

Varelias Druide



Force	1	
Intellect	3	
Vigueur	3	
Volonté	5	

Capacités spéciales :

- Au début de chaque phase, au choix :
 - Peut se transformer en ours pour cette phase : +[volonté] Force, ne peut plus lancer de sorts ou invoquer.
 - Peut invoquer un tréant une fois par combat (non charmable, [niveau] Force et [volonté] Vigueur).
- Toute forêt peut faire office de sanctuaire.
- Pioche un sort au début de chaque tour.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Niveau 2					Niveau 3					Niveau 4					Niveau 5					6	1	Niveau 2					Niveau 3					Niveau 4					Niveau 5					6				

Orc Guerrier



Force	5	
Intellect	1	
Vigueur	5	
Volonté	1	

Capacités spéciales :

- Régénère tous ses points de vie à chaque tour.
- Peut utiliser deux armes.
- Peut utiliser deux pièces d'armure, une de torse et une de tête.
- Effet des armes doublé.
- Insensible au charme et à l'assommement en montage.
- Commence le jeu avec une hache.

Murvien Sorcier



Force	1	
Intellect	5	
Vigueur	3	
Volonté	3	

Capacités spéciales :

- Choisit parmi un sort supplémentaire lors de la sélection d'un sort.
- Peut avoir un sort maximum supplémentaire.
- Sort permanent de trait de feu ([niveau] mana, [niveau] dés de toucher).
- Déplacement gratuit en région portuaire.
- Pioche un sort au début de chaque tour.

Djinn Roublard



Force	3	
Intellect	3	
Vigueur	3	
Volonté	3	

Capacités spéciales :

- Peut porter deux armes (si hache ou épée)
- Fuit en volant une pièce d'or sans jeter de dé.
- Résistance au charme et à l'assommement augmentée de [niveau].
- Insensible aux autres effets empêchant d'agir (*dragon ou immobilisation par exemple*).
- Peut relancer [niveau] dés par phase.
- Récupère une pièce d'or supplémentaire par monstre tué. Bonus triplé dans le désert.
- Commence le jeu avec une épée.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Niveau 2					Niveau 3					Niveau 4					Niveau 5					6	1	Niveau 2					Niveau 3					Niveau 4					Niveau 5					6				

Elfe Clerc



Force	1	
Intellect	4	
Vigueur	2	
Volonté	5	

Capacités spéciales :

- Sort permanent de soins mineurs ([niveau] mana, régénère [niveau] points de vie).
- Sort permanent de volonté suprême ([niveau] mana, empêche le prochain sort de charme affectant votre équipe).
- Peut utiliser tous les objets de forge sans contrainte de force.
- Récupère un objet supplémentaire en butin en plaine.
- Pioche un sort au début de chaque tour.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Niveau 2				Niveau 3				Niveau 4				Niveau 5				6	1	Niveau 2				Niveau 3				Niveau 4				Niveau 5				6												

Chepteg Chaman



Force	2	
Intellect	3	
Vigueur	4	
Volonté	3	

Capacités spéciales :

- Peut invoquer un totem au début du combat :
+[volonté] Force pour le groupe dans la région / -[volonté] Vigueur pour le chaman.
- Peut enchanter son arme de manière permanente (+[niveau] Force et Intellect) en se défaussant d'un objet.
- Peut éviter les ennemis en terrain neigeux.
- Pioche un sort au début de chaque tour.