



Irf

95

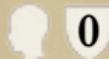


Tir au milieu de la foule :

Irf peut tirer à travers tout personnage allié, peu importe le nombre de personnages, ils n'entravent pas sa ligne de vue.

A l'affût :

Pendant chaque action « attendre », le chasseur peut tirer deux fois.



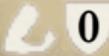
0



2



3



0



0



4



Torgils sombre loup

117



Charge berserk :

Chaque fois que Torgils entre en contact au corps à corps avec un adversaire, que ce soit en marchant ou en courant (mais pas en écrasant), il a le droit à une attaque gratuite (c'est à dire qu'il n'utilise pas de P.Action pour cette attaque supplémentaire).

Attaque tranchante :

Cette attaque spéciale au corps à corps requiert 2 P.Action. Lancer les dés habituel pour attaquer au corps à corps, mais appliquer le résultat sur chacun des trois (maximum) adversaires situés sur les trois cases adjacentes devant celle de Torgils. Pour chaque adversaire touché lancer un dé de localisation.



1



1



6



1



0

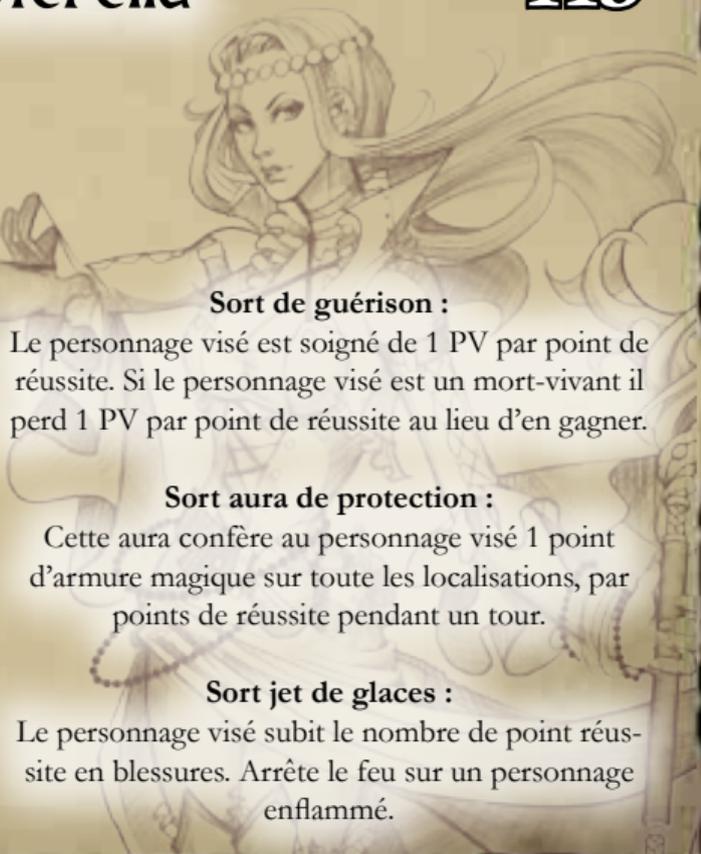


2



Esterella

113



Sort de guérison :

Le personnage visé est soigné de 1 PV par point de réussite. Si le personnage visé est un mort-vivant il perd 1 PV par point de réussite au lieu d'en gagner.

Sort aura de protection :

Cette aura confère au personnage visé 1 point d'armure magique sur toute les localisations, par points de réussite pendant un tour.

Sort jet de glaces :

Le personnage visé subit le nombre de point réussite en blessures. Arrête le feu sur un personnage enflammé.



0



0



2



0



0



0



Sir Flavien (lance)

95



Attaque surpuissante :

Lorsque Sire Flavien utilise l'action « attaque puissante », il triple les dommages.

Règles spéciales :

Peut attaquer un adversaire au corps à corps, situé à deux cases de distance.



0



2



5



0



0



0



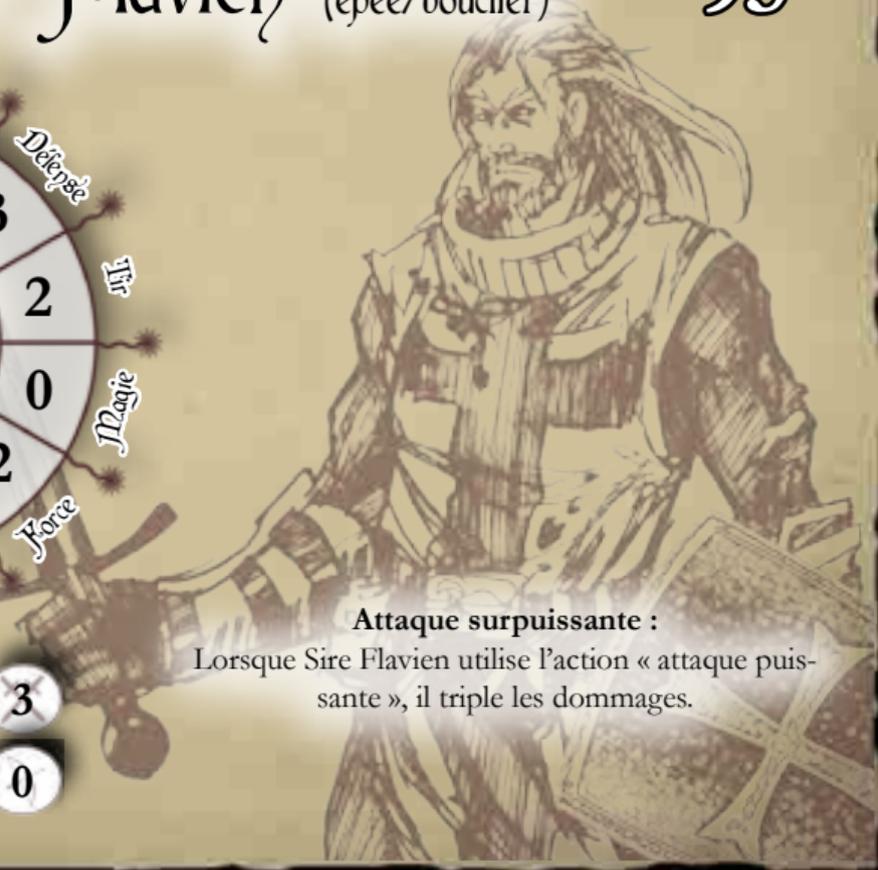
Sir Flavien (épée/bouclier)

95



Attaque surpuissante :

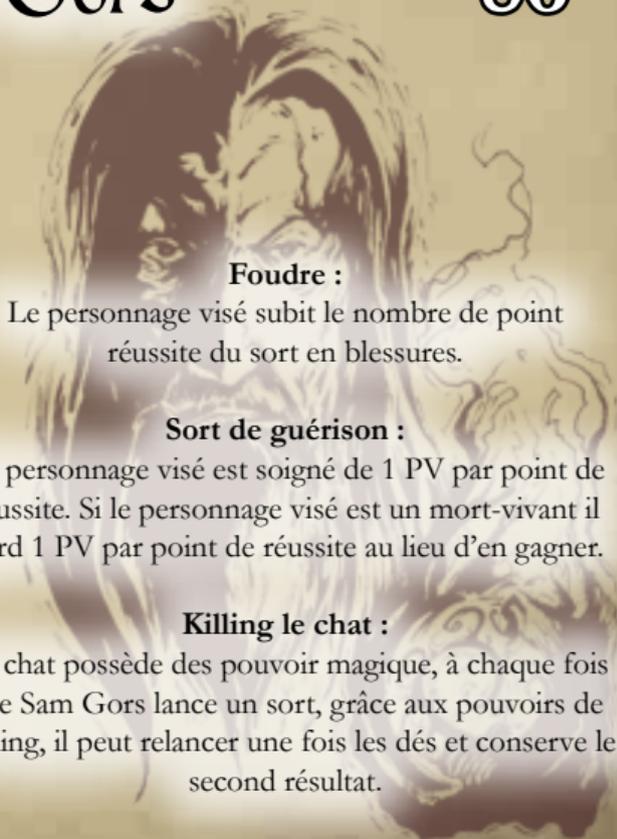
Lorsque Sire Flavien utilise l'action « attaque puissante », il triple les dommages.





Sam Gors

86



Foudre :

Le personnage visé subit le nombre de point réussite du sort en blessures.

Sort de guérison :

Le personnage visé est soigné de 1 PV par point de réussite. Si le personnage visé est un mort-vivant il perd 1 PV par point de réussite au lieu d'en gagner.

Killing le chat :

Ce chat possède des pouvoir magique, à chaque fois que Sam Gors lance un sort, grâce aux pouvoirs de Killing, il peut relancer une fois les dés et conserve le second résultat.





Gérulf l'éradicateur

94



Esquive :

Gérulf peut esquiver les attaques au corps à corps, à condition de réussir un test d'agilité avec une difficulté de 3. Une attaque ainsi esquivée n'occasionne aucun dommages.





Bokrin

91



Fëanor

100

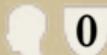


Tireur acharné :

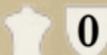
Fëanor peut tirer en marchant, cette compétence ne peut pas être associée à un tir de précision.

Tir au milieu de la foule :

Fëanor peut tirer à travers tout personnage allié, peu importe le nombre de personnages, ils n'entravent pas sa ligne de vue.



0



0



3



0



0



4



Torgils sombre loup evolution

157



Charge berserk :

Chaque fois que Torgils entre en contact au corps à corps avec un adversaire, que ce soit en marchant ou en courant (mais pas en écrasant), il a le droit à une attaque gratuite (c'est à dire qu'il n'utilise pas de P.Action pour cette attaque supplémentaire).

Attaque tranchante :

Cette attaque spéciale au corps à corps requiert 2 P.Action. Lancer les dés habituel pour attaquer au corps à corps, mais appliquer le résultat sur chacun des trois (maximum) adversaires situés sur les trois cases adjacentes devant celle de Torgils. Pour chaque adversaire touché lancer un dé de localisation.



3



2



7



2



1

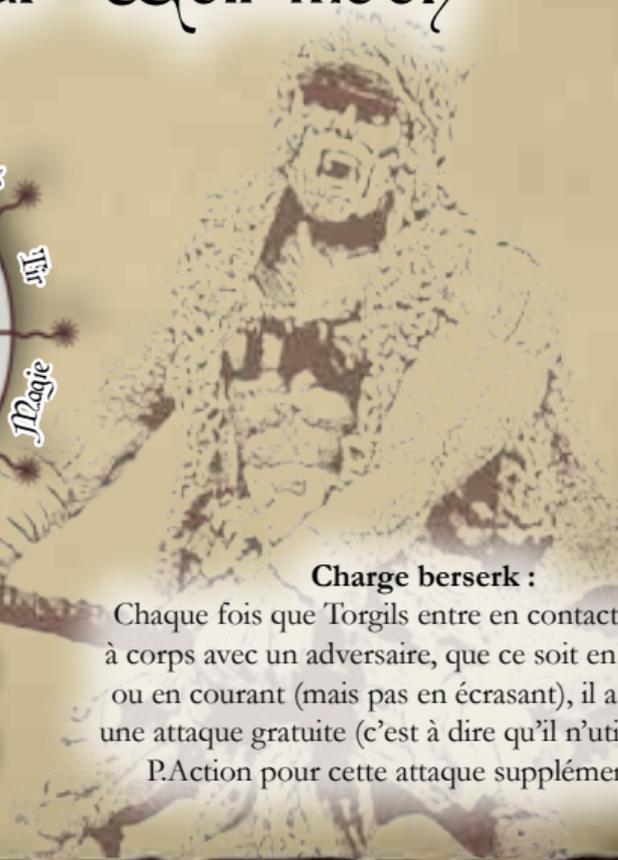


2



Ragnar Wolf moon

126



Charge berserk :

Chaque fois que Torgils entre en contact au corps à corps avec un adversaire, que ce soit en marchant ou en courant (mais pas en écrasant), il a le droit à une attaque gratuite (c'est à dire qu'il n'utilise pas de P.Action pour cette attaque supplémentaire).





Skogen

130



Foudre :

Le personnage visé subit le nombre de point réussite du sort en blessures.

Sort de guérison :

Le personnage visé est soigné de 1 PV par point de réussite. Si le personnage visé est un mort-vivant il perd 1 PV par point de réussite au lieu d'en gagner.

Sort de téléportation :

Difficulté 3 ; le personnage ciblé se téléporte n'importe où sur le plateau des catacombes.



1



1



3



1



1



0



Revenant

20



Règles spéciales :

Provoque la peur niveau 1

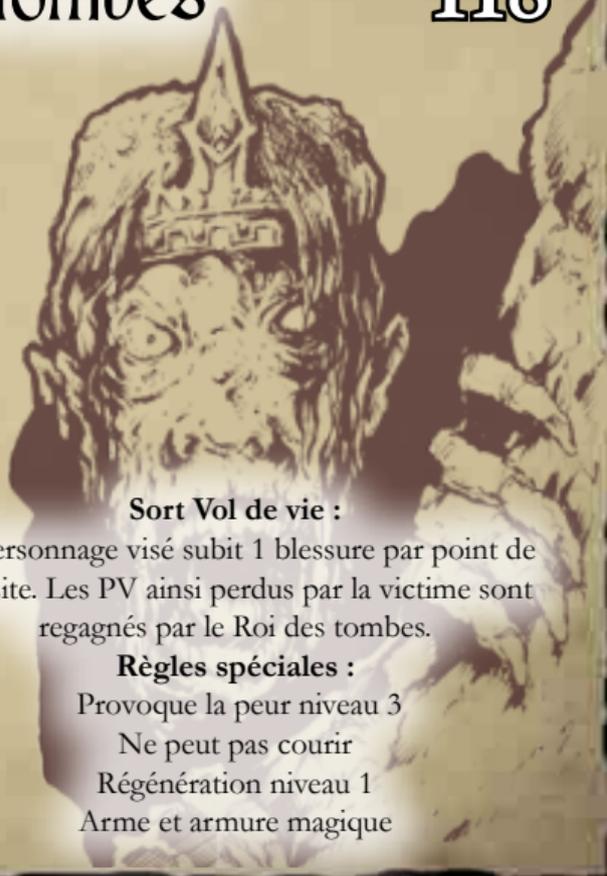
Ne peut pas courir





Roi des tombes

118



Sort Vol de vie :

Le personnage visé subit 1 blessure par point de réussite. Les PV ainsi perdus par la victime sont regagnés par le Roi des tombes.

Règles spéciales :

Provoque la peur niveau 3

Ne peut pas courir

Régénération niveau 1

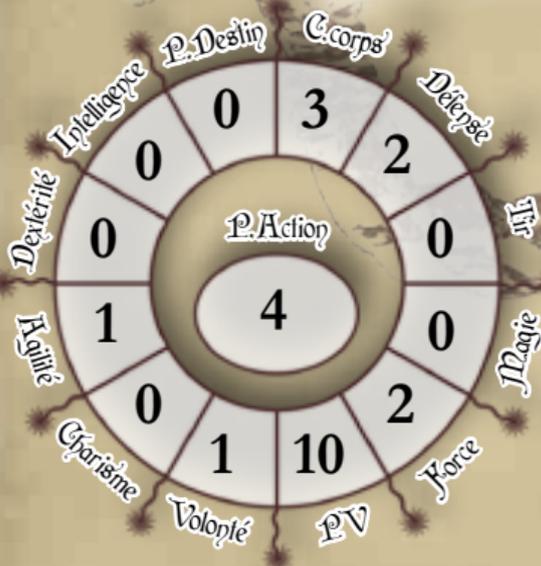
Arme et armure magique





Skell le champion des morts

50



Règles spéciales :

Provoque la peur niveau 2

Ne peut pas courir

Régénération niveau 1





Vampire

66



Buveur de sang :

Chaque fois qu'un vampire effectue une action occasionnant des blessures à son adversaire au corps, il récupère 1D6 PV.

Regard hypnotique :

Cette action coûte 1 P.Action. Tout personnage situé dans une case adjacente à celle du vampire peut être pris pour cible. La cible doit faire un test de Volonté ayant pour difficulté le niveau de la caractéristique Charisme du vampire. Si le test échoue, la cible sera sous le contrôle du vampire pendant son prochain tour. Notons qu'une seule cible à la fois peut être sous le contrôle du vampire.

Règles spéciales :

Provoque la peur niveau 1



Rat géant

3



Règles spéciales :

- Immunisé contre la peur
- Nuée 4
- Personnage de petite taille

