

Dur Labeur	Tous vos ennemis infligent plus de dégâts, +20% par niveau	5 (+100% de dégâts)	1 chaleur
Conséquences Durables	Toutes les sources de soins restaurent moins de Points de Vie, -25% par niveau	4 (+100% de restauration)	1 chaleur
Assemblée Générale	Vos ennemis apparaissent en plus grand nombre lors de Combats standard, +20% par niveau	3 (+60% d'ennemis supplémentaire)	1 chaleur
Mesure d'Urgence	Les monstres auront accès à des nouvelles techniques	4 (+1 changement de Boss)	2 chaleur
Callisthénie	Tous vos ennemis ont plus de Points de Vie, +15% par niveau	2 (+30% de vie)	1 chaleur
Avantages Sociaux	La plupart des ennemis en Armure se voient accorder des Privilèges (<i>divers bonus dangereux variant d'un Combat à l'autre</i>), +1 par niveau	2 (+2 Privilèges par ennemi en Armure)	2 chaleur

Cadres Intermédiaires	Chaque Combat contre un Mini-boss contient +1 ennemi en Armure (<i>ou un autre danger supplémentaire</i>)	1 (+1 ennemi en Armure ou autre danger supplémentaire)	2 (Total : 2)
Douanes des Enfers	A chaque fin de combat, vous devrez payer la douane des enfers	1 (+1 Bienfait à purger)	1 chaleur
Cadence Infernale	Tous vos ennemis attaquent ,se déplacent avant vous et Bénéficient d'une action bonus(cumulables a chaque palier)	2 (+40% de dégâts)	2 chaleurs
Sécurité Renforcée	Tous les Pièges ainsi que le Magma infligent +400% de dégâts	1 (+400% de dégâts de pièges et magma)	1 chaleur
Contrôle de Routine	Les sorts feront 20% moins mal , cumulables a chaque palier	4 (-12 talents)	1 chaleur
Assurance Vie	Tous vos ennemis sont dotés d'un bouclier cœur, leur permettant ainsi d'ignorer un certain nombre de salves de dégâts, 1 salve par niveau	2 (+2 bouclier cœur)	3 chaleurs

**Processus
d'Assentiment**

Vos stats sont baissés de 2 pour chaque palier

2 (-2 choix)

3
chaleur

**Délais
Serrés**

Vous avez 40 minutes pour terminer chaque combats des Enfers (*sinon...!*), puis -2 minutes par niveau

3 (5:00 par région)

4
chaleurs

Responsabilité personnelle	Votre classe d'armure est baissée de 10	1 (+100% de dégâts)	3 chaleurs
Loi du talion	45% des dégâts infligés sont administrés à l'envoyeur		5 chaleurs
Bacchannales	donne l'effet 'ivresse' (25% de faire une autre action que celle prévue)		3 chaleurs
Nécromancie	les ennemis ont 50% de chances de réapparaître		5 chaleurs
Défaillance magique	les objets magiques deviennent moins fiable		5 chaleurs
Chaos Primordial	Entrevue avec Chaos (pas cool)		10 de chaleurs
volonté du sphinx (instable)	les énigmes seront (un peu) plus compliqués		1 chaleur

caprice de Zéphyr	1 aléa climatique choisi aléatoirement par palier	3 de chaleur
attaque astrale (instable)	les ennemis pourront ignorer votre armure	2 de chaleur
malédiction d'Echo	vous répétez les paroles de votre interlocuteur	de chaleur
serment sur le Styx	vous perdez la capacité de mentir	2 de chaleur
congé chthonien	vous donnez des vacances bien mérité au nocher du Styx : les oboles de Charon perd leur effet temporairement	5 de chaleurs

Nota Bene : les conditions instables changent de nature au fil du temps.

Miroir crépusculaire de Nyx :

Pour pouvoir transformer les reflets des objets retenus dans le miroir de la déesse de la nuit en leurs versions matérielles, les pénitents devront prouver leur véritable valeur au combat via des conditions plus cruelles les unes que les autres. (attention : le miroir se trouve seulement dans les passerelles dédales faisant la jointure entre les strates infernales, tout comme la boutique de thados). Choisir une de ces conditions fera automatiquement baissé la chaleur de 2 de manière permanente.

fatalisme : 1% de chance que chaque attaque reçues vous tue
instantanément

reflet légendaire :épée de
Damoclès

avidité sans faille: les PV correspondent à votre richesse (100
oboles correspondent à 1 PV) reflet légendaire :main de Midas

passion dévorante : les ennemis possèdent l'attrait charmant
reflet légendaire : bague
d'aphrodite