

Andira "Main Runique"



Attributs



Compétences

Gagne Transpercer +2 lorsqu'elle réalise une attaque magique sur une cible adjacente. Le bonus passe à +3 au niveau argent et +4 au niveau or.

Astarra la sorcière des runes



Attributs



Compétences

Possède la compétence sorcellerie 1 au niveau cuivre, sorcellerie 2 au niveau argent, sorcellerie 3 au niveau or.

Bogran l'ombre



Attributs



Compétences

Gagne +2 dégâts contre les ennemis qui n'avaient pas de ligne de vue sur lui au début de son tour. Le bonus passe à +3 au niveau argent et +4 au niveau or.

Carthos le fou



Attributs



Compétences

Gagne dégâts +2 lorsqu'il réalise une attaque magique. Le bonus passe à +3 au niveau argent et +4 au niveau or.

Cornes d'acier



Attributs



Compétences

Peut réaliser une attaque au contact après avoir couru en ligne droite.

Ispher



Attributs



Compétences

Immunisé au poison.
Régénère un point de vie au début de chacun de ses tours.

Jaes le mage de bataille



Attributs



Compétences

Peut s'équiper de runes, même si l'armure qu'il porte ne le permet pas.

Ker le gris



Attributs



Compétences

Peut changer l'action qu'il a déclarée au début de son tour, si son mouvement et son nombre d'attaques le permettent.

Landrec le sage



Attributs



Compétences

Gagne deux éclairs d'énergie chaque fois qu'il réalise une attaque (quel que soit son type). Le bonus passe à +3 au niveau argent et +4 au niveau or.

Lyssa



Attributs



Compétences

Peut faire relancer un dé vert, jaune, noir, argent ou or chaque fois qu'elle est attaquée.

Mok le spirite



Attributs



Compétences

Le Seigneur gagne un jeton menace de moins à chaque tour.

Mordrog



Attributs



Compétences

Récupère 1 point de fatigue chaque fois qu'il est blessé (par une attaque, un piège ou tout autre effet).

Ronan le sauvage



Attributs



Compétences

Pico est votre familier. Recevez le jeton "Pico" en début de partie.

Scorpion Rouge



Attributs



Compétences

Au début de son tour, peut échanger un point de fatigue contre un point de vie, ou inversement (utilisable une fois par tour).

Silhouette



Attributs



Compétences

Peut dépenser 2 points de fatigue à n'importe quel moment pour échanger son ordre actif avec un autre.

Trenloe le puissant



Attributs



Compétences

Peut relancer un dé vert, jaune, noir, argent ou or, sauf en cas d'attaque visée ou esquivée.

Une-Main



Attributs



Compétences

Na qu'une main pour équiper des objets.
Peut toujours réaliser une attaque avec un dé rouge et un dé vert en plus de son action normale.

Sire Valadir



Attributs



Compétences

Reçoit deux dés noirs (ou équivalent) au lieu d'un seul lorsqu'il dépense un point de fatigue pour améliorer une attaque.

Varikas le mort



Attributs



Compétences

Récupère 1 point de fatigue au début de son tour.

Vyrah le fauconnier



Attributs



Compétences

Ciel est votre familier. Recevez le jeton "Ciel" en début de partie.

Frère Glyr

Attributs



Compétences

Reçoit toujours 2 points de mouvement supplémentaires, quelle que soit l'action qu'il déclare.

Lord Hawthorne

Attributs



Compétences

Possède la compétence Extension.

Laurel de Boisanglant

Attributs



Compétences

Peut dépenser un point de fatigue après avoir réalisé une attaque à distance pour convertir en dégâts la portée excédentaire de son attaque.

Nanok de la Lame

Attributs



Compétences

Ne peut pas porter d'armure. Sa valeur d'armure est égale au nombre de dés de mêlée.

Tetherys



Attributs



Compétences

Peut changer de cible après avoir lancé les dés d'attaque.

Thorn le maître des runes



Attributs



Compétences

Une fois par tour, peut dépenser 5 points de mouvement pour se téléporter jusqu'à une case dans sa ligne de vue.

Aurim



Attributs



Compétences

Peut échanger une pollon équipée par n'importe quel autre type de pollon.

Corbin



Attributs



Compétences

Reçoit une blessure de moins chaque fois qu'il est blessé (par une attaque, un piège ou tout autre effet).

Eliam








Attributs





Compétences

Une fois par tour, peut dépenser 3 points de fatigue pour donner la compétence balayage à son attaque de mêlée.

Kirga








Attributs





Compétences

Le coût pour générer des monstres errants augmente de 4.

Tahlia








Attributs





Compétences

Peut se déplacer d'une case au moment de résoudre un ordre "Surveiller".

Sahla








Attributs





Compétences

Peut dépenser 2 points de fatigue au début de son tour pour défausser jusqu'à deux jetons néfastes placés sur lui, sans qu'ils ne fassent effet.

Zyla



Attributs



Compétences

Possède les compétences Vol et Fanlôme.
Les ennemis peuvent traverser librement sa case.

Arvel Worldwalker



Attributs



Compétences

Peut détecter à la fois les passages secrets et les pièges en une seule action de recherche.

Shiver



Attributs



Compétences

Possède la compétence Aura 4 pendant le tour du Seigneur.

Buldar le rieur



Attributs



Compétences

Peut utiliser une arme à deux mains comme s'il s'agissait d'une arme à une main.

Karnon

Attributs



Compétences

Possède la compétence Stabilité et est immunisé contre la peur.

Okaluk et Rakash

Attributs



Compétences

Possèdent la compétence Discretion.

Tobin Tueurdeloin

Attributs



Compétences

Quand Tobin réussit une attaque, on ajoute la distance de la cible aux dégâts.
Tobin ne peut pas réaliser d'attaque à distance contre un ennemi adjacent.

Nara le crochet

Attributs



Compétences

Les ennemis blessés par Nara subissent 1 dégât supplémentaire pour chaque case qu'ils occupent au-delà de la première.

Kel la Voyante



Attributs



Compétences

Les obstacles et les autres figurines ne bloquent pas la ligne de vue de Kel.
Kel ignore la capacité Camouflage.

Jonas le Gentil



Attributs



Compétences

Si Jonas réduit un monstre à exactement 1 blessure avec une attaque, celui-ci se rend.
On le traite comme s'il était mort, en ignorant la compétence Immortel.