

### Jian Qayan, Le Tigre de Glace

50 Pts



4|6|10

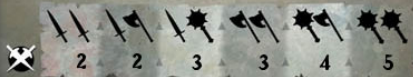
Taille 2

Dresseur

Perce-Armure (Corps à corps)

Sans Faille

Regard d'Acier



### Jian Qayan, Le Tigre de Glace

50pt

#### Dresseur

Lors du recrutement, une figurine avec la compétence Dresseur peut se voir associée autant de figurines dotées de la compétence Animal Sauvage que son nombre de points d'action. Une fois par tour, la carte des figurines associées au Dresseur peut être activée ou réactivée juste après l'activation de celui-ci. Cette activation a lieu avant que l'adversaire ne reprenne la main et suit les règles normales d'activation.

Tant qu'un animal sauvage est à portée d'Esprit du Dresseur, l'animal peut substituer son Esprit par celui du Dresseur pour tout jet associé à cette caractéristique.

#### Perce-Armure (Corps à corps)

Lorsqu'une figurine avec cette compétence effectue des jets de DOM en corps à corps, elle ne tient pas compte des effets de la compétence «Coriace».

#### Sans Faille

Lorsqu'une figurine avec compétence choisit la CC «parade», elle peut forcer son adversaire à relancer son jet de combat avant qu'elle n'effectue le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut être relancé.

#### Regard d'Acier

Une fois lors de son activation, Jian peut cibler une figurine ennemie à portée d'Esprit et sur laquelle il a une ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, cette figurine ne pourra pas jouer de CC de combat. Cette capacité est sans effet sur les figurines dotées de la compétence Sans Peur ou Non Vivant.

### Bak'Raa, le sphinx noir

46 Pts



6|9|15

Taille 2

Cavalerie

Furtivité

Garde

Ruade



### Bak'Raa, le sphinx noir 46pt

#### Cavalerie

Lors d'une charge, une figurine dotée de cette compétence obtient 2 dés de bonus à son jet de Combat au lieu d'un seul, et lit les résultats dans le tableau de DOM une colonne à droite.

#### Furtivité

Une figurine furtive possède l'avantage de pouvoir être déployée après toutes les autres figurines. Une figurine furtive est toujours considérée comme étant à couvert pour les tirs et peut réagir pour faire perdre le bonus de Visée d'un tireur qui la cible même si cette réaction ne l'amène pas derrière un couvert réel (décor, etc...). De plus elle ne peut être chargée ou engagée par une figurine adverse se trouvant à plus de 4 pouces d'elle.

#### Garde

Une figurine garde toute figurine qui se trouve à 2 pouces ou moins d'elle. Lorsqu'une figurine "gardée" est la cible d'un tir, d'une formule, d'une charge ou d'un engagement, le garde peut s'activer gratuitement et prendre sa place. L'emplacement de chaque figurine est échangé. Aucune réaction ne peut être jouée. Cette compétence est sans effet si le garde est lui-même ciblé par la même action que la figurine qu'il garde ou s'il est en combat. Son utilisation se déclare après que tous les effets d'une action ont été annoncés.

#### Ruade

Lorsqu'il effectue un désengagement, un sphinx obtient un dé de bonus pour le jet de réflexes en opposition.

### Valh'Kyrie

45 Pts



4|6|10

Taille 2

Chef

Maître (Corps à corps)

Ravage



### Valh'Kyrie 45pt

#### Chef

Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à sa caractéristique Esprit. Toute figurine amie situé dans cette aura peut substituer son Esprit par celui du Chef pour tout jet associé à cette caractéristique.

De plus, un Chef ne subit pas les effets de son état de santé en ce qui concerne le jet d'initiative, il utilise toujours des dés blancs.

#### Maître (Corps à corps)

Au cours de son activation, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de corps à corps.

#### Ravage

Ravage peut attaquer une fois par tour une figurine ennemie en corps à corps. Celle-ci perd alors immédiatement 1 PA. Cette action est gratuite et peut être effectuée n'importe quand durant le tour. Valh'Kyrie n'a pas besoin de s'activer pour utiliser cette capacité.

Adib Ibn Khalid, le trésorier

45 Pts



Taille 2  
Riche  
Le payeur



Adib Ibn Khalid,  
le trésorier

45pt

**Riche**

Une fois par tour, au cours de son activation, Adib peut désigner un membre du cartel du Sabre aux aguets ou inactif à moins de 10 pouces, qui peut immédiatement effectuer gratuitement une action qui utilise normalement 1 ou plusieurs PA, et qui permet de d'interagir sur un objectif (prendre une borne, activer une machine...). Ce pouvoir est sans effet sur un personnage.

**Le payeur**

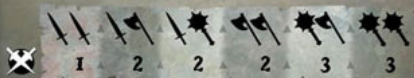
Une fois par tour, il peut se faire garder par n'importe quel membre du cartel du sabre, en suivant les règles habituelles de la compétence garde.

Khanir le musicien

45 Pts



Taille 2  
Instrument encombrant  
Musique oppressante



Khanir le musicien

45pt

**Instrument encombrant**

Du fait du tambour que Khanir le musicien porte, il ne peut effectuer de course. Il ne peut pas non plus bénéficier de la compétence pisteur.

**Musique oppressante**

Khanir le musicien joue de son tambour afin de permettre à ses troupes de donner le meilleur d'elle-même. Ainsi, toute figurine, dans un rayon de 8 pouces, effectuant un jet de combat en état indemne : bénéficiera d'un dé de bonus  
grave : lancera des dés blancs  
critique : lancera des dés jaunes

Une figurine bénéficiant de cet effet, ratant un jet de combat, aura alors un dé de malus pour ses jets de réflexe et de combat jusqu'à la fin du tour.