

PR 7133 173

CARW LE MESSAGER



Druidisme

110

CARW LE MESSAGER

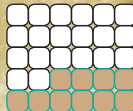
Déf.	Contre		
C 5	D 4	F 4	M 5
Esquive			

5

PA



PV



Arme: Bâton de vision / F dégâts / 1 main.
Si l'adversaire possède au moins 3 PA, Carw peut décider de lui imposer de contrer.

Botte: F dégâts.

Carw récupère autant de PV qu'il inflige de dégâts avec sa botte.

Prescience: Carw ne paye pas le coût d'une esquive face à une attaque issue d'un contre.

L'Oeil de Bran

Lorsque Carw est accompagné de son corbeau, il peut choisir un adversaire au début de chaque tour.

Ce dernier ne bénéficie d'aucun bonus de couverts contre les Celks alliés de Carw.

Si Carw est accompagné de Bran, vous n'avez pas à payer son coût de contrat ou d'alliance lorsque l'ennemi est une Aberration.



Réservé à
Carw le Messenger



7133173

FEAR-BÀIRE



100



Druidisme

FEAR-BÀIRE

Déf.	Contre
C 3	D 6 F 2 M 6

5

Esquive

PA

10



PV

22



- ★ **Tonn soothing:** 8 PA. Aucun Briskar ne peut effectuer d'actions offensives (hors scénario) jusqu'au début du prochain tour. Fear-Bàire subit 11 dégâts insoignables à la fin de son activation.
- ★ **An dara anáil:** 2 PA / 1 fois par Briskar par tour. Un Briskar allié, à 3 brasses, récupère 2 PA.
- ★ **Vates:** ne subit aucun dégât ni effet issus des actions offensives à distance.
- ★ **Stochánta:** ne peut pas porter d'armes, ni réaliser d'actions offensives (hors scénario).
- ★ **Apatride.**
- ★ **Sporran:** rune du destin, protectrice et 1 rune choisie parmi toutes celles existantes, même réservées.

713173

LE CHAUDRON DE CAER SIDHI



Reservé à Fear-Bàire.

LE CHAUDRON DE CAER SIDHI

Fear-Bàire et le chaudron sont joués ensemble sur un socle de 80mm, ils ont alors une ZDC de 2 brasses.

- ★ Archidruide: connaît tous les sorts primordiaux de symbiose et bonne fortune. Ainsi que les sorts: Célérité, Invulnérabilité, Harmonie temporelle et Relance. Ne peut pas en posséder d'autres.
- ★ Bláthú na beatha: les alliés s'activant dans la ZDC, regagnent 5 PV et leurs effets négatifs sont purgés.
- ★ Aiséiri: 5PA/1 fois par partie. Fear-Bàire draine 1D5 PV à autant d'allié(s) que vous le souhaitez, puis un autre allié regagne autant de PV que ceux drainés. S'il était hors de combat, il revient en jeu au contact de Fear-Bàire avec ce même nombre de PV.

7133173

Dodoffre cousu d'or



Apatride

40

Dodoffre cousu d'or

Déf.

Contre

C 4

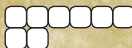
D 6

F 2

M 5

Esquive

PA



PV



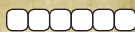
8

18



Coffre:

-1 6 -2



Annule les bonus de charge.



L'auguste: 1PA. Jette 2D10 PO dans sa ZDC.



Mon Seigneur: jet de M en opposition avec un Briskar adverse aléatoire en jeu. Vole 2D10 PO du goal average adverse, débité en fin de partie.



Gripsous: -1 PA/déf. Inflige 3 dégâts/déf réussie, puis DOIT se déplacer d'1D5 brasses aléatoirement.



Soudoyer: 1/tour, peut donner 2D5 PO au joueur adverse pour défendre automatiquement une attaque (crédité en fin de partie).



Peut être déployé jusqu'à 4 brasses de votre zone de déploiement.

PR 7133 073

Dodotfre de Fer



Apatride

40

Dodotfre de Fer

Déf.

Contre

C 6

D 4

F 2

M 5

Esquive

PA



PV



Coffre:

-2 5 -3



Annule les bonus de charge et ne subit aucun effet tant que le coffre n'est pas détruit.

- ★ **Obole:** à chaque début de tour, jette 1D10 PO à 1D5 brasses, direction aléatoire. Si RC, jette une copie d'un objet présent dans le side des joueurs.
- ★ **Banque de fer:** les alliés peuvent lui donner les objets récupérés en partie (PO, objectifs, etc).
- ★ **Gripsous:** +1D10/déf. Inflige 3 dég/déf réussie, peut bouger ensuite d'1D5 brasses aléatoirement.
- ★ **Soudoyer:** 1/tour, peut donner 2D5 PO au joueur adverse pour défendre automatiquement une attaque (crédité en fin de partie).
- ★ Déploiement jusqu'à 4 brasses de la zone.

PR 7133 173

Dodoffre Malicieux



Apatride

40

Dodoffre Malicieux

Déf.

Contre

C 5

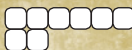
D 5

F 2

M 5

Esquive

PA



PV



Coffre:

-1 6 -3



Annule les bonus de charge. Renvoie 2 dégâts et les effets. Quand le coffre est détruit, utilisez son profil « Nu ! » Reportez les PV et les PA perdus.



Bon débarras!: lance un objet contenu dans le coffre qui inflige 1D10 dégâts et rapportera la moitié de cette valeur en PO à la victime.



Le Dodoffre peut être déployé n'importe où sur la table en dehors de la zone de déploiement adverse.

7133173

Dodoffre Malicieux

Nu!



Apatride



Dodoffre Malicieux

Nu!

Déf.

Contre

C 5

D 2

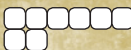
F 5

M 5

Esquive

2

PA



PV



Coup de bec: 2D5 dégâts /contondant / ignore l'armure.

Par dessus bord: lance un objet qui occasionnera 1D10 dégâts et rapportera la moitié de cette valeur en PO à la victime.

★ **Pas touche au grisbi!:** inflige 3 dégâts par défense réussie.

★ **Troc:** peut donner 2D10PO au joueur adverse (crédités en fin de partie), en échange d'1D10 bonus lors de sa prochaine action.

★ **Voler dans les plumes:** ne subit pas les effets de « ceinturage, gelure, sonné, assommé » ni de chute. Ses mouvements coûtent 1PA de moins.

Les Dodoffres

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Dodoffre dans votre bande.

Vous pouvez choisir de révéler le type de Dodoffre que vous jouez au début de sa première activation.

Les « pécules » jetés par les Dodoffres peuvent être représentés par un socle de 40mm, 1 fois « ramassés » pour 1 PA, ils sont ajoutés au Goal-average du joueur.

Le scénario prévaut sur leurs cartes de profil quand ils sont joués en tant qu'objectifs de scénario.



Réservé aux Dodoffres



Briskars

Cpt. de Lapoisse



70



Cpt. de Lapoisse

Déf.

Contre

C 4

D 4

F 4

M 4

4

Esquive

PA



PV



Arme: Coup de bouteille / 1D5 dégâts.
Assomme en cas de RC.

- ★ **Tonneau de Rhum:** les Briskars de la bande du Captain (lui compris) peuvent relancer leur jet de moral raté (1 fois), tant qu'ils sont à moins de 4 brasses de lui.
- ★ **Micro:** ne rate un jet de « convaincre / négocier » que sur un EC.
- ★ **Spécial:** pas de malus de rechargement avec une arme de tir..

Sang de Dragon

Tournée du Patron: 2 PA / 1 fois par partie.

Quand il paye sa tournée, tous les Briskars sur le terrain se dirigent immédiatement de leur MVT dans sa direction, dans l'ordre de son choix (règle de « collision »).

Cul Sec: 1 PA / 1 fois par partie.

Chaque Briskar à moins de 5 brasses du Captain jette 1 dé:

1-2: Boisson d'Homme, dépense tous ses PA en MVT aléatoires (règle de « collision »).

3-4: Pas pour les fillettes ! perd 3 PA à vomir.

5-6: C'est du bon ! annule tous les tests de moral durant 1 tour.

7-8: Ça requinque ! gagne +1 C pour le tour.

9-10: Coup de fouet, +2 PA pour la prochaine activation.



Réservé au Captain



PR 7133 173

Toby le Mutton noir



Apatride

50

Toby le Mutton noir

Déf.

Contre

C 5

D 4

F 3

M 2

4

Esquive

PA

7

PV

22



Dualité: ✨. Sur un 6+ effectue un coup de boule sans malus de dégâts, sinon effectue un ceinturage.



Une Theziel: 1D5+C dégâts. La victime est projetée du D5+1 brasses en direction du dé et doit se «réceptionner». Peut être réalisée même après «Dualité».



Têtu: résiste à tous les effets qui devraient le mettre «au sol» ou le «sonner» sur un 5+.

7133173

Bébert le Solognot



Apatride

50

Bébert le Solognot

Déf.

Contre

C 3

D 3

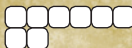
F 2

M 6

4

Esquive

PA



PV



8

18

★ **Têtu:** résiste à tous les effets qui devraient le mettre « au sol » ou le « sonner » sur un 7+.

★ **Boule d'amour:** ne subit ni dégâts ni effets issus des actions offensives de CàC. Ne peut ni porter d'armes ni réaliser d'actions offensives (hors scénario).

★ **Spécial:** Bébert peut acquérir le sort « Don de double vue » en en payant le coût mais il n'est pas considérée magicien pour aucun aspect du jeu.



Racine de mandragore.



Mascotte.

PR 7133 073

Galtab' l' Enflammé



Apatride

50

Galtab' l' Enflammé

Déf.

Contre

C 3

D 6

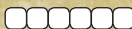
F 3

M 4

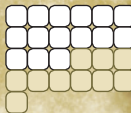
4

Esquive

PA



PV



Méchoui: 5 dégâts de feu. Au choix: touche tous les Briskars dans sa ZDC ou tous les Briskars dans une bande de 3 brasses de long et 1 de large.



Têtu: résiste à tous les effets qui devraient le mettre «au sol» ou le «sonner» sur un 6+.



Équilibriste: pas de malus de mouvement sur l'action «Grimper/escalader».



Saturday night fever: esquive gratuitement.

Don de double vue



Réservé à Bébert

Coût: 2 PA

Portée: 1 Allié

Durée: Immédiat

Cadence: 1 / Allié / Tour.



Difficulté:

Effet: choisissez en un
● la cible est immédiatement mise « en garde ».

● la cible bénéficie d'une relance jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

● la cible aura 1 dé bonus pour accomplir des actions de scénario lors de sa prochaine activation.



Kharn-Âges

Loöy



I Limitation 1



Loöy

V 4

P 2

A 4

C 3

T 7

I 3

PA 8 ○○○○○○○○

PV 21 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●

- Apatride.
- Coup de corne.
- Harcèlement.
- Sauvage.
- Laineux : son Fer de Lance est immunisé aux effets de « Gelure ».
- Muton : « sonne » en plus en cas de RC lors d'attaques à 2 et 3 PA.

I Lim. 1



Crock Mi-teigne



Apatride



Crock Mi-teigne

Def.

Contre

C3

D5

F3

M4

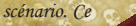
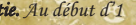
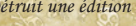
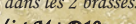
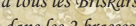
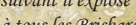
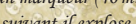


Esquive

PA



PV



Dinde aux marrons:

lorsqu'un Briskar quitte le terrain, vous pouvez mettre un marqueur (40 mm) à sa place. Au début du tour suivant il explose provoquant 1D10+2 dégâts à tous les Briskars se trouvant même partiellement dans les 2 brasses.



Haine de Noël: 6 PA/ZDC/jet M+D10 en opposition/1 x par partie. Détruit une édition limitée de Noël en jeu.



Ça sent le sapin: 1 x par partie. Au début d'1 tour, supprime un objectif de scénario. Ce spécial est interdit sur un objectif unique ou le dernier en jeu.

Crock Mi-teigne



❄ **Hotte du Dr Seuss:** contient 1D5+1 cadeaux.
Pour **1PA** Crock Mi-teigne donne 1 cadeau à un
Briskar à moins de 2 brasses.
1 seul cadeau par Briskar par partie.

À l'activation du Briskar lancez 1D10:

- * **1:** grenade !!! 1D10+2 dégâts, la moitié à tous les Briskars à 2 brasses.
- * **2-3:** empoisonne la victime et tous les Briskars dans sa ZDC.
- * **4-5:** sucre d'orge, soigne d'1D5 PV.
- * **6-7:** inflige 1D5 chocs électriques, et la moitié sur tous les Briskars à 1 brasse.
- * **8-9:** inflige « gelure, poison, sonné et 2 saignements ».
- * **10:** polvorones, regagne tous ses PV, supprime les effets.



Ca Squash



203

Ca Squash

Déf.

Contre

 C_8 $\mathcal{D}_4$ F_6

M :

 $\mathcal{A}_3$

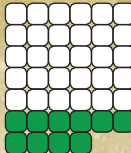
4

Esquive

PA



PV



Arme: Crosse / 3 PA

/Allonge/1D10+1 dégâts.

La cible est repoussée en ligne droite d'autant de brasses que de dégâts subits.

Botte (tir). Coup de crosse / 4 PA / D + D10 dégâts. La victime dans sa Zdc est envoyée au loin dans la direction et la distance indiquées par le dé de dégât.

❄ **Ami des Pingü:** ils gagnent 1 PA quand ils débudent leur activation dans la ZdC de Ça Squash.

Le Groinch



Cavalier

85



Le Groinch

Def.

Contre

C4

D4

F4

M4

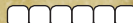
Esquive

4

PA



PV



Arme: Tromblon

/ Cadence 2 ☐ ☐

/ 1D5 + 1 dégâts / Portée 5 / 8 brasses.



Botte (tir): À bout portant / 1D5 + 1 dégâts.

Le Groinch peut tirer au corps à corps.



Spécial: lorsque Le Groinch tente de désarçonner, l'adversaire n'ajoute pas la C de sa Monture en défense.



Chapardeur: au début de son activation, Le Groinch peut utiliser un équipement d'un adversaire dans sa ZdC comme s'il lui appartenait. Si c'est un consommable, il est perdu pour la victime.

Razor Max



Monture

100

Razor Max

Def.

Contre

C 6

D 3

F 6

M 2

A 3

5

Esquive

PA



7

PV



26



Arme: Coup de cornes

/ 3 PA / 1D5 + 2 Dégâts / Saignement.



Inarrêtable: en frénésie, ajoute son agressivité à chacun de ses jets.



Spécial: peut se déplacer de la moitié de son mouvement gratuitement après avoir mis hors de combat un adversaire.



Max: ne se laisse monter et calmer que par Le Groinch.



Kalibou

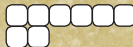


Personnage Ethéré
(jouable du 21/12 au 21/03)

15

Kalibou

PA



Lors de son activation Kalibou peut dépenser ses PA pour déplacer un Briskar allié ou Quvviasuvvik à bord de son traîneau si ils sont dans zone de contrôle.

Il peut au préalable se déplacer pour arriver dans la zone de contrôle du Briskar.

Monter ou descendre du traîneau ne coûte pas de PA.

Si il a les PA nécessaires, Kalibou peut déplacer plusieurs Briskars à la suite lors d'une même activation.

Lapinup de Noël



Apatride

70



Lapinup de Noël

Déf.

Contre

C 2

D 7

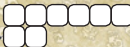
F 3

M 3

Esquive

6

PA



PV



Dinitimm: / F dégâts.

En cas de RC, repousse d'1 brasse.



Joli Minois: jet D+M+D10 en opposition
/ Portée 3 brasses.

Jusqu'à la fin de la prochaine activation de la cible, Lapinup peut lui faire faire des actions payantes à hauteur de 4 PA maximum.



Lapinup de Noël



❄ **Repli:** Lapinup peut se déplacer de la totalité de son mouvement lors d'une esquiv.

❄ **Lepus pes:** choisissez en début de partie une relance par tour sur les:

- ❄ actions offensives.
- ❄ actions défensives.
- ❄ actions objectif.

❄ **Et Bim!** dès qu'un adversaire la charge, il reçoit un coup de Dinitim (automatique et indéfendable) avant toute autre action.



Christmas Pinguins



Christmas Pinguins

Déf.	Contre		
C 3	D 4	F 2	M 6
Esquive			



PA



PV



Les « Christmas Pinguins » récupèrent leurs PA après chaque action défensive.

❁ **1D5 glissade**: mouvement aléatoire ignorant les Briskars et les zones de contrôle.

🗡 **Arme**: Coup de bec / 3 PA / 3 dégâts.

Mode « Berserk »

Déf.	Contre		
C 4	D 4	F 3	M 6
Esquive			



Christmas Pinguins



Christmas Pinguins

Déf.	Contre		
C 3	D 4	F 2	M 6
Esquive			



PA



PV



Les « Christmas Pinguins » récupèrent leurs PA après chaque action défensive.

❄️ **1D5 glissade:** mouvement aléatoire ignorant les Briskars et les zones de contrôle.

🗡️ **Arme:** Coup de bec / 3 PA / 3 dégâts.

Mode « Berserk »

Déf.	Contre		
C 4	D 4	F 3	M 6
Esquive			



Christmas Pinguins



Christmas Pinguins

Déf.	Contre		
C 3	D 4	F 2	M 6
Esquive			



PA



PV



Les « Christmas Pinguins » récupèrent leurs PA après chaque action défensive.

❄️ **1D5 glissade:** mouvement aléatoire ignorant les Briskars et les zones de contrôle.

🗡️ **Arme:** Coup de bec / 3 PA / 3 dégâts.

Mode « Berserk »

Déf.	Contre		
C 4	D 4	F 3	M 6
Esquive			





Christmas Pinguins



Dès qu'un cadeau est brisé, ou qu'un « pinguin », quel qu'il soit, est agressé (blessé, ceinturé, etc.), tous les « Christmas Pinguins » deviennent « berserk ». On ne peut plus tenter de les effrayer pour récupérer des cadeaux. Ils s'activent tous au début du tour suivant, leur caractéristique de Constitution et Force adoptent les valeurs entre parenthèses. Leur glissade n'est plus aléatoire, et ils engagent le Briskar le plus proche pour laver l'affront. Une fois qu'ils ont tous été activés ils se calment et on peut à nouveau tenter de les effrayer.



Calaminis de Noël



Calamini = 3



Calaminis de Noël

Def. Contre

C3

D4

F2

M1

A2

4

Esquive

Calahain:

PA

PV



Caladeux:

PA

PV



Calatrois:

PA

PV



Arme: Tentacules / 2 dégâts / Choc électrique.

Botte (tir): Jet d'encre / gabarit d'1 carte.

MVT aléatoire et EC sur 1,2,3 à la prochaine activation de la cible.

Calaminia de Noël

- ★ **Calafheim:** jetez 1D10 et posez le à côté de lui, si un de vos Briskars arrive dans sa ZdC, il stocke le dé et pourra utiliser son résultat pour un jet ultérieur s'il le décide avant. Calafheim relance et génère aussitôt un nouveau D10. Un même Briskar ne peut stocker qu'un dé à la fois.
- ★ **Caladeux:** peut subir les dégats à la place d'un allié/Portée 1 brasce.
- ★ **Calatrois:** 1/tour et/Briskar. Un allié en ZdC gagne 1 PA jusqu'à la fin de sa prochaine activation, tous les 2 PV que Calatrois s'enlève.



Briskars

Calaminis de Noël

- ★ **Spécial:** les Calaminis de Noël s'activent tous en même temps.

Vous dépensez les PA de chacun dans l'ordre que vous souhaitez.

Le joueur répartit la perte des PV comme il le souhaite sur les 3 Calaminis.

- ★ **Spécial:** Calafhein, Caladeux ou Calatrois peut dépenser 4 PA pour augmenter les 4 caractéristiques principales du «gang» (C,D,F et M) de 1 jusqu'au début de sa prochaine activation.

- ★ **Spécial:** tant qu'il reste au moins deux calaminis dans le gang, chacun réussit automatiquement ses jets de moral et apporte +2 en soutien.

- ★ **Créature aquatique /Mucus**



Jingle Bêlé



Jingle Bêlé

Def.	Contre			
C3	D6	F3	M5	
Esquive				



Arme: Kerry style / 3 dégâts / 2 mains / Contondant. RC sur 1 et 10, sonne en cas de RC (remplace les effets classiques).

Botte: Bodhràn / 0 dégâts / 2 mains / liée à l'arme / Pas d'EC. Tous les Briskars deviennent sourds, ils perdent immédiatement 2 PA et ne peuvent plus bénéficier de bonus de soutien ni être la cible de sorts alliés jusqu'à la fin du tour.

Spécial: Jingle a un bonus de +3 en déf. par « Lutrine » dans sa ZDC ou dans le même CàC. Jingle ne peut pas esquiver ou contrer.

Lutrines



20

Lutrines

Déf.

Contre

C1

D6

F1

M5

4

Esquive



PA communs

--	--	--	--	--	--

I



PA

☐


PV

--	--	--	--	--	--	--	--

II



PA

☐


PV

--	--	--	--	--	--	--	--

III



PA

☐


PV

--	--	--	--	--	--	--	--



Arme: Vive le vent / 0 dégâts / Portée 2 + 1 par Lutrine. Jusqu'à la prochaine activation des Lutrines, les Briskars peuvent relancer leur jet de moral une fois par test. Peut se déclencher après l'échec de l'un d'eux.

Lutrines

✦ **Botte (de tir):** Magie de Noël / 0 dégâts / Pas d'EC / Portée 6. La cible ne se défend pas et est obligée d'utiliser ses PA pour se rapprocher des Lutrines, si elle arrive au contact, elle y reste jusqu'à la fin de sa prochaine activation.

✦ **Trop bon !:** + 4 dégâts contre les Birgus et les Ichtiens.

✦ **Choristes:** les Lutrines ne peuvent pas être recrutées sans Jingle, elles sont les seules à trouver sa musique harmonieuse, elles ne subissent pas les effets du Bodhràn.

✦ **Spécial:** les Lutrines s'activent comme un unique Briskar mais perdent 1PA commun chaque fois que l'une d'entre elles est mise hors de combat.



Briskars



Lutrine

- ★ **Inséparables:** si elles doivent subir des dégâts, choisissez sur laquelle: elle les subit tous, ou ils sont perdus. Chaque Lutrine apporte 1 en F pour la gestion d'objectifs.
- ★ **Craquantes:** les Lutrines ne peuvent être ciblées que par des attaques à plus d'1/2 brasse d'elles.
- ★ **Joueuses:** les Lutrines utilisent D pour les actions de «ceinturage», de plus, elles «volent» gratuitement et «feignent» pour 2PA.
- ★ **Créatures aquatiques.**



Briskars

Quviasuuvik



Personnage Ethéré
(jouable du 21/12 au 21/03)

25

Un allié dans sa zone de
contrôle peut dépenser 1 PA
pour recevoir un cadeau.

- 1 Goutte au nez: - 1 PA / 3 Tours / cumulatif
- 2 Cataplasme
- 3 Rhum
- 4 Grigri
- 5 Potion de vitesse: + 1 au MVT / 1 Tour
- 6 Potion de Vigueur: + 1 C / 1 Tour
- 7 Potion de Dextérité: + 1 D / 1 Tour
- 8 Potion de Clairvoyance: 1 M / 1 Tour
- 9 Potion de Force: + 1 F / 1 Tour
- 10 Potion de Célérité: 3 PA / 1 Tour

