

BEAN SI

Ennemi – Esprit

Intellect: 5
 Si vous êtes battu, en plus de perdre 1 vie, perdez tous vos destins.

3

DRAUGUR

Ennemi – Mort-vivant

Force: 4
 L'antique champion s'est éveillé pour expulser les intrus. Il lance 2 dés et choisit le résultat le plus élevé pour son jet d'attaque.

2

DRAUGUR

Ennemi – Mort-vivant

Force: 4
 L'antique champion s'est éveillé pour expulser les intrus. Il lance 2 dés et choisit le résultat le plus élevé pour son jet d'attaque.

2

DRAUGH PRINCE DES MORTS

Ennemi – Mort-vivant

Force: 6
 Le légendaire Héros s'est éveillé pour expulser les intrus. Il lance 2 dés et choisit le résultat le plus élevé pour son jet d'attaque.

2

CENTIPEDE GEANT

Ennemi – Animal

Force: 5
 Bien qu'aveugle, il peut sentir la chair fraîche à grandes distances. Ne peut être échappé.

2

MOMIE PUTREFIEE

Ennemi – Mort-vivant

Force: 4
 Si vous perdez, perdez 1 vie et 1 disciple aléatoire. Si vous n'en avez aucun, perdez 1 vie supplémentaire.

2

GOBELINS MARAUDEURS

Ennemi – Monstre

Force: 6
 Les Gobelins Maraudeurs recherchent des trésors. Si vous êtes vaincu, perdez 1 vie et tout votre or. Si vous n'avez pas d'or, ils tuent 1 de vos disciples aléatoirement.

2

LUI

Ennemi – Esprit

Intellect: 5
 En cas de défaite lors d'un combat psychique, ne perdez pas 1 vie : Lui devient votre disciple. Tant qu'il vous accompagne, vous ne pouvez pas dépenser de Destin pour relancer les dés. Défaussez-le si vous gagnez ou récupérez 1 Destin.

3

PRETRE LICHE

Ennemi – Mort-vivant

Intellect: 6
 Ajoutez 1 au résultat d'attaque du Prêtre Liche pour chaque Sort que vous possédez. Si vous êtes vaincu, en plus de perdre 1 vie, perdez tout votre Destin.

3

GOLEM MECANIQUE

Ennemi – Création

Force: 6
 Si vous êtes vaincu par le Golem Mécanique, en plus de perdre 1 vie, perdez 1 Arme ou Armure aléatoirement.

2

ELFE NOIR

Ennemi – Hors-la-loi

Intellect: 3
 Si vous tuez l'Elfe Noir, récupérez du Destin Ténébreux jusqu'à votre valeur de Destin, mais défaussez-le au lieu de le prendre comme trophée.

3

PIXIE OBSCURE

Ennemi – Fée

Intellect: 3
 Ajoutez 1 au résultat d'attaque de la Pixie Obscure pour chaque point de Destin que vous avez. Si vous êtes vaincu, elle vous transforme en Crapaud pendant 3 tours après le combat.

3

CHAUVES-SOURIS ZOMBIES

Ennemi – Mort-vivant

Intellect: 2
 Si vous vainquez les Chauves-souris Zombies, mais que votre jet d'attaque est inférieur de 2 au leur, le combat est considéré comme une égalité.

3

OST DE ZOMBIES

Ennemi – Mort-vivant

Force: 8
 Des gardes défunts se lèvent pour défendre leurs tombes. Si vous les vainquez, vous pouvez prendre 1 Objet de votre choix dans la défausse.

2

VEILLEUR

Ennemi – Monstre

Intellect: 5
 Avant d'affronter le Veilleur, lancez 1 dé. Si le résultat est supérieur à votre Destin, perdez 1 vie.

3

REINE ARACHNIDE

Ennemi – Animal

Force: 6
 Si vous êtes vaincu par la Reine Arachnide, en plus de perdre 1 vie, elle dévore 1 de vos Disciples aléatoirement. Si vous n'en avez aucun, perdez 1 vie supplémentaire à la place.

2

PATRE DES AMES

Ennemi – Esprit

Intellect: 5
 Si vous êtes vaincu, le Père des Âmes vous prend votre âme : vous mourez. Dépensez 1 Destin pour éviter la mort.

3

DRAGON DE FER ÉCAILLÉ

Ennemi – Dragon

Force: 7
 Si vous vainquez le Dragon de Fer Écaillé, lancez 1 dé : 1-3) Vous pouvez prendre l'Armure du paquet d'achat. 4-6) Le combat est considéré comme une égalité.

2