

Gondolier



Coût



12

Socle



30 mm

Gondolier



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Courageux, Bon Nageur (1)

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Pagaie ferrée	2"	-	+1	-1	Deux mains

Capacités spéciales

Canotier: Pour chaque personnage avec cette règle, vous pouvez obtenir une gondole supplémentaire de la liste d'équipement. Ce personnage peut être déployé dans l'eau ou sur une gondole et peut également relancer les dés d'échec lorsqu'il effectue une action de Ramer

-



Citoyen

Citizen



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte, Humain

Compétences du personnage



Coût



10

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Arme improvisée	0"	-	-	-	-

Capacités spéciales

Union: Lorsqu'un personnage avec cette règle spéciale attaque un ennemi et que ce personnage ou son ennemi est au contact d'au-moins deux autres personnages amis, ce personnage gagne +1 ATT



Chien

Dog



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte,
Animal

Compétences du personnage

Compagnon (Maître-chien)



Coût



7

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
6	5	3	2	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Crocs	0"	-	-	-	-

Capacités spéciales

-

-



Mâitre-chien

Dog Keeper



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Impitoyable (2)



10

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Fouet de dressage	3"	+2	-	-	-

Capacités spéciales

Dresseur: Lorsque ce personnage utilise un point de commandement, il doit avoir un Chien pour cible



Prostituée

Harlot



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte, Humain, Maison de la Vertue

Compétences du personnage

Discrétion (+1), Compagnon (Madame), Parade (1)



11

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	3	3

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

Capacités spéciales

-

-



Pulcinella

Pulcinella



Mot-Clés

*Faction (La Guilde), Acolyte,
Humain, Pulcinella*

Compétences du personnage

Borné



10

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	4	3	2	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Gourdin	0"	-	-	-	Assommant

Capacités spéciales

La force du nombre: Lorsque ce personnage effectue une action de combat, il gagne +1 ATT pour chaque personnage ami possédant la règle spéciale Force du Nombre et en contact avec la cible



Tire-laine

Pilferer



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte,
Humain

Compétences du personnage

Discrétion (+1), Pickpocket,
Insaisissable (3)



10

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	6	2	3	2

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

Capacités spéciales

-

-



Arbalétrier

Arbalest



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Acolyte, Humain

Compétences du personnage

Tireur Expert (1)



Coût



12

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
0	0	0	0	0	0
Arbalète	15"	-	-	-	Deux mains, Rechargement (1)

Capacités spéciales

Union: Lorsqu'un personnage avec cette règle spéciale attaque un ennemi et que ce personnage ou son ennemi est au contact d'au-moins deux autres personnages amis, ce personnage gagne +1 ATT



Escorte

Escort



Mot-Clés

*Faction (La Guilde), Acolyte,
Humain, Maison de la Vertue*

Compétences du personnage

*Garde du Corps (Héro, Acolyte),
Parade (2)*



Coût



14

Socle



40 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	3

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

Capacités spéciales

-

-



Pêcheur (Lance)

Fisherman



Mot-Clés

*Faction (La Guilde), Héro,
Humain*

Compétences du personnage

Combattant Expert (1), Bon
Nageur (1), Chasseur



Coût



14

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	3

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

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: On se les fait! Un personnage ami dans les 6" gagne la capacité spéciale Chasseur jusqu'à la fin de sa prochaine activation



Pêcheur (Fusil)

Fisherman



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro,
Humain

Compétences du personnage

Combattant Expert (1), Bon
Nageur (1), Chasseur



14

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Fusil harpon	8"	+1	+1	-	Rechargement (1), Deux mains

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: On se les fait! Un personnage ami dans les 6" gagne la capacité spéciale Chasseur jusqu'à la fin de sa prochaine activation



Baba Yaga

Baba-Yaga



Mot-Clés

*Faction (La Guilde), Héro,
Humain, Unique, Discipline
(Rites de sang, Entropie)*

Compétences du personnage

Discrétion (-1), Mage (3),
Attaque vampirique (2)



21

Socle

40 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	4	2	4	6

Arme	Portée	Précision	Domage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Pilon	1"	+1	-	-3	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Le Droit du Sang. Choisissez un personnage ami à une distance de 6" ou mois. Celui-ci perd 2 PV et Baba Yaga récupère 3 VOL.



Lampe Noire

Black Lamp



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro, Humain, Unique

Compétences du personnage

Courageux, Bagarreur (1), Parade (2), Défense Parfaite (3)



21

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	6

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Dague acérée	0"	-	-	-	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Ralliez-vous à la lumière! Tous les personnages amis dans les 6" gagnent la capacité Compagnon (Lampe Noire) jusqu'à la fin du tour.

La Lampe: Ce personnage peut tenter de Dissiper un sort magique comme s'il avait les compétences Mage (3), Sorcier Expert (3)



Barbier

Barber



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro,
Humain

Compétences du personnage

Combattant Expert (2), Charge
véloce (1), Impitoyable (2)



Coût



15

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	4	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Rasoir éfilé	0"	-	-	-1	-

Capacités spéciales

-

-



Boucher

Butcher



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro,
Humain

Compétences du personnage

Bagarreur (1), Défenseur Expert
(2)



Coût



14

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Couteaux de boucher	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales

-

-



Baron

Baroni



Mot-Clés

*Faction (La Guilde), Héro,
Humain*

Compétences du personnage

Bagarreur (1), Tireur Expert (2),
Pickpocket



16

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	6	4

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
Double pistolet	8"	+1	+3	-1	Poudre Noire, Recharge (1)
Pistolet de duel	8"	+1	-	-1	Poudre noire

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Intimidation. Tous les personnages amis dans les 3" gagnent la capacité "Charge véloce (1)" jusqu'à la fin du tour



Recruteur

Recruiter



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro, Humain

Compétences du personnage

Tireur Expert (1)



16

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	5

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Arbalète	15"	-	-	-1	Rechargement (1)

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Extorsion. Tous les personnages allés avec le mot-clé Acolyte dans les 3" gagnent la capacité Garde du Corps (Leader, Héro) jusqu'à la fin du tour

Agitateur: Tout personnage possédant la règle spéciale Union et situé dans les 6" gagne +2 ATT au lieu de +1 ATT



Assassin du Rialto

Rialto Assassin



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro,
Humain, Unique

Compétences du personnage

Tireur Expert (3), Infiltration,
Insaisissable (2)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	6	5	4

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
Bombe fumigène	6"	+1	-	-	Fumigène, Inoffensif, Explosion
Couteaux de jet équilibrés	6"	-	-1	-4	-

Capacités spéciales

-

-



Chevaucheur d'autruche

Ostrich Riding Pulcinella



Mot-Clés

*Faction (La Guilde), Héro,
Humain, Pulcinella*

Compétences du personnage

Déplacement restreint, Borné,
Insaisissable (3)



14

Socle



40 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
7	4	4	3	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Gourdin	0"	-	-	-	Assommant

Capacités spéciales

La force du nombre: Lorsque ce personnage effectue une action de combat, il gagne +1 ATT pour chaque personnage ami possédant la règle spéciale Force du Nombre et en contact avec la cible



Danseuse

Dancer



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Héro, Humain, Maison de le Vertue

Compétences du personnage

Insaisissable (2)



Coût



14

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	6	3	3	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Aiguille empoisonnée	0"	-1	-	1	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Danse entraînante - Choisissez un personnage ami dans les 3" et un autre personnage ami avec le mot clé Maison de la Vertue en ligne de vue. Ces deux personnages effectue une action de mouvement immédiatement qui ne peut pas être utilisée pour entrer en contact avec un ennemi

Armes empoisonnées - A chaque fois que ce personnage inflige une perte de PV à un ennemi par une action d'attaque, ce personnage ennemi doit effectuer une action d'attaque DE BASE (seuil: 7). Chaque échec lui inflige la perte de 1 PV.



Capodecina

Capodecina



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Leader, Humain

Compétences du personnage

Acrobatie (3), Combattant Expert (3), Infiltration, Pickpocket



20

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	6	5	3	4

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Lames jumelles	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: L'entraînement de la Guilde. Tous les personnages alliés dans un rayon de 6" gagnent la capacité Insaisissable (3) jusqu'à la fin du tour



Prince des voleurs

Prince of Thieves



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Leader, Humain

Compétences du personnage

Acrobatie (2), Tireur Expert (2),
Infiltration, Pickpocket,
Insaisissable (2)



-23

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	4	5	5	5

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Pistolet escamoté	4"	-	+2	-2	Poudre Noire, Recharge (1)
Lame dorée	0"	-	+1	-1	-

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Prenez-le pour la Guilde! Tous les personnages amis dans un rayon de 3" gagnent la capacité Pickpocket jusqu'à la fin du tour.



Madame



19

Socle



30 mm

Madame



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Leader, Humain, Maison de le Vertue

Compétences du personnage

Discrétion (+1), Parade (2), Insaisissable (3)

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	4	3	6

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Styilet	0"	-	-	-1	-
Pistolet de jartière	6"	-	-	-2	Poudre noire, Rechargement (1)

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Ne les laissez pas vous prendre! Tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagent la capacité Parade (2) jusqu'à la fin du tour.

COMMANDEMENT: Frappez-les quand ça fait mal!
Les armes des personnages Prostituée.s amis gagnent la capacité Pénétration (-2) jusqu'à la fin du tour



Roi Pulcinella

King Pulcinella



Mot-Clés

Faction (La Guilde), Leader, Humain

Compétences du personnage

Courageux, Borné, La force du nombre



18

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	4	5	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Gourdin d'influence	0"	-	-	-1	Assommant

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Bienvenu sur la scène de l'Horreur! Tous les personnages amis Pulcinella ou Chevaucheur d'Autruches gagnent la capacité Charge vélocé (2)

Roi d'un Jour: Si ce personnage est le seul personnage Leader de votre bande, tous les Pulcinella amis dotés du mot-clé Acolyte perdent "Borné" pour le reste de la partie.

