

Armigeri

Gli armigeri possono essere acquistati in tutte le grandi città dell'impero presso il campo di addestramento.

Tutti gli armigeri non possono essere potenziati con nuove armi o armature.

Gli armigeri costano 200 monete d'oro e devono ricevere vitto ed alloggio da parte degli eroi se soggiornano con loro in una taverna al termina di una quest, quindi gli eroi dovranno pagare il soggiorno anche dei loro seguaci.

Solo lo scudiero differenzia dagli altri per prezzo iniziale.

Inoltre se lo scudiero supera 3 quest, guadagnando così 6 punti grazie alla sua abilità, diventa un vero e proprio eroe.

Il giocatore potrà così scegliere un eroe tra i 20 personaggi disponibili e se vuole potrà usarne due o sostituirlo a quello iniziale.

Arciere



	8 caselle	Abilità speciali: può scagliare frecce fino a 12 caselle di distanza dal nemico. Se non si muove attacca a distanza con 1 dado in più.
	3 dadi	
	1 dado in cc	
	2 dadi	
	2	Costo 200 monete.
	3	

Fuciliere



	6 caselle	Abilità speciali: se ottiene 3 o 4 teschi in attacco infligge 1 danno sicuro non parabile.
	4 dadi	
	1 dado in cc	
	2 dadi	
	2	Costo 200 monete.
	3	

Guardia del corpo



	6 caselle	<p>Abilità speciali: se si trova in una casella adiacente all'eroe che l'ha ingaggiato può sacrificarsi e subire un attacco per turno al posto dell'eroe.</p> <p>Costo 200 monete.</p>
	2 dadi	
	4 dadi	
	2	
	3	

Spadaccino



	7 caselle	<p>Abilità speciali: una volta per missione può sferrare un attacco poderoso costringendo l'avversario a non potersi difendere.</p> <p>Costo 200 monete.</p>
	3 dadi	
	2 dadi	
	1	
	4	

Apprendista mago



	6 caselle	<p>Abilità speciali: è in possesso di 3 incantesimi base a scelta.</p> <p>Costo 200 monete.</p>
	2 dadi	
	2 dadi	
	3	
	2	

Scudiero



	8 caselle	<p>Abilità speciali: se conclude una quest guadagna 2 punti da assegnare, a scelta dell'eroe che l'ha assoldato, alla vita, alla mente, alla difesa o all'attacco.</p> <p>Costo 10 monete.</p>
	1 dado	
	1 dado	
	2	
	2	