



Héros														
Sergent								23 pts						
• Equipement : Armure légère, Bouclier, Epée • Compétences : Maître (<i>Combat</i>), Stratège (<i>1</i>) • Capacités : Debout ! [1PC] • Mots-clés : Chef, Humain, Soldat								Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
								5	4+	5+	5+	1	4+	2
Guerrier														
[2X] Soldat								15 pts						
• Equipement : Armure légère, Arbalète • Capacités : Repli stratégique [1PC] • Mots-clés : Humain, Soldat								Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
								5	5+	5+	5+	1	5+	2
[3X] Soldat								17 pts						
• Equipement : Armure légère, Bouclier, Lance • Capacités : Repli stratégique [1PC] • Mots-clés : Humain, Soldat								Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
								5	5+	5+	5+	1	5+	2
Spécialiste														
Chevalier								23 pts						
• Equipement : Armure lourde, Bouclier, Epée • Compétences : Contre-attaque, Expert (<i>1</i>) [Défense], Loyal • Capacités : Pour la gloire [1PC] • Mots-clés : Chevalier, Humain								Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
								5	4+	5+	4+	2	4+	2
Magicien								23 pts						
• Compétences : Stratège (<i>2</i>) • Capacités : Contresort [1PC] • Pouvoirs : [Feu] Boule de feu, [Feu] Cercle de feu, [Feu] Enchantement mineur • Mots-clés : Humain, Sorcier								Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
								5	6+	4+	6+	0	3+	2
								Total		150				
								Figurines		8				

Mémo

Equipement

Arbalète	30 pas, Perforant (1), Rechargement
Bouclier	Expert (1) [Défense], invalide si l'adversaire a un bonus de Félonie.
Epée	Expert (1) [Combat]
Lance	Défenseur

Compétences

Acharné	lorsque la figurine doit être retirée du jeu suite à des blessures, si le nombre de blessures n'excède pas sa valeur de Santé, lancez 1D8. Sur 5+, retirez une blessure à la figurine et laissez-la en jeu.
Contre-attaque	lors d'une action de Combat, si la figurine effectue 2 réussites de plus sur son jet de Défense que le nombre de réussites de l'attaquant, elle peut immédiatement faire une action de Combat gratuite.
Enflammé	La figurine qui subit au moins 1 touche provenant d'une arme ou d'un sort ayant cette compétence devient En feu.
Expert (1) [Défense]	1 relance sur un jet de Défense
Insaisissable	lorsque la figurine effectue une retraite, les figurines au contact ne gagnent pas d'action de combat gratuite.
Insensible	la figurine ne subit pas le malus Affaibli lorsqu'elle est blessée.
Loyal	La figurine ne peut pas attaquer un ennemi dans le dos ou A terre.
Maître (Combat)	La figurine peut réaliser 2 actions de Combat durant son activation.
Stratège (1)	La figurine octroie un bonus d'1 point de Commandement en début de tour.
Stratège (2)	La figurine octroie un bonus de 2 points de Commandement en début de tour.

Capacités

Contresort [1PC]	Type : Réaction Cible : sort ennemi ciblant la figurine ou un ami à 12 pas Effet : Lancez 1D8, sur 3+ annulez le sort.
Debout ! [1PC]	Type : Talent Cible : Figurine amies Guerrier à 6 pas Effet : Retirez aux figurines l'état A terre.
Pour la gloire [1PC]	Type : Réaction Effet : La figurine gagne Insensible et Acharné tant qu'elle est au contact d'une figurine ennemie ayant une Santé de 4 ou plus.
Repli stratégique [1PC]	Type : Talent Effet : La figurine acquiert la compétence Insaisissable pour une action de Retraite.

Pouvoirs

[Feu] Boule de feu	Projectile magique, portée 18 pas. Enflammé.
[Feu] Cercle de feu	Enchantement (1). Toutes les autres figurines dans un rayon de 8 pas sont Enflammés.
[Feu] Enchantement mineur	Enchantement (1). Portée 18 pas. L'arme ciblée acquiert la compétence Enflammé jusqu'à la fin du tour.