

Nom	#	pts	PA					MVMT	TAI	Compétences, ligne de vie	Tableau de dégats
Tanka Wanka	1	40	3	7	3	5	10	4 6 10	2		
Chaman-Médecine Crapaud 	1	37	3	8	3	3	10	4/6/10	2		
Guerrier-Tonnerre du Crapaud	1	18	2	7	2	3	10	4/6/10	2		
Guerrier-Tonnerre du Crapaud	1	18	2	7	2	3	10	4/6/10	2		
Guerrier-Tonnerre du Crapaud	1	18	2	7	2	3	10	4/6/10	2		
Lance-Ruches Crapaud	1	24	2	7	3	3	10	4/6/-	2		
Lance-Ruches Crapaud	1	24	2	7	3	3	10	4/6/-	2		

Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse.

Une figurine sans la compétence « Allonge » qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence « Allonge », mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.

Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)

A la fin d'une action, lorsque l'alchimiste puise dans un décor contenant un pion composant Terre, il en récolte 4. Pour un pion composant d'une autre essence (Air, Eau et Feu), il en récolte 2. Un alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

Empathie

Tant qu'un Aurlok ami est à 6 pouces ou moins du Chaman-Médecine, il peut prévenir 1 DOM subi. Le chaman subit le DOM à sa place. Cette capacité est sans effet si le chaman n'a plus qu'une case de blessure non cochée. L'usage de cette capacité ne fait pas perdre sa concentration au chaman.

Hémotoxique

Tant que la figurine est en état grave (jaune) ou critique (rouge), lorsqu'un adversaire en combat socle à socle lui inflige des DOM, elle lui inflige 1 DOM en retour.

Lancer de Ruches

Un lance-ruches possède 3 ruches pour toute la partie. Une fois par tour, le lance-ruches peut lancer une ruche gratuitement. Il peut lancer des ruches supplémentaires pour 1 PA par ruche. Il place alors un ou plusieurs marqueurs dans sa ligne de vue, jusqu'à 10 pouces de lui pour représenter chaque ruche lancée. Les marqueurs ruche font 1 pouce de diamètre et sont de taille 0.

Abeilles

Les abeilles sont liées à un marqueur ruche. Au moment du placement d'une ruche, toutes les figurines à 2 pouces ou moins de la ruche subissent un jet de Combat de valeur 4. Cette attaque se joue sans CC et sans réaction possible.

Par la suite, toute figurine effectuant un mouvement, une action ou une réaction dans l'aire d'effet d'une ruche subit une attaque des abeilles, limité à un jet par ruche et par tour.

Une figurine dans la portée de plusieurs ruches subira autant d'attaques que de ruches.

Retirez immédiatement le marqueur ruche si les abeilles infligent 3 DOM lors d'une attaque.

Le lance-ruches est immunisé aux effets des abeilles.

Poigne de fer

Pour tous ses jets de COM, quel que soit son état de santé, Tanka Wanka peut remplacer un dé de couleur par un dé blanc.

Formules : Chaman-Médecine Crapaud

Baiser de Walosi (0)

3 Terre / p / Auto

La formule cible un Aurlok ami à portée (le -chaman peut se cibler lui-même). La cible est -soignée d'une case de vie.

Améliorations:

2 pour une cible supplémentaire à portée

2 pour une case de vie soignée supplémentaire

Fureur Animale (2)

2 Terre / p / Cible

La Formule cible une figurine ennemie à portée. La cible encaisse un nombre de DOM égal au nombre de cases jaunes cochées dans la ligne de vie du Chaman.

Améliorations:

2 pour une cible supplémentaire à portée