Description des talents

Attaque à distance
Un combattant qui possède ce talent peut attaquer un combattant ennemi situé sur la même tuile que lui ou sur une tuile adjacente.

Bénédiction
Le combattant qui possède ce talent peut, durant sa phase de préparation et après avoir assigné les dés d'activation, bénir un autre combattant de son choix. Un combattant ne peut pas à la fois être béni, et recevoir une carte d'instinct (foi et instinct primaire ne font pas bon ménage). Le combattant béni gagne, au choix, +1 ✚ ou +2 🗡 jusqu'à la fin de la phase d'activation qui suit.
De plus, si la ligne d'activation qu'il doit utiliser est annulée, elle est immédiatement guérie (voir guérison pages 17).
Posez le pion de bénédiction en fonction du bonus choisi sur la fiche du combattant béni. Ce talent ne peut être utilisé qu'une seule fois par scénario. Défaussez le pion de bénédiction à la fin de la phase d'activation du combattant.

Consacré
Un combattant qui possède ce talent peut utiliser certains dons (indiqués dans la description de chaque scénario) associés à certaines lignes d'activation de sa fiche.
Si le dé assigné à ce combattant correspond à la ligne d'activation d'un de ses dons, il peut être utilisé. La description des dons figure en page 24.

Frénétique
Un combattant qui possède ce talent peut relancer une fois chaque dé de combat qui n'obtient pas de touche lors de l'étape 2 d'un combat.

Garde du corps
Lors d'une attaque qui cible un combattant allié sur la même tuile que le combattant qui possède ce talent et pendant la résolution des touches, le combattant avec garde du corps peut décider d'en prendre un nombre de son choix à la place de la cible.

Imposant
Un combattant qui possède ce talent peut empêcher tout déplacement d'un ou plusieurs combattants ennemis qui souhaitent quitter la tuile où il se trouve. Si un combattant avec le talent insaisissable souhaite quitter la tuile d'un ou de plusieurs adversaires avec le talent imposant, aucun des deux talents n'est pris en compte pour ce déplacement et les restrictions de blocage s'appliquent.

Insaisissable
Un combattant qui possède ce talent peut se déplacer sans tenir compte du nombre de combattants ennemis. Il ne tient donc pas compte de la restriction de blocage. Si un combattant avec le talent insaisissable souhaite quitter la tuile d'un ou de plusieurs adversaires avec le talent imposant, aucun des deux talents n'est pris en compte pour ce déplacement et les restrictions de blocage s'appliquent.

Résistant
Un combattant qui possède ce talent annule la première touche qu'il subit à chaque phase d'activation.

Description des dons

Après avoir lancé les dés lors d'un combat, le combattant qui possède ce don obtient une touche pour tout résultat sur un dé de combat supérieur ou égal à 2, quelle que soit la 🛡 de sa cible.
Ce don n'a aucun effet si le combattant utilise une grenade ou un tromblon.

Cette aura prend effet dès la fin de la phase de préparation du joueur humain.
Tous les combattants alliés gagnent +1 🗡 jusqu'au début de la prochaine phase de préparation du joueur humain.
Marquez les combattants à l'aide d'un pion de colère.

Cette aura prend effet dès la fin de la phase de préparation du joueur humain.
Choisissez un autre combattant humain. Il gagne +1 ✚, +1 🗡 et +1 🛡 jusqu'au début de la prochaine phase de préparation du joueur humain.
Marquez le combattant choisi à l'aide du pion de courage.

Lors de sa prochaine phase de préparation, le joueur humain lancera 2 dés d'activation supplémentaires. Il prend immédiatement ces dés et les place sur l'illustration de la fiche du combattant qui possède ce don pour le notifier.

Ce don prend effet dès la fin de la phase de préparation du joueur humain.
Le combattant qui possède ce don peut guérir immédiatement la ligne d'activation de son choix d'un combattant allié présent sur la même tuile que lui. Enlevez le pion de dégât de l'emplacement correspondant (voir guérison pages 17).

À la fin de la phase de préparation du joueur humain, ce dernier pose le pion de prescience sur la pile de tuile.
Ce don prend effet lors de la première exploration effectuée durant la phase d'activation qui suit.
Le joueur humain choisit secrètement la tuile mise en jeu parmi les 3 prochaines de la pioche. De plus, c'est lui qui choisit l'orientation de cette tuile. Il doit cependant s'assurer que la tuile ainsi piochée puisse être accessible au combattant qui l'explore. Les 2 autres sont replacées sur la pioche dans l'ordre de son choix.
Le joueur humain retire le pion de la pile après utilisation du don.

À la fin de la phase de préparation du joueur humain, le combattant qui possède ce don peut infliger une touche à un combattant de son choix sur la même tuile que lui. S'il le fait, jetez un dé de combat. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le combattant qui possède ce don subit lui aussi une touche. Ce don peut être utilisé 2 fois par phase de préparation du joueur humain.