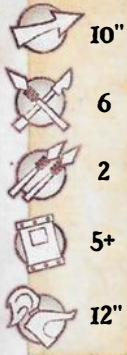


Kopa Devanu

Elite



Capacités

Maître de clan(4)[L]
Sprint*(5)[A]
Saut*(4)[A]
Assassinat*[A]
Discipline de combat*[C]
Esquive*[C]
Feinte*[C]
Alpha[T]
Agilité[T]

STAMINA
6

175
pts

Kopa Devanu

Maître de clan(4)[L] : activez jusqu'à 4 *Elites* alliés
Sprint*(5)[A] : après le mouvement, avancez jusqu'à 5"
Saut*(4)[A] : sautez jusqu'à 4" en ignorant les figurines sur la trajectoire, ignorez la règle *Mouvement prudent*
Assassinat*[A] : effectuez un combat contre une figurine ennemie adjacente, aucun soutien
Discipline de combat*[C] : relancez n'importe quelles ou toutes vos pierres de combat
Esquive*[C] : obligez votre adversaire à retourner un Erac gagnant
Feinte*[C] : obligez votre adversaire à relancer ses pierres de combat
Alpha[T] : vous ne pouvez avoir qu'un seul Alpha dans votre force
Agilité[T] : lancez un Oran supplémentaire si vous êtes la cible d'un tir

Chasseur Jenta

Jenta - Elite



Capacités

Saut*(4)[A]
Discipline de combat*[C]
Feinte*[C]
Férocité*[C]
Attaque rapide[C]
Fraternité [C]
Agilité[T]

STAMINA
3

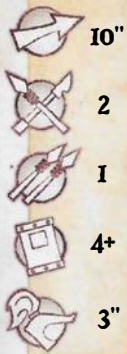
50pts

Chasseur Jenta

Saut*(4)[A] : sautez jusqu'à 4" en ignorant les figurines sur la trajectoire, ignorez la règle *Mouvement prudent*
Discipline de combat*[C] : relancez n'importe quelles ou toutes vos pierres de combat
Feinte*[C] : obligez votre adversaire à relancer ses pierres de combat
Férocité*[C] : lancez une pierre de combat supplémentaire
Attaque rapide[C] : utilisez cette action de combat pour combattre une figurine adjacente. Aucun ne peut bénéficier de soutien
Fraternité[C] : cette figurine offre une pierre de combat supplémentaire si elle soutient une figurine avec *Fraternité* ou *Matriarche*
Agilité[T] : lancez un Oran supplémentaire si vous êtes la cible d'un tir

Grishak

Bête



Capacités

Meute[L]
Charge(2)[A]
Chasse en groupe[C]
Sauvage[C]

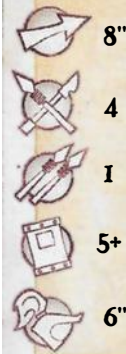
25pts

Grishak

Meute[L] : activez jusqu'à 1 *Bête* alliée avec la capacité *Meute*.
Charge(2)[A] : Après le mouvement, engagez immédiatement un combat contre une figurine adjacente. Lancez deux pierres de combat supplémentaires. Aucun camp ne peut bénéficier de soutien. Cette capacité ne peut pas être utilisée si la figurine doit effectuer un *Mouvement Prudent*
Chasse en groupe[C] : donne une pierre de combat supplémentaire s'il soutient une autre figurine avec la capacité *Chasse en Groupe*
Sauvage[C] : si tous les jets réussis sont des Erac, alors toute touche sur un ennemi est sauvegardée avec un modificateur de -1

Javeleur Jenta

Jenta - Elite



Capacités

Saut*(4)[A]
Férocité*[C]
Sagaie[R]
Agilité[T]

STAMINA
3

50pts

Javeleur Jenta

Saut*(4)[A] : sautez jusqu'à 4" en ignorant les figurines sur la trajectoire, ignorez la règle *Mouvement prudent*
Férocité*[C] : lancez une pierre de combat supplémentaire
Sagaie[T] : avancez au maximum de 8" et faites une attaque de jet de 2 pierres de combat contre une cible à 8" maximum
°Concentration* : utilisé avant une attaque, lancez 1 pierre de combat supplémentaire
°Arme légère : cette capacité de tir peut être utilisée même si la figurine est engagée
°Longue portée(4)* : augmentez la portée du tir de 4"
Agilité[T] : lancez un Oran supplémentaire si vous êtes la cible d'un tir

Première Mue Jenta



8" (Arrow icon)
2 (Sword icon)
1 (Spear icon)
5+ (Shield icon)
3" (Ear icon)

Capacités
Férocité*[C]
Fraternité[C]
Agilité[T]

STAMINA 1

20pts

Première Mue F

Férocité*[C] : lancez une pierre de combat supplémentaire
Fraternité[C] : cette figurine offre une pierre de combat supplémentaire si elle soutient une figurine avec *Fraternité* ou *Matriarche*
Agilité[T] : lancez un Oran supplémentaire si vous êtes la cible d'un tir

Matriarche Elite



10" (Arrow icon)
5 (Sword icon)
2 (Spear icon)
5+ (Shield icon)
12" (Ear icon)

Capacités
Matriarche(4)[L]
Sprint*(5)[A]
Assassinat*[A]
Discipline de combat*[C]
Esquive*[C]
Feinte*[C]
Maternelle[C]
Agilité[T]

STAMINA 4

120pts

Matriarche F

Matriarche(4)[L] : activez jusqu'à 4 *Jenta* alliés
Sprint*(5)[A] : après le mouvement, avancez jusqu'à 5"
Assassinat*[A] : effectuez un combat contre une figurine ennemie adjacente, aucun soutien
Discipline de combat*[C] : relancez n'importe quelles ou toutes vos pierres de combat
Esquive*[C] : obligez votre adversaire à retourner un Erac gagnant
Feinte*[C] : obligez votre adversaire à relancer ses pierres de combat
Maternelle[C] : utilisé avant un combat de mêlée, lancez une pierre de combat supplémentaire s'il y a des œufs alliés à moins de 12"
Agilité[T] : lancez un Oran supplémentaire si vous êtes la cible d'un tir

Chef de guerre Elite



8" (Arrow icon)
4 (Sword icon)
2 (Spear icon)
5+ (Shield icon)
9" (Ear icon)

Capacités
Capitaine(6)[L]
Attaque coordonnée*[A]
Entraîné au combat(1)[C]
Discipline de combat*[C]
Chevaucheur[T]
Sagaie[R]

STAMINA 2

80pts

Chef de guerre F

Capitaine(6)[L] : activez jusqu'à 6 *Troupes* ou *Civils* alliés
Attaque coordonnée*[A] : effectuez une attaque contre une figurine adjacente. Les deux camps peuvent bénéficier de soutien
Entraîné au combat(1)[C] : relancez 1 pierre de combat échouée, peut être utilisé une fois par combat
Discipline de combat*[C] : relancez n'importe quelles ou toutes vos pierres de combat
Chevaucheur[T] : peut être transporté par une figurine avec *Transport*
Sagaie[R] : avancez au maximum de 8" et faites une attaque de jet de 2 pierres de combat contre une cible à 4" maximum
°Concentration* : utilisé avant une attaque, lancez 1 pierre de combat supplémentaire
°Traqueur : peut effectuer son jet à n'importe quel moment de son déplacement

Guerrier Troupe



8" (Arrow icon)
3 (Sword icon)
1 (Spear icon)
5+ (Shield icon)
6" (Ear icon)

Capacités
Entraîné au combat(1)[C]
Chevaucheur[T]
Sagaie[R]

20pts

Guerrier F

Entraîné au combat(1)[C] : relancez 1 pierre de combat échouée, peut être utilisé une fois par combat
Chevaucheur[T] : peut être transporté par une figurine avec *Transport*
Sagaie[R] : avancez au maximum de 8" et faites une attaque de jet de 2 pierres de combat contre une cible à 4" maximum
°Traqueur : peut effectuer son jet à n'importe quel moment de son déplacement

Chevaucheur d'Erillai

Elite - Troupe



STAMINA
1

Capacités

Entraîné au combat(1)[C]
Saut*(4)[A]
Charge(1)[A]
Transport(1)[A]
Sagaie[R]

30pts

Chevaucheur d'Erillai



Entraîné au combat(1)[C] : relancez 1 pierre de combat échouée, peut être utilisé une fois par combat
Saut*(4)[A] : sautez jusqu'à 4" en ignorant les figurines sur la trajectoire, ignorez la règle *Mvt prudent*
Charge(1)[A] : après le mouvement, engagez un combat contre une figurine adjacente. Lancez 1 pierre de combat supplémentaire sans soutien. Ne pas utiliser en cas de *Mvt prudent*
Transport(1)[A] : après le mouvement, choisissez un allié avec la capacité *Chevaucheur* contacté par cette figurine durant son déplacement. Placez cet allié adjacent à la figurine.
Sagaie[R] : avancez au maximum de 8" et faites une attaque de jet de 2 pierres de combat contre une cible à 4" maximum
°Traqueur : peut effectuer son jet à n'importe quel moment de son déplacement

Eclaireur Casanii

Elite



STAMINA
2

Capacités

Meneur(2)[L]
Sprint*(4)[A]
Arc long[R]
Guide[T]
Solitaire[T]

30pts

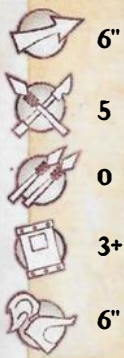
Eclaireur Casanii



Meneur(2)[L] : activez jusqu'à 2 *Bêtes alliées*
Sprint*(4)[A] : après le mouvement, avancez jusqu'à 4"
Arc long[R] : avancez au maximum de 3" et faites une attaque de tir de 2 pierres de combat contre une cible à 18" maximum
°Précision : relancez 1 pierre de combat échouée pour cette attaque
°Concentration* : utilisé avant une attaque, lancez 1 pierre de combat supplémentaire
°Longue portée(6)* : augmentez la portée du tir de 6"
°Tir rapide* : effectuez une attaque de tir supplémentaire
Guide [T] : peut traverser les terrains difficiles sans *Mvt prudent*
Solitaire[T] : si cette figurine a été activée directement, vous pouvez remettre un de vos marqueurs d'initiative dans la pioche

Belan

Bête



Capacités

Très résistant*[T]
Instinctif(1,3)[T]

50pts

Belan



Très résistant*[T] : Relancez un jet de sauvegarde échoué
Instinctif(1,3)[T] : cette figurine jette toujours au moins 1Erac et 3 Oran en combat

Belomoch dre Hearne

Civil - Unique



STAMINA
2

Capacités

Créateur(2)[T]
Ravitaillement*(3)[A]

30pts

Belomoch dre Hearne



Créateur(2)[T] : cette figurine reçoit 2 *Automates* au début de la partie. Ces *Automates* ont la capacité *Loyalité(Belomoch)*[T]
Ravitaillement*(3)[A] : une figurine adjacente avec la capacité *Carburant* peut immédiatement récupérer jusqu'à 3 stamina

KalMalog Elite - Mécanique



8" 3 1 4+ 6"

Capacités
 Cadre(1)[L]
 Assassinat*[A]
 Sprint*(4)[A]
 Entraîné au combat(2)[C]
 Overdrive*[C]
 Carburant[T]
 Limite de Stamina(3)[T]

STAMINA 6

50pts

KalMalog

Cadre(1)[L] : activez jusqu'à 1 figurine alliée avec la capacité *Cadre*
 Assassinat*[A] : effectuez un combat contre une figurine ennemie adjacente, aucun soutien
 Sprint*(4)[A] : après le mouvement, avancez jusqu'à 4"
 Entraîné au combat(2)[C] : relancez 2 pierres de combat échouées, peut être utilisé une fois par combat
 Overdrive*[C] : utilisé avant le combat, jetez une pierre de combat supplémentaire
 Carburant[T] : cette figurine ne récupère pas de stamina durant la phase de fin
 Limite de Stamina(3)[T] : cette figurine ne peut jamais utiliser plus de 3 stamina au cours d'un tour

KalMalog Vétéran Elite - Mécanique



8" 3 1 4+ 6"

Capacités
 Cadre(1)[L]
 Assassinat*[A]
 Sprint*(4)[A]
 Entraîné au combat(2)[C]
 Férocité*[C]
 Carburant[T]
 Limite de Stamina(4)[T]

STAMINA 6

75pts

KalMalog Vétéran

Cadre(1)[L] : activez jusqu'à 1 figurine alliée avec la capacité *Cadre*
 Assassinat*[A] : effectuez un combat contre une figurine ennemie adjacente, aucun soutien
 Sprint*(4)[A] : après le mouvement, avancez jusqu'à 4"
 Entraîné au combat(2)[C] : relancez 2 pierres de combat échouées, peut être utilisé une fois par combat
 Férocité*[C] : lancez une pierre de combat supplémentaire
 Carburant[T] : cette figurine ne récupère pas de stamina durant la phase de fin
 Limite de Stamina(4)[T] : cette figurine ne peut jamais utiliser plus de 4 stamina au cours d'un tour

NuraKira Elite



6" 1 1 6+ 6"

Capacités
 Autorité(2)[L]
 Paré(2)[T]

20pts

NuraKira

Autorité(2)[L] : activez jusqu'à 2 *Troupes* ou *Civils* alliés. Chaque *Troupe* ainsi activée peut immédiatement activer jusqu'à 4 *Troupes* alliées. Ces *Troupes* ne pourront plus utiliser de capacité de commandement
 Paré(2)[T] : cette figurine peut être accompagnée de 2 figurines *Rares*

NuraLehn Troupe



6" 1 1 6+ 6"

Capacités
 Autorité(1)[L]

15pts

NuraLehn

Autorité(1)[L] : activez jusqu'à 1 *Troupe* ou *Civil* allié. Chaque *Troupe* ainsi activée peut immédiatement activer jusqu'à 4 *Troupes* alliées. Ces *Troupes* ne pourront plus utiliser de capacité de commandement

KalGarkii Troupe



6" 2 1 5+ 1/2"



10pts

KalGarkii



Chevaucheur Yirnak Troupe




8" 3 1 4+ 6"

Capacités
 Charge(2)[A]
 Entraîné au combat(1)[C]
 Charge puissante[T]
 Guide[T]



40pts

Chevaucheur Yirnak



Charge(2)[A] : après le mouvement, engagez un combat contre une figurine adjacente. Lancez 2 pierres de combat supplémentaires sans soutien. Ne pas utiliser en cas de *Mvt prudent*
 Entraîné au combat(1)[C] : relancez 1 pierre de combat échouée, peut être utilisé une fois par combat
 Charge puissante[T] : si cette figurine s'est déplacée à plus 4" de sa position de départ ce tour-ci, elle obtient la capacité *Puissante* jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat. Les blessures causées par une figurine *Puissante* ont -1 à leur jet de Sauvegarde
 Guide [T] : peut traverser les terrains difficiles sans *Mvt prudent*

Automate Mécanique



6" 1 1 6+ 0"


Capacités
 Echappement[A]
 Sprint*(4)[A]
 Overdrive*[C]
 Carburant[T]
 Masque à gaz[T]
 Instable[T]
 Dépendant[T]



STAMINA 3

spécial

Automate



Echappement[A] : placez un nuage de 3" au dessus de la figurine. Toutes les figurines dans le nuage sont considérées comme étourdies (Cbt -1, Soutien -1, pas de récupération de stamina)
 Sprint*(4)[A] : après le mouvement, avancez jusqu'à 4"
 Entraîné au combat(2)[C] : relancez 2 pierres de combat échouées, peut être utilisé une fois par combat
 Overdrive*[C] : utilisé avant le combat, jetez une pierre de combat suppl
 Carburant[T] : cette figurine ne récupère pas de stamina durant la phase de fin
 Masque à gaz[T] : cette figurine est immunisée aux effets des nuages
 Instable[T] : effectuez un jet de svg à 2+ avant de dépenser une stamina. S'il échoue, la figurine lance un *Echappement* et est retirée comme perte. Chaque figurine sous le nuage est touchée par une attaque de 2 pierres de combat.
 Dépendant[T] : cette figurine ne peut pas être activée directement

Capitaine Yirnak Elite



8" 4 2 4+ 6"


Capacités
 Capitaine(6)[L]
 Charge(2)[A]
 Discipline de combat*[C]
 Entraîné au combat(1)[C]
 Charge puissante[T]
 Guide[T]



STAMINA 1

80pts

Chevaucheur Yirnak



Capitaine(6)[L] : activez jusqu'à 6 *Troupes* ou *Civils* alliés
 Charge(2)[A] : après le mouvement, engagez un combat contre une figurine adjacente. Lancez 2 pierres de combat supplémentaires sans soutien. Ne pas utiliser en cas de *Mvt prudent*
 Discipline de combat*[C] : relancez n'importe quelles ou toutes vos pierres de combat
 Entraîné au combat(1)[C] : relancez 1 pierre de combat échouée, peut être utilisé une fois par combat
 Charge puissante[T] : si cette figurine s'est déplacée à plus 4" de sa position de départ ce tour-ci, elle obtient la capacité *Puissante* jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat. Les blessures causées par une figurine *Puissante* ont -1 à leur jet de Sauvegarde
 Guide [T] : peut traverser les terrains difficiles sans *Mvt prudent*