

4 +2 7+ 10+ 2



Garde,



2 9+ ABNÉGANT 2

4 +2 7+ 9+ 1



Garde,

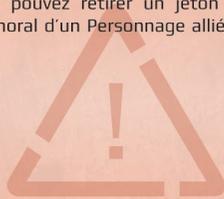
**Garde du corps** : Lorsque vous utiliser , si un Personnage allié à 3 cases ou moins de L'Abnégant est activé en même temps, obtenez .

2 9+ ABNÉGANT 2 2

4 +2 8+ 9+ 10+ 1



**Pathétique** : Lorsque le Candidat est retiré de la partie, vous pouvez retirer un jeton Stress de la réserve de moral d'un Personnage allié à 2 cases ou moins.



1 10+ CANDIDAT 2

4 +2 8+ 9+ 1



**Martyr** : Lorsque le Candidat est retiré de la partie, vous pouvez ajouter un jeton Sacré supplémentaire à l'une de vos cartes Vocation.

1 10+ CANDIDAT 2 2

4 +2 6+ 7+ 9+ 3

**Autodafé** : Payez , ajoutez un jeton Sacré à la réserve de points de vie du Conjurateur. Tout Personnage à 2 cases ou moins du Conjurateur subit une touche (à distance) automatique. Les personnages possédant au moins un jeton Sacré sont immunisés à cet effet.

**Encensoir** : Le Conjurateur et les Personnages à 2 cases ou moins de celui-ci subissent un malus de -1 aux jets pour toucher. Les personnages possédant au moins un jeton Sacré sont immunisés à cet effet.

1 9+ CONJURATEUR 4

4 +2 6+ 7+ 8+ 1

**Prophétie** : Lors de la phase d'Effet, si le Conjurateur est en jeu, vous pouvez déplacer un jeton Sacré de l'une de vos cartes Vocation à une autre.

**Autodafé** : Payez , ajoutez un jeton Sacré à la réserve de points de vie du Conjurateur. Tout Personnage à 2 cases ou moins du Conjurateur subit une touche (à distance) automatique. Les personnages possédant au moins un jeton Sacré sont immunisés à cet effet.

**Encensoir** : Le Conjurateur et les Personnages à 2 cases ou moins de celui-ci subissent un malus de -1 aux jets pour toucher. Les personnages possédant au moins un jeton Sacré sont immunisés à cet effet.

1 9+ CONJURATEUR 5 4



**Survie** : Si le Cultiste Enrôlé possède au moins un jeton dans sa réserve de points de vie, il obtient un bonus de +1 sur tous ses jets de dés.

**1** **9+** **CULTISTE ENRÔLÉ** **2**



**Survie** : Si le Cultiste Enrôlé possède au moins un jeton dans sa réserve de points de vie, il obtient un bonus de +1 sur tous ses jets de dés.

**1** **9+** **CULTISTE** **2** **ENRÔLÉ** **2**

**Évasion** : L'adversaire ne peut utiliser la règle *Opportuniste* lorsque l'Exécuteur se désengage.

**3** **9+** **EXÉCUTEUR** **4**

**Évasion** : L'adversaire ne peut utiliser la règle *Opportuniste* lorsque l'Exécuteur se désengage.

**Frappe éclair** : Au début de l'activation, s'il s'agit de votre première activation du tour, l'Exécuteur peut effectuer .

**Vélocité** : Lors de son activation, l'Exécuteur obtient un bonus de +1 en Vitesse pour chaque carte Vocation dans votre Deck.

**3** **9+** **EXÉCUTEUR** **4**



**Purification** : À la fin de l'activation du Flamme, vous pouvez ajouter un jeton *Sacré* à la réserve de points de vie d'un Personnage allié adjacent.

**Renouveau** : À chaque fois qu'un Personnage allié adjacent obtient un jeton *Sacré*, vous pouvez déplacer ce Personnage de 3 cases.

**FLAMME** **3**



**Purification** : Payez , ajoutez un jeton *Sacré* à la réserve de points de vie d'un Personnage allié adjacent.

**Renouveau** : À chaque fois qu'un Personnage allié adjacent obtient un jeton *Sacré*, choisissez 1 :

- Retirez un jeton de n'importe quel autre type de la réserve de ce Personnage.
- Déplacez ce Personnage de 3 cases.

**FLAMME** **4**



> 4 +1 7+ 8+ 2  
 Opportuniste,  
**Imparable** : La règle *Parade* ne peut être utilisée contre les attaques de mêlée du Gardien du Sanctum.  
**Fléau de la Cour** : Lorsqu'il effectue , le Gardien du Sanctum lance X  (X= le nombre de figurines ennemies adjacentes).  
**Bouclier sacré** : *Parade* 9+, le Gardien du Sanctum obtient un bonus de +1 aux jets de *Parade* pour chaque jeton *Sacré* dans sa réserve de points de vie.

   
 3 5+ **GARDIEN DU SANCTUM**  4



> 4 +2 6+ 7+ 2  
 Opportuniste,  
**Imparable** : La règle *Parade* ne peut être utilisée contre les attaques de mêlée du Gardien du Sanctum.  
**Fléau de la Cour** : Lorsqu'il effectue , le Gardien du Sanctum lance X  (X= le nombre de figurines ennemies adjacentes).  
**Bouclier sacré** : *Parade* 8+, le Gardien du Sanctum obtient un bonus de +1 aux jets de *Parade* pour chaque jeton *Sacré* dans sa réserve de points de vie.

   
 3 5+ **GARDIEN**  4 **DU SANCTUM**  4



> 4 +3 8+ 2  
 Opportuniste, Solitaire,  
**Frénésie** : Lorsque le Chérubin effectue , il lance +1 .  
**Traque des témoins** : Au début et à la fin de son activation, le Chérubin inflige une touche automatique de mêlée à chaque Personnage (allié ou adverse) adjacent.

  
 3 5+ **CHÉRUBIN**  5



> 4 +2 6+ 2  
 Opportuniste, Solitaire,  
**Avatar de la Vérité** : Lorsque le Chérubin effectue , il lance +1  pour chaque jeton *Sacré* dans sa réserve de points de vie.  
**Béni** : Au début de son activation, vous pouvez ajouter un jeton *Sacré* à la réserve de points de vie du Chérubin.  
**Armure sacrée** : Lorsqu'un Personnage allié est retiré de la partie, vous pouvez retirer un jeton *Break* de la réserve d'armure du Chérubin.

  
 3 5+ **CHÉRUBIN**  5  5

3 2

**Grenade Incendiaire** : Lorsque l'Incendiaire utilise , placez un marqueur *Explosion* à 1D10-2 cases de l'Incendiaire (min 0). Tout Personnage (allié ou ennemi) à 1 case ou moins du marqueur subit une touche à distance automatique infligeant un malus de -1 aux jets d'armure. Retirez ensuite le marqueur *Explosion*.

**Conflagration** : Si l'Incendiaire possède une carte Formation, Lorsque vous utilisez la règle *Grenade Incendiaire*, placez un deuxième marqueur *Explosion*, adjacent au premier.

**INCENDIAIRE**

3 2

**Grenade Incendiaire** : Lorsque l'Incendiaire utilise , placez un marqueur *Explosion* à 1D10-1 cases de l'Incendiaire. Tout Personnage (allié ou ennemi) à 1 case ou moins du marqueur subit une touche à distance automatique infligeant un malus de -1 aux jets d'armure. Retirez ensuite le marqueur *Explosion*.

**Conflagration** : Si l'Incendiaire possède une carte Formation, Lorsque vous utilisez la règle *Grenade Incendiaire*, placez un deuxième marqueur *Explosion*, adjacent au premier.

**INCENDIAIRE**

3 1

**Régénération 9+**,

**Lent** : Lorsque le Purifié utilise une case Action composée, payez ou n'effectuez qu'une des deux Actions.

**Immolateur** : Lorsque vous effectuez , lancez +1 . Vous obtenez un malus de -1 pour chaque case se trouvant entre le Purifié et sa cible. Les attaques à distances du Purifié infligent un malus de -2 aux jets d'armure. Le Purifié ne peut tirer sur une cible que si celle-ci se trouve à 6 cases ou moins.

**PURIFIÉ**

**Compétences communes**

**Régénération X+** : Lorsque vous activez le Personnage, lancez un dé. Sur un résultat de X+, retirez un jeton *Blessure* de sa réserve de points de vie.

**Lent** : Lorsque le Personnage utilise une case Action composée, payez ou n'effectuez qu'une des deux Actions.

**Garde** : Lorsqu'un personnage allié adjacent subit au moins une touche, le Personnage peut subir la totalité de ces touches à sa place

**Solitaire** : Vous ne pouvez pas attacher de carte Amélioration à droite de la carte du Personnage.

**Opportuniste** : Lorsqu'un Personnage adverse quitte au moins une case adjacente, vous pouvez lancer 1 .

**Jeton Sacré** : Chaque jeton Sacré octroie au Personnage un bonus de +1 aux jets pour toucher. Les jetons Sacré se placent dans la réserve de Point de Vie et sont donc comptabilisés pour déterminer si le personnage est retiré du jeu.

**FOYER**

## EXPURGATEUR



Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez ajouter un jeton *Sacré* à la réserve de points de vie d'un Personnage allié.

Lors de la Phase de Dégagement, vous pouvez retirer un jeton *Sacré* de la réserve de points de vie d'un Personnage allié.



## EXPURGATEUR

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez ajouter un jeton *Sacré* à la réserve de points de vie d'un Personnage allié.

Lors de la Phase de Dégagement, vous pouvez retirer un jeton *Sacré* de la réserve de points de vie d'un Personnage allié.



## RELIQUAIRE



Si une carte Vocation est attachée à la carte du Reliquaire, celle-ci ne compte pas dans le nombre maximum de cartes que peut contenir votre Deck.



## RELIQUAIRE

Le Reliquaire peut recevoir jusqu'à 2 cartes Vocation.



## TEMPLIER



Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez déplacer un Personnage allié non-engagé de 2 cases maximum.



## TEMPLIER

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez déplacer jusqu'à 2 Personnages alliés non-engagés de 2 cases maximum.

Le coût d'activation de ces Personnages doit partager au moins une couleur de faction avec le Templier.



## Torche Immortelle

- Le Personnage obtient la règle *Garde*.
- Le Personnage ne peut obtenir de jetons Couvert.
- Lorsque le Personnage est retiré de la partie, vous pouvez payer  $X$  . Si vous faites ainsi, attachez la Torche Immortelle à un Personnage allié adjacent ne possédant pas de carte Equipement.

( $X$  = Le nombre de Personnages ayant possédé la Torche Immortelle jusqu'ici)

**Garde:** Lorsqu'un Personnage allié adjacent subit au moins une touche, le Personnage peut subir la totalité de ces touches à sa place.



## Litanie des Pures

Lorsqu'un Personnage allié est retiré de la partie, obtenez .

Si un autre Personnage allié a déjà été retiré de la partie, obtenez   à la place.

## Carcan du méritant

- Le Personnage obtient +1 .
- Lors de la phase d'Effet du Tour 1, ajoutez un jeton Sacré à la réserve de Points de vie du Personnage.

**Jeton Sacré :** Chaque jeton Sacré octroie au Personnage un bonus de +1 aux jets pour toucher. Un jeton Sacré remplace un Point de Vie (placez le dans la réserve de Point de Vie du Personnage).



## Oraison des Justes

Lorsqu'un Personnage allié est retiré de la partie, ajoutez un jeton Sacré à l'Oraison des Justes.

Si l'Oraison des Justes possède au moins 1 jeton Sacré, vos Personnages obtiennent +1 en **vitesse**.

Si l'Oraison des Justes possède au moins 3 jetons Sacré, vos Personnages obtiennent +1 en **attaque** et en **précision**.

Si l'Oraison des Justes possède au moins 7 jetons Sacré, obtenez **1 Point de Victoire**.

## Parangon

Les jetons Sacré octroient également un bonus de +1 aux jets d'armure de vos Personnages.



## Sainte Purge

Lorsqu'un Personnage allié est retiré de la partie, ajoutez un jeton Sacré à la Sainte Purge.

Lorsque vous effectuez  ou , défaussez  $X$  jetons Sacré de la Sainte Purge, lancez  $+X$  .

