

Esclave

Slave



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Humain*

Compétences du personnage

Borné



Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	3	2	2	1

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

Capacités spéciales

Festin de Dagon: Si ce personnage termine son activation en contact avec un personnage ami avec le mot-clé "Monstre", vous pouvez retirer le retirer du jeu comme perte. Le personnage Monstre regagne alors immédiatement 5 PV



Ugdru inférieur

Lesser Ugdru



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Rashaar, Monstre*

Compétences du personnage

Bon Nageur (2), Créature
Aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	4	5	5	3



Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Griffes	0"	-	-	-1	Aquatique

Capacités spéciales

-

-



Officiant de Dagon

Dagon Officiant



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Humain*

Compétences du personnage

Combattant Expert (1), Bon
Nageur (1)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	3



Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Dague Khopesh	0"	-	-	-1	-

Capacités spéciales

-

-



Hybride

Hybrid



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Humain*

Compétences du personnage

Bon Nageur (2)

PA
2

PV
11

VOL
3

CDT
0

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	3	2

Coût



10

Socle



Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Couteau de plongée	0"	-	-	-	Aquatique

Capacités spéciales

-

-



Hybride supérieur

Advanced Hybrid



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Humain*

Compétences du personnage

Acrobatie (2), Charge véloce (1),
Créature aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	4	4	2	2

Arme	Portée	Précision	Domage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Griffes naissantes	0"	-	-	-	Aquatique

Capacités spéciales

-

-



Aglaope

Aglaope



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Rashaar, Monstre, Discipline
(Destin, Entropie)*

Compétences du personnage

Bon Nageur (2), Parade (1), Mage
(1), Créature aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	2	3	4



Socle

30 mm

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

Capacités spéciales

-

-



Urchin

Urchin



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Acolyte,
Humain*

Compétences du personnage

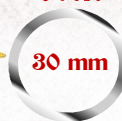
Borné, Pickpocket, Insaisissable
(3)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	3	1	2



Socle



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

Capacités spéciales

Modestie - Si ce personnage ou un personnage ami en contact avec le même adversaire se désengage du combat avec succès, effectuez une action d'attaque d'opportunité (0 PA) avec ce personnage.

-



Brachyura



Mot-Clés

Faction (Rashaars), Héro,
Rashaar, Monstre

Compétences du personnage

Défenseur Expert (2), Peur (1),
Borné, Créature aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	3	5	7	2



Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Pinces acérées	0"	+2	+3	-	Aquatique

Capacités spéciales

-

-



Prêtre de Dagon

Dagonite Priest



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Héro,
Humain, Discipline (Rites de
Sang, Entropie)*

Compétences du personnage

Impitoyable (2), Mage (2)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	3	4



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

Capacités spéciales

-

-



Morgraur



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Héro,
Rashaar, Monstre, Unique*

Compétences du personnage

**Bagarreur (2), Bon Nageur (3),
Peur (3), Déplacement Restreint,
Borné, Créature Aquatique**



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	3	6	6	1

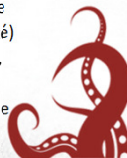


Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Mâchoire colossale	2"	+2	+2	-3	Aquatique

Capacités spéciales

Serpentiforme: Ce personnage peut se déplacer au travers d'espaces plus exigus que sa largeur de socle, avec un minimum de 2" (50 mm). Il doit être capable de se tenir à l'endroit où il achève son activation

Engloutissement: Lorsque ce personnage effectue une action de combat (sauf attaque d'opportunité) contre un personnage de socle 40 mm ou moins, en cas de jet remportant 5 As ou plus, retirez immédiatement comme perte la cible de l'attaque



Sirène

Sirena



Mot-Clés

Faction (Rashaars), Héro, Rashaar, Monstre, Discipline (Rites de Sang, Runes de la Souveraineté)

Compétences du personnage

Parade (2), Bon Nageur (3), Mage (2), Créature Aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	5	3	3	5



Socle

30 mm

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

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Aura hypnotique - Tous les personnages ennemis dans un rayon de 6" souffre d'un malus de -2 PSY jusqu'à la fin du tour.



Raadru

Raadru



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Héro,
Rashaar, Monstre*

Compétences du personnage

Berserk, Bon Nageur (2), Peur
(1), Créature Aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	3	5	6	3

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

Capacités spéciales

-

-



Karcharos



Karcharos



Mot-Clés

Faction (Rashaars), Héro,
Rashaar, Monstre

Compétences du personnage

Bon Nageur (3), Peur (2), Borné,
Créature Aquatique

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	4	6	4	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Machoire puissante	0"	-	-	-3	Aquatique

Capacités spéciales

-

-



Démagogue

Demagogue



Mot-Clés

**Faction (Rashaars), Héro,
Rashaar**

Compétences du personnage

Courageux, Bon Nageur (1)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	3	4



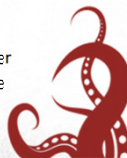
Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Tison	2"	-	+2	+1	Fumigène, Deux mains
Main Brûlante	2"	-	-	-3	Fumigène, Deux mains

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Professez votre foi à Dagon! Tous les personnages amis Acolyte dans les 6" gagnent Charge Véloce (1) jusqu'à la fin du tour.

Encens occulte - Tous les personnages effectuant une action de combat dans les 3" gagnent Peur (0) pour cette action

Chair Brûlée - Ce personnage ne peut pas utiliser l'arme Main Brûlante contre les personnages de PRO supérieure ou égale à 4 et ne peut pas utiliser le Tison contre les personnages de PRO inférieure ou égale à 3



Gardien du Culte

Cult Enforcer



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Héro,
Humain*

Compétences du personnage

Combattant Expert (2),
Défenseur Expert (2), Bon
Nageur (1)



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	3



Socle

40 mm

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Mace en fer	1"	+1	+1	-	Assomant

Capacités spéciales

-

-



Maître des bêtes

Handler



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Héro,
Humain*

Compétences du personnage

Courageux, Bon Nageur (1),
Chasseur



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	4	4	4



Socle

30 mm

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Lance d'élevage	2"	-	+1	-	Deux mains

Capacités spéciales

Epronage - Tout personnage ami avec le Mot-Clé "Monstre" gagne +2 MOV s'il débute une action de mouvement dans un rayon de 2" de ce personnage

0



Magus

Magi-Rashaar



Mot-Clés

Faction (Rashaars), Leader, Discipline (Rites de Sang, Runes de la Souveraineté, Entropie)

Compétences du personnage

Sorcier Expert (2), Mage (3), Bon Nageur (2), Créature Aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	5	3	4	6



Socle

30 mm

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Trident ancestral	2"	-	+1	-	Aquatique, Deux mains

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Furie de Dagon - choisissez un personnage ami à une distance de 6" ou moins. Ce personnage gagne Charge vélocité (2) jusqu'à la fin de sa prochaine activation

-



La Voix de Dagon

Voice of Dagon



Mot-Clés

Faction (Rashaars), Leader, Rashaar, Discipline (Dévotion, Destin)

Compétences du personnage

Mage (1), Sorcier Expert (1), Parade (2), Défense Parfaite (3), Créature Aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	2	3	5

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

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Bénédiction de Dagon - Tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagnent la capacité Combattant Expert (2)

COMMANDEMENT: Bénédiction de Dagon - Tous les personnages ennemis dans un rayon de 3" reçoivent un marqueur Sonné



La Flamme Qui Brûle Dans l'Abîme

The Flame That Burns
Underwater



Mot-Clés

*Faction (Rashaars), Leader,
Rashaar, Hyde, Monstre,
Unique, Discipline (Rites de
Sang, Entropie)*

Compétences du personnage

Bon nageur (2), Peur (2),
Déplacement Restreint, Mage
(2), Créature Aquatique



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
3	3	5	5	5



Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Tentacules monstrueux	3"	+1	+1	-	Aquatique, Assommant

Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Le murmure de Yaksh - Effectuez un jet d'attaque de base.
Pour chaque As, choisissez un personnage différent dans un rayon de 3" (ami ou
ennemi). Chaque personnage choisi perd 2 PV.

-

