

Ordre des Meneurs :

1°) Sir Daniel (Konod)

2°) Baizhu (Chompir)

3°) Sania (Sani)

4°) Sianurr (Cap)

Linkonod



Points de vie : 0/21 (-3)

Mana : 27/27 (+1 fin rencontre)

Nom : Sir Daniel de Vincœur

Classe (Archétype(s)) : Templier (Théurge)

Marque : *Marque du Savoir* - Octroie 25% de chance de régénérer 1 point de Mana au début de chaque round, ou 50% si la Mana est inférieure à 50% du maximum.

Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Précision
5 (+1)	0	1	3	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glacé	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
2	0	2	0	0	0	0	0	0	0

Compétences :

- **Anathème (Innée)** : Les attaques de sortilège divin de l'aventurier infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base) pour chaque tranche de 5 points de vie qu'il manque à la cible, jusqu'à un maximum équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts.

- **Édit de Vindicté** : Les Sortilèges Divins bénéfiques du Templier ne peuvent pas cibler les alliés. L'utilisation de Croisade Sainte est une action gratuite mais Croisade Sainte

n'accumule plus que 5 charges au maximum. Les dégâts de base de Courroux Vengeur sont augmentés à 2-12 (2D6) mais Courroux Vengeur ne bénéficie plus du Bonus aux Dégâts des Sorts.

- **Croisade Sainte** : Chaque fois que l'Aventurier incante un sortilège divin, il obtient une charge de *Croisade*. Lorsqu'il déclare une attaque avec une arme, l'Aventurier peut dépenser ~~son action bonus et~~ toutes ses charges de *Croisade* pour infliger 1-2 (1D2) points de dégâts du sacré supplémentaires pour chaque charge ainsi dépensée. Ces charges sont conservées entre les rencontres et se cumulent jusqu'à 5.

- **Avancée de la Lumière** : Chaque charge de Croisade Sainte consommée régénère immédiatement 1 point de Mana.

- **Mandat - Inquisiteur** : Les attaques de sortilège divin de l'aventurier infligent 2 points de dégâts supplémentaires (de leur type de dégât de base). Ce bonus est doublé contre les Démons, les Morts-Vivants et les Aberrations. Un aventurier ne peut bénéficier des effets que d'un seul Mandat. Un même Mandat ne peut pas être actif plus d'une fois dans un même groupe.

- **Regain d'espoir** : Chaque fois que l'Aventurier a dépensé 5 points de Mana pour lancer des sortilèges divins au cours de la rencontre, l'allié au montant d'Endurance le plus bas régénère immédiatement 1 point d'Endurance. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round, pour l'ensemble du groupe.

- **Arsenal Arhûnique** : Les attaques des Armes Spirituelles visent en priorité la créature que l'Aventurier a attaquée en dernier, si possible. De plus, chaque fois que l'Aventurier accomplit un coup critique, la prochaine attaque dans le round de son Arme Spirituelle active infligera un coup critique. Enfin, à partir de la 4e Zone, Arme Spirituelle est une action bonus, son coût en Mana est réduit de 2 et chaque arme obtient un effet additionnel :

-Egide Arhûnique (Bouclier) : Au début de chaque round, confère *Absorption 2 (Physiques, divins)* à l'allié disposant du montant de PV le plus bas.

-Andrast'Valor, lame de Valeur (Espadon) : Les attaques infligent *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre.

-Houlette du Premier Roi (Bâton) : Au début des rounds pairs, octroie 1 Endurance à l'allié disposant du montant d'Endurance le plus bas. Au début des rounds impairs, octroie 2 Mana à l'allié au montant de Mana le plus bas.

- **Épicurien** : L'aventurier augmente de 50% tous les soins et effets de régénération octroyés par des effets de consommables (arrondi au supérieur, minimum +1). De plus, sa Vitalité augmente de 2.

- **Ordre des Frères Pénitents (Élite)** : Voie de Vertu génère du Mana au lieu d'en coûter, génère 2 charges de Croisade Sainte par incantation et a 50% de chance par incantation d'être [Rapide].

Sortilèges Divins :

- **Courroux vengeur (4 Mana, rapide)** : L'aventurier frappe la cible hostile avec une arme consacrée composée de pure magie divine. La cible subit 9-19 (2D6+5+2) Sacré. Si l'aventurier a subi une attaque de la cible lors du round précédent, cette attaque inflige 1-3 (1D3) points de dégâts supplémentaires. Courroux vengeur est une attaque de mêlée.

- **Voie de Vertu (+3 Mana, action gratuite)** : Le Templier régénère un montant de PV équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts.

- **Arme spirituelle (5 Mana, action bonus)** : L'aventurier conjure une arme spirituelle divine de son choix. Jusqu'à la fin de la rencontre, l'arme invoquée attaque une créature hostile aléatoirement après la résolution des actions des aventuriers. Les attaques de l'arme spirituelle infligent des dégâts supplémentaires équivalents au bonus aux dégâts des sorts. L'invocation ne dispose pas de Vitalité et ne peut pas être prise pour cible par des attaques

ou des effets. Tant que l'aventurier est *étourdi*, *gelé*, réduit au *silence* ou *immobilisé*, l'arme spirituelle ne peut pas agir. Une seule Arme Spirituelle peut être en jeu à la fois.

-Egide Arhûnique (Bouclier) : 2-4 (2D2) Contondant. Tant que l'Egide Arhûnique est en jeu, l'aventurier avec le montant de points de vie le plus bas gagne +1 RD (Toutes).

-Andrast'Valor, lame de Valeur (Espadon) : 2-8 (2D4) Feu. (si tout le reste a échoué)

-Houlette du Premier Roi (Bâton) : 2-4 (2D2) Sacré. À la fin de chaque round, soigne l'allié avec les points de vie les plus bas de 0-2 (1D3-1) points de vie.

- **Anathème (2 Mana, action bonus, rapide)** : L'aventurier frappe la créature ciblée non-boss d'un interdit sacré. La prochaine fois que la créature doit agir lors de ce round, elle ignore tous les sorts et toutes les techniques de son comportement lorsqu'elle résout ses actions. Une cible affectée par Anathème y devient immunisée pendant un round. Aucun effet contre les créatures Boss.

-**Fourche arcanique (4 Mana, rapide)** : L'aventurier projette une décharge d'énergie magique sur les deux créatures hostiles ciblées, leur infligeant 1-3 (1D3) points de dégâts arcaniques. Fourche arcanique est une attaque à distance.

Équipements :

- **Main droite : Écraseur d'Inquisgaard +4** (Maul - 11-21 (2D6+5+4), Contondant, Lourde, à deux mains - Les attaques avec l'écraseur d'Inquisgaard infligent -2 RD (Physiques) à la cible jusqu'à la fin du round avant qu'elles ne soient résolues. Une cible affectée par cet effet y devient insensible pendant 1 round.)

- **Main gauche** : Maul

- **Torse** : Plastron (+2 RD (Tranchant, Contondant, Lourde)

- **Artefacts** :

- **Orbe de Mana solidifiée +1** : Octroie 1 points de Mana supplémentaires à la fin de chaque rencontre.
- **Morceau de robe d'un Archimage +3 (Artefact)** : Augmente le maximum de Mana de 6.
- **-Tome de la Sagesse Indicible (Unique)** : Au début de chaque Rencontre, le porteur apprend une technique martiale ou un sortilège (divin ou profane) aléatoire et ce jusqu'à la fin de la Rencontre. Un aventurier ne peut pas apprendre de technique par ce biais s'il ne possède pas d'Endurance ni de sortilèges s'il ne dispose pas de Mana.

Inventaire :

-**Morceau de robe d'un Archimage +3 (Artefact)** : Augmente le maximum de Mana de 6.

-**Kaidwen, ardeur d'Imalor +1** (Epée longue - 10-16 (2D4+6+1+1) Feu - +1 RD (Feu) - [Infusion (Feu)])

- Maul (7-17 (2D6+5), Contondant, Lourde, à deux mains)

Chompir



Points de vie : 0/32

Endurance : 2/7 (40% +1/Round)

Nom : Baizhu l'apothicaire du Cottage Bubu

Classe (Archétype(s)) : Apothicaire (Spécialiste)

Marque : *Marque de Maîtrise* - Une fois entre chaque Repos, l'Aventurier peut ignorer le coût en Endurance d'une technique martiale qu'il utilise.

Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Précision
0	5	5 (+1)	0	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glacé	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
2	1	2	0	0	0	0	0	0	0

Compétences :

- **Planification (Innée)** : Au début de chaque round sauf du premier de chaque rencontre, l'aventurier a 20% de chance d'obtenir la condition *Concentré*. Cette chance augmente de 1.5% pour chaque point de Bonus aux Dégâts des Sorts, de 0.5% pour chaque niveau d'Attrition actuel et de 5% supplémentaires pour chaque allié mort ou souffrant d'*agonie*.

- **Formation médicale** : L'Apothicaire est un médecin accompli. Lorsqu'il utilise un consommable de soin, de soutien ou de régénération, il peut dépenser 1 point d'Endurance pour choisir librement la cible de l'effet en ignorant les conditions d'utilisation normales de cet effet. ~~Les potions de soin employées de cette manière soignent 33% (arrondis à l'inférieur) points de vie de moins.~~ De plus, la technique Premiers soins permet de relever les alliés à l'Agonie et régénère 1 point de vie supplémentaire. À partir de la 4e Zone, Premiers soins régénère 1 point de vie supplémentaire. Enfin, la condition Concentré augmente de 50% les soins prodigués par Premiers soins et Stimulant (Elixir de sang de Troll) (arrondis au supérieur) mais ces techniques consomment cette condition.

- **Tour de main** : Utiliser un consommable est une action bonus pour l'aventurier. Les consommables dont l'utilisation est une action bonus sont une action gratuite pour l'aventurier à la place. Utiliser un consommable permettant d'attaquer comme une action bonus requiert la compétence Ambidextrie et une main libre.
- **Recyclage** : À la fin de chaque Rencontre, l'aventurier reçoit un consommable supplémentaire aléatoire parmi les suivants : Torche, sels d'éveil, grenade, remède universel.
- **Épicurien** : L'aventurier augmente de 50% tous les soins et effets de régénération octroyés par des effets de consommables (arrondi au supérieur, minimum +1). De plus, sa Vitalité augmente de 2.
- **Alchimie de terrain** : Au début de chaque rencontre, l'Apothicaire peut, pour une action gratuite, créer une potion de soin ou créer un consommable aléatoire parmi les consommables de la Plaine du Long Sanglot et de la Collection, son choix. De plus, s'il dispose de la compétence Recyclage, l'Apothicaire peut décider au début d'une rencontre d'échanger l'objet obtenu par cette compétence contre une potion de soins mineurs.
- **Médecin de terrain (Élite)** : À l'obtention de cette compétence, l'Apothicaire obtient 1 potion de soins majeurs. Augmente également de 35% tous les soins prodigués par les techniques martiales (arrondi à l'inférieur, minimum +1). De plus, les consommables de soin utilisés sur les alliés ne souffrent plus d'un malus d'efficacité.

Techniques Martiales :

- **Premiers soins (1 Endurance, action bonus)** : L'aventurier applique les premiers soins, sur lui-même ou sur l'allié ciblé, dissipant un effet de Saignement ou de Poison (le plus puissant) et soignant la cible pour 6 points de vie.
- **Distraction (1 Endurance, action bonus)** : L'aventurier distrait la créature ciblée, reportant son attention sur un allié. L'allié ciblé provoque la créature hostile ciblée jusqu'à la fin du round et réduit de 1 tous les dégâts que la créature ciblée lui inflige jusqu'à la fin du round, jusqu'à un minimum de 1 (après application de la mitigation).
- **Inoculation létale (2 Endurance)** : Inocule la cible hostile avec un agent pathogène insidieux, lui infligeant la condition Poison 3 jusqu'à la fin de la rencontre et Affaibli 50 jusqu'à la fin du round. À la fin du round suivant l'utilisation de cette technique, si la cible est encore affectée par la condition Poison infligée par cette technique, lui inflige la condition Étourdi jusqu'à la fin du prochain round. Une cible étourdie par cet effet ne peut plus être étourdie par cet effet.
- **Stimulant (Variable)** : L'Apothicaire injecte une seringue d'élixir stimulant à l'allié ciblé, lui conférant l'un des bonus suivants (de son choix) :
 - *Elixir d'ichor de tarasque (1 Endurance, action bonus) : +1/1/2/2/3 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round
 - *Elixir d'humeur de dragon (1 Endurance, action bonus) : Les dégâts de sa prochaine attaque à cible unique ce round augmentent de 1/2/3/4/5.
 - *Elixir de sang de Troll (2 Endurance) : Soigne 8 points de vie puis octroie Régénération 2 pendant 3 rounds. L'effet de régénération octroyée par cet élixir ne se cumule pas.
 Les effets de Stimulant dépendent du niveau de la Zone en cours. Un aventurier affecté par un élixir devient insensible aux effets des élixirs jusqu'à ce qu'un autre aventurier soit affecté par un effet d'élixir.

Équipements :

- **Main droite** : Hachette (1-6 (1D6), Tranchant, Légère)
- **Main gauche** :

- **Armure : Gambison d'un Duelliste acclamé +2** (+2 RD (Tranchant, Contondant) +1 RD (Perforant) -Légère - Octroie 40% de chance de régénérer 1 Endurance au début de chaque round.)

- **Artefacts :**

- **L'oréthar, entropie de Cantalor (Unique) :** Octroie 2/3/4/5/6% de chance d'absorber les dégâts subis.
- **Dents ensanglantées d'un martyr +2 (Artefact) :** Augmente tous les soins prodigués par les sortilèges divins et les techniques martiales du porteur de +1.
- **Lambeau de cape d'un Escroc +4 (Artefact) :** Augmente le maximum d'Endurance de 2.

Inventaire :

-**Potion de soin (x8) :** Soigne l'utilisateur pour 6-12 (3D3+3) points de vie.

-**Remède universel (x1) :** Dissipe tous les effets de *Poison* et *Saignement* affectant l'utilisateur.

-**Torche :** Attaque la cible hostile en mêlée, lui infligeant (1-4 (1D4)) Contondant ainsi que 1-3 (1D3) Feu puis prévient le prochain gain d'attrition.

-**Rune Spirituelle :** Une fois entre chaque Repos, régénérez 5 Endurance et/ou 10 Mana. L'usage de cette Rune requiert une action bonus.

-**Robe (Vêtement) +1 RD (Élémentaires, spirituels)**

-**Grenade :** Inflige 5-10 (5D2) points de dégâts de feu à la créature ciblée. L'utilisation d'une grenade est une attaque à distance. (Bombardier : Inflige *Brûlure* 3 jusqu'à la fin de la rencontre.)

Sani



Points de vie : 0/36 (-1) (Première ligne : 18/9)

Endurance : 4/4

Nom : Sania la Muraille

Classe (Archétype(s)) : Valkyr (Combattante)

Marque : *Marque de Vigueur* - Une fois entre chaque Repos, l'aventurier peut régénérer 30% de ses points de vie manquants contre une action bonus. (**Épuisée**)

Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Précision
1	5 (+1)	5	0	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glacé	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
4	3	4	0	0	0	0	0	2	0

Blocage :

- **Mêlée** : 0-3 (Physiques, Élémentaires, Divins)
- **Distance** : 0-3 (Physiques, Élémentaires, Divins)

Évitement : 20% (Mêlée, Distance - Une fois par rencontre)

Compétences :

- **En première ligne (Innée)** : L'aventurier gagne un bonus de +1 RD (Toutes) lorsque ses points de vie sont inférieurs à 50% de sa vitalité et +1 RD (Toutes) supplémentaires lorsque ses points de vie sont inférieurs à 25% de sa Vitalité. De plus, au début de la partie, l'aventurier apprend *Provocation*.

- **Avant-garde** : La première fois que la Valkyr bloque des dégâts avec un bouclier lors d'un round, l'allié au montant de points de vie le plus bas régénère autant de points de vie ou un montant équivalent au niveau de la zone en cours, le plus bas des deux. La valeur maximale de blocage des boucliers maniés par la Valkyr augmente de 1 pour chaque cible *provoquée*, *affaiblie* ou *effrayée* par la Valkyr tant que ces effets durent.

- **Épicurien** : L'aventurier augmente de 50% tous les soins et effets de régénération octroyés par des effets de consommables (arrondi au supérieur, minimum +1). De plus, sa Vitalité augmente de 2.

- **Maîtrise du bouclier** : Augmente de 1 la valeur maximale de blocage des boucliers maniés par le porteur.

- **Peau épaisse** : L'aventurier gagne un bonus permanent de +1 RD (Physiques).

- **Jamais Vaincu** : Subir plus de 5 points de dégâts d'une attaque ou d'un sortilège confère immédiatement +2 RD (Type de ces dégâts) jusqu'à la fin du prochain round.

- **Rempart du Forgemontagne (Élite)** : Tous les boucliers maniés par la Valkyr bloquent les dégâts (Physiques, élémentaires, divins) des attaques de mêlée et à distance subies. De plus, chaque fois que la Valkyr bloque des dégâts, elle inflige à l'attaquant le double de dégâts du sacré ou de tonnerre (le plus avantageux).

Techniques Martiales :

- **Provocation (1 Endurance, action bonus, rapide)** : L'aventurier *provoque* la créature ciblée jusqu'à la fin du round.

- **Frappe du Parlefoudre (1 Endurance, rapide)** : La Valkyr attaque la cible hostile avec une arme de mêlée. Cette attaque inflige des dégâts du sacré ou de tonnerre (le plus avantageux) et *provoque* la cible. À partir de la 4e Zone, Frappe du Parlefoudre bénéficie du Bonus aux Dégâts des Sorts.

- **Levée du bouclier (1 Endurance, action bonus, rapide)** : L'aventurier lève son bouclier et se prépare à se protéger. Jusqu'à la fin du round, la valeur maximale de blocage de son bouclier est doublée. Requiert un bouclier.

- **Interception (1 Endurance, action bonus, rapide)** : L'aventurier se prépare à intercepter tout danger. La prochaine fois que l'allié ciblé est visé par une attaque à cible unique, cette attaque est reportée sur le lanceur à la place et ses dégâts réduits de 2 (Après application de la mitigation, jusqu'à un minimum de 1). Cet effet ne peut affecter qu'une seule cible à la fois.

Équipements :

- **Main droite : Absolution +2 (Masse)** (5-11 (2D4+1+2) Sacré - + 2RD (Sacré) - [Infusion (Sacré)])

- **Main gauche : Le Guetteur de la Citadelle +1** (Écu [0-2 (Physiques) (Mêlée, distance)] - L'allié aux points de vie les plus bas bloque les dégâts (Physiques) (Mêlée, distance) comme s'il était équipé du Guetteur de la Citadelle, sauf s'il dispose d'un meilleur score blocage.)

- **Torse : Jaque d'un Psychopompe égaré +3** (+3 RD (Tranchant, Contondant) +2 RD (Perforant) - Légère - Infliger un coup fatal régénère 3 points de vie. Chaque fois qu'une créature meurt d'une autre façon, le porteur régénère 1 point de vie.)

-Artefacts :

- **Capuche d'un voltigeur impérial +1 (Artefact)** : Confère 20% d'évitement (mêlée, distance). Après avoir évité une attaque, cet effet est désactivé jusqu'à la fin de la rencontre.
- **Sang de troll en bouteille +2 (Artefact)** : Au début de chaque round, si les points de vie du porteur sont inférieurs à 50% de son maximum, soigne le porteur de 2 points de vie, jusqu'à un maximum de 10 points de vie rendus par cet effet par rencontre. Ces soins ne peuvent pas faire passer les points de vie au-delà de 50% du maximum de points de vie du porteur et ne peuvent pas être augmentés.
- **Insigne de l'Assemblée de Fer +4 (Artefact)** : Au début de chaque round, octroie *Absorption 4 (Physiques)* jusqu'à la fin du round.
- **Larmes d'un traître (Unique)** : Lorsqu'une attaque devrait tuer le porteur, elle est reportée sur un allié aléatoire à la place et ses dégâts sont augmentés de 25/20/15/10/5% (arrondi au supérieur, minimum +1). Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par rencontre.

Inventaire :

- Ecu

- Épée longue (3-9 (2D4+1) Tranchant)

-Plastron (+2 RD (Contondant, Tranchant) - Lourde)

- **Bottes d'un éclaireur Ikévarois +4 (Artefact)** : Octroie 80% de chance de gagner la condition *Concentré* au début de chaque rencontre. Les effets de cet artefact sont toujours actifs, même lorsqu'il n'est pas équipé.

Cap



Points de vie : 4/28

Endurance : 1/4

Nom : Sianurr

Classe (Archétype(s)) : Rodeurr (Combattant/Specialiste)

Marque : Marque de Brutalité - Toutes les attaques de l'aventurier infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base).

Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Précision
6 (+1)	1	3	0	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glace	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
4	3	4	2	2	2	2	2	2	2

Compétences :

- **Sang épais** : Chaque fois que l'aventurier doit recevoir des dégâts d'un effet de *Saignement* ou de *Poison*, il a 50% de chance de ne pas recevoir de dégât à la place.
- **Maîtrise de l'Ambidextrie** : Tant que le Rôdeur manie une arme de mêlée dans chaque main, il obtient un bonus de +1 RD (Toutes). Ce bonus augmente de 1 au début de la 4e Zone. Cette compétence se substitue à Ambidextrie et Ambidextrie supérieure pour le Rôdeur et octroie leurs effets.
- **Attaque préventive** : La première technique martiale permettant d'attaquer lancée par le Rôdeur à chaque rencontre ne coûte pas d'Endurance et inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (ou 1-4 (1D4) si le Rôdeur ne manie qu'une seule arme à une main).
- **Épicurien** : L'aventurier augmente de 50% tous les soins et effets de régénération octroyés par des effets de consommables (arrondi au supérieur, minimum +1). De plus, sa Vitalité augmente de 2.
- **Expert (double entaille)**: Au début de la partie, l'aventurier désigne une technique martiale qu'il connaît. La première utilisation de cette technique lors de chaque rencontre

coûte 1 point d'Endurance de moins (Jusqu'à un minimum de 1 en coût d'Endurance). Si cette technique est une attaque, cette/ces attaque(s) inflige(nt) 2-4 (2D2) points de dégâts supplémentaires lors de sa première utilisation à chaque rencontre.

-Prédation : Les attaques du Rôdeur avec une arme infligent 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (ou 1-4 (1D4) si le Rôdeur ne manie qu'une seule arme à une main) sur les cibles disposant de 50% ou moins de leur Vitalité. Cet effet ne peut pas se déclencher sur les attaques ne bénéficiant ni d'un bonus par la Force, ni d'un bonus par la Précision. Lorsque cet effet se déclenche, le Rôdeur est soigné de 1 point de vie.

- Ambidextrie - Tempête d'acier (Élite) : Les attaques d'Ambidextrie du Rôdeur touchent également une créature adjacente à la cible principale (au choix du Rôdeur). Si aucune créature n'est adjacente à la cible principale, ces attaques infligent 3 points de dégâts supplémentaires à la place (de leur type de dégât de base). De plus, les attaques d'Ambidextrie déclarées par le Rôdeur sont des actions gratuites.

Techniques Martiales :

- Ambidextrie - Double entaille (3 Endurance) : Le Rôdeur frappe la cible hostile avec ses deux armes à la fois. Il réalise deux attaques sur la même cible, une avec chaque arme équipée, et chacune de ces attaques est considérée comme une attaque standard. Les dégâts totaux sont cumulés avant de calculer la mitigation de la cible. Cette attaque inflige des dégâts du type de l'une des deux armes, au choix du Rôdeur. Après avoir utilisé Double entaille, le Rôdeur ne peut pas déclarer d'attaque d'Ambidextrie lors de ce round mais bénéficie d'un bonus de +2 RD (Physiques) jusqu'à la fin du round.

- Vendetta (1 Endurance, action bonus) : L'aventurier lance une vendetta contre la créature hostile ciblée. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit -1 RD (Physiques) et toutes les attaques avec une arme contre elle infligent 1 point de dégât supplémentaire (du type de dégât de base). Après avoir utilisé Vendetta, l'aventurier ne peut plus l'utiliser jusqu'à la prochaine rencontre.

- Ressources cachées (0 Endurance, action bonus) : L'aventurier puise dans ses réserves et régénère 3 Endurance et 5-10 (5D2) points de vie immédiatement. Après avoir utilisé Ressources cachées, l'aventurier ne peut plus l'utiliser avant de se Reposer.

- Poussée d'adrénaline (0 Endurance, action gratuite) : L'aventurier acquiert la condition *Concentré*. Après avoir utilisé Poussée d'adrénaline, l'aventurier ne peut plus l'utiliser avant de s'être Reposé.

Équipements :

- Main droite : Rapière de duel +3 (Epée longue) (12-18 (2D4+6+1+3) Tranchant - Chaque fois que le manieur subit des dégâts d'une attaque, lui confère +15% d'évitement (mêlée, distance). Cet effet se cumule jusqu'à ce que le manieur évite une attaque et est conservé entre chaque rencontre.)

- Main gauche : Aeslaugh, cauchemar du Fer +2 (Epée courte) (4-9 (1D6+1+2) Perforant - Légère - Les attaques avec Aeslaugh, cauchemar du Fer infligent *Poison 1* jusqu'à la fin de la rencontre.)

- Torse : Voltige d'Aurélien +1 (+2 RD (Tranchant, Contondant) +1 RD (Perforant) - Légère - Confère une immunité à la condition *Immobilisé* et octroie +1 RD (Physiques, élémentaires) contre les attaques à distance.)

- Artefacts :

- **Amulette de focalité +1 :** Les attaques avec une arme du porteur ignorent 5% de l'évitement de leur cible et ignorent les premiers 1 points de blocage de la cible.

- **Bracelet d'érudition interdite +1 (Artefact)** : Augmente le bonus aux dégâts des sorts pour tous les aventuriers de 1 tant que le porteur est en vie.
- **Prisme de Douleur +1 (Artefact)** : Les coups critiques infligent 1D2 points de dégâts supplémentaires.
- **Sablier des Heures (Unique)** : Octroie au porteur une immunité aux dégâts d'attrition.

Inventaire :

- **Rune Ignée (Épuisée)** : Une fois entre chaque Repos, infligez 3 points de dégâts de Feu à toutes les créatures ainsi que *Brûlure 5* à la créature ciblée jusqu'à la fin de la rencontre. L'usage de cette Rune requiert une action bonus.

-**Dague** (8-11 (2D2+6+1) - Perforant, Légère, Pernicieuse)

-Armure matelassée (+1 RD (Contondant, Tranchant) - Légère)

-Dague (9-11 (2D2+6+1) - Perforant, Légère, Pernicieuse)

- **Rune Céleste (Épuisée)** : Une fois entre chaque Repos, obtenez la condition *Célérité* et une action bonus supplémentaire lors de ce round. L'usage de cette Rune requiert une action bonus.

- **Rune Spatiale (Épuisée)** : Une fois entre chaque Repos, apprenez une compétence, une technique martiale ou un sortilège de votre choix jusqu'à la fin de la rencontre. Vous ne pouvez apprendre de cette manière que des effets pour lesquels vous remplissez les conditions usuelles d'apprentissage. L'usage de cette Rune requiert une action bonus et l'effet appris ne devient effectif qu'au début du round suivant.