Chevalier-Légat Garlan de Brall

50pt

Chef

Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à sa caractéristique Esprit. Toute figurine amie située dans cette aura peut substituer son Esprit par celui du Chef pour tout jet associé à cette caractéristique. De plus, un Chef ne subit pas les effets de son état de santé en ce qui concerne le jet d'initiative, il utilise toujours des dés blancs.

Coriace/1

Une figurine Coriace possède une constitution particulière ou une protection qui lui permet de supporter les coups les plus puissants. Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, elle réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés.

AM 01/14

Connétable Lotharius du Temple des Vêpres

40pt

Expert (Brutale)

Une figurine qui possède cette compétence gagne 1 dé de bonus à son jet de Combat lorsqu'elle choisit la CC Brutale.

Sans Peur

Une figurine Sans Peur n'a pas besoin d'effectuer de jet d'Esprit dans le cadre des effets des compétences Effrayant. On considère qu'elle les réussit automatiquement.

Connétable-Templier

Quand Lotharius est recruté dans une troupe Avalonienne, les Templiers voient leur limitation de recrutement passer à 2. Tant que Lotharius est en jeu, tous les Novices du Temple acquièrent la compétence Expert (Brutale).

AM 01/14

Diacre Leodegarius

38pt

Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)

A la fin d'une action, lorsque le Diacre puise dans un décor contenant un pion de composant Terre, il en récolte 4. Pour un pion de composant d'une autre essence (Eau, Air et Feu), il en récolte 2. Un Alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

Transfert Vital

Une fois lors de son activation, le Diacre Leodegarius peut transférer 1 DOM qu'il a subit à chaque Avalonien ami à 4 pouces ou moins de lui. Il ne peut transférer qu'un seul DOM à la fois sur une figurine donnée par activation. Il peut le faire autant de fois qu'il a de figurines amies à portée.

AM 01/14

Diacre Leodegarius

Huile Corrosive (0)
2 Terres / 2 p / auto
La Formule cible un Avalonien ami à portée ou le Diacre lui-même. Pour son prochain jet de Combat, la cible augmente le nombre de DOM qu'elle inflige en combat de 1.

Améliorations :
1 pour 1 cible supplémentaire.
2 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où la cible a infligé des DOM.

Liaison Corruptive (3)
3 Terres / 8 p / auto
La Formule cible une figurine amie (ou le Diacre lui-même) et ennemie à portée. La figurine amie subit un nombre de DOM égal au nombre de cases restantes dans sa ligne de vie. Le joueur Avalonien détermine ensuite ses améliorations. Puis il répartit autant de DOM entre les cibles ennemies que de cases jaunes et rouges cochées précédemment dans la ligne de vie de la figurine amie.

Améliorations :
2 pour une cible ennemie supplémentaire à portée ou
3 pour deux cibles ennemies supplémentaires à portée ou
4 pour trois cibles ennemies supplémentaires à portée

Taille 2
Coriace/1
Chef
Botte (Robuste)
Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)
Icône

Prieure Caelina de l'abbaye des matines

47pt

Coriace/1
Une figurine Coriace possède une constitution particulière ou une protection qui lui permet de supporter les coups les plus puissants. Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, elle réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés.

Chef
Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à sa caractéristique Esprit. Toute figurine amie située dans cette aura peut substituer son Esprit par celui du Chef pour tout jet associé à cette caractéristique. De plus, un Chef ne subit pas les effets de son état de santé en ce qui concerne le jet d'initiative, il utilise toujours des dés blancs.

Icône
Une fois par tour, un combattant ami à 2 pouces de Caelina peut la "garder" comme s'il possédait la compétence Garde.

AM 01/14

Prieuré Caelina de l'abbaye des matines

Oraison de la Roche (0)
2 Terres / 3 p / auto
La Formule cible la Prieuré Caelina elle-même. La portée indique une aire d'effet autour d'elle. Elle et toutes les figurines amies dans l'aire d'effet acquièrent les compétences Coriace/1 (ou Coriace +1 si elle possède déjà la compétence) et Botte (Robuste). La Formule prend fin à la fin du tour où Caelina est blessée.

Améliorations :
1 pour 1 p supplémentaire de portée
3 pour +1 à la valeur de Coriace

Bénédiction Mortelle (3)
3 Terres / 6 p / auto
La Formule cible une figurine amie à portée. La Formule prend effet lorsqu'une CC Attaque est résolue contre la cible. L'adversaire de la cible subit un nombre de DOM égal à la compétence Coriace de la cible.

Améliorations :
1 pour 1 cible supplémentaire
2 pour que l'effet dure jusqu'à la fin du tour où une CC est résolue contre la cible

Prêtre de Campagne

Taille 2
Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)
Allonge
Autorité Religieuse

Prêtre de campagne (I)

32pt

Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Une figurine sans la compétence "Allonge" qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence "Allonge", mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.

Autorité religieuse

Une fois par tour, à n'importe quel moment pendant son activation, le prêtre peut désigner une figurine amie non héros et non alchimiste à portée d'Esprit. Cette figurine peut effectuer immédiatement une action qui nécessite normalement 1 PA.

AM 01/14

Prêtre de campagne

Prière aux pierres (0)
3 Terres / 2 p / auto
La Formule cible le prêtre lui-même. La portée indique le rayon d'une aire d'effet autour du prêtre. Lui et tous les Avaloniens amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence Coriace/1.
Si la figurine possède déjà la compétence, la valeur du coriace est augmentée de 1. Elle prend fin dès que le prêtre est blessé.
Améliorations :
1 pour 1 p supplémentaire de portée

Litanie des Ronces (2)
3 Terres / 8 p / auto
La Formule cible un Avalonien ami à portée (ou le prêtre lui-même). Chaque fois que la cible subit des DOM au combat socle à socle, la figurine qui lui a infligé ces DOM subit 1 DOM en retour. La formule dure jusqu'à la fin d'un tour où la cible est blessée.
Améliorations :
1 pour 1 cible supplémentaire à portée
2 pour 1 DOM supplémentaire infligé

AM 01/14