

ADEPTE DES TÉNÈBRES

Force: 2

Intellect: 4



Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort de Magie des Ténèbres.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir de le faire en combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire si vous êtes attaqué par un personnage.

Chaque fois que vous prenez une vie à un Ennemi ou à un personnage, lancez 1 dé pour voir de quelle récompense les dieux des Ténèbres vous gratifient. Si vous avez vaincu un Ange ou un personnage Bon vous pouvez ajouter 2 au résultat :

- 1-2) Gagnez 1 pièce d'or
- 3-4) Gagnez 1 Destin
- 5-6) Gagnez 1 Sort de Magie des Ténèbres
- 7-8) Gagnez 1 Intellect

Vous êtes toujours Mauvais. Ignorez tout effet qui change votre alignement.

Départ: Cimetière • Alignement: Mauvais

Destin: 2

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

ALCHIMISTE

Force: 2

Intellect: 4



Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 5 pièces d'or.

Au début de votre tour, vous pouvez *transmuter* des Objets que vous avez en or. Défaussez les Objets choisis et gagnez 1 pièce d'or par Objet et 2 pièces d'or par Objet Magique.

Au début de votre tour, vous pouvez *transmuter* des pièces d'or que vous avez en potions. Pour chaque pièce d'or *transmutée* (à défausser), vous pouvez récupérer 1 Destin, soigner 1 vie, ou gagner 1 Sort (si votre Intellect le permet).

Vous pouvez *transmuter* des Objets en or et *transmuter* de l'or en potions pendant le même tour.

Départ: Cité • Alignement: Neutre

Destin: 2

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

AMAZONE

Force: 3

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Vous pouvez lancer deux dés pour votre déplacement et choisir le résultat à utiliser.

Si vous êtes vaincue ou vous obtenez un match nul en combat, vous pouvez ignorer ce résultat et recommencer de nouveau le combat. Tous les effets, capacités spéciales, Objets ou Sorts utilisés ou lancés au premier combat restent en vigueur pour le second. Vous devez accepter le résultat du second combat.

Quand vous lancez les dés à la Forêt, vous ne passez pas votre tour si vous faites 2 ou 3.

Départ: Forêt • Alignement: Neutre

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

ASSASSIN

Force: 3

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Vous pouvez *assassiner* lorsque vous attaquez un personnage ou un Ennemi ou sur la Couronne de Commandement. Vous ne pouvez pas *assassiner* lorsque vous êtes attaqué par un autre personnage. Lorsque vous *assassinez*, le combat se déroule normalement, sauf que votre victime ne peut pas lancer un dé à ajouter à sa Force. Si vous gagnez, vous devez forcer le perdant à perdre 1 vie ; vous ne pouvez pas prendre un Objet ou de l'or à la place.

Si vous essayez d'*assassiner* un personnage et faites 6 pour votre jet d'attaque, vous marquez un *coup critique* - le personnage est immédiatement tué. Une *Armure* peut cependant le protéger contre le *coup critique*.

Départ: Cité • Alignement: Mauvais

Destin: 2

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

BABA YAGA

Force: 2

Intellect: 4

Destin: 3

Or

Vie: 4

Capacités Spéciales

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir de le faire en combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

En combat psychique contre vous, les Ennemis et les personnages jettent 2 dés pour leur score d'attaque, et prennent le résultat le plus faible. Si un personnage obtient un double, il est transformé en petit Crapaud Gluand pendant 3 tours, mais ne perd pas de vie. Dans ce cas là, vous pouvez prendre tout son or, ses Objets et Suivants.

Vous n'êtes jamais transformée en Crapaud. Au lieu de cela, vous gagnez 1 Intellect.

Vous ne pouvez pas avoir de Suivants, à l'exception des *Montures*, Mules et Attelages.

Départ: Village • Alignement: Mauvais

Objets

Suivants

BOHÉMIENNE

Force: 2

Intellect: 4

Destin: 5

Or

Vie: 4

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort.

Chaque fois qu'un Événement est pioché, vous pouvez utiliser votre puissance de *prédiction* et choisir de ne pas être affectée par l'Événement.

Chaque fois qu'un autre personnage place un Sort sur la pile de défausse, vous pouvez payer 1 Destin pour prendre ce Sort, si votre Intellect le permet.

Départ: Forêt • Alignement: Bon

Objets

Suivants

BRETTEUR

Force: 3

Intellect: 3

Destin: 3

Or

Vie: 4

Capacités Spéciales

Lorsque vous gagnez un combat pendant votre tour, vous pouvez faire un tour supplémentaire. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour.

Chaque fois que vous arrivez sur les Champs, vous pouvez piochez deux cartes Aventure au lieu d'une, mais vous devez rencontrer ces deux cartes. S'il y a déjà une carte sur les Champs lorsque vous y arrivez, vous pouvez piocher une deuxième carte, mais vous devrez rencontrer les deux cartes.

Après avoir lancé le dé à la Taverne, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

Départ: Taverne • Alignement: Bon

Objets

Suivants

CHEF OGRE

Force: 4

Intellect: 1

Destin: 3

Or

Vie: 5

Capacités Spéciales

Au lieu de votre déplacement, vous pouvez *provoquer* un Ennemi qui se trouve dans la même Région que vous. Si vous le faites, déplacez cet Ennemi sur votre case et combattez-le. Après ce combat, votre tour se termine.

Les **Monstres** ne vous attaquent pas, mais vous pouvez choisir de les attaquer.

Chaque fois que vous piochez au moins une carte Aventure, vous pouvez en piocher une de plus, et devez toutes les rencontrer.

Départ: Rochers • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

CHEVALIER COURTOIS

Force: 4

Intellect: 2



Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 2 Quêtes du Démoniste et un Destrier du paquet Écuries. Si vous perdez le Destrier, vous pouvez en prendre un gratuitement dans le paquet Écuries si vous visitez le Château.

Pendant le jeu, vous avez toujours au moins 2 Quêtes du Démoniste. Chaque fois que vous avez moins de 2 Quêtes, piochez-en suffisamment pour en avoir 2.

Si vous battez un Ennemi sur le Château, le Village ou la Cité, vous pouvez piocher une Récompense de Quête.

Chaque fois que vous piochez une carte Récompense de Quête, vous pouvez décider de la défausser et d'en prendre une autre à la place. Vous devez accepter la deuxième Récompense.

Départ: Château • Alignement: Bon

Destin: 5

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

CHEVALIER EFFROYABLE

Force: 3

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec un Destrier du paquet Écuries. Si vous perdez le Destrier, vous pouvez en prendre un gratuitement dans le paquet Écuries en visitant le Cimetière.

Tant qu'il n'y a personne sur la Couronne de Commandement, vous ne pouvez pas perdre votre dernière vie - passez 1 tour à la place.

Lorsque vous rencontrez la Faucheuse, soustrayez 1 du résultat du jet de dé (pour un minimum de 1).

Départ: Cimetière • Alignement: Mauvais

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

CHEVALIER NOIR

Force: 4

Intellect: 2



Capacités Spéciales

Toutes vos *armes* et *armures* sont imprégnées de l'essence du Mal absolu. Aucun personnage ne peut vous les prendre (mais ils peuvent être détruits).

Chaque fois que vous prenez une vie d'un autre personnage, vous gagnez 1 Force ou 1 Intellect.

Vous ne pouvez pas avoir de Suivants, à l'exception des *Montures*, Mules et Attelages.

Vous êtes toujours Mauvais. Ignorez tout effet qui change votre alignement.

Départ: Chevalier Noir • Alignement: Mauvais

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

CHEVALIER

Force: 4

Intellect: 2



Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec une Épée et une *Armure* du paquet Achat.

Chaque fois que vous utilisez une *Armure* et lancez un dé pour éviter la perte de vie, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

Chaque fois que vous devez combattre au moins deux Ennemis simultanément, vous pouvez *défier* l'un des Ennemis de votre choix et le combattre séparément.

Vous ne pouvez pas attaquer les personnages Bons, sauf à la Couronne de Commandement.

Vous êtes toujours Bon. Ignorez tout effet qui change votre alignement.

Départ: Château • Alignement: Bon

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

CLERC

Force: 3

Intellect: 3



Objets

Capacités Spéciales

Après avoir lancé le dé pour prier, vous pouvez récupérer 1 Destin.

Vous pouvez défausser 1 Destin pour éviter de perdre 1 vie ou qu'un de vos Suivants soit tué.

En combat contre les **Esprits** et **Morts-vivants**, vous pouvez lancer 2 dés pour votre jet d'attaque et choisir le résultat.

Chaque fois que vous battez un **Esprit** ou un **Mort-vivant**, vous pouvez gagner 1 Destin.

Départ: Chapelle • Alignement: Bon

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

CÉLESTE

Force: 3

Intellect: 3



Objets

Capacités Spéciales

Si vous battez et prenez une vie d'un personnage d'alignement opposé au votre (Mauvais si vous êtes Bon, Bon si vous êtes Mauvais), vous gagnez 1 Force et 1 Intellect.

Chaque Ennemi - Ange que vous rencontrez se joindra à votre cause en tant que Suivant, ajoutant 1 à votre Force.

Au début de votre tour, si vous n'avez pas de Destin, récupérez 1 Destin.

Départ: Château • Alignement: Bon

Suivants

Destin: 4

Or

Vie: 4

DRUIDE

Force: 2

Intellect: 4



Objets

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort de Magie de Nature.

Chaque fois que vous arrivez sur des Bois, vous pouvez gagner votre plein complément de Sorts, avec des Sorts de Magie de Nature, selon votre Intellect.

Vous pouvez changer d'alignement à volonté, mais ne pouvez avoir qu'un seul alignement à la fois. Par exemple, si vous portez l'Épée Runique en étant Mauvais ou Neutre, et voulez prier à la Chapelle, vous devez au préalable devenir Bon et abandonner cette Épée.

Les **Animaux** ne vous attaquent pas, mais vous pouvez choisir de les attaquer.

Départ: Forêt • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

DÉMON

Force: 6

Intellect: 5



Objets

Capacités Spéciales

Chaque fois qu'un autre personnage vous fait perdre 1 vie de quelque façon que ce soit, il gagne 1 Force ou 1 Intellect.

Vous n'êtes pas un mortel - la Faucheuse ne vous affecte pas.

Vous êtes toujours Mauvais. Ignorez tout effet qui change votre alignement.

Départ: Porte du Pouvoir • Alignement: Mauvais

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 6

DÉMONISTE



Force: 1

Intellect: 5

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 2 Sorts.

À la fin de votre tour, vous pouvez gagner votre plein complément de Sorts de Magie de Destruction ou de Magie des Ténèbres, selon votre Intellect.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

Vous ne pouvez utiliser ni *Arme* ni *Armure*.

Départ: Bibliothèque • Alignement: Mauvais

Objets

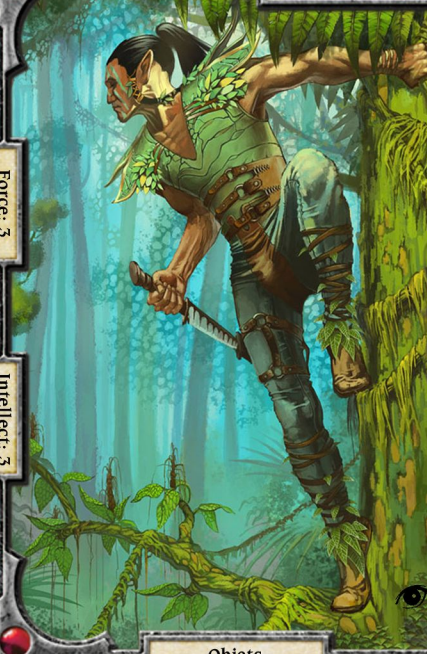
Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

ELFE



Force: 3

Intellect: 3

Capacités Spéciales

Chaque fois que vous utilisez un Destin pour relancer un dé, vous pouvez lancer deux dés et choisir le résultat.

Chaque fois que vous devez piocher une carte Aventure sur des Bois, vous pouvez piocher 2 cartes et choisir celle à rencontrer (défaussez l'autre).

Vous n'avez pas besoin de lancer de dé à la Forêt, sauf si vous le souhaitez. Si vous choisissez de lancer, vous devez accepter le résultat.

Départ: Forêt • Alignement: Bon

Objets

Suivants

Destin: 6

Or

Vie: 4

FARFADET



Force: 1

Intellect: 5

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort de Magie de Nature.

Pendant le jeu, vous avez toujours au moins 1 Sort. Gagnez un Sort de Magie de Nature chaque fois que vous lancez votre dernier Sort.

Vous pouvez essayer d'*échapper* à des personnages, Ennemis et Étrangers. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, vous avez réussi. Si vous avez échappé à un Étranger, il restera sur la case jusqu'à ce qu'il soit rencontré par un personnage. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité dans la Région Intérieure.

Départ: Forêt • Alignement: Bon

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

GLADIATEUR



Force: 4

Intellect: 2

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec un Heaume et une Épée du paquet Achat.

Vous pouvez *entraîner* chacun de vos Suivants (sauf Mule, Âne, Attelage et *Monture*) pour vous assister en combat. Si vous décidez de le faire, passez un tour par Suivant à *entraîner*, puis placez 1 Force sur sa carte. Un Suivant entraîné perd autres ses capacités mais procure 1 Force en combat ; il conserve cette nouvelle capacité jusqu'à ce qu'il soit tué ou défaussé, même s'il vous est pris.

Votre corps a été endurci par des centaines de batailles. Lorsque vous faites 1 à votre jet d'attaque en combat, vous pouvez soigner 1 vie.

Le public aime les combats spectaculaires. Si vous faites 6 à votre jet d'attaque en combat, vous pouvez récupérer 1 Destin.

Départ: Cité • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

Destin: 4

Or

Vie: 5

GOBELIN

Force: 3

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Lorsque vous êtes sur le point de rencontrer un Étranger, vous pouvez vous *dissimuler* pour échapper à la rencontre. Si vous avez échappé à un Étranger, il restera sur la case jusqu'à ce qu'il soit rencontré par un personnage.

Si vous deviez perdre 1 ou plusieurs vies, Sort, Force, Intellect ou être transformé en Crapaud, vous pouvez lancer 1 dé. Sur 6, votre *ruse* vous protège de cet effet.

Vous savez que l'union fait la force. Si vous avez au moins 4 Suivants, ajoutez 2 à votre Force.

Lorsque vous visitez la Cuisine, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez soigner jusqu'à 2 vies.

Départ: Ruines • Alignement: Neutre

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

GOLEM

Force: 4

Intellect: 2



Capacités Spéciales

Tout personnage qui passe sur votre case pendant son déplacement doit mettre fin à son déplacement et vous attaquer immédiatement.

Chaque fois que vous êtes attaqué par un personnage, lancez 1 dé et ajoutez le résultat à votre score d'attaque.

Chaque fois qu'un autre personnage vous lance un Sort, votre *Résistance à la Magie* peut vous protéger - lancez 1 dé. Sur 4, 5 ou 6, le Sort n'a aucun effet.

Vous êtes toujours Neutre. Ignorez tout effet qui changerait votre alignement.

Départ: Ruines • Alignement: Neutre

Destin: 3

Or

Vie: 5

Objets

Suivants

GOULE

Force: 3

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Chaque fois que vous visitez le Cimetière, vous gagnez 1 pièce d'or et pouvez soigner 1 vie.

La pourriture et la maladie exhalent de votre corps. Tout personnage présent sur une case où vous vous arrêtez est *infecté* et perd 1 vie. S'il est tué de cette façon, vous pouvez prendre son or, ses Objets, *Montures*, Mule, Âne et Attelage.

Tout personnage qui vous rencontre est *infecté* et perd 1 vie avant la rencontre.

Vous ne pouvez avoir comme Suivants que des *Montures*, Mule, Âne et Attelage.

Départ: Cimetière • Alignement: Mauvais

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

GUERRIER

Force: 4

Intellect: 2



Capacités Spéciales

Vous pouvez lancer 2 dés en combat et utiliser le plus fort résultat pour déterminer votre score d'attaque.

Avant un combat psychique, vous pouvez défausser 1 Destin pour utiliser, à la place de Intellect, votre Force, y compris avec tous vos bonus comme pour un combat.

La valeur de chacun de vos trophées, de Force ou d'Intellect, est augmentée de 1.

Départ: Taverne • Alignement: Neutre

Destin: 3

Or

Vie: 5

Objets

Suivants

GÉANT

Force: 6

Intellect: 1



Objets

Capacités Spéciales

Lorsque vous arrivez sur une case comportant ou plusieurs cartes Aventure face visible, vous pouvez *écraser* (défausser) celle de votre choix que vous ne souhaitez pas rencontrer et devez en piocher une autre à la place que vous devrez rencontrer.

Si vous perdez un combat ou un combat psychique, lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, votre peau épaisse vous a protégé et vous ne perdez pas de vie bien qu'ayant perdu le combat.

Pendant votre tour (mais pas pendant un combat), vous pouvez défausser un de vos trophées pour soigner une vie.

Départ: Rochers • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 2

Or

Vie: 5

HIGHLANDER

Force: 4

Intellect: 2



Objets

Capacités Spéciales

Si vous passez sur une case où se trouve un Ennemi, vous pouvez le *traquer* en arrêtant votre déplacement et en rencontrant la case.

Chaque fois que vous piochez des cartes Hautes Terres, vous pouvez défausser une carte de votre choix que vous ne souhaitez pas rencontrer et en piocher une autre en remplacement, que vous devez rencontrer.

Lorsque vous visitez la Route des Crêtes ou le Col des Hautes Terres, vous pouvez lancer 2 dés et choisir celui à utiliser.

Vos flèches ne ratent jamais leur cible. Si vous battez un personnage en combat avec un Arc ou une Arbalète et le forcez à perdre 1 vie, il ne peut pas utiliser d'*Armure*.

Départ: Rochers • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

INQUISITEUR

Force: 3

Intellect: 3



Objets

Capacités Spéciales

Vous méprisez la magie et ne pouvez pas avoir de Sorts.

À l'exception du Sort de Commandement, les Sorts n'ont aucun effet sur vous, vos Objets et Suivants.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

En combat psychique contre un Ennemi ou un personnage ayant un Intellect total supérieur au votre, votre Intellect total est considéré comme égal à celui de votre adversaire.

Départ: Cité • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 4

Or

Vie: 4

LEPRECHAUN

Force: 2

Intellect: 4



Objets

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort de Magie de Nature.

Vous n'avez pas besoin de lancer le dé dans la Forêt, sauf si vous le souhaitez. Si vous choisissez de lancer, vous devez accepter le résultat.

Chaque fois que vous arrivez sur les Bois, vous pouvez gagner 3 pièces d'or.

Lorsque vous obtenez un 6 pour votre déplacement, vous pouvez vous téléporter vers n'importe quelle autre case de la même Région au lieu d'un déplacement normal.

Départ: Forêt • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

MAGE

Capacités Spéciales

Au début de votre tour, vous pouvez piocher 1 Sort, si votre Intellect le permet.

Vous pouvez avoir 1 Sort de plus que permis par votre Intellect.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

Vos Suivants sont sous le charme de votre *domination* et ne peuvent être pris par d'autres personnages contre votre volonté.

Départ: Cité • Alignement: Mauvais

Objets

Suivants

MARCHAND

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 5 pièces d'or et une Mule du paquet Écuries.

Vous pouvez *commercer* avec un personnage sur lequel vous arrivez en échangeant un de vos Objets contre un des siens, qu'ils soient Magiques ou non.

Lorsque vous visitez la Place du Marché (à la Cité ou au Village) ou pendant le Jour de Marché, vous pouvez défausser des Objets (Magiques ou non) et piocher autant de cartes dans le paquet Achat, au hasard.

Départ: Cité • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

MARILITH

Capacités Spéciales

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre *Armes* simultanément.

Vous ne pouvez utiliser ni *Monture*, ni *Armure*, à l'exception des heaumes, casques et boucliers.

En combat contre un autre personnage, vos *réflexes surnaturels* l'empêchent d'utiliser du Destin pour relancer son dé d'attaque.

Départ: Rochers • Alignement: Mauvais

Objets

Suivants

MOINE

Capacités Spéciales

Votre corps et votre âme sont parfaitement formés aux anciens arts martiaux. En combat et en combat psychique, lancez 2 dés pour votre score d'attaque et choisissez le résultat. Si vous faites un double, vous gagnez automatiquement, quel que soit le score d'attaque de vos adversaires.

Vous ne pouvez utiliser ni *Arme* ni *Armures*.

Après avoir lancé le dé pour prier, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

Départ: Chapelle • Alignement: Bon

Objets

Suivants

MONTE EN L'AIR

Force: 3

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Vous pouvez utiliser deux *Armes* simultanément.

Quand vous battez un personnage en combat ou combat psychique et que vous choisissez de lui prendre une pièce d'or, vous pouvez lui prendre tout son or.

Lorsque que vous affrontez en combat plusieurs Ennemis à la fois, vous pouvez lancer 1 dé et ajouter le résultat à votre score d'attaque.

Chaque fois que vous visitez la Taverne, l'Occultiste ou l'Enchanteresse, vous pouvez lancer 2 dés puis choisir le dé à utiliser.

Départ: Taverne • Alignement: Neutre

Destin: 4

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

MÉNESTREL

Force: 2

Intellect: 3



Capacités Spéciales

Vous êtes incroyablement chanceux - chaque fois que vous faites 1 au dé, vous pouvez le relancer mais devez ensuite accepter le deuxième résultat.

À la Cité et au Village, à la place d'une rencontre normale, vous pouvez vous *produire* pour gagner 1 pièce d'or.

Avant un combat contre un Animal, vous pouvez tenter de le *charmer*. Pour ce faire, lancez 1 dé. Si le résultat est plus élevé que la Force de l'Animal, il vous rejoint en tant que Suivant et ajoute sa Force à la votre en combat. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Animal charmé par combat.

Départ: Taverne • Alignement: Bon

Destin: 4

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

NAIN

Force: 4

Intellect: 2



Capacités Spéciales

Vous commencez la partie avec une hache et un heaume du paquet Achat et 2 pièces d'or.

Chaque fois que vous êtes saoul dans la Taverne (dé sur 1 ou 2), gagnez 1 Force.

Vous n'avez pas besoin de lancer le dé aux Rochers, au Gouffre ou à la Route des Crêtes, sauf si vous le souhaitez. Si vous choisissez de le faire, vous devez accepter le résultat.

Départ: Taverne • Alignement: Neutre

Destin: 3

Or

Vie: 5

Objets

Suivants

NÉCROMANCIEN

Force: 1

Intellect: 5



Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 2 Sorts de Magie des Ténèbres.

Pendant le jeu, vous avez toujours au moins un Sort. Gagnez un Sort de Magie des Ténèbres chaque fois que vous lancez votre dernier Sort.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

Quand vous tuez un Ennemi en combat, vous pouvez le *ressusciter* et le prendre comme Suivant au lieu de le prendre en trophée. Vous pouvez demander à un Suivant ressuscité d'ajouter sa Force à la votre pour un combat, après quoi il se désagrège dans la pile de défausse. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Suivant ressuscité par combat.

Départ: Cimetière • Alignement: Mauvais

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants

PHILOSOPHE

Force: 2

Intellect: 4



Objets

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort.

Chaque fois que vous êtes sur le point de rencontrer une case où il n'y a aucune carte Aventure, au lieu de la rencontrer, vous pouvez piocher 1 carte Aventure.

Après avoir pioché une carte Aventure, vous pouvez lancer un dé. Sur 5 ou 6, vous pouvez la remettre au-dessus du paquet, sans la rencontrer.

Départ: Cité • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 4

Or

Vie: 4

POLYMORPHE

Force: 3

Intellect: 3



Objets

Capacités Spéciales

Si vous êtes attaqué par un personnage et que votre Force est inférieure à la sienne, vous êtes considéré comme ayant la même Force totale que lui, bonus compris.

En combat (mais pas en combat psychique) avec vous, les Ennemis lancent 2 dés pour leur score d'attaque et prennent le résultat le plus faible.

Lorsque vous rencontrez un Étranger, vous pouvez choisir de prendre une forme plus appropriée. Le temps de cette rencontre, vous pouvez changer d'alignement. Si vous lancez un dé au cours de cette rencontre, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

Départ: Ruines • Alignement: Neutre

Suivants

Destin: 2

Or

Vie: 4

PROPHÉTESSE

Force: 1

Intellect: 4



Objets

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort de Magie de Lumière.

Pendant le jeu, vous avez toujours au moins un Sort. Gagnez un Sort de Magie de Lumière chaque fois que vous lancez votre dernier Sort.

Chaque fois que vous devez piocher des cartes Aventure, vous pouvez défausser une carte de votre choix que vous ne souhaitez pas rencontrer puis piocher une autre carte pour la remplacer, que vous devez rencontrer.

Départ: Chapelle • Alignement: Bon

Suivants

Destin: 2

Or

Vie: 4

PRÊTRE

Force: 2

Intellect: 4



Objets

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 2 Sorts de Magie de Lumière.

Pendant le jeu, vous avez toujours au moins 2 Sorts. À chaque fois que vous avez moins de 2 Sorts, piochez un Sort de Magie de Lumière.

Après avoir lancé le dé pour prier, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

Vous pouvez choisir de détruire automatiquement les Esprits sans recourir au combat psychique. Quand vous détruisez un Esprit de cette manière, vous ne pouvez pas le garder comme trophée, mais vous pouvez gagner 1 Sort de Magie de Lumière.

Départ: Chapelle • Alignement: Bon

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

SAGE



Force: 2

Intellect: 4

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec 1 Sort.

Chaque fois que vous piochez un Sort que vous ne souhaitez pas conserver, vous pouvez le défausser et en piocher un autre pour le remplacer, que vous devez garder.

Vous pouvez défausser des trophées de Force pour gagner de l'Intellect et inversement.

Au début de votre tour, vous pouvez regarder la carte se trouvant au-dessus du paquet Aventure.

Départ: Village • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

SEIGNEUR



Force: 4

Intellect: 2

Capacités Spéciales

Votre grand charisme vous permet de convaincre les autres de rejoindre votre cause. Vous pouvez prendre n'importe quel Suivant d'un personnage présent sur une case où vous arrivez.

Chaque fois que vous faites 6 pour votre déplacement, vous gagnez 1 pièce d'or.

En visite au Château, vous pouvez guérir jusqu'à votre valeur de vie.

Vous pouvez traverser le pont vers la Région Médiane sans avoir à combattre la Sentinelle.

Départ: Château • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

SERVANTE SACRÉE



Force: 3

Intellect: 3

Capacités Spéciales

Chaque fois que vous visitez la Chapelle, vous pouvez récupérer tout votre Destin.

Vous pouvez pratiquer la *rédemption* sur chaque personnage que vous rencontrez - les personnages Mauvais deviennent Neutres et les Neutres deviennent Bons.

Pour chaque personnage Bon dans le jeu, vous exceptée, vous pouvez ajouter 1 à votre résultat en combat et en combat psychique.

Votre alignement est toujours Bon. Ignorez tout effet qui changerait votre alignement.

Départ: Chapelle • Alignement: Bon

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

SORCIÈRE



Force: 2

Intellect: 4

Capacités Spéciales

Vous commencez le jeu avec un Sort.

Chaque fois que vous tuez un Ennemi, vous pouvez gagner 1 Sort, si votre Intellect le permet.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

Vous pouvez essayer de *séduire* un personnage sur lequel vous arrivez, vous permettant de lui prendre une pièce d'or ou un Objet de votre choix. Si vous le faites, lancez un dé. Pour *séduire* un personnage :

- Bon, vous devez faire 6
- Neutre, vous devez faire 5 ou 6
- Mauvais, vous devez faire 4, 5 ou 6.

Départ: Village • Alignement: Mauvais

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

TROLL

Capacités Spéciales

Lorsque que vous obtenez un 6 pour votre dé de déplacement, vous pouvez vous *régénérer* en soignant 1 vie.

À chaque fois que vous gagnez 1 Force, vous en gagnez 1 supplémentaire.

Votre esprit simple ne vous permet pas d'avoir de Sort. Cependant, vous pouvez utiliser les Sorts situés sur vos Objets, Suivants et Récompenses de Quête.

Départ: Rochers • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

Destin: 2

Or

Vie: 5

Force: 5

Intellect: 1

VALKYRIE

Capacités Spéciales

Vous pouvez visiter le Cimetière comme si votre alignement était Mauvais.

Vous pouvez visiter la Chapelle comme si votre Alignement était Bon.

Chaque fois qu'un personnage est tué en dehors de la Région Intérieure autrement qu'en perdant un combat contre un autre personnage, vous pouvez vous déplacer sur la case où il se trouvait et prendre tout son or, ses Objets et Suivants. Vous ne rencontrez ni la case ni les autres cartes présentes sur cette case.

Départ: Ruines • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

Force: 3

Intellect: 3

VAMPIRE

Capacités Spéciales

Lorsque vous battez un Ennemi (autre que Création, Élémentaire, Mort-Vivant ou Esprit) ou un personnage auquel vous faites perdre une vie, vous soignez 1 vie.

Pendant votre tour, vous pouvez *aspirer* l'énergie vitale d'un ou de plusieurs de vos Suivants. Défaussez les Suivants choisis et gagnez 1 vie par Suivant défaussé.

Chaque fois que vous visitez la Cité, vous pouvez soigner 1 vie gratuitement.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

Départ: Cimetière • Alignement: Mauvais

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 5

Force: 4

Intellect: 3

VOLEUR

Capacités Spéciales

Vous pouvez prendre 1 pièce d'or ou un Objet de votre choix d'un personnage que vous rencontrez.

Chaque fois que vous visitez la place du Marché (à la Cité ou au Village) ou lors du Jour de Marché, vous pouvez piocher une carte du paquet Achat au hasard.

Vous pouvez essayer de vous cacher d'un personnage qui veut vous rencontrer. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, vous réussissez et la rencontre est évitée.

Départ: Cité • Alignement: Neutre

Objets

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

Force: 3

Intellect: 3