



Lyssa l'Orientale 4
4

Purché tu lanci almeno un dado movimento, puoi muovere di un qualsiasi spazio in più durante la tua Fase di Movimento

Abilità: Arrampicare +2, Saltare +2

"La mia gente è una cosa unica con la natura"

1/1 4/2 2/1



Virah il Falconiere 4
5

Prima di muovere, puoi prendere 2 S per guardare la carta in cima al mazzo Avventura. Quindi posizionala a faccia in giù in cima o al fondo del mazzo.

Abilità: Nascondersi +2, Tradizioni +2

"Il mio leale falco vede lontano."

4/2 3/1 1/1



Grey Ker 4
4

Puoi effettuare un test Strisciare (22) prima di entrare nella Fase Mercato. Se hai successo, prendi una carta a caso dallo spazio mercato di quella città. Se fallisci salti la tua Fase Mercato.

Abilità: Strisciare +2, Arrampicarsi +2

4/2 2/1 1/1



Trenloe il Duro 5
4

Per acquistare i tuoi segnalini esperienza devi aggiungere un punto esperienza.

Abilità: Resistenza +2

"Niente rimane in piedi al termine delle mie sfide."

1/1 5/2 2/1



Ispber 3
4

Scarta 1 □ da Ispber all'inizio della tua Fase di Rinnovamento.

Abilità: Strisciare +2, Nascondersi +2, Arrampicarsi +2

"Gli uomini ci temono, e noi li dispreziamo."

3/2 2/1 2/1



Andira Runchand 4
4

Ad Ogni Fase: Puoi prendere 1 S per dare ad un tuo alleato un bonus di +2 per un tiro da combattimento o per cancellare 1 □ inflitto ad uno dei tuoi alleati.

Abilità: Diplomazia +2, Tradizioni +2

"Gli eroi sono niente senza gli amici coraggiosi."

3/1 3/1 3/2



Steelhorns 6
4

Non puoi assoldare alleati durante la tua Fase Mercato.

Abilità: Nuotare +2

"Gli uomini ci hanno chiamato mostri da sempre, ma noi sappiamo chi sono le vere bestie"

2/1 5/3 0/0



Landrec il Saggio 3
5

Prima del Combattimento: puoi prendere 3 S per cambiare tutti i round di combattimento nell'ordine seguente:
Fase di Fuga
Fase Magica
Fase Ravvicinata
Fase a Distanza

Abilità: Armeggiare +2, Tradizioni +2

"La saggezza arriva con l'età, ma la conoscenza deve sempre essere ricercata."

2/1 0/1 5/2