

# Aliéné

## Madman



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

Compagnon (Docteur),  
Discrétion (+1), Borné



**Coût**



**7**

**Socle**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	2	3	1

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

### Capacités spéciales

Nexus: Tout personnage doté du mot-clé "Docteur" dans un rayon de 3" peut utiliser les points VOL de ce personnage comme si elles étaient les siennes. Si ce personnage débute son activation avec 0 VOL, il perd 1 PV



# Infirmière

## Nurse



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Acolyte,  
Humain, Discipline (Dévotions)*

### Compétences du personnage

Compagnon (Docteur), Mage (0)



Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	3	2	3	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Couteau rouillé	0"	-	-	-	-

### Capacités spéciales

Soigneur: Lorsqu'elle utilise l'Arcane du Soleil, l'infirmière peut choisir de dépenser jusqu'à 2 VOL. Pour chaque point défausser de la sorte, la cible récupère 2 PV supplémentaires

-



## Nécrosé

Carrion



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Acolyte,  
Humain*

### Compétences du personnage

Acrobatie (3), Compagnon  
(Docteurs), Infiltration, Borné,  
Pickpocket



Coût



13

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
6	5	2	3	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Outils greffés	0"	+1	-	-1	-

### Capacités spéciales

Nexus: Tout personnage doté du mot-clé "Docteur" dans un rayon de 3" peut utiliser les points VOL de ce personnage comme si elles étaient les siennes. Si ce personnage débute son activation avec 0 VOL, il perd 1 PV



## Crocodile

Crocodile



### Mot-Clés

Faction (Docteurs), Acolyte,  
Animal

### Compétences du personnage

Bon Nageur (3), Déplacement  
Restreint, Borné, Primitif,  
Créatique Aquatique



Coût



16

Socle



50 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	4	5	5	1

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Machoières améliorées	0"	-	-	-3	Aquatique

### Capacités spéciales

-

-



## Gorille

### Gorilla



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Acolyte,  
Animal*

### Compétences du personnage

Garde du Corps (Docteur), Vol,  
Borné, Primitif



**Coût**



**15**

**Socle**



**40 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
6	4	4	4	1

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

### Capacités spéciales

-

-



# Rhinocéros



Coût



17

Socle



Rhino



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	3	4	6	1

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

## Mot-Clés

Faction (Docteurs), Acolyte,  
Animal

## Compétences du personnage

Discrétion (-1), Charge vélocé (3),  
Déplacement Restreint, Borné,  
Primitif

## Capacités spéciales

-

-



# Lion

## Lion



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Acolyte,  
Animal*

### Compétences du personnage

Impitoyable (3), Combattant  
Expert (3), Borné, Primitif,  
Chasseur



### Coût



## 15

### Socle



## 40 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
6	5	4	3	1

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Crocs acérés	0"	-	-	-1	-

### Capacités spéciales

-

-



## Assistant de laboratoire

Lab Assistant



### Mot-Clés

Faction(Docteurs), Acolyte,  
Humain

### Compétences du personnage

Compagnon (Docteur), Chasseur



Coût



11

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	2	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Aiguillon assommant	0"	-	-	-	Assommant

### Capacités spéciales

-

-



## Electro-canonier

### Electron Cannoneer



### Mot-Clés

*Facrion (Docteurs), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

Défense Parfaite (3)



12

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	3	2

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
0	-	-	-	-	-
Electro-canon	8"	-	1	-1	Poudre Noire, Deux mains

### Capacités spéciales

Arc électrique instable - En cas de succès sur une action de combat avec l'Electro-Canon, si un autre personnage (ami ou ennemi) se trouve dans les 3" de la cible, faire une nouvelle action de combat à 0 PA. Cette nouvelle attaque compte comme un jet avec le même résultat que l'attaque précédente (avant PRO) et ne peut pas

engendrer d'attaque d'opportunité. De plus, tous les échecs avec l'Electro-Canon sont considérées comme des maladroites



# Légiste

## Morgue Doctor



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Héro, Docteur, Humain, Discipline (Dévotions, Destin)*

### Compétences du personnage

Discrétion (+1), Mage (2), Sorcier Expert (1)



16

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	2	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Outils chirurgicaux	0"	+1	-	-2	-

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Pouvoir sur la Mort - Tous les personnages dans un rayon de 6" gagnent la capacité Défense Parfaite (4) jusqu'à la fin du tour



## Alchimiste

### Alchemist Doctor



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Héro,  
Docteur, Humain*

### Compétences du personnage

Courageux, Discrétion (-1), Tireur  
Expert (1)



**Coût**



**15**

**Soce**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	3	3	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Bombes:					Explosion, Fumigène, Inoffensive
. Fumigène	6"	+1	-	-	Poudre, Explosion, Rechargement (1), Assomant (alch.)
. Alchimique	6"	+1	+2	-	
. Empoisonnée	6"	+1	+1	-2	

### Capacités spéciales

Instabilité: Tout échec d'action de combat avec la Bombe Alchimique compte comme une Maladresse



## Artilleur

Doctor of the Arsenal



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Héro,  
Docteur, Humain*

### Compétences du personnage

**Discrétion (+1), Tireur Expert (1)**



**Coût**



**17**

**Socle**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Canon psychique (Souffle)	0"	-1	-	-5	Gabarit souffle, Rechargement (1)
Canon psychique (Explosion)	12"	+1	+2	-1	Deux mains, Explosion, Rechargement (1)

### Capacités spéciales

Munition animique - Lorsqu'il effectue une action de combat avec le Canon Psychique, ce personnage perd 1 VOL. Si ce personnage n'a plus de VOL, il ne peut pas utiliser le Canon Psychique

Instabilité: Tout échec d'action de combat avec le Canon Psychique compte comme une Maladresse



## Vétérinaire

Doctor of the Beasts



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Héro,  
Docteur, Humain, Discipline  
(Runes de Souveraineté)*

### Compétences du personnage

Impitoyable (2), Mage (1),  
Chasseur



16

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Aiguillon assomant	2"	-	+1	-	Assomant, Deux mains

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Dressage abusif - Un personnage ami dans un rayon de 6" gagne la capacité spéciale Berserk jusqu'à la fin de son activation

Maître des bêtes - Tous les personnages ami en ligne de vue de ce personnage et dotés du mot-clé Animal gagnent Compagnon (Docteur) tant qu'il reste en ligne de vue



## Aliéné révélé



20

**Socle**


40 mm

### Unleashed Madman



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Héro,  
Humain*

### Compétences du personnage

Acrobatie (2), Borné, Bagarreur  
(1), Combattant Expert (3),  
Compagnon (Docteur)

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	5	3	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Tentacules préhensiles	3"	+1	+1	-	Assommant

### Capacités spéciales

Nexus: Tout personnage doté du mot-clé "Docteur" dans un rayon de 3" peut utiliser les points VOL de ce personnage comme si elles étaient les siennes. Si ce personnage débute son activation avec 0 VOL, il perd 1 PV



## Gardien

Warden



### Mot-Clés

Faction (Docteurs), Héro,  
Humain

### Compétences du personnage

Berserk, Défenseur Expert (2),  
Garde du corps (Docteur)



Coût



15

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	4	4	5	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Masse	0"	+1	+1	-	Assommant

### Capacités spéciales

-

-



## L'Être

### The Being



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Héro,  
Monstre, Unique*

### Compétences du personnage

Berserk, Peur (0), Borné, Primitif,  
Compagnon (Légiste)



**Coût**



**20**

**Socle**



**40 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	4	5	6	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Poings	0"	+1	+2	-	Aquatique

### Capacités spéciales

-

-



## Médecin de Peste

### Plague Doctor



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Leader, Humain, Discipline (Rites de Sang, Entropie)*

### Compétences du personnage

Sorcier Expert (1), Peur (0), Mage (2), Défense Parfaite (1)



**22**

**Socle**

**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	5

Arme	Portée	Précision	Domage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Scalpel	0"	+1	-	-1	-

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Etudes biologiques - Les armes de tous les personnages amis dans un rayon de 3" gagnent la capacité Pénétration (-2) jusqu'à la fin du tour



## Aliéniste

Doctor of the Mind



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Leader, Humain, Discipline (Rites de Sang, Runes de la souveraineté)*

### Compétences du personnage

Peur (2), Mage (3), Parade (3),  
Défense Parfaite (3)



22

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	4	2	3	6

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

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Fenêtre sur l'Âme - Tous les personnages dans un rayon de 6" gagnent la capacité Peur (2) jusqu'à la fin du tour



## Zoologiste

### Master of Zoology



### Mot-Clés

*Faction (Docteurs), Docteur,  
Leader, Humain, Discipline  
(Dévotions, Runes de la  
souveraineté)*

### Compétences du personnage

Expert Défense (2), Mage (2),  
Chasseur



21

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	6	3

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Masse électrifiée	1"	+1	+1	0	Assomant

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Champ de protection - Tous les personnages amis dans les 6"  
gagnent Défense Parfaite (3) jusqu'à la fin du tour

Maître des bêtes - Tous les personnages ami en  
ligne de vue de ce personnage et dotés du mot-clé  
Animal gagnent Compagnon (Docteur) tant qu'il  
reste en ligne de vue

