



4  
 4/3  
 4/2  
 4/3  
 1 0 5 1 3 2 1  
 5 1 3 2 1

**Marbrouk Cade**  
Humain - Maître (Charpentier) 3

VISION DE PAS 1  
 HACHE FLAMBOYANTE 2 | ⏸  
 TRANSCENDANCE 1

CAERIS Marbrouk Cade - CB01 - V2 - 2023

VISION DE PAS 1  
 Ciblez une figurine à 1" de Marbrouk Cade, elle subit l'état peur.

HACHE FLAMBOYANTE 2 | ⏸  
 Ciblez un golem (charpentier) allié à 6" de Marbrouk Cade, il ignore la restriction de sa règle de guilde afin de réaliser immédiatement une marche gratuite ou une attaque frontale gratuite.

TRANSCENDANCE 1  
 Jusqu'à la fin de cette phase d'action, Marbrouk Cade peut utiliser les capacités vision de pas et hache flamboyante sans tenir compte des lignes de vue et des distances.

CAERIS Marbrouk Cade - CB01 - V2 - 2023



3  
 5/4  
 5/6  
 4/4  
 6 5 4 3 2 1  
 6 5 4 3 2 1

**Mahés**  
Éthéré - Familier 1

VINDICATIF  
 CHARISME  
 POURVU D'UNE SEULE VOIX

CAERIS Mahés - CB03 - V2 - 2023

VINDICATIF  
 Lorsque Mahés réalise une charge, il peut en réduire le coût d'un pion fatigue.

CHARISME  
 Mahés ne peut pas être ciblé par une charge.

POURVU D'UNE SEULE VOIX  
 Jusqu'à la fin de cette phase d'action, Mahés gagne un bonus de +1 ou +1 en valeur tactique.

CAERIS Mahés - CB03 - V2 - 2023



4  
 3/5  
 3/4  
 5/5  
 5 4 3 2 1  
 6 5 4 3 2 1

**Brenna**  
Humain 3

PERTURBANTE  
 OUTRE A FOND DOUBLE 1  
 ETAT D'ESPRIT

CAERIS Brenna - CB05 - V2 - 2023

PERTURBANTE  
 La capacité repos coûte 1 pion d'action de plus pour les figurines engagées par Brenna.

OUTRE A FOND DOUBLE 1  
 Ciblez une figurine dans la zone de menace de Brenna, elle subit l'état poison si c'est une figurine adverse ou soignez-la de 2 PV maximum si c'est une figurine alliée.

ETAT D'ESPRIT  
 Ciblez une figurine à 4" de Brenna, retirez-lui un pion état, puis ciblez une autre figurine à 4" de Brenna et attribuez-lui ce pion état.

CAERIS Brenna - CB05 - V2 - 2023



4  
 2/3  
 7/6  
 4/3  
 7 6 5 4 3 2 1  
 5 4 3 2 1

**Marlow**  
Éthéré - Changelin - Informateur 3

S'APPROPRIER LE MERITE 1  
 DENONCIATION 1  
 AYEZ CONFIANCE

CAERIS Marlow - LR06 - V2 - 2023

S'APPROPRIER LE MERITE 1  
 Lorsqu'une figurine adverse engagée par Marlow est mise en fuite, considérez que c'est Marlow qui l'a mise en fuite.

DENONCIATION 1  
 Juste après l'utilisation d'un don d'une figurine adverse à 6" de Marlow, vous pouvez désigner une figurine alliée qui réalise immédiatement une charge gratuite ou une attaque frontale gratuite qui doit cibler cette figurine adverse.

AYEZ CONFIANCE  
 Ciblez une figurine à 6" de Marlow. Jusqu'à la fin de la prochaine phase d'action, pour déterminer le soutien, elle est considérée comme une figurine alliée pour vous et adverse pour vos adversaires.

CAERIS Marlow - LR06 - V2 - 2023



**3**

**5**  
**6**

**4**  
**4**

**4**  
**4**



10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
2 1

**Howahkan**  
Humain - Répurgateur **2**

**LIVRE DE PENITENCE** 1  
**ARBALETE DU JUSTE** 1  
**VOIX D'OUTRE-MONDE**

**LIVRE DE PENITENCE** 1  
Lorsque tous les joueurs ont révélé leur carte action, si la vôtre est une carte action numérique, vous pouvez réduire de un sa valeur.

**ARBALETE DU JUSTE** 1  
Si Howahkan obtient au moins une réussite à son jet de caractéristique lors de ce tir, et que la cible a réalisé un don lors de ce tour, elle subit l'état feu.

**VOIX D'OUTRE-MONDE**  
Ciblez une figurine engagée par Howahkan. Elle est immédiatement considérée comme venant d'utiliser un don. De plus, jusqu'à la fin du tour, le coût de ses dons est augmenté de 1 point d'ombre.

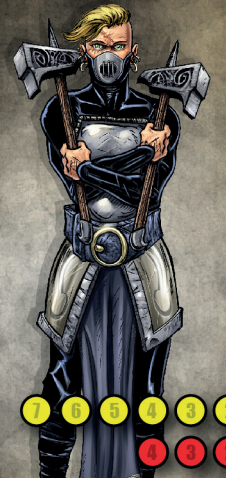
CAERIS Howahkan - LR07 - V2 - 2023

**2**

**6**  
**5**

**5**  
**3**

**4**  
**2**



7 6 5 4 3 2 1  
4 3 2 1

**Sœur Galendis**  
Humain - Sœur - Officière **1**

**VOEU DE SILENCE**  
**COMMUNION**  
**MARTEAUX D'AETHER**

**VOEU DE SILENCE**  
Sœur Galendis n'octroie jamais le soutien.

**MARTEAUX D'AETHER**  
Lorsque Sœur Galendis réalise une attaque frontale contre une figurine à 1" d'une SDK alliée, cette figurine ne peut pas réaliser d'esquive.

**COMMUNION**  
Placez Sœur Galendis au contact d'une sœur alliée, de type moniale, située à 4".

CAERIS Sœur Galendis - MA02 - V2 - 2023

**4**

**2**  
**1**

**3**  
**2**

**6**  
**5**



5 4 3 2 1  
4 3 2 1

**Ayun**  
Éthéré - Familier - Cellière **3**

**VOL**  
**COLLIER RABATTEUR**  
**MAUVAIS OEIL**

**VOL**  
Lorsque Ayun réalise un déplacement, elle peut réaliser à la place un placement à 4".

**COLLIER RABATTEUR**  
Ciblez une SDK alliée à 6" de Ayun et placez-la dans sa zone de menace.

**MAUVAIS OEIL**  
Jusqu'à la fin de cette phase d'action, toute figurine adverse qui effectue un jet de caractéristique à 2" de Ayun, doit relancer une fois ses réussites à ce jet.

CAERIS Ayun - MA04 - V2 - 2023

**3**

**4**  
**4**

**3**  
**2**

**4**  
**4**



8 7 6 5 4 3 2 1  
4 3 2 1

**Black le saboueux**  
Humain - Voleur **3**

**LE POISON C'EST MOI**  
**BEAU PARLEUR**  
**VICIEUX**

**LE POISON C'EST MOI**  
Black le saboueux ignore les effets de l'état poison.

**VICIEUX**  
Lorsque Black le saboueux met en fuite une figurine adverse, vous gagnez 1 point de victoire.

**BEAU PARLEUR**  
Jusqu'à la fin de la phase d'action, toute figurine adverse qui effectue un jet de caractéristique à 4" de Black le saboueux doit remplacer une réussite par un échec à ce jet.

CAERIS Black le saboueux - RA05 - V2 - 2023





**Bahru le hubin**  
Humain - Brute

**LA LOI DE LA RUE** ↓

Bahru le hubin réalise une attaque frontale gratuite qui doit cibler une figurine subissant l'état sonné.

**TABOURET**

Lorsque Bahru le hubin passe en danger, ce dernier peut immédiatement réaliser le tir suivant :

**LANCER DE TABOURET** Ⓢ :

Ⓢ | Ⓢ | Ⓢ | Ⓢ

Bahru le hubin n'a pas besoin d'être libre pour ce tir, et peut cibler une figurine engagée.

**HURLEMENT DU HUBIN** ↓ Ⓢ

Jusqu'à la fin de cette phase d'action, lorsqu'une brute alliée (y compris Bahru le hubin) réalise une attaque frontale, chacune de ses tactiques de combat coûte une réussite de moins.