



ABATTRE LE GÉANT

Un titan des montagnes descend vers la vallée, ses pas ébranlant la terre. Les gobelins fuient en tous sens tandis que l'ombre de la mort plane sur la région. Six gobelins gardent leurs maigres trésors tandis que le colosse menace d'écraser tout sur son passage. Blessez-le pour le ralentir, ou osez l'affronter directement pour revendiquer son cœur de pierre.

"Il était grand, vraiment grand. Et maintenant... il est grand et mort." – Témoignage de survivant

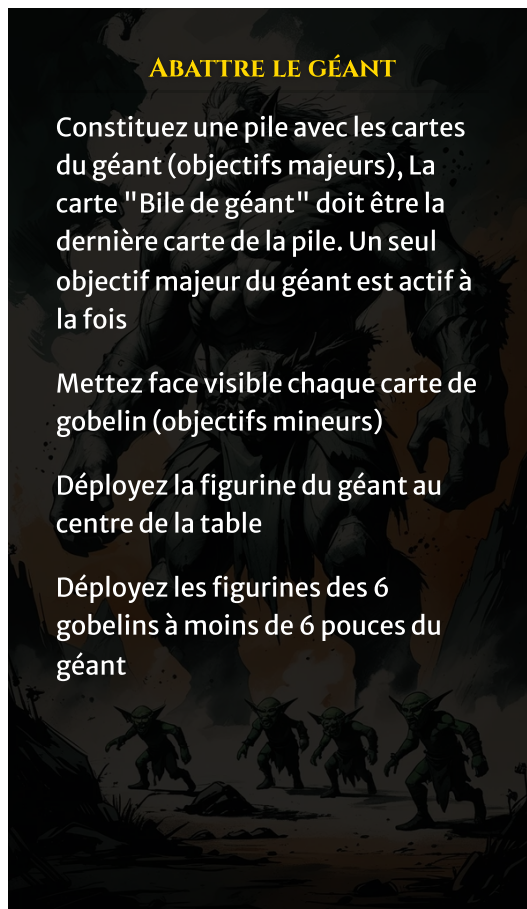
ABATTRE LE GÉANT

Constituez une pile avec les cartes du géant (objectifs majeurs), La carte "Bile de géant" doit être la dernière carte de la pile. Un seul objectif majeur du géant est actif à la fois

Mettez face visible chaque carte de goblin (objectifs mineurs)

Déployez la figurine du géant au centre de la table

Déployez les figurines des 6 gobelins à moins de 6 pouces du géant



BLESSER LE GÉANT

1

2

Faire un dégât au géant

5 4 4 3 4 5

Le géant attaque la créature la plus proche (dans sa ligne de vue)

Le géant fait une attaque de piétinement, toutes les créatures à 3 pouces du géant subissent une attaque sans possibilité d'engager un duel.

Même un colosse peut être terrassé par une écharde au bon endroit.

ABATTRE LE GÉANT A1

ONGLE DE GÉANT

Un ongle de géant, parfait pour se curer les dents ou concocter des potions douteuses.

L'ongle de géant peut être utilisée une fois pour ajouter 2 manas à la réserve du joueur

Un souvenir... piquant.

ABATTRE LE GÉANT A1

BLESSER LE GÉANT

1

2

Faire un dégât au géant

5 4 4 3 4 5

Le géant attaque la créature la plus proche (dans sa ligne de vue)

Le géant fait une attaque de piétinement, toutes les créatures à 3 pouces du géant subissent une attaque sans possibilité d'engager un duel.

Même un colosse peut être terrassé par une écharde au bon endroit.

ABATTRE LE GÉANT A2

ONGLE DE GÉANT

Un ongle de géant, parfait pour se curer les dents ou concocter des potions douteuses.

L'ongle de géant peut être utilisée une fois pour ajouter 2 manas à la réserve du joueur

Un souvenir... piquant.

ABATTRE LE GÉANT A2

TUER LE GÉANT

3



2



Tuer le géant

6 4 4 3 4 5



Le géant attaque la créature la plus proche (dans sa ligne de vue)



Le géant fait une attaque de piétinement, toutes les créatures à 3 pouces du géant subissent une attaque sans possibilité d'engager un duel.

Et boum.

ABATTRE LE GÉANT

A3

BILE DE GÉANT



Un flacon de bile de géant. Ne pas boire.

La bile de géant peut être utilisée une fois pour diminuer le coût d'un sort de 1

Ça sent mauvais, mais ça peut servir.

ABATTRE LE GÉANT

A3

GRIZELDA LA GOULUE

1

1

Tuer Grizelda la Goulue

Cette goblin a un penchant pour tout ce qui brille.

4
 1
 2
 1
 2

À moi, le trésor ! À moi !

ABATTRE LE GÉANT
N1

SAC DE GRIZELDA

Un petit sac de cuir crasseux contenant des bijoux de pacotille... et une vraie pièce d'or.

Peut être défaussé pour ajouter 1 mana à votre réserve.

"Tout ce qui brille n'est pas or, mais ça, si !" – Grizelda, probablement

ABATTRE LE GÉANT
N1

PIP LA PESTE

1



1



Tuer Pip la Peste

Pip adore attirer l'attention.

À la fin de la phase d'activation des monstres, Pip se déplace de 2 pouces vers le magicien le plus proche.



5



1



1



1



2

Regardez-moi ! Regardez-moi !

ABATTRE LE GÉANT

N2

CLOCHETTE DE PIP

Une clochette argentée qui résonne avec une clarté cristalline, attirant l'attention même des plus distraits.

Au début de votre tour, vous pouvez forcer un adversaire à révéler une carte de sa main.

"Ding ! Vous avez de la visite !" - Son d'alarme préféré de Pip

ABATTRE LE GÉANT

N2

ZORP LE LANCE-PIERRE

1

1

Tuer Zorp le Lance-pierre

Zorp est un expert du lancer de projectiles.

4 1 2 1 3

Un caillou bien placé vaut mieux qu'un long discours.

ABATTRE LE GÉANT N3

PIERRE DE ZORP

Un galet parfaitement poli par des années de lancer, dense et bien équilibré.

Peut être défaussé lors d'une attaque à distance pour ajouter +1 aux dégâts.

"David avait sa fronde, moi j'ai mes cailloux" - Zorp le philosophe

ABATTRE LE GÉANT N3

FINK LE FROUSSARD

1



1



Tuer Fink le Froussard

Fink a une peur bleue des magiciens.

Si Fink est à 6 pouces ou moins d'un magicien au début de la phase d'activation des monstres, il se déplace immédiatement de 4 pouces dans la direction opposée.



5



1



1



1



2

Un magicien ! Cachez-vous !

ABATTRE LE GÉANT

N4

SANDALES DE FINK



Des sandales de cuir rapiécées, mais étonnamment confortables et silencieuses.

Une fois par partie, vous pouvez déplacer une de vos créatures de 2 pouces supplémentaires.

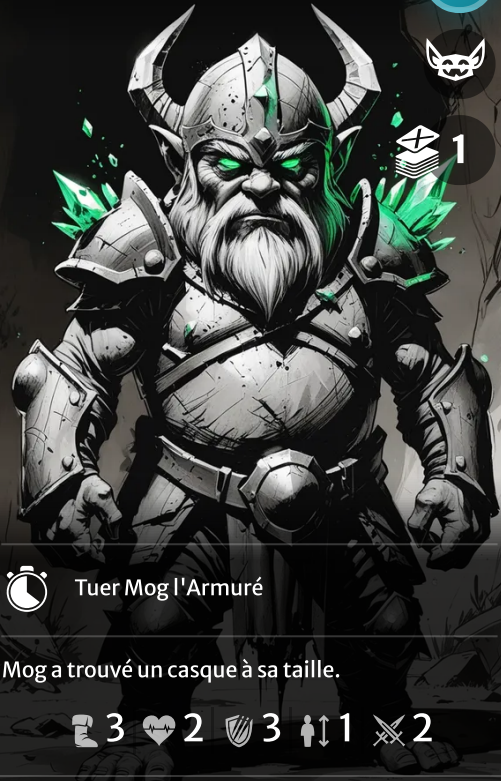
"Qui fuit et revient peut fuir le lendemain" - Devise de Fink

ABATTRE LE GÉANT

N4

MOG L'ARMURÉ

1



Tuer Mog l'Armuré

Mog a trouvé un casque à sa taille.

3 2 3 1 2

Incassable ! Je suis incassable !

ABATTRE LE GÉANT

N5

CASQUE DE MOG



Un heaume de fortune, cabossé par mille batailles mais d'une résistance étonnante.

Peut être attaché à une créature pour lui donner +1 en défense.

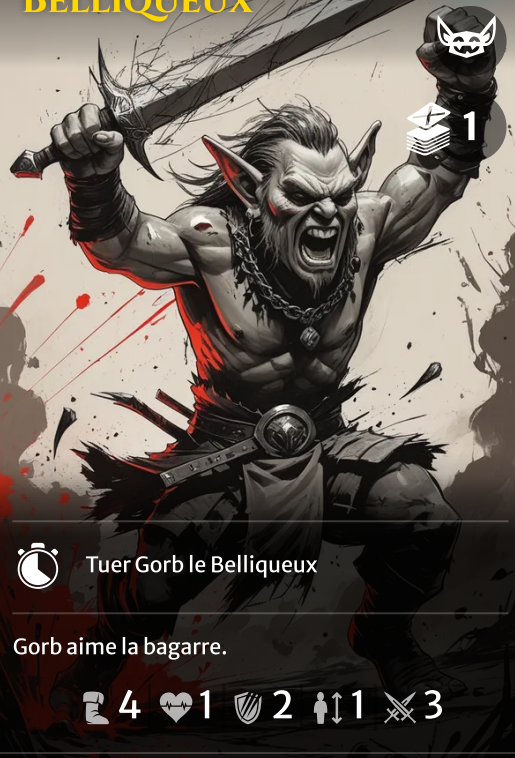
"Mieux vaut casque cabossé que crâne fendu" – Proverbe goblin

ABATTRE LE GÉANT

N5

GORB LE BELLIQUEUX

1



Tuer Gorb le Belliqueux

Gorb aime la bagarre.

4 1 2 1 3

À l'attaque!

ABATTRE LE GÉANT

N6

DENT DE GORB



Un croc acere, jauni par l'age mais encore tranchant comme une lame.

Peut être attaché à une créature pour lui donner +1 en attaque au corps à corps.

"Gorb ne se brossait jamais les dents, mais elles restaient affutées" - Hygieniste dental

ABATTRE LE GÉANT

N6