

**BAD-BLOOD**

UTGAR

**PLASMA FONDU**  
**ATTAQUE SPÉCIALE**  
Portée 7, attaque 2.  
Quand vous lancez les dés d'attaque contre une figurine non-adjacente, vous pouvez relancer une seule fois tous les dés qui n'affichent pas de crânes. BAD-BLOOD ne peut pas utiliser cette attaque s'il a des marqueurs de blessures sur sa carte.

**SMART DISC**  
**ATTAQUE SPÉCIALE**  
Portée spéciale. Attaque 2.  
Vous pouvez choisir jusqu'à 10 hexagones adjacents entre-eux à partir de BAD-BLOOD (le 1er et le dernier doivent être adjacent à BAD-BLOOD). Toutes les figurines sur ces hexagones, en ligne de vue, sont affectées par le "Smart disc". Lancez les dés d'attaque et les dés de défense séparément pour chaque figurine.

**CHASSEUR DÉSHONORANT**  
Quand BAD-BLOOD attaque un prédateur, il reçoit 2 dés d'attaque supplémentaires.



5  
VIE

DÉPLACEMENT 6

PORTÉE 1

ATTAQUE 4

DÉFENSE 4

120  
POINTS

**CELTIC**

EINAR

**LAMES ACÉRÉES**  
Avant le déplacement, choisissez une figurine petite ou moyenne à 3 hexagones ou moins en vue de Celtic. Lancez le D20. De 14 à 18, la figurine choisie ne peut pas lancer de dés de défense si elle est attaquée par Celtic à ce tour. De 19 à 20, la figurine choisie reçoit 1 blessure et ne peut pas lancer de dés de défense si elle est attaquée par Celtic à ce tour.

**L'HONNEUR DU CHASSEUR**  
Quand vous lancez le D20 pour le pouvoir de Celtic "Aptitude furtive", vous pouvez ajouter 2 au résultat pour chaque marqueur "Honneur" sur cette carte, jusqu'à un maximum de +4.

**APTITUDE FURTIVE 12**  
Commencer la partie avec un marqueur de furtivité sur cette carte. Enlever ce marqueur si Celtic entre sur un hexagone d'eau ou s'il reçoit 2+ blessures. Si le marqueur est présent et que Celtic est capable de bouger, lancer un D20 quand Celtic est ciblé par un pouvoir ou une attaque demandant une ligne de vue ou un engagement d'une figurine non aliènes ou non Prédateurs. Sur 12+, ignorez les effets.



4  
VIE

DÉPLACEMENT 6

PORTÉE 1

ATTAQUE 3

DÉFENSE 3

90  
POINTS

**ELDER**  
EINAR

**HONNEUR AU BRAVE**  
Débuter le jeu avec 3 marqueurs d'honneur sur cette carte. Lorsqu'un héros unique non déshonorant contrôlé par n'importe quel joueur détruit un héros unique non allié, placez un marqueur d'honneur sur cette carte armée. Les éventuels marqueurs d'honneur présents sur la carte de la figurine détruite sont placés sur la carte de l'attaquant. Cette figurine reçoit une attaque supplémentaire pour chaque marqueur d'honneur sur sa carte. Elder n'est pas affecté par Honneur au brave.

**APTITUDE FURTIVE 8**  
Commencer la partie avec un marqueur de furtivité sur cette carte. Enlever ce marqueur si Elder entre sur un hexagone d'eau ou s'il reçoit 2+ blessures. Si le marqueur est présent et que Elder est capable de bouger, lancer un D20 quand Elder est ciblé par un pouvoir ou une attaque demandant une ligne de vue ou un engagement d'une figurine non alliés ou non Prédateurs. Sur 8+, ignorez les effets.





**6 VIE**

**DÉPLACEMENT 6**

**PORTÉE 1**

**ATTAQUE 7**

**DÉFENSE 4**

**190 POINTS**

**JEHDIN**  
EINAR

**DISPOSITIF D'AUTO-DESTRUCTION**  
Quand Jehdin est détruit, lancez le D20. Si vous faites 15 ou moins, placez le dé face en haut sur l'hexagone où Jehdin a été détruit. A la fin de chaque tour, réduisez le nbre du dé de 1. Quand le nbre du dé est réduit à 0, pour chaque figurine à 10 hexagones ou moins du dé, lancez le D20. Ajoutez 1 à chaque lancé de dé pour chaque hexagone entre le dé compteur et la figurine. Sur 17+, la figurine est détruite. Enlever le dé compteur du champ de bataille après avoir effectué tous les lancers.

**LE SAUT DU CHASSEUR 4**  
Une fois par tour, Jehdin peut passer sur 4 hexagones d'eau sans stopper son mvmt ou ignorer 4 niveaux d'élévation.

**APTITUDE FURTIVE 8**  
Commencer la partie avec un marqueur de furtivité sur cette carte. Enlever ce marqueur si Jehdin entre sur un hexagone d'eau ou s'il reçoit 2+ blessures. Si le marqueur est présent et que Jehdin est capable de bouger, lancer un D20 quand Jehdin est ciblé par un pouvoir ou une attaque demandant une ligne de vue ou un engagement d'une figurine non alliés ou non Prédateurs. Sur 8+, ignorez les effets.





**4 VIE**

**DÉPLACEMENT 6**

**PORTÉE 1**

**ATTAQUE 5**

**DÉFENSE 4**

**140 POINTS**



**SCAR**

EINAR

**SHURIKEN**  
**ATTAQUE SPÉCIALE**  
Portée spéciale, attaque 3.

Vous pouvez choisir jusqu'à 10 hexagones adjacents entre-eux à partir de Scar (le 1er et le dernier doivent être adjacent à Scar). Choisissez jusqu'à 2 figurines sur ces hexagones en ligne de vue. Lancez les dés d'attaque et les dés de défense séparément pour chaque figurine.

**L'HONNEUR DU CHASSEUR**  
Quand vous lancez le D20 pour le pouvoir de Scar "Aptitude furtive", vous pouvez ajouter 2 au résultat pour chaque marqueur "Honneur" sur cette carte, jusqu'à un maximum de +4.

**APTITUDE FURTIVE 12**  
Commencer la partie avec un marqueur de furtivité sur cette carte. Enlever ce marqueur si Scar entre sur un hexagone d'eau ou s'il reçoit 2+ blessures. Si le marqueur est présent et que Scar est capable de bouger, lancer un D20 quand Scar est ciblé par un pouvoir ou une attaque demandant une ligne de vue ou un engagement d'une figurine non aliènes ou non Prédateurs. Sur 12+, ignorez les effets.





**4 VIE**

<b>DÉPLACEMENT 6</b>
<b>PORTÉE 1</b>
<b>ATTAQUE 3</b>
<b>DÉFENSE 3</b>

**100 POINTS**

**SKULL**

EINAR

**PLASMA FONDU**  
**ATTAQUE SPÉCIALE**  
Portée 7, attaque 2.

Quand vous lancez les dés d'attaque contre une figurine non-adjacente, vous pouvez relancer une seule fois tous les dés qui n'affichent pas de crânes. Skull ne peut pas utiliser cette attaque s'il a des marqueurs de blessures sur sa carte.

**LE SAUT DU CHASSEUR 4**  
Une fois par tour, Skull peut passer sur 4 hexagones d'eau sans stopper son mvmt ou ignorer 4 niveaux d'élévation.

**APTITUDE FURTIVE 8**  
Commencer la partie avec un marqueur de furtivité sur cette carte. Enlever ce marqueur si Skull entre sur un hexagone d'eau ou s'il reçoit 2+ blessures. Si le marqueur est présent et que Skull est capable de bouger, lancer un D20 quand Skull est ciblé par un pouvoir ou une attaque demandant une ligne de vue ou un engagement d'une figurine non aliènes ou non Prédateurs. Sur 8+, ignorez les effets.





**5 VIE**

<b>DÉPLACEMENT 6</b>
<b>PORTÉE 1</b>
<b>ATTAQUE 4</b>
<b>DÉFENSE 4</b>

**130 POINTS**

PRÉDATEUR

HÉROS UNIQUE

GUERRIER

HONORABLE

MOYEN 6





**SLASH**

EINAR

**PLASMA FONDU**  
**ATTAQUE SPÉCIALE**  
Portée 7, attaque 2.  
Quand vous lancez les dés d'attaque contre une figurine non-adjacente, vous pouvez relancer une seule fois tous les dés qui n'affichent pas de crânes. Slash ne peut pas utiliser cette attaque s'il a des marqueurs de blessures sur sa carte.

**MEDIKIT**  
Au lieu d'attaquer, vous pouvez lancer le D20. Si vous faites 6 ou plus, enlevez 1 marqueur de blessure de cette carte. Slash ne peut pas utiliser ce pouvoir s'il est engagé.

**APTITUDE FURTIVE 8**  
Commencer la partie avec un marqueur de furtivité sur cette carte. Enlever ce marqueur si Slash entre sur un hexagone d'eau ou s'il reçoit 2+ blessures. Si le marqueur est présent et que Slash est capable de bouger, lancer un D20 quand Slash est ciblé par un pouvoir ou une attaque demandant une ligne de vue ou un engagement d'une figurine non aliène ou non Prédateurs. Sur 8+, ignorez les effets.

5 VIE

**DÉPLACEMENT 6**

PORTÉE 1

**ATTAQUE 5**

**DÉFENSE 4**

140 POINTS

HUMAIN

HÉROS UNIQUE

EXPLORATEUR

DISCIPLINÉ

MOYEN 5





**ALEXA WOODS**

EINAR

**L'ENSEIGNEMENT DU SANG ACIDE**  
Quand vous lancez les dés de défense contre une attaque de sang acide, Alexa Woods ajoute toujours 1 bouclier à son résultat de jet de dés.

**CHANCE DU HÉROS**  
Quand Alexa reçoit une ou plusieurs blessures, lancez un D20. Si vous faites 15 ou plus, ignorez toutes les blessures infligées.

3 VIE

**DÉPLACEMENT 5**

PORTÉE 1

**ATTAQUE 2**

**DÉFENSE 3**

25 POINTS