER CETTE
CARTE ET
SOIGNER TOUTES SES
BLESSURES. DANS CE CAS,
IL SERA MIS KO À LA
FIN DE SON ACTIVATION

Tome de Rage



CELUI QUI EN EST ÉQUIPÉ
PEUT CONSIDÉRER LE DÉ
QUI LUI EST ASSIGNÉ
DURANT SA PHASE DE
PRÉPARATION COMME
ÉTANT UN 1



Bombe



PENDANT UN COMBAT,
CELUI QUI EN EST ÉQUIPÉ
PEUT DÉFAUSSER CETTE
CARTE, IL GAGNE ALORS
L'ACTION :
ATTAQUEZ
CHAQUE COMBATTANT
SUR UNE TUILE
ADJACENTE AVEC 2 DÉS



Endive



MÊME S'IL EST ÉPUISÉ,
CELUI QUI EN EST
ÉQUIPÉ POSSÈDE
UNE DÉFENSE
MINIMUM DE

5  
CONTRE LES DÉMONS

Explosifs



LORSQUE CELUI QUI EN
EST ÉQUIPÉ EST MIS KO,
TOUS LES TROGLODYTES
ET MOLOSSES SUR SA
TUILE SONT MIS KO,
LES AUTRES HUMAINS
ET DÉMONS SUR SA TUILE
SUBISSENT 3 BLESSURES

Savon de Marseille



QUOI QU'IL ARRIVE,
LES TROGLODYTES
NE PEUVENT ARRIVER
EN JEU
SUR LA TUILE
DE CELUI QUI EN EST
ÉQUIPÉ

Shnaps



PENDANT SA PHASE DE
PRÉPARATION,
CELUI QUI EN EST ÉQUIPÉ
PEUT DÉFAUSSER CETTE
CARTE ET
SOIGNER TOUTES SES
BLESSURES. DANS CE CAS,
IL SERA MIS KO À LA
FIN DE SON ACTIVATION

Tome de Rage



CELUI QUI EN EST ÉQUIPÉ
PEUT CONSIDÉRER LE DÉ
QUI LUI EST ASSIGNÉ
DURANT SA PHASE DE
PRÉPARATION COMME
ÉTANT UN 1





Septre Ancien



TANT QUE CELUI
QUI EN EST ÉQUIPÉ
EST EN JEU,
PENDANT SA PHASE DE
PRÉPARATION,
LE JOUEUR HUMAIN
PEUT LANCER
UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE



Meneur

CE POUVOIR NE PEUT
ÊTRE DÉCLENCHÉ QU'UNE
FOIS PAR PARTIE

LE MENEUR CIBLE UN
AUTRE GUERRIER QUE LUI-
MÊME, CELUI-CI NE DOIT
PAS ÊTRE SOUS L'EFFET
D'UNE CARTE INSTINCT.
CE GUERRIER GAGNE AU
CHOIX
+2 OU +1
JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.
DE PLUS, SI SA LIGNE
D'ACTIVATION ÉTAIT
ANNULÉE PAR UNE
BLESSURE, CELLE-CI EST
IMMÉDIATEMENT GUÉRIE



Aura de Courage

LE MENEUR CIBLE UN
AUTRE GUERRIER QUE
LUI-MÊME.
CE GUERRIER GAGNE

+1 +1 +1

JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



châtier le Mal

LES ATTAQUES DU MENEUR
TOUCHENT POUR TOUT
RÉSULTAT DE DÉ
SUPÉRIEUR À 2 JUSQU'AU
PROCHAIN TOUR



Colère



TOUS LES GUERRIERS
ALLIÉS GAGNENT

+1

JUSQU'AU PROCHAIN TOUR

Torche



CELUI QUI
EN EST ÉQUIPÉ INFLIGE
POUR CHAQUE TOUCHE
SUR UN DÉMON
2 BLESSURES
AU LIEU D'UNE



Frappe Sacrificielle

CE POUVOIR PEUT ÊTRE
UTILISÉ 2 FOIS PAR TOUR

LE MENEUR PEUT INFLIGER
UNE TOUCHE À UN
COMBATTANT DE SON CHOIX
SUR LA MÊME TUILE QUE LUI.
ENSUITE, JETEZ UN DÉ ; SI LE
RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR
OU ÉGAL À 4, LE MENEUR
SUBIT LUI AUSSI UNE
TOUCHE.

ou + =



Imposition des mains

LE MENEUR PEUT RETIRER
IMMÉDIATEMENT UNE
BLESSURE DE LA LIGNE
D'ACTIVATION DE SON
CHOIX D'UN ALLIÉ PRÉSENT
SUR LA MÊME CASE QUE
LUI.



Prescience

CE POUVOIR NE PREND
EFFET QU'UNE FOIS PAR TOUR

LORSQUE LA PROCHAINE TUILE
D'EXPLORATION DOIT ÊTRE
RÉVÉLÉE, LE JOUEUR UTILISANT
PRESCIENCE PIOCHE LES 3
PREMIÈRES TUILES DE LA PILE.
IL CHOISIT CELLE QU'IL VEUT ET
LA PLACE AVEC
L'ORIENTATION VALIDE DE SON
CHOIX.

IL REPLACE ENSUITE LES 2
AUTRES SUR LE DESSUS DE LA
PILE DANS L'ORDRE DE SON
CHOIX.

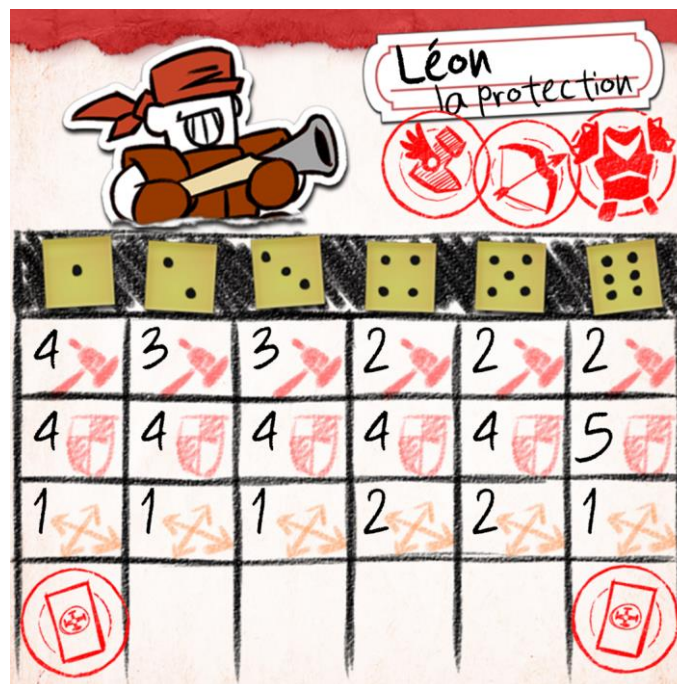


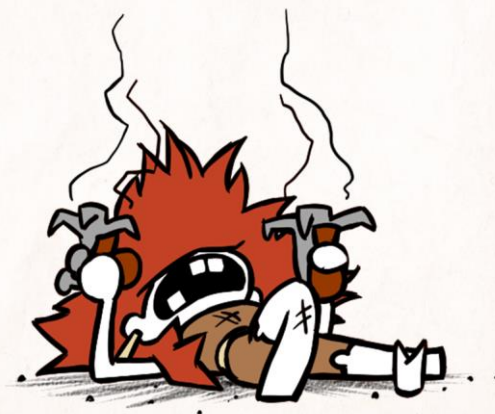
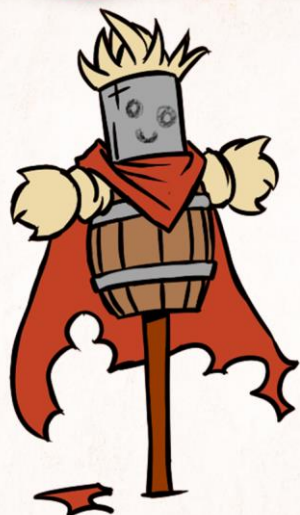
Rassemblement

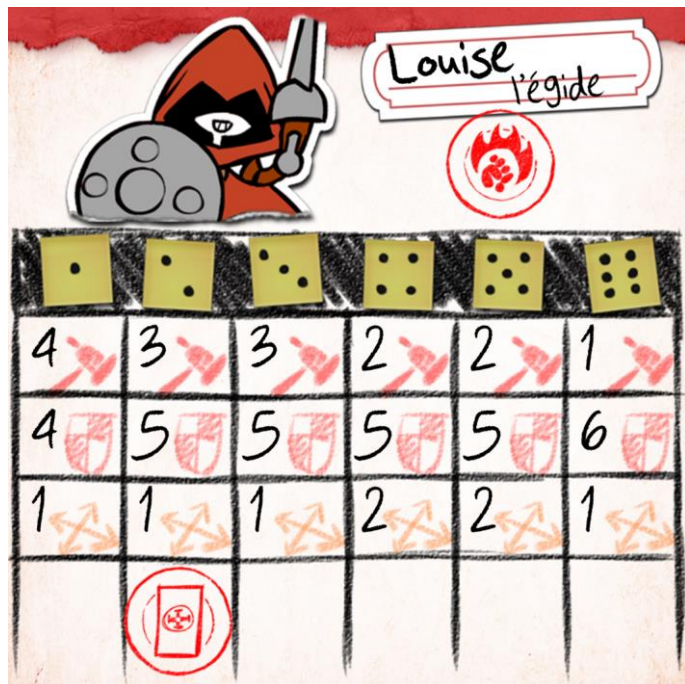
LORS DE SA PROCHAINE
PHASE DE PRÉPARATION,
LE JOUEUR UTILISANT
RASSEMBLEMENT
LANCERA 2 DES
D'ACTIVATION
SUPPLÉMENTAIRES

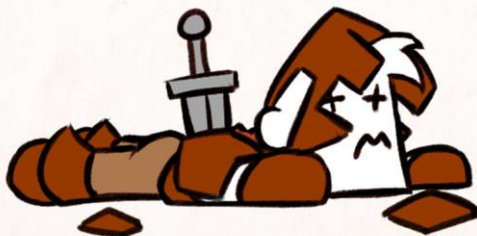
PLACEZ LES SUR LA FICHE
DU COMBATTANT POUR NE
PAS OUBLIER











 **André**
la lumière

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

 **Berthe**
la mandale

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

 **Germain**
le vétéran

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

 **Josiane**
la bagarre

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

 **Marceline**
l'inspirante

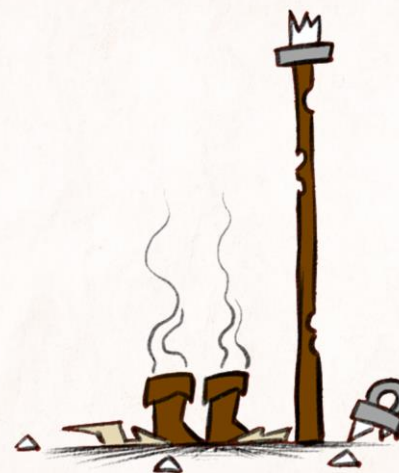
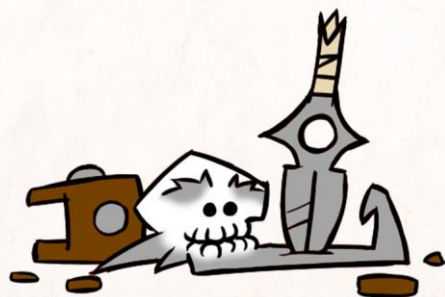
3	2	1	1	1	1
3	4	3	4	5	6
1	1	2	1	1	1

 **Marceline**
la carabine

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







Marceline

l'infirmière

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





Paul

le marteau

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





Richard

le petit protégé

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





Tom

le furieux

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





Wilhelm

l'ébourré

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



 **Amandine**
le poulpieuvre (5)

♥ x3

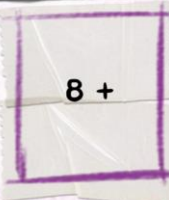
2 

5 

2 

AU DÉBUT DE LA PHASE DE MENACE,
VOUS POUVEZ DÉPENSER
2 MENACES  
 POUR ACCORDER À AMANDINE
JUSQU'À VOTRE PROCHAIN TOUR
 +1  OU + 

Double Esquive
JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE
PROCHAIN TOUR,
VOS ADVERSAIRES DOIVENT
RELANCER 1 FOIS CHAQUE TOUCHE
RÉUSSIE CONTRE AMANDINE

8 + 

 **Bob**
la chose (5)

♥ x3

4 

4 

1 

Course
JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE
PROCHAIN TOUR,
BOB GAGNE
+1 

7 + 

 **Gaspard**
le fantôme (5)

♥ x4

2 

4 

2 

GASPARD GAGNE
 +1 
 PAR COMBATTANT ADVERSE
PRÉSENT SUR SA TUILE
OU
SUR UNE TUILE ADJACENTE

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

2 DÉS PAIRS + 

8 + 

 **Gaston**
la bouboule (5)

♥ x1

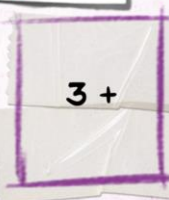
0 

5 

3 

AU DÉBUT DE SON ACTIVATION,
JETEZ UN DÉ DE COMBAT POUR
CHAQUE COMBATTANT ADVERSE
PRÉSENT SUR LA TUILE DE GASTON.
SUR UN RÉSULTAT DE 4+,
CE COMBATTANT SUBIT 1 TOUCHE
 ou + 

Haleine du matin
VOUS POUVEZ DÉPLACER LES
COMBATTANTS ADVERSES PRÉSENTS
SUR LA TUILE DE GASTON VERS UNE
TUILE ADJACENTE,
EN RESPECTANT LES
RESTRICTIONS DE SATURATION

3 + 

 **Jo**
le masque (5)

♥ x4

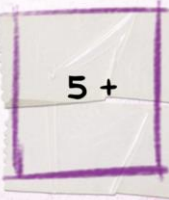
1 

4 

2 

JO GAGNE
 +3 
 S'IL Y A AU MOINS 2 COMBATTANTS
ADVERSES SUR SA TUILE

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

5 + 

 **Kristofer**
le taulier (5)

♥ x10

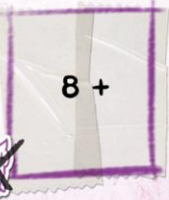
2 

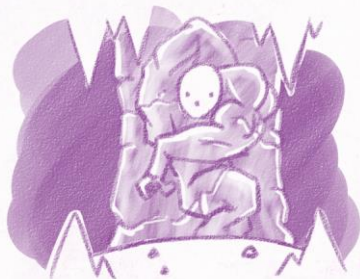
4 

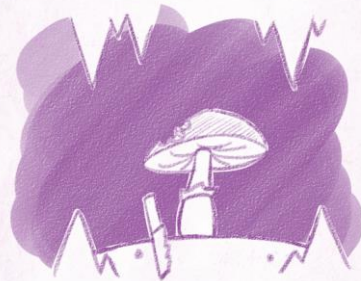
0 

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


Drain de vie
CHOISISSEZ UN COMBATTANT
ADVERSE SUR
LA TUILE DE KRISTOFER.
CE COMBATTANT SUBIT UNE
TOUCHE
ET KRISTOFER SE RETIRE
UNE BLESSURE
 et 

8 + 





Tokens à imprimer 2 fois si collage sur carton

