

4 *Exosquelette*

BOB GAGNE LE TALENT
RESISTANT JUSQU'À LA
FIN DU TOUR




3 *Adaptabilité*

UN TROGLODYTE GAGNE UN
DES EFFETS AU CHOIX
JUSQU'À LA FIN DU TOUR :

+2 EN DÉPLACEMENT ou +1 EN ATTAQUE

LE TALENT FRÉNÉTIQUE




3 *Intangible*

CE TOUR CI :

GASPARD NE PEUX NI
ATTAQUER, NI ÊTRE LA
CIBLE D'UNE ATTAQUE (NI
RECEVOIR DE BLESSURE).
DE PLUS, SES DÉPLACEMENTS
NE SUBISSENT AUCUNE
RESTRICTION



3 *Alerte*

LE JOUEUR DES MONSTRES
GAGNE 2 POINTS DE
MENACE



3 *Relent Acide*

GASTON GAGNE
+1 EN ATTAQUE
JUSQU'À LA FIN DU TOUR

+1




3 *Plaquer au Sol*

1 COMBATTANT ENNEMI
ATTAQUÉ PAR REX PERD
LE BÉNÉFICE DU TALENT
INSAISSISSABLE JUSQU'À LA
FIN DU TOUR




5 *Mode élémentaire*

JO GAGNE
+2 EN DÉFENSE
JUSQU'À LA FIN
DU TOUR

+2




3 *Passer en force*

1 COMBATTANT ENNEMI
ATTAQUÉ PAR ROCKY
PERD LE BÉNÉFICE DU
TALENT GARDE-DU-CORPS
JUSQU'À LA FIN DU TOUR




2 *Roulettes*

KRISTOFER GAGNE
+1 EN DÉPLACEMENT
JUSQU'À LA FIN DU TOUR

+1




5 *Agripper*

1 COMBATTANT ENNEMI
SUR UNE TUILE
ADJACENTE À AMANDINE
EST DÉPLACÉ
IMMÉDIATEMENT SUR LA
TUILE DE CE BOSS



4 *Sac sans fond*

CONSIDÉREZ LA TUILE
SUR LAQUELLE SE
TROUVE LA NOUNOU
COMME AYANT LES
CARACTÉRISTIQUES DE
TANIÈRE JUSQU'À LA FIN
DU TOUR




3 *Griffes afûtées*

BARBARA GAGNE
+1 EN ATTAQUE
JUSQU'À LA FIN DU TOUR

+1






Compétence
Nos Z'amis les
Troglodytes



Compétence
Bob
la chose



Compétence
Giunther
et Giunther
les Coriaces



Compétence
Gaspard
le Fantôme



Compétence
Rex
le Molosse



Compétence
Gaston
la Bouboule



Compétence
Rocky
L'autre Molosse



Compétence
Jo
le Masque



Compétence
Amandine
le Poupierre



Compétence
Kristofer
le Tailier



Compétence
Barbara
la Chasseuse



Compétence
Marie
Thérèse
la Nounou

4 *Dérobade*

SI UN ENNEMI SE DÉPLACE SUR LA TUILE D'ANATOLE, ANATOLE À LE DROIT DE RÉALISER 1 DÉPLACEMENT GRATUITEMENT ET IMMÉDIATEMENT.



4 *Régénération*

RETIREZ 1 À 2 JETONS DE BLESSURE DE LA FICHE DE PELETTE




3 *Pour la cause*

GAGNE +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'À LA FIN DU TOUR

+1

COMMENCE AVEC :
BOMBE
EXPLOSIFS
SCHNAPS



5 *Mise en Garde*

LORSQUE VOUS JOUEZ UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT VOUS POUVEZ GARDER EN MAIN CETTE CARTE D'ÉVÉNEMENT AU LIEU DE LA DÉFAUSSER (VOUS NE POUVEZ PAS LA REJOUER CE TOUR CI)



3 *Serrer les Dents*

GAGNE +1 EN DÉFENSE JUSQU'À LA FIN DU TOUR

+1

COMMENCE AVEC :
TOME DE RAGE



5 *Raffinage*

À LA FIN DE VOTRE TOUR VOUS POUVEZ PIOCHER UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT




3 *Sans Peur*

LORSQU'UN DÉ LUI EST ASSIGNÉ DURANT SA PHASE DE PRÉPARATION CLAUDE PEUT CONSIDÉRER QUE CE DÉ EST UN 1




5 *Pas de baskets*

1 COMBATTANT ENNEMI SUR LA TUILE DE MARCO EST DÉPLACÉ IMMÉDIATEMENT SUR UNE TUILE ADJACENTE



4 *Fine Grâchette*

JUSTE AVANT DE LANCER LES DÉS D'UNE ATTAQUE LÉON PEUT DOUBLER LE NOMBRE DE TOUCHES QU'IL FERA CE TOUR CI



5 *Glouglou !*

PLACEZ 1 JETON OEUF POUR CHAQUE HUMAIN EN JEU SUR LEURS TUILES RESPECTIVES. AU DÉBUT DE LA PROCHAINE PHASE DE MENACE, REMPLACEZ 1 À 2 DE CES OEUF PAR DES TROGLODYTES ET DÉFAUSSEZ LES AUTRES OEUF.




4 *Tir Précis*

JUSTE AVANT SON ACTIVATION SI LÉON NE SE DÉPLACE PAS, IL PEUT CONSIDÉRER QUE TOUTS SES DÉS D'ATTAQUE SONT DES 6 CE TOUR CI.



3 *Je vais demander à mon Chef*

SEUL MINIOSE PEUT ENTRER EN JEU PAR LA DÉPENSE DE POINTS DE MENACE. À CHAQUE ACTIVATION DE LA COMPÉTENCE, REMPLACEZ LE RENOVATEUR EN JEU PAR SON SUPÉRIEUR HIERARCHIQUE









Compétence
Pepette
la Mascotte



Compétence
Ruppert
le Concierge



Compétence
Samantha
la Sorcière



Compétence
Marco
Le videtur



Compétence
L'unique
Dindodémon



Compétence
Les
Rénovateurs
de l'Extrême



Compétence
Anatole
L'espingle



Compétence
Anatole
le Téméraire



Compétence
Claude
la Barbare



Compétence
Claude
la Pétroire



Compétence
Léon
le Tromblon



Compétence
Léon
la Protection

Inaperçu

À LA FIN DE SON ACTIVATION
SI VINCENT N'A PAS EFFECTUÉ
D'ATTAQUE PENDANT SON
ACTIVATION, IL NE PEUT PAS
ÊTRE ATTAQUÉ PAR LES
TROGLODYTES OU LES
MOLOSSES JUSQU'A SA
PROCHAÎNE ACTIVATION

COMMENCE AVEC :
ENDIVE

3



Frappe tournoyante

JUSTE AVANT D'ATTAQUER
LA VALEUR D'ATTAQUE DE
LOUISE CORRESPOND AU
NOMBRE DE COMBATTANTS
SUR SA TUILE CE TOUR CI

3



J'ai rien senti

LE JOUEUR DES MONSTRES
PERD IMMÉDIATEMENT
1 POINT DE MENACE
VINCENT GAGNE LE TALENT
RÉSISTANT CE TOUR CI

3




contre Attaque

JUSTE APRÈS AVOIR SUBIT
UNE ATTAQUE

LOUISE PEUT IMMÉDIATEMENT
EFFECTUER UNE ATTAQUE (DE
SA VALEUR D'ATTAQUE) SUR
SON ATTAQUANT (OU
GROUPE D'ATTAQUANT) SANS
UTILISER LE TALENT
FRÉNETIQUE

3



chance Insolente

LE JOUEUR DES MONSTRES
PERD IMMÉDIATEMENT
1 POINT DE MENACE
VINCENT PEUT DÉPLACER
1 ENNEMI DE SA TUILE VERS
UNE TUILE ADJACENTE

4



Premiers Soins

MARTIN PEUT
IMMÉDIATEMENT RETIRER
UN JETON DE BLESSURE
D'UN ALLIÉ (AUTRE QUE
LUI-MÊME) PRÉSENT SUR
LA MÊME CASE QUE LUI.

COMMENCE AVEC :
SAVON DE MARSEILLE

3



Éclair réverbérant

POUR CHAQUE COMBATTANT
ENNEMI PRÉSENT EN JEU
DANS LES TUNNELS, SON
PROPRIÉTAIRE LANCE UN DÉ.
SUR UN 5 OU 6, CE
COMBATTANT SUBIT UNE
TOUCHE

COMMENCE AVEC :
BOMBE

1 FOIS
PAR
PARTIE



Derniers Soins

SI MARTIN SUBIT UNE
BLESSURE
MARTIN PEUT
IMMÉDIATEMENT RETIRER
UN JETON DE BLESSURE
D'UN ALLIÉ (AUTRE QUE
LUI-MÊME) PRÉSENT SUR
LA MÊME CASE QUE LUI.

COMMENCE AVEC :
SAVON DE MARSEILLE

3



**Rouleau à
Pâtisserie Magique**

LORSQUE BERTHE ATTAQUE
ELLE PEUT CHOISIR DE
DÉFAUSSER N+1 JETONS DE
SCÉNARIUM DE L'ÉQUIPE
(MAXIMUM 5).
DANS CE CAS, BERTHE
GAGNE +N POUR CETTE
ATTAQUE

TOUJOURS
ACTIF

+ N



Coup Circulaire

SERGE GAGNE +1
POUR SON ATTAQUE
AINSI QUE LE TALENT
FRÉNETIQUE

+ 1



3



J'ai fait semblant

APRÈS QUE GERMAIN AIT
SUBIT SA 5^{ÈME} BLESSURE
RETIREZ IMMÉDIATEMENT
LES 5 JETONS BLESSURES DE
LA FICHE DE GERMAIN.

1 FOIS
PAR
PARTIE



Coup Vertical

SERGE GAGNE +2 EN
ATTAQUE CE TOUR CI
S'IL ATTAQUE SUR SA
PROPRE TUILE

+ 2



4





Compétence
Louise
la Roublarde



Compétence
Vincent
le Coureur



Compétence
Louise
l'égide



Compétence
Vincent
le Renforcé



Compétence
Martin
le Bourrin



Compétence
Vincent
la cible



Compétence
Martin
le Bouclier



Compétence
André
la Lumière



Compétence
Serge
la Brute



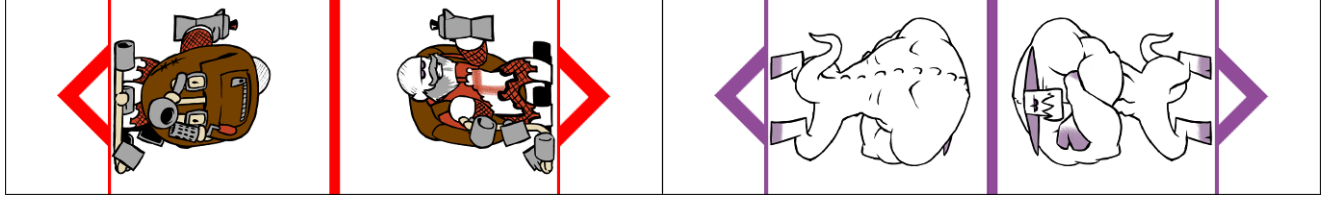
Compétence
Berthe
la Mandale



Compétence
Serge
le Canon



Compétence
Germain
le Vétéran



Noooo pas Richard !

TOUJOURS ACTIF

AU MOMENT OÙ RICHARD DEVRAIT SUBIR UNE TOUCHE UN COMBATTANT ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE RICHARD PEUT CHOISIR DE SUBIR CETTE TOUCHE À SA PLACE

COMMENCE AVEC :
SCEPTRE ANCIEN



c'est pas Moi

TOUJOURS ACTIF

AU COURS DE L'ACTIVATION DE JOSIANE VOUS POUVEZ DÉFAUSSER 5 JETONS DE SCÉNARIUM DE L'ÉQUIPE.

METTEZ KO TOUS LES TROGLODYTES PRÉSENTS SUR LA TUILE DE JOSIANE

COMMENCE AVEC :
ENDIVE



Galvaniser

TOUJOURS ACTIF

SI TOM INFLIGE AU MOINS 1 BLESSURE LORS D'UNE ATTAQUE

OU S'IL REÇOIT 1 BLESSURE

CHACQUE AUTRE COMBATTANT ALLIÉ SUR SA TUILE GAGNE 1 JETON DE SCÉNARIUM

COMMENCE AVEC :
TOME DE RAGE



Sérénité

TOUJOURS ACTIF

SI MARCELINE A AU MOINS 3 BLESSURES

MARCELINE GAGNE +1 et +1

COMMENCE AVEC :
SAVON DE MARSEILLE



Nope

TOUJOURS ACTIF

APRÈS QUE WILHELM AIT SUBIT AU MOINS 1 BLESSURE CE TOUR RETIREZ WILHELM DES TUNNELS (IL EST TOUJOURS CONSIDÉRÉ COMME ÉTANT EN JEU)

LORS DE SA PROCHAÎNE ACTIVATION, PLACEZ LE SUR N'IMPORTE QUELLE TUILE VISIBLE EN JEU



Aigreur

TOUJOURS ACTIF

SI MARCELINE A AU MOINS 3 BLESSURES

MARCELINE GAGNE +1



Jouer avec la chance

TOUJOURS ACTIF

FRITZ PEUT DÉPENSER 3 JETONS DE SCÉNARIUM DE L'ÉQUIPE POUR SOIT :

RELANCER 1 DÉ DE COMBAT D'UNE ATTAQUE DONT IL EST LA CIBLE

OU

RELANCER 1 DE SES DÉS DE COMBAT LORSQU'IL ATTAQUE



Efficacité

TOUJOURS ACTIF

LORS DE L'ACTIVATION D'UN ALLIÉ SUR LA TUILE DE MARCELINE

LE COMBATTANT ALLIÉ PEUT DÉFAUSSER 3 JETONS DE SCÉNARIUM DE SA FICHE POUR SE RETIRER UN JETON DE BLESSURE



Rafistolage

1 FOIS PAR PARTIE

UN ALLIÉ SUR LA TUILE DE VIKTOR (OU VIKTOR LUI-MÊME) SE SOIGNE IMMÉDIATEMENT D'UN MAXIMUM DE 4 BLESSURES



Contre-Revers

1 FOIS PAR PARTIE

APRÈS QUE PAUL AIT RÉSOULU UNE ATTAQUE QUELS QUE SOIENT LES RÉSULTATS DES DÉS SUR CETTE ATTAQUE, CONSIDÉREZ QUE CHACUN D'EUX EST UN 6

COMMENCE AVEC :
TORCHE



'Discours' motivant

TOUJOURS ACTIF

VIKTOR PEUT INFLIGER 1 BLESSURE À UN AUTRE HUMAIN PRÉSENT SUR SA TUILE.

DANS CE CAS, TOUS LES HUMAINS PRÉSENTS SUR SA TUILE GAGNENT 2 JETONS DE SCÉNARIUM

LES AUTRES HUMAINS GAGNENT 1 JETON DE SCÉNARIUM



Sourire Motivant

TOUJOURS ACTIF

LORS DE L'ACTIVATION D'UN ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE RICHARD

LE COMBATTANT ALLIÉ PEUT DÉPENSER 2 JETONS DE SCÉNARIUM POUR GAGNER +1

COMMENCE AVEC :
SCEPTRE ANCIEN





Compétence
Josiane
la Bagarre



Compétence
Richard
le p'tit Protégé



Compétence
Marceline
l'Inspirante



Compétence
Tom
le Furieux



Compétence
Marceline
la Carabine



Compétence
Wilhelm
l'Étourdi



Compétence
Marceline
l'Infirmière



Compétence
Fritz
le Torréfacteur



Compétence
Paul
le Marteau



Compétence
Viktor
le Docteur



Compétence
Richard
le p'tit Frère



Compétence
Viktor
le Charcutier

Tokens à imprimer 2 fois si collage sur carton

