

Courtisane

Courtesan



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Acolyte,
Humain*

Compétences du personnage

Parade (1), Compagnon (Noble
Vénicien)



Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	2	2	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Désarmé	0"	-	-	+1	Aquatique

Capacités spéciales

Compagnie payante - tout personnage ayant le mot clé Héro ou Leader dans un rayon de 3" peuvent utiliser les VOL de ce personnage comme s'ils étaient les leurs



Barnabotti (Epée)

Barnabotti



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Compagnon (Noble vénitien),
Combattant Expert (1), Charge
véloce (1)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Epée	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales

-

-



Barnabotti (Pistolet)

Barnabotti



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Compagnon (Noble vénitien),
Combattant Expert (1), Charge
véloce (1)



Coût



15

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	2

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Pistolet	8"	+1	-	-1	Poudre noire, Rechargement (2)

Capacités spéciales

-

-



Personnel de maison

Household Staff



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Garde du corps (Noble),
Compagnon (Noble)



Coût



11

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	2

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Ustensile de cuisine en métal	0"	-	-	-	Assommant

Capacités spéciales

-

-



Personnel de maison (armé)

Household Staff



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Garde du corps (Noble),
Compagnon (Noble)



Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Médiocre pistolet	6"	+1	-	-	Poudre noire, Rechargement (2)

Capacités spéciales

-

-



Arquebusier de la Garde

Marksman of the Guard



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Acolyte,
Humain, Soldat*

Compétences du personnage

Compagnon (Capitaine et
Commandeur de la garde),
Impitoyable (1), Défenseur
Expert (1)



14

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	5	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Baïonnette	1"	-	-	-	Deux mains
Mousquet	10"	+1	+1	-1	Poudre noire, Rechargement (1), Deux mains

Capacités spéciales

-

-



Marchand

Merchant



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Acolyte, Humain

Compétences du personnage

Tireur Expert (1)



Coût



14

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Médiocre pistolet	6"	+1	-	-	Poudre noire, Rechargement (2)

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Une pièce pour toi si tu t'y mets - Tous les personnages dotés du mot-clé Acolyte dans un rayon de 6" gagnent la capacité Charge véloce (1) jusqu'à la fin du tour



Soldat de la Garde

Soldier of the Guard



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Acolyte, Humain, Soldat

Compétences du personnage

Compagnon (Capitaine et Commandeur de la garde), Impitoyable (1), Défenseur Expert (1)



12

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	5	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Bardiche	2"	-	+1	-	Deux mains
Sabre d'infanterie	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales

-

-



Soleil**Sun****Mot-Clés**

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain, Unique*

Compétences du personnage

Acrobatie (3), Compagnon
(Lune), Tireur Expert (3), Borné

**20****Socle****30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	5	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Lumière aveuglante	6"	+1	-	-2	Assomant

Capacités spéciales

-

-



Lune

Moon



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain, Unique, Discipline
(Rites de Sang, Destin)*

Compétences du personnage

Compagnon (Soleil), Mage (2),
Vol, Borné, Défense Parfaite (3)



Coût



21

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
7	5	4	4	5

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Touché des ombres	0"	-	-	-1	Assommant

Capacités spéciales

-

-



Noble aventurier

Adventuring Noble



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Noble, Héro, Humain, Discipline (Runes de Sang, Entropie)

Compétences du personnage

Acrobatie (1), Mage (1), Chasseur



Coût



15

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	4	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Epée	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales

-

-



Capitaine de la Garde

Captain of the Guard



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain, Soldat*

Compétences du personnage

Garde du corps (Commandeur),
Compagnon (Commandeur),
Défenseur Expert (1),
Impitoyable (2)



15

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	6	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Sabre d'officier	0"	-	+1	-1	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: En joue! - Tous les personnages amis dans les 6" dotés du mot-clé Soldat gagnent les capacités Tireur Expert (1) et Combattant Expert (1) jusqu'à la fin du tour

Chaîne de Commandement - Ce personnage ne peut utiliser ses CDT que sur des personnages amis dotés du mot-clé Acolyte



Monte-en-l'air

Cat Burglar



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Héro,
Humain

Compétences du personnage

Acrobatie (2), Discrétion (+2),
Infiltration, Pickpocket



Coût



13

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	6	3	3	3

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Styilet	0"	-	-	-1	-

Capacités spéciales

-

-



Noble syphilitique

Syphilitic Noble



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain, Noble*

Compétences du personnage

Berserk, Bagarreux (1), Peur (0)



13

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	5	2	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Rapier	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales

Disgrâce - Ce personnage ne peut utiliser ses CDT que sur des personnages dotés du mot-clé Acolyte



Espionne Vénitienne

Venetian Spy



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain, Etranger*

Compétences du personnage

Discrétion (+1), Tireur Expert (2),
Infiltration



15

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Fusil	12"	-1	+1	-2	Poudre noire, Rechargement (1), Deux mains

Capacités spéciales

-

-



Maître escrimeur

Fencing Master



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain*

Compétences du personnage

Impitoyable (3), Combattant
Expert (2), Parade (2)



17

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	5	2	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Rapier équilibrée	0"	-	1	-2	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Frappe précise - Les armes de tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagnent Pénétration (-2)



Noble étranger

Foreign Noble



Mot-Clés

*Faction (Patriciens), Héro,
Humain, Etranger, Noble*

Compétences du personnage

**Compagnon (Noble vénitien),
Combattant Expert (2)**



Coût



14

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	5	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Sabre	0"	-1	-	-	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Fierté nationale - Tous les personnages dotés du mot-clé Etranger gagnent Charge Véloce (1) jusqu'à la fin du tour

Je Ne Comprends Pas - Ce personnage ne peut utiliser ses CDT que sur des personnages dotés du mot-clé Etranger ou pour sa capacité de Commandement



Commandeur de la Garde

Guard Commander



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Leader Humain, Soldat

Compétences du personnage

Courageux, Défenseur Expert (2), Impitoyable (2)



20

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	6	5

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Sabre d'Officier	0"	-	+1	-1	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Feu! Tous les personnages avec le mot-clé Soldat dans un rayon de 3" réalisent immédiatement une action de Rechargement pour 0 PA, dans le respect des règles habituelles



Noble vénitien

Venetian Noble



Mot-Clés

Faction (Patriciens), Leader, Humain, Noble

Compétences du personnage

Bagarreur (1), Impitoyable (1), Combattant Expert (2), Parade (2)



22

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	5	5	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Pistolet de duel	12"	-	-	-2	Poudre Noire, Recharge (2)
Rapière	0"	-	-	-1	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Bouclier humain - Jusqu'à la fin du tour, ce personnage gagne Défenseur Expert (x) avec (x) égal au nombre de personnages amis dans un rayon de 1"

