

Nom	#	pts	PA					MVMT	TAI	Compétences, ligne de vie	Tableau de dégâts
Connétable Lotharius du Temple des Vêpres	I	40	3	7	3	5	II	4/6/10	2	Expert (Brutale) Connétable-Templier Sans Peur	 3 3 4 5 6 7
Novices du Temple	I	19	2	6	3	3	IO	4/6/10	2	Allongé	 2 3 3 4 4 5
Novices du Temple	I	19	2	6	3	3	IO	4/6/10	2	Allongé	 2 3 3 4 4 5
Novices du Temple	I	19	2	6	3	3	IO	4/6/10	2	Allongé	 2 3 3 4 4 5
Templier Avalonien	I	33	2	7	4	5	II	4/6/10	2	Sans Peur Expert (Brutale) Maître (Corps à corps)	 2 3 4 4 5 5
Hospitalier du Temple des Complices	I	35	3	7	4	5	II	4 6 10	2	Sans Peur Sans Faille Imposition des mains	 2 3 3 4 4 5

Allongé

Les figurines avec la compétence Allongé 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'Allongé de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allongé d'une figurine adverse.

Une figurine sans la compétence « Allongé » qui se trouve en combat et dans la portée d'allongé d'une figurine avec la compétence « Allongé », 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.

Expert (Brutale)

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

Connétable-Templier

Quand Lotharius est recrutée 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)

Sans Peur

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

Sans Faille

Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence utilise la CC « Parade », elle peut forcer son adversaire à relancer son jet de combat avant d'effectuer le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut être relancé.

Maître (Corps à corps)

Une fois par tour, au cours de son activation ou en réaction, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de combat.

Imposition des mains

Une fois par tour pendant son activation, l'Hospitalier peut soigner un avalonien ami en contact socle à socle. L'hospitalier coche une ou plusieurs cases blanches dans sa ligne de vie. Pour chaque case cochée, l'avalonien ami est soigné de deux cases de vie.