

# Compagnons de la nature



FIGURINE				NIVEAU	PROFIL	NOTES
Hibou	7	2	1	0	Rusé	Blessure (2), Vol plané, Talents (Œil acéré), Passif
Aigle	7	2	1	1	Rusé	Blessure (2), Vol plané, Talent (Rapace)
Belette	6	2	1	1	Rusé	Blessure (2), Talents (Enervant)
Glouton	5	2	2	2	Guerrier	Blessure (2), Coriace (1), Talents (Robuste)
Loup	8	2	2	2	Rusé	Blessure (2)
Guépard	9	3	1	3	Rusé	Blessure (2), Agile (1)
Gorille	5	3	2	3	Guerrier	Blessure (3), Coriace (1)
Ours	5	2	3	4	Brutal	Grand, Blessure (3), Coriace (1)
Loup Sanguinaire	8	3	3	5	Rusé	Long, Blessure (2), Saignement

**Passif** : La figurine ne peut pas attaquer. Elle ne peut que se défendre lorsqu'elle est attaquée.

**Talent (Œil acéré)** : Tant que la figurine se trouve sur une case adjacente au héros qui l'a invoqué, ce dernier peut tirer plus loin que la normale. La portée courte devient portée longue, et la portée longue devient une portée longue allongée de la portée courte.

**Talent (Rapace)** : Tant que l'aigle se trouve sur une case adjacente au héros qui l'a invoqué, ce dernier bénéficie de la capacité **DANS LE MILLE (1)**

**Talent (Enervant)** : Tant que la belette se trouve sur une case adjacente au héros qui l'a invoqué, les ennemis adjacents à celui-ci ont un malus de -1 à leur jet de défense et d'attaque.

**Saignement** : A la fin de chaque round, lancez un dé pour chaque figurine ayant subi au moins une blessure d'une figurine avec cette capacité. Sur un 6, la figurine blessée subit une blessure supplémentaire. Effectuez cette capacité avant les jets de « Régénération » et « d'Endurant ».