

I/ Etapes

Des crânes pour le dieu des crânes

Objectif : Vaincre 200 monstres (154/200)

Récompense : 3x Fragments de connaissance

Chute de la civilisation

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Barbare en vie (0/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Lames dans le noir

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Assassin en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Astrologie avancée

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Ensorceleur en vie (0/1)

Récompenses : 2x fragments de connaissance.

Ascension spirituelle

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Moine en vie (0/1)

Récompenses : 2x fragments de connaissance.

La corde enchantée

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Sagittaire en vie (0/1)

Récompenses : 2x fragments de connaissance.

Sur un cheval pâle

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Nécromant en vie (1/1)

Récompenses : 2x fragments de connaissance.

L'argent pour les monstres

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Sorcelleur en vie (0/1)

Récompenses : 2x fragments de connaissance.

II/ Compétences

0°) Talents innés

Les classes ne disposant que d'un seul archétype disposent d'une compétence supplémentaire, propre à chaque archétype. Ces classes commencent la partie avec cette compétence gratuitement.

Combattant

***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.

Spécialiste

***Planification (Innée) :** Au début de chaque rencontre, l'Aventurier désigne une créature. La première attaque de l'Aventurier contre cette créature lors de cette rencontre est un coup critique automatique. De plus, la première fois lors de chaque Rencontre que l'Aventurier voit son Endurance réduite à 0, il régénère immédiatement 1 Endurance.

Théurge

***Dogme (Innée) :** Au début de la partie, l'aventurier choisit un effet parmi les suivants. Cet effet est actif jusqu'à la fin de la partie :

Rédemption : A la création, l'aventurier apprend un sortilège au choix gratuitement parmi les suivants : Mot de soin, Mot de Réjuvenation, Mot de Répit ou Soin Mineur. Les sortilèges divins à cible unique lancés par l'aventurier sur des cibles alliées disposant de 25% ou moins de leur maximum de santé soignent un montant de points de vie supplémentaire équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts, jusqu'à un maximum de 10 points de vie supplémentaires rendus par cet effet par cible et par rencontre.

Condamnation : A la création, l'aventurier apprend un sortilège au choix gratuitement parmi les suivants : Châtiment, Courroux Vengeur, Mot de Radiancé ou Chaînes de Lumière. 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.

Thaumaturge

***Formation académique (Innée) :** Lors de la création du personnage, l'Aventurier peut apprendre 2 sortilèges profanes supplémentaires de son choix gratuitement. Au début de chaque rencontre sauf de la première, l'aventurier peut échanger des sortilèges profanes qu'il connaît contre autant d'autres de la Plaine du Long Sanglot. Cet effet est une action gratuite résolue avant les actions des aventuriers lors du premier round. L'aventurier peut échanger au cours de l'ensemble de la partie un montant de sortilège équivalent à son score d'Intuition au maximum. De plus, au début de la partie, l'aventurier apprend le sortilège Aiguillon arcanique.

1°) Générales

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

Préservation : Lorsqu'il commence un round en disposant de 35% ou moins de son maximum de points de vie, l'aventurier obtient *Absorption 2 (Toutes)* jusqu'à la fin du round.

Zoologue : Une fois par rencontre, l'aventurier peut dépenser son action bonus ainsi que 1 point d'Endurance ou 2 points de Mana (son choix s'il dispose des deux) pour observer une créature.

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

Dur à cuir : Chaque point de Robustesse permet de régénérer 1 PV à la fin de chaque rencontre, ou 2 si la Vitalité est inférieure à 35%.

Ambidextrie : Lorsqu'il déclare une attaque de mêlée avec une arme, si l'aventurier dispose d'une seconde arme de mêlée équipée disposant du trait [Légère], il peut utiliser son action bonus pour déclarer une seconde attaque sur la même cible avec cette arme. Cette seconde attaque ne bénéficie pas de la Force. L'aventurier ne peut déclarer qu'une seule attaque d'Ambidextrie par round au maximum.

2°) Combattants

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

Enchaînement : Après avoir tué une créature avec une attaque de mêlée réalisée avec une arme à deux mains, l'Aventurier obtient la condition *Célérité*.

Expérience du combat : Le Combattant est immunisé à la *provocation*. De plus, lorsqu'un effet de *Provocation* du Combattant échoue, le prochain effet de *Provocation* lors de cette rencontre ne peut pas échouer. Cet effet surpasse toute immunité.

Tueur de mage : Chaque fois qu'une créature lance un sortilège, les dégâts des attaques de l'aventurier avec une arme contre elle infligent 1 point de dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de la rencontre. Cet effet se cumule jusqu'à 3 fois par créature.

Amplitude : Les attaques de l'aventurier avec une arme de mêlée à deux mains qui infligent au moins 1 point de dégât infligent également 2 points de dégâts irréductibles aux créatures adjacentes à la cible principale.

Présence démoralisante : À la fin de chaque round, l'aventurier inflige 3 points de dégâts irréductibles à toutes les créatures souffrant de la condition *Effrayée* ou *Provoquée*. Cet effet n'est pas une attaque.

Bastion : Après avoir infligé un coup critique ou infligé un coup fatal, l'aventurier gagne un bonus de +1 RD (Toutes) jusqu'à la fin de la rencontre.

Presser l'avantage : Les attaques de l'aventurier avec une arme infligent 1 point de dégât supplémentaire pour chaque créature morte au cours de la rencontre.

Rythme de Bataille : Toutes les 3 créatures tuées par le groupe, l'aventurier régénère immédiatement 2 points d'Endurance. Toutes les 6 créatures tuées par le groupe, l'aventurier obtient la condition *Concentré*.

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.

Style Ikévaroïs : Tant qu'il manie un bouclier, chaque fois qu'il inflige des dégâts avec une attaque de son arme, l'Aventurier a 50% de chance d'infliger 1/1/2/2/3 points de dégâts supplémentaires (du type de base de l'attaque, selon le niveau de la Zone en cours). Cette chance et ces dégâts sont doublés lorsque l'Aventurier est *concentré*.

Confrontation : Les attaques avec une arme de l'Aventurier contre les cibles qu'il a *provoquées* infligent 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (de leur type de dégâts de base) et la première source de dégâts réductibles que ces cibles infligent à l'Aventurier à chaque round est réduite de 1 (après application de la Mitigation).

Porte-étendard : Au début de chaque rencontre, l'Aventurier dresse une bannière parmi les suivantes sur le champ de bataille contre une action gratuite et avant la résolution des actions. La bannière reste déployée jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque bannière ne peut être déployée qu'une seule fois par partie. Un Aventurier ne peut pas apprendre cette compétence si un autre Aventurier la connaît :

***Bannière des Casagues-Rouges** : Les attaques du groupe réalisées avec des armes infligent 1 point de dégât supplémentaire.

***Bannière de la Tour de Pourpre** : Le Bonus aux Dégâts des Sorts augmentent de 1, jusqu'à un maximum de 6.

***Bannière du Trône** : Lors de cette rencontre, les Meneurs infligent 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires avec toutes leurs attaques et bénéficient d'un bonus de +2 RD (Toutes).

***Bannière d'Ordagard** : Les soins prodigués par les sortilèges et les techniques martiales augmentent de 1.

***Bannière de la Cour des Saisons** : Au début de chaque round (et immédiatement lorsque la bannière est déployée), le membre du groupe disposant du plus bas montant d'Endurance régénère 1 Endurance et l'allié disposant du plus bas montant de Mana régénère 2 Mana.

3°) Spécialistes

Ambidextrie supérieure : Les attaques d'Ambidextrie sont automatiquement critiques si l'attaque principale est critique. Requier Ambidextrie.

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.

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.

Bombardier : L'aventurier ajoute sa Précision et sa Dextérité aux dégâts des attaques réalisées avec un consommable. La condition *Concentré* permet aux attaques à distance de consommable de bénéficier d'effets supplémentaires, propre à chaque consommable.

Recyclage : À la fin de chaque Rencontre, l'aventurier reçoit un consommable supplémentaire aléatoire parmi les suivants : Torche, sels d'éveil, grenade, remède universel.

Soif de Sang : Accomplir un coup critique soigne l'aventurier pour 4 points de vie. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round.

Chasseur de prime : Chaque fois qu'il accomplit un coup fatal, l'Aventurier a une chance équivalente à [(niveau de la créature) x10] de générer immédiatement un consommable aléatoire.

Guet-apen : La première attaque de l'Aventurier contre chaque créature lors d'une rencontre inflige 2/4/6/8/10 points de dégât supplémentaires (de son type de dégât de base, selon le niveau de la Zone en cours).

Tactique Kjélbordine : Chaque fois qu'il subit des dégâts d'une attaque de mêlée et qu'il dispose d'une main libre, l'aventurier a 25% de chance de Riposter immédiatement contre l'agresseur avec son arme, tant que les dégâts subis ne sont pas létaux. Cette chance augmente de 25% chaque fois qu'elle échoue et est conservée entre les rencontres.

Instinct de survie : La première fois que l'aventurier devrait être réduit à l'*Agonie* par des dégâts d'attaque entre chaque Repos, il obtient la condition *Invisible* jusqu'au prochain round et ses PV sont fixés à 5 au lieu de subir ces dégâts.

Chasseur de trésor : Au début de chaque rencontre, l'aventurier peut (mais n'est pas obligé) désigner une catégorie de butin parmi les suivantes : arme, armure, artefact ou bouclier. Lors de la prochaine phase de butin, il recevra un butin issu de cette catégorie, en respectant les règles normales d'attribution du butin. Si aucun butin de cette catégorie n'est éligible pour l'aventurier, cet effet est ignoré.

Touche-à-tout : Lorsqu'il apprend cette compétence, l'aventurier peut apprendre une technique martiale de la catégorie Combattant ou un sortilège divin ou un sortilège profane de son choix. Le coût en Endurance des sortilèges appris de cette manière est équivalent à 50% du coût en mana initial, arrondi au supérieur. Les sortilèges lancés de cette façon sont considérés comme des techniques martiales. L'aventurier ne peut pas apprendre de cette manière une Technique ou un Sortilège auquel il a normalement accès.

Expert : 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.

Magelame : Tant qu'il dispose d'une main libre, les attaques de l'aventurier avec une arme infligent des dégâts d'Arcane supplémentaires équivalents au Bonus aux dégâts des sorts. Ces dégâts bonus sont doublés lors d'un coup critique. Cette compétence n'a aucun effet si le Spécialiste dispose d'un score de Mana.

Elan Létal : Accomplir un coup fatal régénère immédiatement 3 points d'Endurance et met fin à la fatigue de toutes les techniques et tous les sortilèges.

Droit au Coeur : Après avoir accompli 5 attaques avec une arme alors que son autre main est libre, l'aventurier acquiert la condition *Célérité*.

Chasseur de Monstre : Lors de chaque rencontre, la première fois que l'Aventurier accomplit un Coup Critique contre une cible, il observe cette créature immédiatement si l'entrée du Bestiaire de celle-ci n'est pas déjà complétée.

4°) Théurges

Bouclier de la Foi : L'aventurier gagne un bonus permanent de +3 RD (Divins)

Sigile d'Ahrûn : Les attaques en mêlée de l'aventurier qui infligent des dégâts physiques, de feu ou du sacré soignent l'allié aux points de vie les plus bas pour 2 points de vie. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round pour l'ensemble du groupe. Ces soins ne peuvent pas être augmentés.

Mandat - Croisé : Les attaques de l'aventurier avec une arme infligent 1 points de dégâts supplémentaires tant que ces dégâts sont physiques ou du sacré. 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.

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.

Mandat - Prédicateur : Chaque fois que l'aventurier rend des points de vie à un allié avec un sortilège divin, il lui rend 1 point de vie de plus. De plus, il peut utiliser Mot de soin, Soin mineur, Soin modéré et Soin majeur offensivement contre les Démons, les Morts-vivants et les Aberrations. S'il fait ainsi, ces sortilèges sont traités comme des attaques à distance infligeant des dégâts du sacré. 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.

Mandat - Templier : La valeur maximale de blocage des boucliers maniés par l'aventurier augmente de 1. À l'obtention de cette compétence, l'aventurier apprend également le sortilège Injonction. Lorsqu'il l'emploie contre un Démon, un Mort-vivant ou une Aberration, Injonction inflige 3 points de dégâts du sacré en plus de ses effets normaux. 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.

Dévotion altruiste : Les sorts divins à cible unique lancés par l'aventurier soignent 1-2 (1D2) points de vie supplémentaires lorsqu'ils sont lancés sur un allié.

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.

Euphorie : La condition *Concentré* fonctionne également avec les sorts de soins divins de l'aventurier à cible unique, augmentant l'efficacité des soins octroyés de 75% (arrondi au supérieur). 50% des soins excédentaires sont convertis en *Absorption (Toutes)* jusqu'à la fin de la rencontre.

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.

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 10.

Élan Divin : Une fois par rencontre, après avoir soigné un total de 10 PV ou plus avec des Sortilèges Divins ou des effets de compétence, l'Aventurier obtient la condition *Concentré* ou *Célérité* (son choix) au début du round suivant.

5°) Thaumaturges

Pacte des éléments : L'aventurier gagne un bonus permanent de +2 RD (Élémentaires, spirituels)

Marque des Djinns : Obtenir la condition *concentré* confère une condition à l'aventurier, parmi les suivantes et dans l'ordre. Au début de la partie, cet effet confère toujours Faveur d'Arcanis. L'ordre d'application des effets est conservé entre chaque rencontre.

-Faveur d'Arcanis : Le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier coûte 3 Mana de moins, jusqu'à un minimum de 1.

-Faveur de Cendrajh : La prochaine attaque de sortilège profane à cible unique lancée par l'aventurier inflige *Brûlure 4* jusqu'à la fin de la rencontre.

-Faveur d'Ishtar : La prochaine attaque de sortilège profane à cible unique lancée par l'aventurier inflige *Gelé* jusqu'à la fin du prochain round. Aucun effet sur les Boss et les Morts-vivants.

-Faveur d'Arumath : Le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier inflige également 5 points de dégâts de tonnerre à toutes les créatures hostiles. Cet effet n'est pas une attaque.

-Faveur d'Ulfuras : Le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier confère la condition *Concentré* à tous les alliés.

Alignement tellurique : Après avoir lancé 3 sortilèges profanes différents, le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier ne coûte pas de Mana.

Déflecteur arcanique : Tant que l'aventurier dispose d'au moins une main libre, il génère en permanence un champ de force magique. Ce champ de force lui permet de bloquer 0-1 (Physiques, élémentaires, spirituels) des attaques de mêlée et à distance subie. À partir de la 4e Zone, cet effet obtient un bonus de +1 à sa valeur maximale de blocage.

Glyphe de protection : Au début de la partie, l'aventurier choisit un type de dégât parmi les suivants : Feu, glace, tonnerre, arcane, psychique. Il gagne +1 RD (Ce type). Chaque fois que l'aventurier subit des dégâts d'une attaque, il inflige à l'attaquant 2(+ bonus aux dégâts des sorts) points de dégâts du type choisi.

Esprit vif : La condition *Concentré* permet également au prochain sort profane lancé par l'aventurier d'être une action bonus ou gratuite si celui-ci est déjà bonus.

Rupture de Mana : Après avoir dépensé 12 points de Mana au cours d'une rencontre, le Thaumaturge obtient la condition *Concentré*. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par rencontre.

Révélation Thaumaturgique : Chaque fois que l'Aventurier incante un Sortilège profane, il dispose de 10% de chance après la résolution de cette incantation d'obtenir la condition *Concentré*. Chaque fois que cette chance échoue, elle augmente de 10% jusqu'à se déclencher et se réinitialiser. Cette chance est conservée entre chaque rencontre. Cependant, la condition *Concentré* octroyée par cette compétence ne peut que affecter les attaques de Sortilège profane.

Invocateur : Si vous connaissez le sortilège Invocation de Créature mineure, celui-ci devient Invocation de Créature majeure au début de la 4e Zone :

Invocation de créature majeure (5 Mana, action bonus) : L'Aventurier ouvre un portail vers un plan extraterrestre, invoquant une créature d'Outremonde qui combattra avec le groupe jusqu'à la fin de la Rencontre. La créature dispose des caractéristiques suivantes, selon le niveau de la Zone en cours :

***PV** : 10/15/20/25/30

***Dégâts** : 1D4/1D6/1D8/1D10/1D12 + Bonus aux dégâts des sorts ; Contondant, Tranchant, Perforant, Feu, Glace, Tonnerre ou Arcane (le plus avantageux), mêlée

***RD (Toutes)** : 1/2/3/4/5

De plus, le lanceur choisit un type pour sa créature parmi les suivants :

***Élémentaire** : Les attaques de la créature infligent 50% des dégâts totaux infligés à la cible principale aux cibles adjacentes.

***Aberration** : Tant que la créature est en vie, elle confère 50% de chance au début de chaque round et lors de son invocation d'augmenter de 1 le Bonus aux Dégâts des Sorts jusqu'à la fin du round.

***Plante** : La créature subit 50% des dégâts de la première source de dégâts non périodique que subit le lanceur lors de chaque round (arrondi au supérieur) à la place de celui-ci.

La créature invoquée agit toujours en dernière dans le round, attaquant la créature disposant du plus bas montant de PV, et ne peut pas être prise pour cible par les effets à cible unique des créatures. La créature invoquée ne peut pas être prise pour cible par les alliés. Le lanceur décide de la position de la créature dans la ligne (à sa droite ou à sa gauche). Ce sortilège ne peut être incanté qu'une seule fois par rencontre pour l'ensemble du groupe.

Hématomancie : Lorsque l'Aventurier ne dispose pas d'assez de Mana pour incanter un sortilège profane, il peut sacrifier des PV à la place au prix de 2 PV par Mana manquant pour incanter ce sortilège. L'Aventurier ne peut pas bénéficier de cet effet plus d'une fois par round et ne peut pas en bénéficier si faire ainsi devrait le tuer.

III/ Techniques martiales

1°) Générales

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 2 points de vie. Cet effet ne permet pas de relever une cible de l'*Agonie*.

Frappe précise (1 Endurance) : L'aventurier attaque la créature hostile ciblée avec une arme. Cette attaque est inévitable et imblocable et inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires.

2°) Combattants

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

Heurtoir (2 Endurance) : L'aventurier attaque la créature ciblée de son bouclier, lui infligeant 5-10 (5D2) Contondant et l'*étourdissant* jusqu'à la fin du round. Les créatures immunisées à l'*Étourdissement* subissent un coup critique automatique puis deviennent immunisées aux effets de Heurtoir. Cet effet est une attaque d'arme. Requiert un bouclier équipé.

Récupération (1 Endurance, action bonus) : L'aventurier dissipe un effet de *saignement*, ou de *poison* qui l'affecte (au choix du lanceur) et régénère immédiatement 2 points de vie. La première utilisation de cette technique à chaque rencontre ne coûte pas d'Endurance.

Coup de tonnerre (2 Endurance) : L'aventurier frappe le sol avec une vigueur surhumaine, provoquant un léger tremblement de terre. Il inflige 5-10 (5D2) points de dégât de tonnerre à la créature ciblée et l'*immobilise*. Les créatures immunisées à l'*Immobilisation* subissent un coup critique automatique puis deviennent immunisées aux effets de Coup de tonnerre. Coup de tonnerre est une attaque à distance ou en mêlée (au choix du lanceur). Cette technique bénéficie du bonus aux dégâts des sorts.

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.

Pourfendre (2 Endurance, rapide) : L'aventurier attaque la créature hostile ciblée avec une arme. Si cette attaque inflige des dégâts tranchants ou perforants, elle inflige également *Saignement* 3 jusqu'à la fin de la rencontre. Requiert une arme de mêlée à deux mains.

Galvanisation (1 Endurance, action bonus, rapide) : L'aventurier pousse l'allié ciblé à se surpasser, augmentant les dégâts de sa prochaine attaque à cible unique avec une arme de 3 ou les soins procurés par sa prochaine Technique martiale ou Sortilège divin de 3. Cet effet ne se cumule pas et est perdu entre chaque rencontre. Lorsque l'aventurier porte un coup fatal, sa prochaine utilisation de Galvanisation lors du round suivant ne coûte pas d'Endurance.

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.

Brutaliser (1 Endurance, rapide) : L'aventurier attaque la cible hostile avec une arme en mêlée. Cette attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base) et ignore 1 point de mitigation positive. Ces dégâts bonus sont quadruplés lors d'un coup critique.

Fracasser (2 Endurance) : L'aventurier attaque la cible hostile avec une arme en mêlée. Cette attaque inflige des dégâts contondants et inflige à la cible -2 RD (Physiques) jusqu'à la fin du round.

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.

Cri de guerre (2 Endurance, action bonus) : L'aventurier pousse un cri de guerre galvanisant. Jusqu'à la fin du round, l'aventurier et tous les alliés gagnent un bonus de +2 RD (Toutes) et leurs attaques infligent 1/1/2/2/3 points de dégâts supplémentaires (selon le niveau de la Zone en cours). Cri de guerre s'enclenche au début du round où il est joué, indépendamment de l'ordre d'initiative. Après avoir utilisé Cri de guerre, l'aventurier ne peut plus l'utiliser jusqu'à la prochaine rencontre.

Frappe du Pommeau (1 Endurance, action bonus) : L'aventurier frappe la créature ciblée avec un rapide coup du pommeau de son arme, lui infligeant des dégâts irréductibles équivalents à sa Force et l'*Immobilisant*. Cet effet a 50% de chance d'*Etourdir* à la place. Une créature affectée par cette technique y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre. Requiert une arme de mêlée à deux mains.

Encouragement (0 Endurance, action bonus) : L'Aventurier encourage l'allié ciblé, lui conférant une action bonus lors de ce round. Encouragement ne déclenche aucun effet lié à l'usage des Techniques martiales.

3°) Spécialistes

Dérobade (2 Endurance, action bonus) : L'aventurier devient *invisible* jusqu'à la fin du round. Dérobade ne peut pas être lancé plus d'une fois par rencontre.

Garrottage (2 Endurance) : L'aventurier attaque la créature ciblée avec une arme. Si cette attaque inflige des dégâts, elle réduit également la cible *au silence* jusqu'à la fin du round et lui inflige 3 points de dégâts irréductibles supplémentaires, ou 6 si la cible est immunisée au *Silence*.

Éviscération (2 Endurance, rapide) : L'aventurier attaque la créature ciblée avec une arme. Si cette attaque inflige des dégâts, elle inflige également *Saignement* 3 jusqu'à la fin de la rencontre.

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).

Exploitation de faiblesse (1 Endurance) : L'aventurier attaque la créature ciblée avec une arme. Cette attaque inflige 1 point de dégâts supplémentaire (de son type de dégâts de base) pour chaque condition négative qui l'affecte. Ces dégâts sont doublés lors d'un coup critique.

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.

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.

Cape d'ombre (0 Endurance, action bonus) : L'aventurier se drape dans une cape magique, supprimant toutes les conditions négatives qui l'affectent et obtenant la condition *Intangible* jusqu'au début du prochain round. Cape d'ombre peut être lancée même sous l'effet de la condition *Immobilisation*. Après avoir utilisé Cape d'ombre, son coût en Endurance augmente de 1 jusqu'à la fin de la partie et elle ne peut plus être utilisée avant le début de la prochaine rencontre.

Neurotoxine (2 Endurance) : L'aventurier attaque la créature ciblée avec une arme équipée, après avoir enduit celle-ci d'un poison. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle inflige une condition supplémentaire, au choix du lanceur, parmi les suivantes : *affaibli 30*, *malade*, *effrayé* ou *provoqué*.

Jet de Bolas (2 Endurance) : L'aventurier projette des bolas sur la créature ciblée, lui infligeant 5-10 (Contondant) et lui infligeant la condition *Immobilisé* jusqu'à la fin du round. Inflige le double de dégâts contre les cibles immunisées à l'*Immobilisation*. Jet de bolas est une attaque à distance.

Crève-cœur (1 Endurance, rapide) : L'aventurier attaque une créature en mêlée avec une arme. Cette attaque n'inflige pas de dégât mais inflige les conditions *Affaibli 25* et *Malade* jusqu'à la fin du round. Si l'aventurier dispose de la compétence Ambidextrie, il peut utiliser son action bonus pour lancer Crève-cœur, tant qu'il dispose d'une arme [Légère] équipée. Une créature affectée par Crève-cœur y devient insensible pendant 1 round. Une créature affectée deux fois par Crève-cœur y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre.

IV/ Sortilèges divins

Mot de soin (3 Mana, action bonus, rapide) : L'aventurier soigne l'allié ciblé ou lui-même pour 3-5 (2D2+1) points de vie.

Mot de Réjuvenation (5 Mana) : Confère *Régénération 5* au lanceur ou à l'allié ciblé jusqu'à la fin de la rencontre.

Mot de Répit (4 Mana, action bonus) : L'allié ciblé régénère 2 points d'Endurance.

Mot d'Alacrité (6 Mana, action bonus) : Confère la condition *Célérité* à l'allié ciblé. Une cible affectée par ce sort ne peut plus l'être jusqu'à la prochaine rencontre.

Soin mineur (4 Mana) : L'aventurier soigne l'allié ciblé ou lui-même pour 6-10 (2D3+4) points de vie.

Soin modéré (7 Mana) : L'aventurier soigne l'allié ciblé ou lui-même pour 9-15 (6D2+3) points de vie.

Soin majeur (10 Mana) : L'aventurier soigne l'allié ciblé ou lui-même pour 13-22 (9D2+4) points de vie.

Soin de lien (6 Mana) : L'aventurier soigne l'allié ciblé pour 6-10 (2D3+4) points de vie et lui-même pour 50% des soins totaux prodigués à la cible. Le coût en Mana de Soin de Lien ne peut pas être réduit.

Inspiration (5 Mana, action bonus) : L'aventurier bénit l'allié ciblé, lui octroyant l'état *Concentré*. Un aventurier ne peut pas bénéficier des effets de ce sortilège plus d'une fois par rencontre.

Purge (2 Mana, action bonus) : L'aventurier supprime une condition négative dont souffre l'allié ciblé ou lui-même (au choix du lanceur).

Purge de Masse (6 Mana) : L'aventurier supprime une condition négative affectant chacun des membres du groupe (au choix du lanceur).

Injonction (1 Mana, action bonus, rapide) : *Provoque* la créature ciblée jusqu'à la fin du round. Une créature *provoquée* par Injonction y devient insensible pendant 1 round.

Châtiment (4 Mana, rapide) : L'aventurier châtie la cible, lui infligeant 4-8 (4D2) points de dégâts du sacré ou nécrotiques (le plus avantageux). Châtiment est une attaque à distance.

Chaînes de Lumière (2 Mana, action bonus) : L'Aventurier invoque des chaînes de lumière brûlante autour de la créature ciblée, lui infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts du sacré. Chaîne de Lumière est une attaque à distance. Ce sortilège ne peut être incanté que si le lanceur a précédemment incanté un sortilège divin dans le round et n'a pas encore attaqué.

Courroux vengeur (4 Mana, rapide) : L'aventurier frappe la cible hostile avec une arme consacrée composée de pure magie divine. La cible subit 1-8 (1D8) Variable. 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. Le type de dégât de Courroux vengeur dépend de la classe de l'aventurier :

*Clerc, templier, paladin, moine, sagittaire : Sacré

*Nécromant : Glace

*Druide : Arcane

*Seigneur Solaire : Feu

Eclair de Guidance (5 Mana) : L'aventurier projette sur la cible un éclair d'énergie divine, lui infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts de feu et l'illuminant. La prochaine attaque en mêlée qui touche la cible ce round est un coup critique. Eclair de Guidance est une attaque à distance.

Imposition au silence (4 Mana) : L'aventurier inflige 5 points de dégâts du sacré ou nécrotiques (le plus avantageux) à une créature et réduit la cible *au Silence* jusqu'à la fin du round. Cet effet n'est pas une attaque.

Egide (3 Mana, action bonus) : Jusqu'au début du round suivant, l'aventurier ou la cible alliée gagne un bonus de +5 RD (Physiques).

Protection contre... (3 Mana, action bonus) : L'aventurier bénit lui-même ou l'allié ciblé avec des prières de protection. La cible obtient *Absorption X (Variable)* jusqu'à la fin de la rencontre, selon la Protection choisie. Cet effet ne se cumule pas. Protection contre... ne peut affecter qu'une seule cible à la fois.

*... **le Divin** : *Absorption 8 (Sacré)*

*... **la Mort** : *Absorption 8 (Nécrotique)*

*... **la Réalité** : *Absorption 4 (Physiques)*

*... **l'Immatériel** : *Absorption 4 (Spirituels)*

Mot de Radiance (6 Mana) : L'aventurier inflige 5-10 (5D2) points de dégâts du sacré à la créature ciblée et prévient le prochain gain d'Attrition. Après avoir lancé Mot de Radiance, l'aventurier ne peut plus le lancer avant la prochaine rencontre. Mot de Radiance est une attaque à distance.

Arme spirituelle (7 Mana) : 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.

-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.

Bannissement (6 Mana) : L'aventurier bannit la créature ciblée dans une dimension éthérée, lui infligeant les conditions *Insensible* et *Étourdi* jusqu'à la fin du prochain round ou jusqu'à la fin du round contre les boss. Les conditions infligées par Bannissement ignorent les immunités et les résistances. Une cible affectée par Bannissement y devient insensible. Bannissement est toujours joué en premier, indépendamment de l'ordre d'initiative.

Résilience Divine (3 Mana, action bonus) : L'aventurier place un glyphe de protection divin sur l'allié ciblé. La prochaine fois que la cible devrait obtenir la condition *agonie* lors de cette rencontre, elle reste debout avec 1 point de vie à la place, acquiert la condition *Insensible* jusqu'à la fin du round et dissipe tous les effets de *Poison*, *Saignement* et *Brûlure*.

qui l'affectent. Résilience Divine ne peut cibler un même aventurier qu'une seule fois par partie. Cet effet ne peut être actif que sur un seul aventurier à la fois.

Malédiction Putréphage (6 Mana) : Les blessures de la créature ciblée suintent du pus ardent et se nécrosent. Toutes les conditions *Poison* dont elle souffre s'activent immédiatement puis la cible subit *Poison 2* jusqu'à la fin de la rencontre. A la fin de chaque round, Malédiction Putréphage s'active à nouveau, sans coût additionnel. Une cible affectée par Malédiction Putréphage ne peut pas être prise pour cible par ce sortilège.

Torrent de Souffrances (7 Mana) : L'Aventurier récite une sombre incantation interdite, frappant l'âme de toutes les créatures et leur infligeant 0-2 (1D3-1) points de dégâts nécrotiques. Chaque fois que Torrent de Souffrances inflige un coup fatal, ses dégâts augmentent de 1 jusqu'à la fin de la partie. Torrent de Souffrances est une attaque à distance.

Drain d'Âme (6 Mana, action bonus) : L'Aventurier siphonne l'âme de la créature ciblée, lui infligeant immédiatement 3 points de dégâts nécrotiques et se soignant d'un montant de PV équivalent à 80% des dégâts totaux infligés (arrondis à l'inférieur). Puis, les dégâts de cet effet augmentent de 1 jusqu'à la fin de la rencontre. A la fin de chaque round, l'Aventurier siphonne à nouveau l'âme de la créature ciblée. Après avoir lancé Drain d'Âme, l'Aventurier ne le peut plus jusqu'au début de la prochaine Rencontre. Tant que Drain d'Âme est actif, l'Aventurier ne peut pas incanter de sortilèges divins infligeant des dégâts du sacré ou prodiguant des soins.

V/ Sortilèges profanes

Aiguillon arcanique (2 Mana, action bonus, rapide, inné) : Projette un aiguillon de pure magie sur la cible hostile visée, lui infligeant 3/4/5/6/7 points de dégâts d'arcane (selon le niveau de la zone en cours). Cet effet n'est pas une attaque. Si le lanceur a infligé un coup critique lors de ce round, Aiguillon arcanique inflige des dégâts irréductibles à la place, si cela est plus avantageux. **Ce sortilège ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts.**

Flèche magique (3 Mana, rapide) : L'aventurier projette une flèche de magie pure, infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts de feu, de glace, de tonnerre, d'arcane ou psychiques (au choix du lanceur) à la créature ciblée. Flèche magique est une attaque à distance.

Trait du Chaos/Frappe du Chaos (4 Mana) : L'Aventurier projette un orbe de pure magie entropique sur/frappe d'une masse conjurée de pure magie la créature ciblée, lui infligeant 2-4 (2D2) points de dégâts de feu/glace/tonnerre/arcane/psychique (au hasard) ainsi qu'une condition aléatoire parmi les suivantes : *saignement 2*, *poison 2*, *brûlure 2*, *affaibli 25*, *malade 35*. Cet effet est une attaque à distance (Trait du Chaos) ou de mêlée (Frappe du Chaos), au choix au moment de l'acquisition.

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.

Foudroiement (5 Mana) : L'aventurier fait tomber la foudre sur la créature hostile ciblée, lui infligeant 3-6 (3D2) Tonnerre. Foudroiement est une attaque [Pernicieuse] à distance.

Invisibilité (4 Mana, action bonus) : L'aventurier obtient la condition *Invisibilité* jusqu'à la fin du round.

Cône de feu (6 Mana) : L'aventurier projette un cône de flamme devant lui, infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts de feu à la créature ciblée et 50% de ces dégâts aux créatures adjacentes sous forme de dégâts de feu. Cône de feu est une attaque à distance. Les coups critiques infligent également *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre. À partir de la 4e Zone, les cibles secondaires subissent 100% des dégâts infligés à la cible primaire à la place.

Javelot d'Anthracite (6 Mana) : L'aventurier projette une lance de pierre magique sur la cible, lui infligeant 6-12 (6D2) points de dégâts perforants. Javelot d'Anthracite est une attaque à distance.

Bombe-vivante (8 Mana) : Inflige la condition *Brûlure 6* à la cible hostile visée jusqu'à la fin de la rencontre. Si la cible meurt en souffrant d'une *Brûlure*, elle explose, infligeant 5-10 (5D2) points de dégât de feu à toutes les autres créatures hostiles ainsi que *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre. Lancer ce sortilège contre une cible immunisée à la *Brûlure* rembourse immédiatement son coût en mana.

Conjuration d'acide/Griffure acide (5 Mana) : L'aventurier projette un spray d'acide magique sur/frappe d'une griffe conjurée de d'acide magique la créature ciblée, lui infligeant 4-7 (3D2+1) points de dégâts irréductibles et lui infligeant -2 RD (Physiques) jusqu'à la fin du round. Cet effet ne se cumule pas. Cet effet est une attaque à distance (Conjuration d'acide) ou de mêlée (Griffure acide), au choix au moment de l'acquisition.

Evocation (0 Mana, action bonus) : L'allié ciblé ou le lanceur régénère 8 points de Mana ou 2 points d'Endurance (au choix du lanceur). Une cible ne peut bénéficier des effets d'Évocation qu'une seule fois par partie.

Symbiose (2 Mana, action bonus) : L'allié ciblé obtient une action bonus supplémentaire lors de ce round. Si cet allié accomplit 2 actions bonus lors de ce round, le lanceur obtient une action bonus supplémentaire lors du prochain round. Un même allié ne peut pas être ciblé par ce sort plus d'une fois par rencontre.

Gel mental (4 Mana, action bonus) : L'aventurier projette une vague de froid intense sur la créature ciblée, lui infligeant 1 point de dégât de glace. Lors de ce round, la créature ne peut qu'utiliser son attaque standard. Une créature affectée par Gel Mental en devient immunisée. Aucun effet contre les créatures Boss.

Barrière arcanique (4 Mana, action bonus) : L'aventurier élève une barrière de magie autour du groupe, conférant à lui-même et tous ses alliés un bonus de +3 RD (Elémentaires, arcanes) jusqu'à la fin du prochain round. Cet effet ne se cumule pas.

Poigne choquante (4 Mana) : L'aventurier saisit la cible hostile et lui inflige une décharge d'énergie magique, lui infligeant 6-8 (2D2+4) points de dégâts de Tonnerre. Poigne choquante est une attaque de mêlée [Pernicieuse].

Protection contre les Éléments (3 Mana, action bonus) : Lorsqu'il lance ce sort, l'aventurier choisit deux sous-types de dégât parmi les suivants : Feu, glace, tonnerre, arcanes. L'aventurier ou l'allié ciblé gagne +5 RD (Sous-types choisis) jusqu'à la fin du round.

Peur (2 Mana, bonus, rapide) : Inflige 1-4 (1D4) points de dégâts psychiques et la condition *Effrayé* à la cible hostile visée. Une cible affectée par Peur y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre. Peur est une attaque à distance.

Enchevêtrement (4 Mana) : L'aventurier fait surgir des lianes magiques du sol pour contenir la créature hostile ciblée, lui infligeant 4-8 (4D2) Perforant. Enchevêtrement est une attaque à distance. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, inflige également *Immobilisation* jusqu'à la fin du round. Aucun effet sur une cible souffrant d'*Immobilisation*.

Invocation de créature mineure (7 Mana) : L'Aventurier ouvre un portail vers un plan extraterrestre, invoquant une créature d'Outremonde qui combattra avec le groupe jusqu'à la fin de la Rencontre. La créature dispose des caractéristiques suivantes, selon le niveau de la Zone en cours :

***PV** : 10/15/20/20/20

***Dégâts** : 1D4/1D6/1D8/1D8/1D8 ; Contondant, Tranchant ou Perforant (aléatoirement), (mêlée)

***RD (Toutes)** : 0/0/0/0/0

La créature invoquée agit toujours en dernière dans le round, attaquant la créature disposant du plus bas montant de PV, et ne peut pas être prise pour cible par les effets à cible unique des créatures. La créature invoquée ne peut pas être prise pour cible par les alliés. Le lanceur décide de la position de la créature dans la ligne (à sa droite ou à sa gauche). Ce sortilège ne peut être incanté qu'une seule fois par rencontre pour l'ensemble du groupe.

Mystification (3 Mana) : L'aventurier observe puis *charme* la créature ciblée jusqu'à la fin du round. Après avoir lancé ce sortilège, l'aventurier ne peut plus le lancer jusqu'au début de la prochaine rencontre.

Souffle d'Arumath (3 Mana, action gratuite) : Jusqu'à la fin du round, toutes les techniques et tous les sortilèges lancés par l'allié ciblé sont [Rapide]. Souffle d'Arumath n'est pas considéré comme une incantation de sortilège profane.

Main magique de Koll (2 Mana, action bonus) : L'aventurier conjure une main éthérée pour accomplir ses ordres. Lorsqu'il incante ce sort, l'aventurier désigne également un

consommable ne permettant pas d'attaquer dans son inventaire ou dans l'inventaire d'un allié. Puis, il utilise ce consommable. Cet effet permet aux effets ne visant que l'utilisateur de pouvoir viser n'importe quel allié.

Enchantement d'armure (4 Mana, action bonus) : Jusqu'à la fin du round, double les bonus de RD octroyés par l'armure ciblée.

Polymorphe (5 Mana) : L'aventurier transforme la créature non boss ciblée en un animal (presque) inoffensif jusqu'à la fin de la rencontre. Tant qu'elle est transformée, la créature ignore son comportement natif (mais pas ses compétences) et attaque un aventurier aléatoire en mêlée lorsqu'elle agit, lui infligeant 1-6 (1D6) Contondant. De plus, la créature transformée régénère 50% de son maximum de point de vie au début de chaque round. Subir des dégâts réductibles met fin à la transformation. Les créatures de niveau 3 ou supérieur annulent automatiquement la transformation au bout de 2 rounds. Une créature affectée par ce sortilège y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre. Les cibles immunisées à l'*étourdissement* sont immunisées aux effets de Polymorphe.

Fantasme de Pouvoir (6 Mana) : Confère la condition *Concentré* à l'aventurier et tous ses alliés. Après avoir lancé ce sort, son coût en mana augmente de 2 jusqu'à la fin de la partie.

Blizzard (7 Mana) : Inflige 4-8 (4D2) points de dégâts de glace à toutes les créatures hostiles ainsi que -2 RD (Contondant) jusqu'au début du prochain round. Cet effet n'est pas une attaque.

Chaîne d'Éclairs (8 Mana) : L'aventurier projette un éclair crépitant sur la créature ciblée, lui infligeant 2-4 (2D2) points de dégâts de tonnerre. L'éclair rebondit ensuite sur une créature adjacente aléatoire, jusqu'à 3 fois supplémentaires. L'éclair peut rebondir plus d'une fois sur une même cible mais ne peut pas rebondir s'il n'y a aucune créature adjacente en vie. Chaîne d'Éclairs est une attaque à distance.

Enchantement d'arme (3 Mana, action bonus) : L'arme ciblée tenue par un allié inflige des dégâts du type choisi parmi les suivants : feu, glace, tonnerre, arcane et inflige des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux dégâts des Sorts, jusqu'à la fin de la rencontre. La cible peut dissiper ce sort à tout moment contre une action gratuite. Cet effet ne peut pas être actif sur plus d'une arme à la fois.

Infernale combustion de Cendrajh (4 Mana) : Inflige la condition *Brûlure* 3 à la créature ciblée jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que la condition *Brûlure* infligée par ce sortilège inflige des dégâts, sa puissance augmente de 2 jusqu'à la fin de la rencontre. Si la condition *Brûlure* infligée par ce sortilège devait être dissipée, sa puissance serait réduite à 3 à la place. Aucun effet sur une cible souffrant d'une *Brûlure*.

Redoute Élémentale (4 Mana, action bonus) : L'Aventurier imprègne l'essence de l'allié ciblé (lanceur inclus) de magie élémentaire jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que la cible subit des dégâts d'une attaque, elle inflige immédiatement à l'attaquant 1-3 (1D3) +

Bonus aux Dégâts des sorts points de dégâts de Feu, de Glace ou de Tonnerre (aléatoirement). Incanter ce sortilège annule toute autre itération déjà active.

Hâte (6 Mana) : Confère *Célérité* et une action bonus supplémentaire à l'allié ciblé lors de ce round. Puis, une fois supplémentaire au début du prochain round. A la fin du prochain round, l'allié ciblé est *immobilisé* et *réduit au silence* ainsi qu'*Affaibli* 33. Hâte est résolue avant les actions des Aventuriers.

Cauchemar (5 Mana) : L'Aventurier conjure les peurs secrètes de la créature, lui infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts psychiques. Les coups critiques de Cauchemar affectent également les créatures adjacentes et infligent *Effroi* à toutes les cibles. Cauchemar est une attaque à distance.

VI/ Conditions

Concentré : La prochaine attaque de la cible avec une arme, ses poings ou un sortilège qui inflige des dégâts est un coup critique mais cette attaque consomme la condition (même si cette attaque est évitée).

Célérité : Tant qu'il bénéficie de cette condition, l'Aventurier peut déclarer une attaque standard avec une arme contre une action bonus mais consomme cette condition. *Célérité* est conservée entre chaque rencontre.

Invisibilité : La cible ne peut pas être prise pour cible par des effets néfastes ou des attaques à cible unique ou des effets néfastes ou des attaques à cibles multiples non aléatoires. La cible peut toujours souffrir des effets néfastes ou des attaques à cibles multiples aléatoires. (Projectiles magiques par exemple)

Désarmé : La cible lâche ce qu'elle tient dans les mains tant qu'elle souffre de cette condition.

Étourdi : La cible ne peut pas agir ni éviter les attaques et passe son tour tant qu'elle souffre de cette condition.

Gelé : La cible ne peut pas agir ni éviter les attaques et passe son tour tant qu'elle souffre de cette condition.

Silence (réduit au) : La cible ne peut pas lancer de sortilèges tant qu'elle souffre de cette condition.

Charmé : La cible ne peut que viser ses ennemis avec ses effets bénéfiques et ne peut que viser ses alliés avec ses effets négatifs et ses attaques tant qu'elle souffre de cette condition. De plus, tant qu'elle souffre de cette condition, la cible ne peut pas utiliser d'action ne visant qu'elle-même. Subir des dégâts d'une source hostile met fin à cette condition.

Immobilisé : La cible ne peut pas entreprendre de technique martiale ni éviter les attaques ni Riposter tant qu'elle souffre de cette condition. Les attaques de sortilège ne sont pas affectées par cette condition.

Provoqué : Une cible provoqué ne peut qu'entreprendre des actions hostiles envers la créature qui l'a provoqué tant qu'elle souffre de cette condition. Une créature provoquée ignore tout effet de provocation qui pourrait l'affecter. Après avoir été *provoqués* une fois, les Boss ont 50% de chance d'ignorer l'application d'effets de provocation supplémentaires. Une cible *provoquée* par un lanceur *Invisible* ignore les effets de la *provocation*.

Effrayé : Une cible *effrayée* ne peut pas infliger de conditions négatives à la créature l'ayant *effrayée* tant qu'elle souffre de cette condition. De plus, tous les dégâts infligés par la cible à la créature l'ayant *effrayée* sont réduits de 50% (avant application de la mitigation, arrondi à l'inférieur) tant qu'elle souffre de cette condition.

Asservi : Une créature *asservie* est *charmée* tant qu'elle souffre de cette condition. Cette condition ne peut pas être dissipée.

Insensible : Une créature *insensible* ignore tous les dégâts qu'elle devrait subir tant qu'elle bénéficie de cette condition.

Intangible : Une créature *intangible* réduit de 50% tous les dégâts physiques qu'elle subit, après application de la mitigation (arrondi à l'inférieur).

Affaibli X : Une cible *affaiblie* inflige X% de dégâts de moins avec ses attaques et ses effets tant qu'elle souffre de cette condition (arrondi à l'inférieur). Plusieurs applications de cette condition ne se cumulent pas : seule l'itération la plus puissante est considérée.

Malade : Une créature *malade* reçoit 50% de soins de moins de toutes les sources tant qu'elle souffre de cette condition.

Régénération X : La cible régénère X points de vie au début de chaque round tant qu'elle souffre de cette condition.

Absorption X (Y) : Tant qu'une créature souffre de cette condition, elle ignore les prochains X points de dégâts subis du ou des type(s) Y.

Saignement X : La cible subit X points de dégâts irréductibles au début de chaque round tant qu'elle souffre de cette condition.

Poison X : La cible subit X points de dégâts irréductibles au début de chaque round tant qu'elle souffre de cette condition.

Brûlure X : La cible subit X points de dégâts irréductibles au début de chaque round tant qu'elle souffre de cette condition.

Agonisant : Un aventurier dont les points de vie sont réduits à 0 souffre de la condition *Agonisant*. Tant qu'il souffre de cette condition, il ne peut pas agir lors de son tour. Si à la fin du round suivant l'application de cette condition, l'aventurier souffre encore de cette condition, il décède. Recevoir des soins d'une source active à cible unique supprime cette condition et inflige la condition *Affaibli 50* jusqu'à la fin du round. Si un aventurier reçoit cette condition une deuxième fois avant de s'être reposé, il décède immédiatement. Un aventurier *Agonisant* ne peut pas être pris pour cible et ignore tous les dégâts et toutes les conditions qu'il devrait subir tant qu'il souffre de cette condition.

Renforcé X (Créatures uniquement) : Une créature *Renforcée* bénéficie d'un effet cumulatif inconnu du groupe. Débloquer la 3e entrée du Bestiaire pour cette créature révèle la nature de cet effet.

VII/ Armes

Certaines armes disposent de traits particuliers :

Légère : Une arme légère peut-être utilisée lors d'une attaque d'Ambidextrie.

Lourde : Les attaques avec une arme [Lourde] ignorent la condition *Concentré*.

Pernicieuse : Les coups critiques avec une arme [Pernicieuse] quadruplent les dés de dégât au lieu de les doubler.

Catalyseur : Le type de dégât des attaques portées avec une arme disposant de ce trait est identique au type de dégât infligé par le dernier sortilège lancé par le manieur.

Nom	Dégâts - Type	Traits
Poings	2-4 (2D2) - Contondant	
Dague	2-4 (2D2) - Perforant	Légère, pernicieuse
Épée courte	1-6 (1D6) - Perforant	Légère
Gourdin	1-6 (1D6) - Contondant	Légère
Hachette	1-6 (1D6) - Tranchant	Légère
Épée longue	2-8 (2D4) - Tranchant	
Masse	2-8 (2D4) - Contondant	
Trident	2-8 (2D4) - Perforant	

Espadon	2-12 (2D6) - Tranchant	Lourde, à deux mains
Maul	2-12 (2D6) - Contondant	Lourde, à deux mains
Lance	2-12 (2D6) - Perforant	Lourde, à deux mains
Bâton	1-8 (1D8) - Contondant	À deux mains, catalyseur
Arc	2-12 (2D6) - Perforant	Lourd, à deux mains, à distance

VIII/ Armures et Boucliers

1°) Armures

Nom	Effets
Robe (Vêtement)	+1 RD (Élémentaires, spirituels)
Armure matelassée (Légère)	+1 RD (Contondant, tranchant)
Cotte de mailles (Intermédiaire)	+1 RD (Physiques) ; -1 RD (Tonnerre)
Plastron (Lourde)	+2 RD (Contondant, tranchant)

2°) Boucliers

Les boucliers bloquent un certain montant de dégâts chaque fois que leur manieur subit une attaque.

Valeur de blocage : La valeur de blocage correspond à la valeur obtenue en tirant la plage de blocage du bouclier du personnage. Cette plage est égale à 0 - X, où X équivaut à la valeur maximale de blocage de base du bouclier + le bonus à la valeur maximale de blocage de l'aventurier. **La valeur minimale de blocage est toujours 0.**

Nom	Effets
Targe	0-1 (Physiques) (Mêlée)
Écu	0-2 (Physiques) (Mêlée, distance)
Pavois	0-3 (Physiques) (Mêlée, distance)

IX/ Consommables

Potion de soin mineure : Soigne l'utilisateur pour 4-8 (2D3+2) points de vie.

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

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

Énergie en bouteille : Régénère toute l'Endurance de l'utilisateur.

Mana liquide : Régénère 8 points de Mana à l'utilisateur.

Torche : Attaque la cible hostile en mêlée, lui infligeant (1-8 (1D8) + Force) Contondant ainsi que (1-6 (1D6) + Intuition) Feu puis prévient le prochain gain d'attrition. (Bombardier : L'utilisation de cette torche est une action gratuite)

Potion de protection contre la Réalité : Octroie *Absorption 10 (Physiques)* à l'utilisateur jusqu'à la fin de la rencontre.

Potion de protection contre l'Intangible : Octroie *Absorption 10 (Elémentaires, spirituels, divins)* à l'utilisateur jusqu'à la fin de la rencontre.

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.)

Eau bénite : Inflige 5-10 (5D2) points de dégât du sacré à la créature ciblée ou soigne l'allié ciblé pour 5-10 (5D2). Aucun effet si la cible hostile n'est pas un mort-vivant, un démon ou une aberration. L'utilisation d'une eau bénite est une attaque à distance ou un sort divin lorsque employée pour soigner. (Bombardier : Soigne tous les aventuriers pour 3 points de vie.)

Parchemin de Clairvoyance : L'utilisateur désigne une créature et l'observe. L'utilisation de ce Parchemin de Clairvoyance est toujours une action bonus.

X/ Classes

Guerrier (Combattant)

Rôles : Protecteur, frappeur physique

Le Guerrier est un combattant de première ligne, un tacticien capable de distraire les ennemis et de conserver leur attention pour protéger ses alliés.

Vitalité : 25

Endurance : 4

Armes équipables : Épée longue, masse, trident, espadon, maul, lance

Armures équipables : Intermédiaires, lourdes, boucliers (tous types).

Equipement de départ :

*Une arme au choix

*Targe

*Cotte de mailles OU Plastron (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Vigilance**

***Maîtrise du bouclier OU Peau épaisse** (Au choix)

Techniques de départ :

***Action éclair**

Techniques et compétences uniques :

Vigilance : La première attaque avec une arme du Guerrier qui inflige au moins 1 point de dégât à chaque round *Provoque* sa cible jusqu'au début du prochain round. Le Guerrier peut décider d'ignorer cet effet (à annoncer lorsqu'il attaque). De plus, le Guerrier peut, pour une action gratuite, transférer la valeur de blocage de son bouclier (s'il en a un) sur un autre membre du groupe jusqu'à la fin du round.

Victoire imminente : Chaque fois qu'une créature est tuée, le Guerrier régénère immédiatement 1 Endurance et 2 points de vie. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round. Lors du prochain round, Heurt de bouclier est une action gratuite (il coûte toujours 1 point d'Endurance).

Toujours debout : Le Guerrier est immunisé à la condition *Immobilisé* et a 50% de chance de résister aux conditions *Étourdi* et *Gelé*.

Second Souffle (0 Endurance, action bonus) : Le Guerrier serre les dents et reprend le combat. Il régénère immédiatement (3 + Niveau de la Zone en cours) points de vie, +1 par monstre encore en vie ainsi que 1 Endurance, +1 par monstre encore en vie. Après avoir utilisé Second Souffle, le Guerrier ne peut plus l'utiliser avant la prochaine rencontre.

Heurt de bouclier (1 Endurance, action gratuite, rapide) : Lorsqu'il déclare une attaque avec une arme en mêlée, le Guerrier peut déclarer un Heurt de bouclier. S'il fait ainsi, il

accompagne son attaque d'un puissant coup de son bouclier, augmentant les dégâts de base de cette attaque d'un montant équivalent à la valeur maximale de blocage de son bouclier. Lorsqu'il fait ainsi, cette attaque inflige des dégâts de son type de dégâts de base OU des dégâts contondants (au choix du lanceur). Requiert un bouclier.

Action éclair (0 Endurance, action gratuite) : Lors de ce round, le Guerrier dispose de 2 actions pleines. Ces actions peuvent être deux actions du même type. Après avoir utilisé Action éclair, le Guerrier ne peut plus l'utiliser avant la prochaine rencontre.

Maître du bouclier (Élite) : Augmente de 1 la valeur maximale de blocage des boucliers maniés par le Guerrier. Heurt de Bouclier de ne coûte plus d'Endurance et a 20% de chance d'infliger le double de dégâts. De plus, le Guerrier ne perd pas la valeur de blocage de son bouclier lorsqu'il utilise Vigilance sur un allié.

Vengeance (Élite) : La première attaque du Guerrier à chaque round inflige 3 points de dégâts supplémentaires pour chaque source de dégât supérieure à 1 subie lors du round précédent et au début du round. Ces dégâts sont doublés lors d'un coup critique.

Maître de Guerre (Élite) : Lorsque cette compétence devient active, apprenez Action Éclair si vous ne la connaissez pas. Action Éclair est [Rapide] et n'a plus de limite par rencontre. Cependant, les attaques déclarées grâce à Action Éclair infligent 25% de dégâts de moins (arrondis à l'inférieur, avant application de la mitigation). De plus, son coût de base augmente de 1 et chaque utilisation augmente son coût de 1 supplémentaire pour le reste de la rencontre jusqu'au début de la rencontre suivante. Chaque fois qu'une créature décède, réduisez le coût en Endurance d'Action Éclair de 1 pour le reste de la Rencontre.

Barbare (Combattant)

Rôles : frappeur physique, démolisseur

Le Barbare est un guerrier sans peur et sans reproche, vivant pour la guerre et la bataille. Les Barbares sont connus pour leur capacité à entrer dans une rage folle, démultipliant leurs prouesses martiales mais mettant leur survie au dernier plan.

Vitalité : 22

Endurance : 4

Armes équipables : Epée courte, gourdin, hachette, espadon, maul, lance

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Équipement de départ :

*[Arme à une main au choix x2] OU [Arme à deux main au choix] (Au choix)

*Armure matelassée OU Cotte de maille (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

*Accès de rage

*Amplitude OU Ambidextrie (Au choix)

Techniques de départ :

*Enrager

Techniques et compétences uniques :

Accès de rage : Tant qu'il est *enragé*, les attaques du Barbare avec une arme ou ses poings infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base) pour chaque tranche de 4 points de vie qu'il lui manque.

Fureur infinie : Tant qu'il est *enragé*, l'*agonie* n'empêche pas le Barbare d'agir et récupérer de l'*agonie* ne l'*affaiblit* pas. Cependant, tant qu'il souffre de l'*agonie*, il ne peut qu'entreprendre des actions lui permettant d'attaquer et est perpétuellement *affaibli 50*. De plus, le Barbare ne décède pas s'il subit plusieurs *agonies* entre chaque Repos.

Psychomancie : Chaque fois qu'il subit des dégâts d'une attaque, le barbare inflige immédiatement à l'attaquant des dégâts irréductibles équivalents à 25% des dégâts subis (Arrondi au supérieur, minimum 1), même si ces dégâts étaient létaux.

Enrager (4 PV, Action gratuite, rapide) : Le Barbare acquiert la condition *Enragé*. Tant qu'il souffre de cette condition, ses attaques en mêlée avec une arme ou ses poings infligent 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (du type de dégât de base). De plus, il est immunisé aux conditions *Effrayé*, *Affaibli*, *Immobilisé* et *Charmé* mais il souffre d'une pénalité de -2 RD (Toutes). Le Barbare perd cette condition s'il commence un round en souffrant de la condition *Étourdi* ou *Gelé* ou s'il n'a pas infligé de dégât avec une arme de mêlée ou ses poings au round précédent. Après avoir perdu la condition *Enragé*, le Barbare souffre de la condition *Affaibli 75* jusqu'à la fin du round et il ne peut pas utiliser Enrager tant qu'il souffre de cette condition.

Tourbillon (2 Endurance) : Le Barbare tournoie follement sur lui-même, devenant une véritable tempête d'acier. Il attaque toutes les créatures hostiles, leur infligeant 3-6 (3D2) Tranchant. Tourbillon est une attaque en mêlée mais ne bénéficie que de la moitié de la Force, arrondi à l'inférieur. Cette technique téméraire l'empêche de se défendre efficacement, lui infligeant 2 points de dégâts irréductibles pour chaque cible attaquée à la fin de cet effet. Requiert une arme de mêlée à deux mains.

Carnage (2 Endurance, rapide) : Le Barbare assène deux coups furieux de ses armes à la cible, l'attaquant en mêlée une fois avec chacune d'elle. Chaque attaque est une attaque standard infligeant 50% de ses dégâts normaux (avant application de la Mitigation, arrondi

au supérieur) et ne peut pas être critique. Cette technique téméraire l'empêche de se défendre efficacement, lui infligeant 1-2 (1D2) point de dégâts irréductibles pour chaque attaque réalisée. Requier Ambidextrie et deux armes de mêlée.

Rage focalisée (Élite) : Tant qu'il est *enragé*, le Barbare régénère 1 point d'Endurance au début de chaque round. De plus, il obtient des effets supplémentaires selon sa configuration d'armement :

***Arme à deux mains** : Tant qu'il est *enragé*, les attaques en mêlée avec une arme à deux mains infligent 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires et ignorent 1 point de Mitigation positive de leur cible pour chaque tranche de 4 PV qu'il manque au Barbare.

***Ambidextrie** : Obtenir la condition *Enragé* octroie également la condition *concentré*. Lorsque cette compétence devient active, le Barbare apprend Ambidextrie supérieure.

Rage de fer (Élite) : Au lieu de lui infliger -2 RD (Toutes), la condition *Enragé* confère +2 RD (Physiques, spirituels) au Barbare. De plus, Accès de Rage n'augmente plus les dégâts infligés mais octroie 1 *absorption (Toutes)* au début de chaque round et jusqu'à la fin du round pour chaque tranche de 4 PV qu'il manque au Barbare.

Rage du Parlefoudre (Élite) : Chaque fois qu'il *Enrage*, le Barbare fait pleuvoir la foudre sur toutes les créatures hostiles, leur infligeant 10(+ Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégâts de Tonnerre. De plus, tant qu'il est *Enragé*, le Barbare obtient un bonus de +3 RD (Élémentaires), augmente de 1 le Bonus aux Dégâts des Sorts et chaque fois qu'il réalise une attaque avec une arme, il dispose de 25% (33% pour les armes à deux mains) de chance de faire tomber un éclair supplémentaire sur sa cible. Cette chance augmente de 100% lorsque le Barbare est *Concentré* ou lorsqu'il réalise une attaque de *Célérité*.

Rōnin (Combattant)

Rôles : Frappeur physique, protecteur

Les Rōnin sont des guerriers redoutables venus de l'extrême Orient. Ce sont des maîtres de l'épée ayant perdu leur honneur dans la défaite ou l'opprobre et qui cherchent un moyen de laver leur nom par une mort honorable.

Vitalité : 22

Endurance : 4

Armes équipables : Katana

Armures équipables : Vêtements, armures légères, armures intermédiaires

Katana	2-12 (2D6) - Tranchant	Lourde, à deux mains
--------	------------------------	----------------------

Equipement de départ :

*Katana

*Armure matelassée OU Cotte de mailles (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Bushido**

***Expérience du combat**

Techniques de départ :

***Changement de garde**

Techniques et compétences uniques :

Bushido : Le Rōnin ne fait qu'un avec son sabre. Il ne peut ni déséquiper, ni échanger son katana et est immunisé à la condition *désarmé*. À partir de la 4e Zone, le Rōnin bloque 0-2 (Physiques) des attaques de mêlée subies. De plus, Le Rōnin est immunisé à tous les effets ignorant tout ou partie de la mitigation positive. Enfin, chaque fois que le Rōnin devrait obtenir une arme en butin, il augmente le niveau de son Katana jusqu'à un niveau équivalent à celui de cette arme à la place.

Style Kihokaze : Le Rōnin a 25% de chance de régénérer 1 point d'Endurance au début de chaque round. Cette chance augmente de 3% pour chaque PV qu'il lui manque ou de 100% si au moins un allié est mort ou à l'*Agonie*.

Garde du corps : Tant qu'il est en vie et qu'il ne souffre pas d'*étourdissement*, de *gel*, d'*immobilisation* ou d'*agonie*, le Rōnin octroie +1 RD (Physiques) aux alliés adjacents, tant que les RD (Physiques) combinées du Rōnin sont supérieures à celles des alliés affectés. À partir de la 4e Zone, le Rōnin octroie également +1 RD (Elémentaires, spirituels, divins) aux alliés adjacents, sans condition.

Bannière du Shōgunat (2 Endurance, action bonus) : Le Rōnin plante la bannière de son Shōgun, redonnant moral et confiance au groupe. Le Rōnin et tous ses alliés obtiennent *Absorption 2 (+ Bonus aux Dégâts des Sorts) (Toutes)* jusqu'à la fin de la rencontre et leur prochaine attaque à cible unique dans le round inflige 3 points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). Après avoir utilisé Bannière du Shōgunat, le Rōnin ne peut plus l'utiliser avant le début de la prochaine rencontre.

Kaminari (2 Endurance) : Le Rōnin frappe la créature ciblée avec une lame mystique composée de foudre magique. Il lui inflige 4-8 (4D2) Tonnerre. Kaminari est une attaque de mêlée et bénéficie du bonus aux dégâts des sorts. A partir de la 4e Zone, Kaminari est une action pleine ou bonus (au choix du lanceur).

Changement de garde (0 Endurance, action gratuite, rapide) : Le Rōnin adopte une nouvelle posture pour s'adapter à la situation. Adopter une nouvelle posture confère un effet immédiat jusqu'à la fin du round puis, à partir du round suivant, un effet permanent tant que la posture est maintenue, jusqu'à la fin de la rencontre. Le Rōnin ne peut pas adopter une posture qu'il maintient déjà.

-Posture Ten : Une posture équilibrée, n'offrant aucun bénéfice particulier. Le Rōnin commence chaque rencontre avec cette posture.

-Posture Rei : Le Rōnin adopte une posture offensive. La prochaine attaque du Rōnin avec une arme ce round inflige 1/2/3/4/5 points de dégâts supplémentaires (Selon le niveau de la Zone en cours). Tant qu'il maintient cette posture, ses attaques avec une arme infligent 1 point de dégât supplémentaire (ou 2 à partir de la 4e Zone).

-Posture Kai : Le Rōnin adopte une posture défensive. Il obtient un bonus de +1/1/2/2/3 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round (selon le niveau de la Zone en cours). Tant qu'il maintient cette posture, il bénéficie d'un bonus de +1 RD (Toutes).

-Posture Gen : Le Rōnin adopte une posture mystique. Lors de ce round, Kaminari coûte 1 point d'Endurance de base et le Bonus aux Dégâts des Sorts augmente de 1 jusqu'à la fin du round. Tant qu'il maintient cette posture, il augmente le bonus aux dégâts des sorts de 1, tant que le bonus aux dégâts des sorts est inférieur à 6.

-Posture Hyu : Le Rōnin adopte une posture de récupération. Il obtient *Absorption X (Toutes)* jusqu'à la fin du round, où X équivaut à 15% de ses points de vie manquants + 5% par créature encore en vie ainsi qu'un montant supplémentaire équivalent à 35% des dégâts totaux qu'il a subis lors du round précédent (arrondi à l'inférieur, minimum +0). Tant qu'il maintient cette posture, il bénéficie de *Régénération 1/1/1/2/2* (selon le niveau de la Zone en cours) et augmente de 20% tous les soins qu'il reçoit d'une source alliée (arrondi à l'inférieur, minimum +1).

Technique de Bâtto (Élite) : La première attaque du Rōnin avec son Katana lors du premier round de chaque rencontre ainsi que des rounds où il est le Meneur est un coup critique automatique. Les coups critiques avec le Katana octroient *Absorption 0(+Bonus aux Dégâts des Sorts) (Toutes)* jusqu'à la fin de la rencontre, régénèrent 2 points d'Endurance et doublent l'effet actif du prochain Changement de Garde.

Héritage des Daimyō (Élite) : Le Rōnin est passé maître de son art, capable d'émuler l'arcane des plus grandes écoles du Bushido. Lors de chaque Round, pour une action gratuite, le Rōnin choisit une Arcane parmi les suivantes et bénéficie de ses effets jusqu'à la fin du round. Le Rōnin ne peut pas bénéficier de deux fois la même Arcane au cours d'une rencontre avant d'avoir bénéficié des effets d'au moins deux autres Arcanes :

-Arcane du Renard Gris : La première attaque du Rōnin avec son Katana ce round inflige des dégâts supplémentaires équivalents au niveau d'attrition. De plus, cette attaque augmente l'Attrition de 1 (avant la résolution de cette attaque) ou empêche le prochain gain d'Attrition lors de ce round (son choix). Jusqu'au début du prochain round, le Rōnin absorbe les dégâts d'Attrition (y compris tout dégât d'attrition éventuels générés par cet effet).

-Arcane de l'Ours Rouge : La première attaque du Rōnin avec son Katana ce round inflige des dégâts supplémentaires équivalents à son plus gros score de RD et 33% des dégâts totaux de cette attaque (arrondi à l'inférieur) aux créatures adjacentes (cet effet n'est pas une attaque). Lors de ce round, il gagne +1 RD (Toutes).

-Arcane du Requin Nacré : La première attaque du Rōnin avec son Katana ce round contre une cible souffrant de *Saignement* infligent 2 points de dégâts supplémentaires (ou 4 lors d'un coup critique), soignent le Rōnin de 2 PV (ou 4 lors d'un coup critique) et activent immédiatement les effets de *Saignement*, *Poison* et *Brûlure* dont souffre la cible. Jusqu'à la fin du prochain round, chaque fois que le Rōnin devrait subir des dégâts d'une condition, il régénère autant de PV à la place.

-Arcane du Tigre Noir : La première attaque du Rōnin avec son Katana ce round est inévitable, imblocable, ne déclenche aucun effet négatif (pour le Rōnin) et peut conférer (au choix du Rōnin) *Invisibilité*.

Sensei (Élite) : Changement de garde est résolue avant les actions des Aventuriers. Lorsque le Rōnin utilise Changement de garde, il peut (mais n'est pas obligé) désigner un allié. S'il fait ainsi, l'allié ciblé bénéficie également des effets actifs de la posture jusqu'à la fin du round et tant que le Rōnin maintient cette posture, l'allié ciblé bénéficie des avantages passifs de cette posture. Les effets de Garde du Corps s'appliquent à tous les alliés et ne souffrent plus d'aucune restriction. Chaque fois qu'un allié meurt ou est réduit à l'*Agonie* pour la première fois, le Rōnin obtient *Célérité*.

Estrange (Combattant)

Rôles : Frappeur hybride

Les Estranges sont des humaines nées d'une mère dont le lignage remonte jusqu'à une créature inhumaine. Ces femmes disposent de caractéristiques inhumaines apparentes, comme des attributs animaux (cornes, fourrures, griffes, crocs, écailles...) ou grotesques (un seul oeil au milieu du front, une barbe touffue...). La majorité des enfants Estranges sont tuées à la naissance car elles sont considérées comme porteuse du Malsort. Mais celles qui survivent et atteignent la maturité développent des capacités surhumaines et surnaturelles. Une ancienne loi antique oblige les Estranges à accepter tout contrat qui leur est proposé pour tuer un monstre car comme le veut l'adage "Il faut un monstre pour en tuer un".

Règle spéciale :

Première Loi : Les Estranges sont forcément des femmes.

Vitalité : 22

Endurance : 4

Armes équipables : Espadons, mauls, bâtons, lances

Armures équipables : Vêtements, armures légères, armures intermédiaires

Equipement de départ :

*Arme de mêlée au choix (Au choix)

*Armure matelassée OU Cotte de mailles (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Lignage Inhumain**

Techniques de départ :

***Décimation**

*Récupération

Techniques et compétences uniques :

Lignage inhumain : Lorsqu'elle acquiert cette compétence, l'Estrange choisit un lignage parmi les suivants : féérique, draconique ou mort-vivant. Lorsque l'Estrange déclare une attaque de mêlée avec une arme, elle peut dépenser 1 Endurance pour infuser cette attaque avec une partie du pouvoir de son lignage, lui octroyant des effets supplémentaires selon celui-ci :

-Féérique (Arcane) : Cette attaque inflige des dégâts d'arcane au lieu de ses dégâts de base et est inévitable et imblocable.

-Draconique (Feu) : Cette attaque inflige des dégâts de feu au lieu de ses dégâts de base. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle inflige *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre, ou *Brûlure 4* lors d'un coup critique.

-Mort-vivant (Glace) : Cette attaque inflige des dégâts de glace au lieu de ses dégâts de base. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle inflige la condition *affaiblie 30* à la cible jusqu'à la fin du round. Une cible *affaiblie* par cet effet y devient insensible pendant 1 round.

Eruption de puissance : Chaque fois que l'Estrange subit des dégâts ou inflige des dégâts physiques ou de Lignage, elle dispose d'autant de % de chance d'obtenir une condition, selon la nature de son Lignage inhumain. Cette chance se cumule chaque fois que cet effet échoue et est conservée entre chaque rencontre.

-Réalité ébréchée (Fée) : Octroie *Célérité* et la prochaine attaque avec une arme dans la rencontre déclarée comme action bonus infligera des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts en plus d'augmenter celui-ci de 1 jusqu'à la fin de la rencontre.

-Réalité enflammée (Dragon) : La prochaine attaque standard en mêlée de l'Estrange inflige également 3(+ bonus aux dégâts des sorts) points de dégâts de feu à toutes les créatures puis *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre.

-Réalité algide (Mort-vivant) : La prochaine attaque standard en mêlée de l'Estrange lui octroie la condition *Insensible* jusqu'à la fin du round, dissipe une condition *Poison* ou *Saignement* (la plus puissante) dont elle souffre et *gèle* la cible jusqu'à la fin du round. Une cible *gelée* par cet effet y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre.

Malsort : L'Estrange dispose de 2% de résistance contre toutes les conditions négatives pour chaque PV qu'il lui manque. Si elle est la dernière aventurière en vie, l'Estrange est immunisée à toutes les conditions négatives et dissipent toutes celles qui l'affectent.

Décimation (2 Endurance) : L'Estrange canalise toute la puissance de son sang inhumain dans une seule attaque en mêlée avec une arme à deux mains équipée. Cette attaque inflige 1-6 (1D6) Arcane, 1-6 (1D6) Feu et 1-6 (1D6) Glace. Décimation est également considérée comme un sortilège profane. Les effets de la Force, de la Dextérité et du bonus aux dégâts des sorts ne s'appliquent qu'aux dégâts de lignage de l'Estrange.

Ignorer la douleur (0 Endurance, action bonus) : L'Estrange puise dans ses réserves inhumaines pour continuer le combat. Jusqu'à la fin du round, elle acquiert *Absorption X (Toutes)*, où X est équivalent à ses points de vie manquants. Après avoir utilisé cette technique, elle ne peut plus l'utiliser jusqu'au début de la prochaine rencontre.

Estrange malédiction (1 Endurance, action gratuite) : L'Estrange attire le Malsort sur la cible hostile ciblée, lui infligeant -2 RD (Lignage) jusqu'à la fin du round. Une cible affectée par cet effet y devient insensible jusqu'à ce qu'une autre cible en soit affectée. À l'utilisation, peut également *provoquer* la cible, au choix du lanceur, si l'Estrange ne *provoque* aucune autre cible ce round.

Inhumanité (Élite) : Le lignage inhumain de l'Estrange est particulièrement fort. Lorsque l'Estrange améliore une attaque grâce à Lignage inhumain, cette attaque inflige 1-4 (1D4) points de dégâts supplémentaires. De plus, l'Estrange acquiert un effet passif selon son lignage :

-Glamour féérique (Fée) : L'Estrange est immunisée aux conditions *Charmée* et *Saignement*. Elle acquiert également +3 RD (Arcane) et chaque fois qu'elle inflige des dégâts d'arcane, elle régénère 2 points de vie.

-Ardeur draconique (Dragon) : L'Estrange est immunisée aux conditions *Affaiblie* et *Brûlure*. Elle acquiert également +3 RD (Feu) et chaque fois qu'elle inflige des dégâts physiques avec une arme en mêlée, elle dispose de 20% de chance de gagner la condition *Sangredragon*. Cette condition permet à la prochaine attaque standard de l'Estrange avec une arme d'être un coup critique automatique. Cette chance augmente de 5% pour chaque degré de la condition *Brûlure* dont souffre la cible.

-Résilience du tombeau (Mort-vivant) : L'Estrange est immunisée aux conditions *Poison* et *Malade*. Elle acquiert également +3 RD (Glace). De plus, les points de vie de l'Estrange ne peuvent pas passer sous la barre des 1 points de vie tant qu'il reste au moins un allié non-agonisant en vie. Cependant, chaque fois qu'elle subit des dégâts qui devrait la tuer, elle souffre de la condition *affaiblie* 50 jusqu'à la fin du prochain round.

Sorcellerie (Élite) : L'Estrange acquiert 10 points de Mana et à l'obtention de cette compétence, elle apprend 2 sortilèges profanes de son choix et acquiert un effet passif selon son lignage. Chaque fois que l'Estrange régénère 1 point d'Endurance, elle régénère également 1 point de mana :

-Magie des fées (Fée) : Réduit de 2 le coût en Mana de tous les sortilèges profanes lancés par l'Estrange. (Jusqu'à un minimum de 1) De plus, Estrange malédiction génère 1 point de mana au lieu de coûter de l'Endurance et réduit la RD (Arcane) de la cible de 1 point supplémentaire.

-Brutalité ignée (Dragon) : Les sortilèges profanes étant des attaques à distance sont des attaques de mêlée à la place lorsqu'ils sont lancés par l'Estrange. Ces sortilèges infligent des dégâts de feu au lieu de leurs dégâts normaux.

-Négation glacée (Mort-vivant) : Chaque fois que l'Estrange lance un sortilège profane, elle acquiert un montant de RD (Toutes) équivalent à la moitié du coût en mana du sort, arrondi à l'inférieur (minimum +0), jusqu'à la fin du round.

Annihilation (Élite) : Augmente tous les dés de dégâts de Décimation de D6 à D8. De plus, les bonus aux dégâts de la Force, de la Dextérité et du Bonus aux Dégâts des Sorts s'appliquent à TOUS les dés de dégâts (y compris lors d'un coup critique).

Valkyr (Combattant)

Rôles : Protecteur, soutien

Les Valkyr sont les descendantes de Skjeldir la Chasse-Tempête, l'une des déesses primordiales de Borée. Si de la magie ancienne coule dans leurs veines, rien ne permet cependant de séparer ces femmes du reste du commun des mortels, hormis leur extrême

ténacité face à l'adversité et leur instinct exacerbé de protection, qui les envoie bien souvent à l'avant-garde.

Règle spéciale :

Les Valkyr sont forcément des femmes.

Vitalité : 25

Endurance : 4

Armes équipables : Epée longue, masse, trident

Armures équipables : Intermédiaires, lourdes, targes et écus.

Equipement de départ :

*Arme de mêlée au choix

*Targe

*Cotte de maille OU Plastron (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Avant-garde**

Techniques et sortilèges de départ :

***Frappe du Parlefoudre**

***Heurtor OU Levée du bouclier (Au choix)**

Techniques et compétences uniques :

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 lorsqu'elle *provoque, affaiblit, étourdit* ou *effraie* une créature pour la première fois dans le round et ce jusqu'à la fin du round.

Protectrice des Valeureux : Chaque fois qu'un allié disposant de 50% ou moins de ses points de vie maximum subit des dégâts d'une attaque, la Valkyr régénère 1 Endurance et 1 point de vie et sa prochaine utilisation de Serment des Hauts lors de cette rencontre coûte 1 point d'Endurance de moins. Cet effet ne peut pas générer plus de 1 point d'Endurance par round.

Ardeur vertueuse : Les dégâts des attaques de la Valkyr avec une arme augmentent de 1 pour chaque condition négative qui l'affecte. De plus, la Valkyr réduit de 1 la puissance des

conditions *Poison*, *Saignement* et *Brûlure* qui lui sont infligés. Cet effet ne permet pas de réduire la puissance de ces conditions jusqu'à 0.

Corne de la Chasse-Tempête (2 Endurance) : La Valkyr souffle dans sa Corne de Skjeldir, démoralisant les créatures hostiles et leur infligeant la condition *Effrayée* jusqu'à la fin du round. Inflige également 2-4 (2D2) Tonnerre à toutes les créatures affectées par l'*Effroie*. Cet effet n'est pas une attaque mais bénéficie du Bonus aux Dégâts des Sorts.

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.

Serment des Hauts (1 Endurance, action bonus) : La Valkyr infuse l'allié ciblé de la force des Hauts, décuplant ses prouesses. Il régénère 2-4 (2D2) points de vie et jusqu'à la fin du round, gagne +2 RD (Physiques, élémentaires, divins), ses coûts en Endurance sont réduits de 1 (jusqu'à un minimum de 1) et ses coûts en mana sont réduits de 2 (jusqu'à un minimum de 1).

Vierge guerrière (Élite) : Les attaques de la Valkyr avec une arme infligent des dégâts supplémentaires (de leur type de dégât de base) équivalents au bonus aux dégâts des sorts ou le double lors d'un coup critique. De plus, chaque fois qu'un allié obtient la condition *Concentré*, la Valkyr l'obtient également.

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).

Née-des-batailles (Élite) : Au début de chaque round, la Valkyr soigne l'allié au montant de PV le plus bas d'un montant équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts et inflige à la créature disposant du plus haut montant de PV des dégâts du sacré ou de tonnerre (le plus avantageux) équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts. Lorsqu'elle est la Meneuse, la Valkyr bénéficie également des soins et les dégâts de cet effet sont triplés.

Légat (Combattant)

Le Légat est le garant de l'application de la Loi et l'incarnation vivante de son esprit. Par la seule force de ses convictions et la vue revigorante de son fier étendard, il est capable d'inspirer ses alliés à se dépasser. Pour le Roi !

Rôles : Soutien, protecteur

Vitalité : 22

Endurance : 5

Armes équipables : Étendard

Armures équipables : Armures légères, armures intermédiaires

Étendard	2-8 (2D4) - Contondant/Perforant	à deux mains
----------	----------------------------------	--------------

Équipement de départ :

*Étendard

*Armure matelassée OU Cotte de mailles (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Rex Judem**

***Rythme de Bataille** OU **Préservation** (Au choix)

Techniques de départ :

***Frappe du Talion**

Techniques et compétences uniques :

Rex Judem : Chaque fois que le Légat devrait obtenir une arme en butin, il augmente le niveau de son Étendard jusqu'à un niveau équivalent à celui de cette arme à la place. Une fois par round, le Légat peut modifier sa position dans la formation du groupe pour une action gratuite et/ou promulguer une nouvelle Loi. Cette action est résolue en première dans le round, indépendamment de l'ordre des Meneurs. L'allié à gauche du Légat bénéficie d'un bonus en fonction de la Loi promulguée par le Légat. De plus, la compétence En première ligne octroie Premiers soins au Légat au lieu de Provocation.

- **Loi de Fer** - Octroie *Absorption 1/2/3/4/5 (Physiques, Élémentaires, Divins)* jusqu'à la fin de la rencontre, en fonction de la zone en cours, immédiatement à la promulgation et au début de chaque round tant qu'aucune autre Loi n'est promulguée.
- **Loi du Sang** - Soigne de 2(+ Bonus aux dégâts des Sorts) Points de Vie avant la résolution des actions.
- **Loi Martiale** - Confère un bonus de +1 aux dégâts des attaques. Ce bonus augmente de 1 à la fin de chaque round où cette Loi est promulguée, jusqu'à la fin de la rencontre ou qu'une autre Loi soit promulguée.

Mener par l'Exemple : Lorsque le Légat est le Meneur, il régénère 2 Endurance. De plus, il peut octroyer une action bonus supplémentaire à l'allié de son choix lors de ce round et soigner un allié (le même ou un autre) pour 2 PV avant la résolution des actions. Lorsqu'il

n'est pas le Meneur, le Légat octroie un bonus de dégâts de +1-2 (1D2) au Meneur du groupe lors de sa prochaine attaque à cible unique réalisée dans le round. Cette attaque soigne également le Meneur pour 2 PV.

Loi du Talion : Après avoir subi 3 sources de dégâts n'étant pas des conditions, le Légat acquiert la condition *Célérité*. Les attaques du Légat qui consomment la *Célérité* infligent 33% de dégâts supplémentaires (après application de la Mitigation), arrondi au supérieur (minimum +1). Frappe du Talion peut consommer *Célérité*.

Frappe du Talion (2 Endurance, rapide) : Le Légat attaque la créature ciblée avec son Étendard. Cette attaque soigne l'allié ciblé pour 40% (arrondi au supérieur) des dégâts totaux infligés. Les coups critiques avec Frappes du Talion infligent des dégâts purs, si cela est plus avantageux. Les Frappes du Talion déclarées sous *Célérité* ne coûtent pas d'Endurance.

Pour le Roy ! (2 Endurance) : Le Légat agite son étendard et se jette dans la mêlée. Il régénère 5 PV, gagne +2 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round, *provoque* la créature ciblée et augmente de 1 le Bonus aux dégâts des Sorts jusqu'à la fin du prochain round. Tant qu'un allié est à l'*Agonie* au début du round, Pour le Roy ! est une action gratuite et ne coûte pas d'Endurance.

En Avant ! (2 Endurance, action bonus) : Le Légat galvanise l'allié ciblé, lui conférant la condition *Célérité*. Lors du prochain round, l'allié ciblé est également considéré comme Meneur, même s'il ne l'est pas (le véritable Meneur reste Meneur). Un allié affecté par En Avant ! ne peut plus l'être avant qu'un autre allié le soit.

Loi d'Égalisation (Élite) : Le Légat obtient un bonus de +5 Vitalité. Chaque fois que le Légat restaure des points de vie à un allié, cet allié régénère également 1 Endurance et/ou 2 Mana et obtient *Absorption 2 (Physiques, Élémentaires)* jusqu'à la fin du round, jusqu'à 1 fois par allié et par round. Les soins octroyés par Frappes du Talion augmentent de 40% à 50% des dégâts totaux infligés.

Long bras de la Justice (Élite) : Les Lois affectent également l'allié à la droite du Légat. Chaque fois qu'un allié affecté par une Loi subit des dégâts réductibles, les dégâts de la prochaine Frappe du Talion augmente de 1-2 (1D2), jusqu'à un maximum de +5-10 (5D2). Ces cumuls sont conservés entre les rencontres.

Bras armé de la Justice (Élite) : Les attaques de l'étendard infligent des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts. De plus, tant qu'il manie l'étendard, le Légat acquiert blocage 0-3 (Toutes) (Mêlée, distance). Enfin, les Lois du Légat l'affectent également.

Héraut (Combattant)

Relevés de la mort par un mécène divin ou d'outre-monde, les Hérauts sont les annonceurs du Trépas. Ils apparaissent à ceux dont la mort est imminente, souvent sous la forme d'un cavalier pâle monté sur un destrier squelettique. Ni vraiment vivants ni vraiment morts, certains Héraut ressentent l'appel des Portes d'Ivoire, trouvant dans les babillages incessants des spectres du Long-Sanglot un écho familial et réconfortant de leurs vies antérieures oubliées.

Rôles : Frappeur hybride, protecteur

Vitalité : 15

Endurance : 4

Armes équipables : Maul, espadon, lance

Armures équipables : Intermédiaires, lourdes

Equipement de départ :

*Arme de mêlée au choix

*Cotte de maille OU Plastron (au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

Avancée de la Mort

Préservation

Techniques de départ :

Frappe Mortelle

Techniques et compétences uniques :

Avancée de la Mort : **Le Héraut ne peut JAMAIS infliger de coups critiques et subir une pénalité permanente de -2 RD (Physiques, Feu, Sacré).** Tant que le Héraut dispose d'un effet d'*Absorption*, Provocation ne coûte pas d'Endurance et est une action gratuite ; il gagne 50% de chance de régénérer 1 Endurance au début de chaque round et 100% de régénérer 1 charge d'*Inexorabilité*. Lorsqu'il dispose de 3 charges, sa prochaine Frappe Mortelle ne coûte pas d'Endurance, est une action bonus et est [Rapide]. Ces charges sont conservées entre chaque rencontre.

Sur un Cheval Pâle : Tant qu'il dispose d'un effet d'*Absorption*, le Héraut régénère 2 PV au début de chaque round et sa première attaque avec une arme lors de ce round inflige

+1D2/1D3/1D4/1D5/1D6 points de dégât supplémentaires (de son type de dégât de base, selon le niveau de la zone en cours).

Présence Mortelle : Chaque fois que le Héraut *absorbe* des dégâts, il inflige à l'attaquant autant de dégâts nécrotiques et sa prochaine Frappe Mortelle lors de cette rencontre infligera moitié autant de dégâts bonus (arrondi à l'inférieur). Cet effet se cumule jusqu'à un maximum de +10.

Frappe mortelle (2 Endurance) : Le Héraut frappe la créature ciblée avec son arme. Cette attaque inflige des dégâts nécrotiques au lieu de ses dégâts de base et des dégâts supplémentaires selon l'état de santé de la cible (voir ci-dessous). Le Héraut génère un effet d'*Absorption (Physiques, Nécrotique)* équivalent à 25% des dégâts totaux infligés (jusqu'à un maximum de 50% de sa Vitalité, arrondi à l'inférieur). Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre et se cumule avec tout autre effet d'*Absorption*. Chaque fois que Frappe Mortelle inflige un coup fatal, le Héraut régénère immédiatement 2 Endurance et 2(+Bonus aux dégâts des sorts) PV.

-Indemne : +0.

-Égratignée : +0-2 (1D3-1)

-Blessée : +0-4 (1D5-1)

-Meurtrie : +0-6 (1D7-1)

-Agonisante : +0-8 (1D9-1)

Mantelet Automnal (1 endurance, action gratuite) : Le Héraut dissipe toute condition négative qui l'affecte (y compris *Etourdissement*, *Gelé* et *Immobilisé*) sauf *Poison*, *Brûlure* et *Saignement*, obtient une immunité complète à toutes les conditions négatives jusqu'à la fin du round ainsi que la condition *Insensible* mais dissipe tous les effets d'*Absorption* qui l'affectent. Après avoir utilisé cette technique, le Héraut ne le peut plus jusqu'à la prochaine rencontre.

Fauchage (1 Endurance) : Le Héraut fait décrire un arc de cercle spectral et mortel à son arme, infligeant *Saignement* 2 et *Malade* à toutes les créatures et réduisant de 5 les dégâts de leur prochaine attaque (après Mitigation, jusqu'à 0, cumulable) lors de ce round contre le Héraut. Si le Héraut dispose de 5 PV ou moins au début du round, Fauchage est une action gratuite et ne coûte pas d'Endurance.

Déchirure d'Âme (Elite) : Frappe Mortelle est [Rapide] et inflige des dégâts supplémentaires équivalents au bonus au dégât des sorts. De plus, cette technique a 50% de chance de rembourser immédiatement son coût en endurance et 50% de chance d'être considérée comme un coup fatal et de considérer la cible comme agonisante. Cependant, elle ne génère plus d'*Absorption*.

Glas de la Faucheuse (Elite) : Fauchage déclenche tous les effets de *Saignement*, *Poison* et *Brûlure* qui affectent les cibles après la résolution de ses effets et chaque cible touchée confère 20% de chance de soigner le Héraut de 2 PV. Chaque fois que l'Attrition progresse, le Héraut emploie Fauchage gratuitement et immédiatement en ignorant la Fatigue. Enfin, le Héraut est immunisé aux dégâts d'Attrition.

Décret de la Reine Pâle (Elite) : L'effet d'*Absorption* conféré par Frappe Mortelle octroie *Absorption (Toutes)* à la place. Mantelet Automnal ne coûte plus d'Endurance et ne dissipe plus les effets d'*Absorption*. Enfin, chaque fois que le Héraut *provoque* une cible avec succès, cette cible subit 10 points de dégâts de glace ou nécrotiques (le plus avantageux) et le Héraut est immunisé à la prochaine condition négative que devrait lui infliger cette cible lors de cette rencontre.

Roublard (Spécialiste)

Rôle : frappeur physique

Le Roublard est un combattant fourbe préférant agir depuis les ombres et profiter de toute ouverture offerte pour frapper impitoyablement.

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Dague, épée courte, gourdin, hachette

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Equipement de départ :

*[Arme à une main au choix]

*Dague

*Armure matelassée

*Potion de soin (x1)

*Torche (x1) OU Grenade (x1) (Au choix)

Compétences de départ :

***Embuscade**

***Bombardier Ou Soif de sang (Au choix)**

***Ambidextrie**

***Ambidextrie supérieure**

Techniques de départ :

***Attaque sournoise**

Techniques et compétences uniques :

Embuscade : Après avoir attaqué la cible de sa Planification, le Roublard obtient la condition *Concentré*. De plus, chaque fois qu'il reçoit la condition *Invisibilité*, le Roublard gagne également la condition *Concentré*.

Combattant déloyal : Lorsque le Roublard déclare une attaque en étant *concentré*, cette attaque inflige un effet supplémentaire, parmi les suivants, au choix du Roublard :

***Sous la ceinture** : Cette attaque inflige la condition *Affaibli* 25 jusqu'à la fin du round.

***Par derrière** : Le Roublard ne peut pas être ciblé par les effets et attaques à cible unique de la créature jusqu'à la fin du round, sauf si le Roublard est la seule cible valide pour ces effets et attaques.

***Là où ça fait mal** : Si la cible *saigne* ou est *empoisonnée*, cette attaque active immédiatement ces conditions.

***Inspiration machiavélique** : Au début du prochain round, le Roublard régénère 1 point d'Endurance.

Flamboyance : Le Roublard se bat avec un panache théâtral qui inspire ses alliés. Après avoir accompli un coup critique avec une arme, l'allié au montant d'Endurance le plus bas régénère 1 point d'Endurance, l'allié à la mana la plus basse régénère 2 points de mana et la prochaine attaque à cible unique ce round de chaque allié inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round.

Attaque sournoise (2 Endurance, rapide) : Le Roublard déclare une attaque avec une arme équipée. Si la cible est *étourdie*, *gelée*, réduite au *silence* ou *immobilisée*, cette attaque est un coup critique.

Blackjack (2 Endurance) : Le Roublard frappe par derrière, infligeant à la créature ciblée 4-8 (4D2) (Contondant) et infligeant la condition *Étourdi* jusqu'au début du prochain round. Blackjack est une attaque de mêlée. Une créature *Étourdie* par Blackjack y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre. Aucun effet sur les boss.

Coup du chapeau mou (3 Endurance, Action bonus) : Confère la condition *Concentré* à l'allié ciblé. La prochaine fois que la cible inflige un coup critique, le Roublard gagne la condition *Concentré*. Coup du chapeau mou ne peut pas être utilisée plus d'une fois par rencontre.

Cerveau de l'opération (Élite) : Lorsque le Roublard est le Meneur, il acquiert la condition *concentré*. De plus, le Roublard accumule des charges de la condition *concentré* lorsqu'il l'acquiert en étant déjà bénéficiaire et ces charges se conservent entre chaque rencontre. Enfin, lorsqu'il est le Meneur, le Roublard choisit l'ordre de résolution des actions des aventuriers lors de ce round.

Lames acérées (Élite) : Le premier coup critique du Roublard avec une arme à chaque round inflige 1-10 (1D10) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). Chaque fois que ce dé obtient un résultat de 10, il est relancé et le nouveau résultat s'accumule avec le précédent et cet effet obtient un bonus de +1 dégât jusqu'à la fin de la partie (jusqu'à un maximum de 1D10+5). Cet effet peut se déclencher lui-même.

Honneur des Voleurs (Élite) : Chaque fois que le Roublard obtient la condition *Concentré*, il la confère également à un autre allié aléatoire. De plus, chaque fois qu'un allié inflige un coup critique, la prochaine attaque avec une arme du Roublard infligera 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base), cumulable 5 fois et conservé entre les rencontres.

Assassin (Spécialiste)

Rôles : Frappeur physique, démolisseur

L'Assassin est un maître des poisons et des frappes chirurgicales. Il prend un plaisir malsain à tourmenter ses victimes avant de les terminer d'un coup bien placé.

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Dague, épée courte, hachette

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Equipement de départ :

*Arme de mêlée au choix

*Dague

*Armure matelassée

*Potion de soin (x1)

*Poison Sangsue (x1) OU Patine de Mandragore (x1) (Au choix)

Compétences de départ :

***Maître empoisonneur**

***Sang épais**

***Ambidextrie**

***Ambidextrie supérieure**

Techniques de départ :

***Éviscération**

Techniques et compétences uniques :

Maître empoisonneur : L'Assassin enduit ses armes d'une patine de produit toxique. Les attaques de l'Assassin avec une arme qui infligent des dégâts tranchants ou perforants infligent également *Poison 1* à la cible jusqu'à la fin de la rencontre, ou *Poison 3* lors d'un coup critique. Fort de sa formation d'empoisonneur, l'Assassin dispose de 50% de chance de résister à toute application de *Poison* qui le cible.

Létalité : Les conditions *Poison* et *Saignement* infligées par l'Assassin ont 33% de chance d'infliger le double de dégât à chaque itération.

Catalyseur mortel : Chaque fois qu'une créature meurt en souffrant d'une ou plusieurs conditions *Poison* et/ou *Saignement* infligée(s) par l'Assassin, ces conditions sont transférées sur une autre créature hostile aléatoire ne souffrant pas déjà d'une ou plusieurs conditions *Poison* et/ou *Saignement* infligées par l'Assassin.

Envenimer (2 Endurance, rapide) : L'Assassin attaque la créature ciblée avec une arme équipée. Si cette attaque inflige des dégâts tranchants ou perforants, elle active immédiatement tous les effets de *Poison* et de *Saignement* dont souffre la cible.

Assassination (8 Endurance) : L'Assassin attaque la créature ciblée avec une arme en mêlée. Cette attaque est un coup critique [Pernicieux]. Le coût en Endurance de cette technique est réduit de 1 pour chaque degré de puissance des conditions *Poison* et *Saignement* dont souffre la cible, jusqu'à un minimum de 2. Une cible victime de cette technique ne peut plus être ciblée par elle.

Remède secret (1 Endurance, action gratuite) : L'Assassin administre à lui-même ou l'allié ciblé un remède à la composition secrète. Ce remède réduit de 1 la puissance des conditions *Poison*, *Saignement* et *Brûlure* dont souffre la cible et augmente de 25% les prochains soins qu'elle doit recevoir (arrondi au supérieur, minimum +1) avant la fin de la rencontre. Une cible ne peut pas bénéficier des effets de Remède secret plus d'une fois par rencontre.

Poisons concentrés (Élite) : Augmente de 1 la puissance des conditions *Poisons* et *Saignements* infligés par l'Assassin et de 12% les chances de déclenchement de Létalité.

Sadisme (Élite) : L'Assassin acquiert 33% de chance de coup critique de base. De plus, chaque fois qu'une condition *Poison* ou *Saignement* infligée par l'Assassin inflige au moins 2 points de dégâts, l'Assassin régénère 1 point de vie.

Intentions meurtrières (Élite) : Chaque fois qu'une condition *Poison* ou *Saignement* infligée par l'Assassin inflige des dégâts, l'Assassin a une chance équivalente à 2x ces dégâts d'obtenir la condition *Célérité*. Les attaques de *Célérité* de l'Assassin activent les effets de *Poison*, *Saignement* et *Brûlure* dont souffre la cible. Les chances de déclencher cet effet s'accumulent jusqu'à ce qu'il se déclenche et sont conservées entre chaque rencontre.

Sorceleur (Spécialiste)

Rôle : Frappeur hybride, contrôleur

Le Sorceleur est un chasseur de monstres venu d'une contrée lointaine. C'est un guerrier polyvalent, disposant d'un arsenal exotique et d'une vaste panoplie d'options. Il utilise l'alchimie pour se renforcer.

Règle spéciale :

Intoxiqué X (Condition) : Au début de chaque round, sauf du premier d'une rencontre, la cible subit X points de dégâts irréductibles. Cette condition ne peut pas être dissipée par des moyens conventionnels. Cette condition est conservée entre chaque rencontre.

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Epée longue

Armures équipables : Vêtements, armure légère, armure intermédiaire

Equipement de départ :

*Epée longue

*Cotte de maille

*Potion de soin (x1)

*Grenade (x1) OU Torche (x1) (Au choix)

**Ingrédient de Sorceleur aléatoire* (x2)

Compétences de départ :

***École du Loup**

***Préparation d'Elixir OU Bombarder (Au choix)**

Techniques martiales de départ :

***Signes de Sorceleur OU Préparation de bombe (Au choix)**

Techniques et compétences uniques :

École du Loup : Les attaques du Sorceleur avec une arme ou un Signe infligent des dégâts supplémentaires équivalents à la puissance de la condition *Intoxiqué* affectant le Sorceleur. De plus, tant que le Sorceleur est *Intoxiqué*, il est immunisé à la condition *Poison* et réduit de 50% (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 1) la puissance des conditions *Saignement* qui lui sont infligées. Chaque fois qu'il est soigné par une potion de soin (mineure, normale ou majeure) ou de l'Énergie en bouteille, le Sorceleur peut (s'il le désire) supprimer toutes les conditions *Intoxiqué* qui l'affectent.

Préparation d'Élixir : Le Sorceleur est un maître alchimiste capable de produire de puissants élixirs à partir d'ingrédients monstrueux. Chaque fois qu'une créature décède, le Sorceleur génère 1 ingrédient au hasard parmi les suivants et 1 supplémentaire s'il a infligé le coup fatal :

- Racine de Mandragore
- Oeil maudit
- Chair étrange

Une fois par round, pour une action gratuite, le Sorceleur peut préparer un élixir en usant de ses ingrédients (selon la table ci-après). Ces élixirs sont hautement toxiques et seul un Sorceleur peut les consommer sans danger. Un élixir de Sorceleur est un consommable. Consommer un élixir de Sorceleur inflige la condition *Intoxiqué X* (où X dépend de l'élixir en question). Le Sorceleur ne peut pas consommer plus d'un élixir par round, même s'il dispose d'assez d'actions pour le faire.

Elixir (<i>Intoxication</i>)	Ingrédients	Effets
Hirondelle (2)	Racine de Mandragore x1 Ingrédient au choix x1	Soigne le Sorceleur pour 3-6 (3D2) points de vie et octroie la condition <i>Régénération 2</i> pendant 3 rounds.
Blizzard (2)	Oeil Maudit x1 Chair Etrange x1	Lors du prochain round, le Sorceleur dispose d'une Action pleine (ou bonus, son choix lors de ce round) supplémentaire.
Chat-Huant (1)	Oeil Maudit x1 Ingrédient au choix x1	Le Sorceleur régénère 1 point d'Endurance immédiatement puis 1 point supplémentaire au début des 3 prochains rounds.
Tonnerre (2)	Chair Etrange x1	Le Sorceleur acquiert immédiatement la condition <i>Concentré</i> mais subit un malus de -2 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round.
Philtre de Petri (1)	Chair Etrange x1 Ingrédient au choix x1	Lors de ce round, les Signes disposent d'effets supplémentaires et le premier Signe utilisé est une action gratuite (il coûte toujours de l'Endurance).
Miel Blanc (0)	Ingrédient au choix x3	Réduit l' <i>Intoxication</i> à 0, supprime une condition négative au choix et soigne le Sorceleur de 2 PV.

Chasseur de monstre : Le Sorceleur est immunisé à la condition *Effrayé*. De plus, tant qu'il souffre d'une condition *Intoxiqué*, il est immunisé aux conditions *Malade* et *Affaibli*.

Signes de Sorceleur (Variable, action bonus, rapide) : Le Sorceleur peut utiliser des signes de pseudo-magie pour produire des effets similaires à de la magie profane. Les Signes sont considérés à la fois comme des techniques martiales et comme des sortilèges profanes et bénéficient donc du Bonus aux Dégâts des Sorts. Après avoir utilisé un Signe, le Sorceleur ne peut plus l'utiliser avant d'avoir utilisé un autre Signe. L'utilisation d'un Signe requiert une main libre.

-Quen (1 Endurance) : Réduit de 50% (après application de la Mitigation, arrondi à l'inférieur jusqu'à un minimum de 1) la prochaine source de dégâts physiques ou élémentaires subis par le Sorceleur lors de ce round. (Philtre de Petri : 100% à la place, puis 50% contre toutes les sources de dégâts physiques ou élémentaires subséquentes subies lors de ce round.)

-Igni (2 Endurance) : Inflige 4-8 (4D2) Feu à la créature ciblée. Signe d'Igni est une attaque à distance. Les coups critiques avec Igni infligent également *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre. (Philtre de Petri : Attaque également les créatures adjacentes à la cible pour 2-4 (2D2) Feu.)

-Aard (2 Endurance) : Déstabilise la créature ciblée, lui infligeant -3 RD (Physiques) jusqu'à la fin du round. Cet effet ne peut pas réduire la RD en dessous de 0. (Philtre de Petri : Inflige -4 RD (Toutes) à la place. Cet effet ne peut pas réduire la RD en dessous de 0.)

-Yrden (1 Endurance) : Lors de ce round, la condition *Intangible* (et toute variante) n'a aucun effet sur les créatures hostiles. (Philtre de Petri : Octroie un bonus de 25% d'évitement (mêlée, distance) au Sorcelleur jusqu'à la fin du round.)

-Axii (2 Endurance) : Inflige *Étourdissement* à la créature ciblée jusqu'à la fin du round. Si la créature est immunisée, inflige *Affaibli 50* à la place. Après avoir utilisé Axii, le Sorcelleur ne le peut plus jusqu'à la prochaine rencontre. (Philtre de Petri : La condition *Étourdissement* infligée par Axii ignore les immunités.)

Préparation de bombe (3 Endurance, action bonus) : Le Sorcelleur prépare une bombe alchimique au choix, parmi les suivantes. Une bombe est un consommable.

-Bombe au dimeritium : Inflige 5-10 (5D2) Arcane et la condition *Silence* à la créature ciblée jusqu'à la fin du round. Une créature réduite au *Silence* par cet effet y devient insensible. Cet effet est une attaque à distance. (Bombardier : Réduit à 0 tous les effets d'accumulations positives dont dispose la cible, lorsqu'applicable.)

-Ruche : Inflige 3(+ bonus aux dégâts des sorts) points de dégâts de feu à toutes les créatures et *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre. Cet effet n'est pas une attaque.

-Vent du nord : Inflige 5-10 (5D2) Glace et la condition *Gelée* à la créature ciblée jusqu'à la fin du round. Une créature *gelée* par cet effet y devient insensible. Cet effet est une attaque à distance. (Bombardier : Inflige -5 RD (Contondant) à la cible jusqu'à la fin du round.)

-Étoile dansante : Inflige 5-10 (5D2) Feu à la créature ciblée. Inflige des dégâts de feu supplémentaires pour chaque degré de la condition *Brûlure* affectant la cible. Cet effet est une attaque à distance. (Bombardier : Inflige 30% des dégâts infligés à toutes les autres créatures sous forme de dégâts de feu.)

Métabolisme monstrueux (1 Endurance, action gratuite, rapide) : Si le Sorcelleur dispose de 50% ou plus de son maximum de PV, il s'inflige la condition *Intoxiqué 1*. Sinon, la prochaine fois qu'il devrait subir des dégâts d'*Intoxication*, il n'en subit aucun à la place.

École de la Vipère (Élite) : À l'obtention de cette compétence, le Sorcelleur obtient immédiatement Racine de mandragore x2, Oeil maudit x2 et Chair étrange x2. Préparation de Bombe est une action gratuite (elle coûte toujours 3 Endurance). De plus, consommer un élixir est une action gratuite. Enfin, lorsque le Sorcelleur consomme un élixir, il peut (mais n'est pas obligé) subir le double d'*Intoxication* et dépenser 2 Endurance pour répéter les effets de cet élixir au début du prochain round, sauf pour le Miel Blanc.

École de l'Ours (Élite) : Le Sorcelleur gagne +2 Force et +2 Précision pour chaque tranche de 5 degrés de la condition *Intoxiqué* dont il souffre. Chaque degré d'*Intoxication* confère 7% de chance au Sorcelleur de complètement ignorer les dégâts Physiques, Élémentaires et Psychiques qu'il subit. Cette chance augmente de 0.2% (par degré) pour chaque PV qu'il manque au Sorcelleur. De plus, lorsqu'il dispose de moins de 50% de ses PV, le Sorcelleur ne subit que 50% des dégâts d'*Intoxication* (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 1) et il ne subit aucun dégât d'*Intoxication* lorsque ses PV sont inférieurs ou égaux à 25% de son maximum.

École du Gryphon (Élite) : Le Sorcelleur régénère 1 Endurance au début de chaque round. Le premier Signe qu'il emploie à chaque round est une action gratuite (il coûte toujours de l'Endurance), cumulable avec l'effet du Philtre de Petri. Après avoir employé 5 Signes, le Sorcelleur acquiert immédiatement l'effet du Philtre de Petri et obtient la condition *Concentré*.

Apothicaire (Spécialiste)

Rôles : Soutien, contrôleur

L'apothicaire est un médecin, un herboriste, un rebouteux. Il n'aspire qu'à sauver et guérir les gens avec ses remèdes mais lorsque la guerre a frappé à sa porte, il fut contraint de lui ouvrir. Enrôlé de force dans une compagnie mercenaire ou bien soldat de fortune dans une guerre civile, l'apothicaire a appris à guérir sur le terrain dans les situations les plus extrêmes.

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Epée courte, gourdin, hachette

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Equipement de départ :

- *Arme à une main au choix
- *Vêtement OU Armure matelassée
- *Potion de soin mineure (x2)
- *Remède universel (x1)
- *Grenade (x1)

Compétences de départ :

***Formation médicale**

***Tour de main**

Techniques de départ :

***Premiers soins**

Techniques et compétences uniques :

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.

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.

Réflexe de survie : Après avoir subi une attaque lui infligeant 4 points de dégâts ou plus, l'Apothicaire ne peut plus être ciblé par des attaques jusqu'à la fin du round, sauf s'il est la seule cible valide.

À couvert (1 Endurance, Variable) : L'Apothicaire se met à couvert derrière l'allié ciblé. La prochaine attaque qui cible l'Apothicaire ce round est reportée sur l'allié ciblé à la place. De plus, l'allié ciblé gagne un bonus de +1 RD (Physiques) jusqu'à la fin du round. À couvert est une action pleine ou une action bonus, au choix du lanceur.

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 1/2/3/4/5 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.

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.

Parcimonie (Élite) : L'Apothicaire a appris à n'utiliser que ce dont il a réellement besoin. Lorsqu'il utilise un consommable il a 35% de chance de ne pas le consommer. De plus, lorsque l'Apothicaire soigne un allié avec un consommable, il régénère un montant de points de vie équivalent à 35% des soins ainsi prodigués. (Arrondi à l'inférieur, minimum 1)

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.

Mutagène (Élite) : À l'obtention de cette compétence, l'Apothicaire obtient +2 Force, +2 Dextérité, +2 Robustesse, +2 Intuition et +2 Précision. L'Apothicaire peut utiliser Stimulant sur lui-même. Lorsqu'il fait ainsi, les effets sont doublés, Stimulant est une action bonus coûtant 1 Endurance et tous les élixirs sont appliqués en même temps.

Chasseur (Spécialiste)

Rôles : Frappeur physique

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Arc, épée courte, gourdin, hachette

Armures équipables : Légères

Equipement de départ :

*Arc

*Arme de mêlée au choix

*Armure Matelassée

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

Ombre Grise

Élan Létal

Techniques de départ :

Marque du Chasseur OU Élan Meurtrier (Au choix)

Techniques et compétences uniques :

Ombre Grise : Le Chasseur ne peut pas équiper d'arme de corps à corps dans sa main principale. Cependant, le Chasseur dispose d'un emplacement d'arme unique, son *Arme de poing*. L'*Arme de poing* doit être une arme de corps à corps. Le Chasseur ne peut pas déclarer d'attaque avec son *Arme de poing* mais certains effets de techniques et de compétences lui permettent de réaliser des attaques avec celle-ci. De plus, chaque fois que le Chasseur effectue un coup fatal, il régénère 1 Endurance et obtient un bonus de +1 Précision jusqu'à la fin de la rencontre.

Piste de Sang : Chaque fois que le Chasseur obtient la condition *Concentré* ou qu'un allié inflige un coup critique ou qu'une créature décède, le Chasseur obtient une charge de *Pistage*. Lorsqu'il dispose de 4 charges, sa prochaine attaque à distance consomme ces

charges et déclenche immédiatement une attaque de son *Arme de poing* contre la même cible. Les charges de *Pistage* sont conservées entre les rencontres mais ne peuvent pas s'accumuler au-delà de 4.

Harcèlement : Les attaques à distance du Chasseur perturbent leur cible, octroyant au chasseur un bonus de +50% évitement contre la prochaine attaque en mêlée de la cible contre le Chasseur lors de ce round. Les attaques à distance suivie par une attaque de l'*Arme de poing* octroient +100% évitement (mêlée/distance) à la place.

Marque du Chasseur (1 Endurance, action bonus) : Le Chasseur désigne une créature et la marque comme sa proie. Jusqu'à la fin de la rencontre, toutes les attaques à distance contre cette cible bénéficient d'un bonus de +1/2/2/3/3 à la Précision (selon le niveau de la Zone en cours). Désigner une nouvelle cible supprime toutes les autres Marques du Chasseur déjà en jeu. Lorsqu'une créature ciblée par Marque du Chasseur décède, la Marque est automatiquement transférée à la créature encore en vie disposant du plus haut montant de PV.

Élan Meurtrier (2 Endurance) : Le Chasseur déclare une attaque à distance contre la créature ciblée. Si cette attaque ne tue pas, le Chasseur effectue immédiatement une attaque avec son *Arme de poing* contre la même cible.

Tir en plein Cœur (4 Endurance) : Le Chasseur déclare une attaque à distance. Cette attaque bénéficie de deux fois la Précision du Chasseur.

Chasseur de Crânes (Élite) : Lorsqu'il est *Concentré*, le Chasseur effectue automatiquement une attaque avec son *Arme de poing* contre les cibles de ses attaques à distance. Toutes les attaques de l'*Arme de poing* lors de ce round bénéficient de la Précision du Chasseur (en plus de sa Force).

Héraut de la Chasse (Élite) : Chaque fois qu'un allié réalise un coup critique, le Chasseur gagne un bonus de +1 Précision jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à une fois par round et par allié. Marque du Chasseur octroie également un bonus à la Force aux attaques de corps à corps subies par la cible. De plus, chaque fois que la cible subit un coup critique, le Chasseur régénère 1 Endurance, jusqu'à une fois par round.

Mise à Mort (Élite) : Les attaques de l'*Arme de poing* bénéficient d'un bonus aux dégâts équivalents aux degrés de puissance cumulés de toutes les conditions *Poison*, *Saignement* et *Brûlure* qui affectent la cible. Les coups critiques de l'*Arme de poing* activent immédiatement tous les effets de *Poison* et de *Saignement* dont souffre la cible. Si au moins 1 point de dégât est infligé de cette manière, le Chasseur gagne un bonus de +1 Précision jusqu'à la fin de la rencontre.

Barde (Spécialiste)

Rôle : Contrôleur, soutien

Le Barde est un troubadour, un poète, un artiste, un conteur. Bien que ses prouesses martiales ne rentreront jamais dans les annales, il est là pour chroniquer celles de ses compagnons, gonflant leur moral et leurs capacités grâce à sa musique et à la magie subtile qu'elle renferme.

Règle spéciale : Encombré par son instrument, le Barde ne dispose JAMAIS d'une main libre et ignore les effets des compétences Ambidextrie et Ambidextrie supérieure.

Liste des *Méodies* :

Clerc de Lune : L'allié ciblé est soigné de 1/2/3/4/5 points de vie.

Sanglot de l'Assassin : Supprime une condition *Saignement* ou *Brûlure* dont souffre le lanceur ou l'allié ciblé.

Aria du Guerrier : Confère +1/1/2/2/3 RD (Toutes) à l'allié ciblé jusqu'à la fin du round.

Requiem du Nécromant : Inflige *Affaibli* 20/25/30/35/40 à la créature ciblée. Une cible affectée par cet effet y devient insensible pendant 1 round.

Complainte du Roublard : Inflige *Saignement* 1/1/1/2/2 à la créature ciblée jusqu'à la fin de la rencontre. Une cible affectée par cet effet y devient insensible pendant 1 round.

Gigue du Druide : Supprime une condition *Affaibli* ou *Effrayé* dont souffre le lanceur ou l'allié ciblé.

Mélopée du Moine : Supprime une condition *Malade* ou *Poison* dont souffre le lanceur ou l'allié ciblé.

Poème du Sagittaire : Inflige la condition *Malade* à la créature ciblée. Une cible affectée par cet effet y devient insensible pendant 1 round.

Fable de la Valkyr : Supprime une condition *Concentré* affectant la créature ciblée.

Geste du Rônin : Confère 10/15/20/25/30% de chance de coup critique de base à l'allié ciblé jusqu'à la fin du round.

Valse du Mage : Confère *Absorption* 3/5/8/11/15 (*Spirituels*) au lanceur ou à l'allié ciblé jusqu'à la fin du round.

Saga Estrange : Augmente de 1D2/1D2/1D2/1D4/1D4 les dégâts de la prochaine attaque d'armes de l'allié ciblé lors de ce round.

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Dague, épée courte, gourdin, hachette

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Equipement de départ :

*[Arme à une main au choix]

- *Armure matelassée
- *Potion de soin (x1)
- *Torche (x1) OU Énergie en bouteille (x1) (Au choix)

Compétences de départ :

- ***Répertoire**
- ***Sang Épais OU Instinct de Survie** (au choix)

Techniques de départ :

- ***Performance**
- ***Exploitation de faiblesse**

Techniques et compétences uniques :

Répertoire : Le Barde connaît un certain nombre de *Méodies* qu'il peut déclamer en utilisant sa compétence Performance. A la création du Barde, celui-ci apprend 2 *Méodies* parmi celles disponibles puis il apprend 1 *Méodie* supplémentaire au début de chaque rencontre (sauf la première) pour une action gratuite. De plus, lors de sa création le Barde choisit son *Instrument*, qui confère à Performance un effet additionnel (selon le niveau de la Zone en cours) :

***Flûte** : Performance a 25/27/29/31/33% de chance conférer la condition *Célérité* à l'allié ciblé.

***Lyre** : Performance octroie 1/2/2/3/3 points de Mana à l'allié disposant du montant de Mana le plus faible.

***Tambour martial** : Performance augmente également les dégâts de la prochaine attaque d'armes de chaque allié de 1/1/2/2/3 lors de ce round.

***Trompette** : Performance provoque, affaiblit 15/17/20/22/25 ou inflige *Saignement* 1/1/1/2/2 (au choix du lanceur) à la créature ciblée. Une cible affectée par l'un de ces effets devient insensible à tous ces effets pendant 1 round.

Accords de la Discorde : Performance inflige également 1/2/3/4/5 points de dégâts irréductibles à toutes les créatures (selon le niveau de la Zone en cours).

Visage du groupe : Lorsqu'il est le Meneur, le Barde régénère 2 points d'Endurance et sa prochaine Performance dans le round double les effets de son *Instrument*.

Performance (1 Endurance, action bonus, rapide) : Le Barde entonne une des *Méodie* qu'il connaît. Lorsque le Barde bénéficie de la *Célérité*, il peut consommer cette condition pour Performer une seconde fois immédiatement et sans coût additionnel. Chaque *Méodie* est individuellement soumise à la Fatigue.

Arpège magique (2 Endurance) : Le Barde canalise la magie de sa musique, permettant à l'allié ciblé d'incanter son prochain sort lors de cette rencontre en ignorant son coût en Mana. Un allié ne peut bénéficier des effets d'Arpège magique qu'une seule fois par rencontre. Lorsque le Barde est le Meneur, Arpège Magique augmente également les dégâts infligés par le sortilège affecté (si possible) de 2/4/6/8/10 (selon le niveau de la Zone en cours). Arpège magique est une action standard ou bonus, au choix du lanceur.

Stanza martiale (3 Endurance) : Le Barde canalise ses prouesses musicales en un accord épique, octroyant à l'allié ciblé une action standard supplémentaire lors de ce round. Cette action DOIT résulter en une attaque standard ou l'utilisation d'un consommable. Chaque fois que le Barde Performe, le coût en Endurance de Stanza martiale est réduit de 1. Cet effet se cumule jusqu'à 0 et est conservé entre les rencontres. Lorsque Stanza martiale est employée pour un coût de 0, elle est une action gratuite.

Homme/Femme orchestre (Élite) : Le Barde emploie TOUS les *Instruments* simultanément. De plus, les effets des *Instruments* s'appliquent également à Arpège magique et Stanza Martiale.

Miracle de la Musique (Élite) : Chaque fois qu'il Performe, le Barde incante également gratuitement Mot de Soin et Flèche magique sur des cibles de son choix, même s'il est réduit au *Silence*.

Rappel (Élite) : Lorsqu'il Performe, le Barde peut également (mais n'est pas obligé) répliquer les effets du dernier Sortilège incanté ou de la dernière Technique Martiale employée par l'allié ciblé lors de la rencontre, sans coût supplémentaire (sur la même cible ou d'autres, au choix). Les effets et attaques ainsi répliqués utilisent les scores d'Attributs de l'allié au lieu de ceux du Barde. Rappel ne peut être employé qu'une seule fois par allié au cours d'une rencontre. De plus, une fois par rencontre, si un allié n'ayant pas encore bénéficié des effets de Rappel est mis à l'*Agonie*, le Barde peut employer une Performance spéciale pour le relever et le soigner de 10 points en de vie en plus d'ignorer les effets normaux de l'*Agonie*. Cette Performance exceptionnelle est toujours la première action résolue dans le Round.

Pistolero (Spécialiste)

Le Pistolero est un justicier implacable, mû par son propre sens de l'honneur et de la justice. Armé de son impressionnant Revolver, il arpente les terres les plus reculées là où la loi et l'ordre reculent face à la violence et à la peur.

Rôles : frappeur hybride

Règles spéciales :

Tous les arcs maniés par le Pistolero sont automatiquement convertis en Revolver. Ils conservent tout effet unique éventuel.

Vitalité : 20

Endurance : 5

Armes équipables : Revolvers, arcs

Armures équipables : Armures légères

Revolver	1-8 (1D8) - Perforant	A distance, Lourde
----------	-----------------------	--------------------

Equipement de départ :

*Revolver

*Armure matelassée

*Potion de soin (x1)

*Grenade (x1)

Compétences de départ :

Ceinture de Munition

Tour de main

Ambidextrie

Techniques de départ :

Mise à feu OU Confrontation (Au choix)

Techniques et compétences uniques :

Ceinture de Munition : Le Pistolero dispose d'une bandoulière où il conserve des balles enchantées. Lorsqu'il déclare une attaque à cible unique sur une créature avec son Revolver, le Pistolero peut utiliser une Munition et 1 point d'Endurance pour tirer une balle spéciale à la place. Le Pistolero commence avec 4 Munitions et récupère 1 Munition à la fin de chaque rencontre. Cet effet est soumis à la fatigue. De plus, le Pistolero peut recycler n'importe quel consommable de son inventaire en 1 Munition pour une action gratuite.

-Balle en Vif-argent : Cette attaque inflige des dégâts irréductibles au lieu de ses dégâts normaux, est imblocable et inévitable.

-Balle en Ignifer : Cette attaque inflige des dégâts de feu au lieu de ses dégâts normaux ainsi que *Brûlure 3* jusqu'à la fin de la rencontre.

-Balle en Acier-Tonnerre : Cette attaque inflige des dégâts de tonnerre au lieu de ses dégâts normaux ainsi que *Affaibli 50*. Une cible affectée par cet effet y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre.

-Balle en Adamantium : Cette attaque inflige des dégâts d'arcane au lieu de ses dégâts normaux ainsi que *Silence*. Une cible affectée par cet effet y devient insensible jusqu'à la fin de la rencontre.

Entre les deux yeux : Après avoir réalisé trois attaques et/ou Ripostes à cible unique avec son Revolver, le Pistolero acquiert la condition *Entre les deux yeux*. Tant qu'il dispose de cette condition, la prochaine attaque à cible unique avec son Revolver infligera 3-24 (3D8) points de dégâts de base mais consomme cette condition. Les attaques améliorées par *Entre les deux yeux* sont considérées comme des coups critiques. *Entre les deux yeux* n'est pas conservée entre les rencontres.

Renégat : Le Pistolero est immunisé à la condition *Provoqué* et a 50% de chance de résister aux applications de la condition *Brûlure*. Chaque fois que le Pistolero résiste à l'une de ces conditions, il Riposte immédiatement contre la créature à l'origine de cette condition.

Mise à feu (2 Endurance) : Le Pistolero tire une balle chargée de poudre explosive sur la créature ciblée. Il réalise une attaque avec son Revolver sur elle. Si cette attaque inflige des dégâts et si la cible *brûle*, cette dernière explose, activant immédiatement ses conditions *Brûlure* et infligeant aux créatures adjacentes un montant de dégât de feu équivalent à la puissance des conditions *Brûlure* dont elle souffre majoré par le Bonus aux Dégâts des Sorts.

Confrontation (3 Endurance) : Le Pistolero tire rapidement sur toutes les créatures, sacrifiant sa précision au profit de sa rapidité. Il réalise une attaque sur chaque créature avec son Revolver (dans un ordre qu'il détermine, s'il le désire), mais chacune de ces attaques n'infligent que 75% de leurs dégâts normaux (avant application de la mitigation, arrondi à l'inférieur). Une seule de ces attaques peut être améliorée par Ceinture de Munition (cible au choix du lanceur) et seule la première attaque fait progresser Entre les deux yeux et toute autre source d'accumulation.

Main sûre (1 Endurance, action bonus) : Le Pistolero reste de marbre face au danger. Jusqu'à la fin du round, il acquiert 100% d'évitement (mêlée, distance) et chaque fois qu'il évite une attaque, il Riposte immédiatement sur la cible avec son Revolver. L'utilisation de cette technique la transforme en action pleine jusqu'à la fin de la rencontre.

Magitech (Elite) : Le Pistolero améliore son Revolver avec une chambre semi-automatique. Chaque fois qu'il réalise une attaque ou une Riposte avec son Revolver, il dispose de 25% de chance de tirer immédiatement une seconde fois. Cette seconde attaque inflige 1-4 (1D4) points de dégâts supplémentaires. Chaque fois que cet effet se déclenche, il a autant de chance de se déclencher immédiatement à nouveau, jusqu'à un maximum de 5 fois par attaque ou Riposte. Les dégâts supplémentaires se cumulent au cours d'une même itération de cet effet.

Arsenal Meurtrier (Elite) : Au début de chaque rencontre, le Pistolero obtient 2 Munitions. Les attaques améliorées par une balle spéciale infligent 6 points de dégâts supplémentaires et ignorent la mitigation positive de leur cible. L'utilisation d'une balle spéciale ne coûte plus d'Endurance.

Poudrière (Elite) : Les attaques du Revolver sur une cible souffrant de *Brûlure* augmentent la puissance de cette condition de 2 puis infligent aux créatures adjacentes à la cible des dégâts de feu équivalent à la puissance des conditions *Brûlure* sur la cible principale majoré du Bonus aux Dégâts des Sorts. De plus, la première attaque de Revolver à chaque rencontre inflige des dégâts bonus équivalent au triple du bonus aux dégâts des sorts ainsi que *Brûlure* 3.

Clerc (Théurge)

Rôles : Soutien, protecteur

Le Clerc est un combattant de la foi, un ecclésiastique ayant quitté le confort de son abbaye pour affronter et éradiquer le Mal sur le terrain. Il canalise les forces divines de sa déité pour soigner et protéger ses alliés.

Vitalité : 20

Mana : 15

Armes équipables : Épée longue, masse, trident

Armures équipables : Vêtements, armures légères, armures intermédiaires, targes, écus

Équipement de départ :

*Arme à une main au choix + Targe

*Armure matelassée OU Cotte de mailles (Au choix)

*Potion de soin (x1)

*Eau bénite (x1)

Compétences de départ :

***Aura de miséricorde**

Sortilèges de départ :

***Mot de soin OU Soin mineur** (Au choix)

***Châtiment**

Techniques, sorts et compétences uniques :

Aura de miséricorde : Au début de chaque round, l'allié disposant du montant de points de vie le plus bas est soigné de 2 points de vie. Ces soins ne peuvent pas être augmentés ni prévenus.

Main de pénitence : Les cibles soignées par un sortilège divin lancé par le Clerc gagnent un bonus de +2 RD (Physiques, divins) jusqu'à la fin du round.

Parole du Cantique : La condition *Silence* n'empêche pas le Clerc de lancer les sortilèges Mot de soin, Soin mineur, Soin modéré et Soin majeur.

Bénédiction (4 Mana, action bonus) : Le Clerc bénit l'arme ciblée tenue par un allié. Jusqu'à la fin de la rencontre, l'arme inflige des dégâts du sacré et des dégâts

supplémentaires équivalents au bonus aux dégâts des sorts. La cible peut décider de mettre fin à l'enchantement gratuitement lorsqu'elle peut agir. Cet effet ne peut pas affecter plus d'une cible à la fois.

Flamme sacrée (5 Mana) : Le Clerc fait pleuvoir le feu purificateur sur la cible, lui infligeant 9-25 (4D5+5) points de dégâts de feu, soignant le Clerc pour 5 points de vie et réduisant l'Attrition de 2. Flamme sacrée est une attaque à distance. Après avoir lancé Flamme sacrée, le Clerc ne peut plus le lancer avant de s'être Reposé ou jusqu'à ce qu'un allié décède.

Prière de guérison (6 Mana) : Le Clerc entonne un hymne de guérison divin, soignant tous les alliés pour 5 points de vie. Après avoir lancé Prière de guérison, le coût en mana de ce sortilège augmente de 1 jusqu'à ce que le Clerc se soit Reposé.

Aura de miséricorde supérieure (Élite) : Augmente de 2 les soins prodigués par cet effet. Chaque fois qu'Aura de miséricorde soigne un allié, elle supprime également un effet de *Poison*, *Saignement* ou *Brûlure* aléatoire affectant un allié. Chaque fois qu'un effet est dissipé de cette manière, le coût en mana du prochain sortilège Mot de Soin, Soin Mineur, Soin Modéré ou Soin Majeur est réduit de 2, cumulable jusqu'à 0.

Théologie (Élite) : Lorsque cette compétence devient active, le Clerc apprend les sortilèges Bénédiction et Flamme Sacrée. Mot de Soin ne coûte plus de Mana et soigne 1-2 (1D2) points de vie supplémentaires mais n'est plus [Rapide]. Bénédiction ne coûte plus de Mana. Flamme Sacrée ne coûte plus de Mana, est une action bonus et inflige toujours des coups critiques.

Guerrier de la Foi (Élite) : Le Clerc obtient un bonus de +2 à la Force et à la Précision et +1 à la valeur maximale de blocage de ses boucliers. Chaque fois que le Clerc incante un Sortilège divin en tant qu'action pleine, il peut utiliser son action bonus pour déclarer une attaque standard avec son arme. Ces attaques infligent des dégâts du sacré si cela est plus avantageux et bénéficient du Bonus aux Dégâts des Sorts lors d'un coup critique en plus de générer 2 Mana.

Sagittaire (Théurge)

Rôles : frappeur magique, soutien

Le Sagittaire est un chasseur divin. Traqueur de monstres, de démons, de morts-vivants et d'engeance, il infuse ses flèches du pouvoir des dieux pour décocher des tirs dévastateurs et soutenir ses alliés.

Vitalité : 15

Mana : 15

Armes équipables : Arcs

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Equipement de départ :

*Arc

*Robe OU Armure matelassée (Au choix)

*Potion de soin (x1)

*Eau bénite (x1)

Compétences de départ :

***Archer divin**

Sortilèges de départ :

***Mot de soin ou Purge (Au choix)**

***Carquois divin**

Sorts et compétences uniques :

Archer divin : Le Sagittaire ne peut pas infliger de coup critique. Obtenir la condition *concentré* permet cependant à la prochaine attaque standard du Sagittaire avec un arc de lancer mot de soin, soin mineur, mot de sagesse, égide ou purge (au choix, parmi ceux qu'il connaît) sur une cible de son choix, pour une action gratuite et sans coût en mana, en respectant la fatigue et les conditions normales d'utilisation de ces sortilèges mais consomme la condition *concentré*. Chaque fois que le Sagittaire inflige un coup fatal ou lance un sortilège divin, il obtient une charge de *Focalité*. Lorsque 5 charges ont été accumulées, elles sont consommées et le Sagittaire obtient la condition *Concentré*. Ces charges sont conservées entre chaque rencontre.

Patience : Réaliser une attaque standard avec un arc ou incanter un sortilège divin (autre que Carquois divin) augmente les dégâts de la prochaine incantation de Carquois divin de 1-2 (1D2), cumulable jusqu'à 5 fois. Ces cumuls ne sont pas conservés entre les rencontres.

Frisson de la chasse : Obtenir la condition *Concentré* régénère immédiatement 3 points de mana. Au début de chaque round, octroie 25% de chance par charge de *Focalité* de régénérer 1 point de mana.

Mot de Sagesse (4 Mana, action bonus, rapide) : L'allié ciblé régénère 3 points de mana et 1 point de vie.

Flèche de protection (3 Mana) : Le Sagittaire attaque la créature ciblée avec un arc. Cette attaque octroie *Absorption X (Physiques, Divins)* au Sagittaire jusqu'à la fin de la rencontre,

où X est égal à 50% des dégâts infligés par cette attaque (arrondi au supérieur). L'*Absorption* accordée par cet effet ne se cumule avec aucun autre effet d'*Absorption*.

Carquois divin (Coût variable, rapide) : Le Sagittaire récite une prière envers une divinité puis attaque la créature ciblée avec son arc, octroyant à la flèche ainsi décochée des effets supplémentaires selon la divinité choisie. Carquois divin ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts. Carquois divin est à la fois une attaque d'armes et une attaque de Sortilège.

***Foudre d'Urgand (4 Mana) :** Cette attaque inflige 1-3 (1D3) Tonnerre supplémentaires et inflige des dégâts de tonnerre au lieu de ses dégâts normaux. Cette attaque est inévitable et imblocable.

***Frimas d'Ymjarn(4 Mana) :** Cette attaque inflige 1-3 (1D3) Glace supplémentaires et inflige des dégâts de glace au lieu de ses dégâts normaux. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle inflige la condition *affaibli 30*. Une cible *affaibli* par cet effet y devient insensible pendant 1 round.

***Lumière d'Arhûn (5 Mana) :** Cette attaque inflige des dégâts du sacré au lieu de ses dégâts normaux et soigne l'allié aux points de vie les plus bas de 40% des dégâts ainsi infligés. (Arrondi au supérieur, minimum 1) Une cible soignée par Lumière d'Arhûn ne peut plus l'être jusqu'au début de la prochaine rencontre.

***Nécrose d'Aeslaugh (4 Mana) :** Cette attaque inflige des dégâts nécrotiques au lieu de ses dégâts normaux. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle inflige *Malade* jusqu'à la fin du round et *Poison 3* jusqu'à la fin de la rencontre.

Focalité divine (Élite) : Le Sagittaire obtient une charge de Focalité au début de chaque round ou 2 lorsqu'il est le Meneur. Obtenir une charge de Focalité génère 1 point de Mana. Les sortilèges lancés par Archer divin soignent leur cible pour 5 points de vie et leur restaurent 2 mana et 1 endurance en plus de leurs effets normaux.

Carquois des Milles-Flèches du Sage Isidorus (Élite) : Carquois divin bénéficie du Bonus aux Dégâts des Sorts. Patience réduit également le coût en mana du prochain Carquois divin de 1 (jusqu'à un minimum de 0). Les incantations de Carquois divin ont 10% de chance de s'incanter une seconde fois immédiatement sur la même cible, sans coût supplémentaire, à 65% d'efficacité (arrondi au supérieur). Chaque fois que cette chance échoue, elle augmente de 25% jusqu'à se réaliser puis se réinitialise. Cette chance est conservée entre chaque rencontre.

Barrage (Élite) : Obtenir la condition *Concentré* confère également la condition *Célérité*. Les attaques avec un arc du Sagittaire infligent 2 points de dégâts irréductibles supplémentaires pour chaque attaque avec un arc précédemment effectuée sur la cible lors de la rencontre. Ce bonus est réinitialisé chaque fois que le Sagittaire attaque une cible différente avec son arc.

Nécromant (Théurge)

Rôles : Protecteur, soutien

Les Nécromants sont les protecteurs dévoués de la Nécropole Pourpre, une cité-état mystérieuse et autarcique bâtie sous la glace du Nord lointain, dans d'immenses

souterrains. Ils sont les gardiens des morts et les fervents serviteurs de Saur'Dhin, la Veuve Pâle.

Vitalité : 20

Mana : 15

Armes équipables : Epée longue, masse, trident

Armures équipables : Armures intermédiaires, armures lourdes, targes, écus, pavois

Equipement de départ :

*Arme à une main au choix + Targe

*Cotte de mailles OU Plastron (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Egide Noire**

Techniques et Sortilèges divins de départ :

***Châtiment**

***Frappe noire**

Sortilèges et compétences uniques :

Egide Noire : Lorsqu'il manie un bouclier, le Nécromant bloque également tous les effets n'étant pas des attaques et n'étant pas des conditions lui infligeant des dégâts réductibles. Chaque fois que le Nécromant bloque des dégâts d'une attaque, il inflige à l'agresseur un montant de dégâts de glace ou nécrotiques (le plus avantageux) équivalent au montant des dégâts ainsi bloqués. Cependant, chaque fois que le Nécromant devrait infliger des dégâts de feu il inflige des dégâts de glace à la place ; chaque fois qu'il devrait infliger des dégâts du sacré il inflige des dégâts nécrotiques à la place ; enfin, chaque fois qu'il devrait soigner des points de vie avec un sortilège divin, il ne soigne aucun point de vie à la place.

Sang-froid : Le Nécromant est immunisé à la condition *Saignement*. De plus, lorsque le Nécromant dispose de 50% ou moins de son maximum de points de vie, la valeur maximale de blocage de son bouclier (s'il en a un) augmente de 1. Cette valeur augmente de 1 supplémentaire s'il dispose de 25% ou moins de son maximum de points de vie.

Rune de sang : Le Nécromant commence la partie avec 3 Runes de sang. Lorsqu'il déclare une attaque avec une arme, le Nécromant peut dépenser une Rune de sang pour renforcer cette attaque. Cette attaque inflige 1-6 (1D6) points de dégâts de glace ou nécrotiques (le plus avantageux) supplémentaires et soigne le Nécromant pour 35% des dégâts totaux infligés. (Arrondi à l'inférieur, minimum 1) Dépenser une Rune de Sang régénère également 2 points de mana. Chaque fois qu'une créature meurt, le Nécromant a 20% de chance de

générer une Rune de sang. Chaque fois que le Nécromant inflige un coup fatal ou qu'un aventurier meurt, il a 75% de chance de générer une Rune de sang. Après s'être Reposé, le Nécromant génère 2 Runes de sang.

Frappe noire (2 Mana, rapide) : Le Nécromant attaque la créature ciblée avec une arme en mêlée. Cette attaque inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires et inflige des dégâts de glace au lieu de ses dégâts normaux. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle peut (au choix) *provoquer* la cible jusqu'à la fin du round. Frappe noire ne bénéficie pas du bonus aux dégâts des sorts.

Rempart Noir (4 Mana, action bonus) : Le Nécromant projette une égide noire devant le groupe. Jusqu'à la fin du round, tous les alliés bloquent des dégâts comme s'ils étaient équipés du même bouclier que le Nécromant, sauf s'ils disposent déjà d'un meilleur bouclier équipé. Pour la durée de l'effet, chaque fois qu'un allié bloque des dégâts de cette façon, il inflige à l'attaquant autant de dégâts de glace ou nécrotiques (le plus avantageux). Après avoir lancé Rempart Noir, son coût en Mana augmente de 2 jusqu'à la fin de la rencontre.

Rafale Hurlante (8 Mana) : Le Nécromant projette une onde fantomatique glacée devant lui, infligeant 5-10 (5D2) points de dégâts de glace à la créature ciblée et moitié autant aux créatures adjacentes. Cet effet n'est pas une attaque. Chaque fois que Frappe Noire inflige des dégâts, le coût en Mana de Rafale Hurlante est réduit de 2 jusqu'à sa prochaine incantation, cumulable et conservé entre les rencontres. Lorsque le coût en Mana de Rafale Hurlante est égal à 0, la prochaine incantation de Rafale Hurlante est une action bonus.

Oblitération (Élite) : Augmente les dégâts bonus de Frappe noire de 1-2 (1D2) à 1-6 (1D6) et Frappe noire bénéficie du Bonus aux Dégâts des Sorts. Chaque fois que Frappe noire inflige des dégâts, elle a 25% de chance de frapper immédiatement la même cible à nouveau, sans coût additionnel. Cette chance augmente de 3% pour chaque degré de puissance des conditions *Saignement*, *Poison* et *Brûlure* dont souffre la cible. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round.

Volonté de la Nécropole (Élite) : À l'obtention de cette compétence, le Nécromant gagne un bonus de 10 à sa Vitalité et un bonus permanent de +1 RD (Toutes). De plus, chaque fois que Egide Noire inflige des dégâts, elle réduit de 2 le coût en Mana de la prochaine incantation de Rafale Hurlante.

Maîtrise Runique (Élite) : À l'obtention de cette compétence, génère 1 Rune de Sang. Augmente les chances de générer une Rune de Sang de 20%. De plus, augmente les soins prodigués par les Runes de Sang de 35% à 70% des dégâts infligés et augmente les dégâts bonus de 1-6 (1D6) à 5-10 (5D2). Enfin, les attaques améliorées par une Rune de Sang font exploser le sang vicié de la cible, infligeant à toutes les autres créatures des dégâts irréductibles équivalents au triple de la puissance des conditions *Saignement* dont souffre la cible primaire.

Templier (Théurge)

Rôles : Frappeur magique

Vitalité : 20

Mana : 15

Armes équipables : Espadons, mauls, lances

Armures équipables : Toutes sauf boucliers

Équipement de départ :

*Arme de mêlée au choix

*Cotte de mailles OU Plastron (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

Édit de Vindicté

Croisade Sainte

Sortilèges de départ :

Courroux Vengeur

Voeu d'Inimitié OU Voeu de Vertu OU Voeu de Piété (Au choix)

Sortilèges et compétences uniques :

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. Courroux Vengeur utilise l'arme du Templier au lieu de ses dégâts de base mais Courroux Vengeur ne bénéficie plus du Bonus aux Dégâts des Sorts.

Oeil pour Oeil : Le Templier gagne un bonus de +1 à la Force tant qu'il souffre d'une condition *Saignement*, *Poison* et/ou *Brûlure*. Ce bonus augmente à +2 à partir de la 4e Zone. Chaque fois que le Templier subit des dégâts d'une condition *Poison*, *Brûlure* ou *Saignement*, il inflige à la créature à l'origine de cette condition autant de dégâts purs que de dégâts subis. De plus, les dégâts de condition ne peuvent pas réduire les PV du Templier en dessous de 1.

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

Voeu d'Inimitié (5 Mana, action gratuite) : Le Templier désigne la créature ciblée comme son ennemi juré. Jusqu'à la fin de la rencontre, à la fin de chaque round, le Templier obtient un bonus cumulatif de +1/1/2/2/3 (selon le niveau de la Zone en cours) à tous ses dégâts d'attaque contre la cible. Ce Sortilège ne peut être incanté qu'une seule fois par rencontre.

Voeu de Piété (2 Mana, action bonus) : Le Templier reprend ses esprits pour faire face. Il dissipe toutes les conditions négatives qui l'affectent. Voeu de Piété peut être incanté même en souffrant d'*étourdissement*, de *silence* ou de *gel*. Après avoir incanté Voeu de Piété, son coût en mana augmente de 1 jusqu'à la fin de la partie et le Templier ne peut plus le lancer avant la prochaine rencontre.

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

Vitesse de la Lumière (Élite) : Lorsqu'il dépense 5 charges de Croisade Sainte, le Templier acquiert la condition *Célérité*, obtient un bonus de +1 à la Force jusqu'à la fin de la partie et régénère 10 points de Mana. Tout point de Mana excédant son maximum est converti en soin. Voeu de Vertu est [Rapide] et le Templier l'apprend s'il ne le connaît pas.

Armement de la Vengeance (Élite) : Courroux Vengeur génère 2 charges de Croisade Sainte par incantation. Lorsqu'il dépense 5 charges de Croisade Sainte, le Templier invoque gratuitement une Arme Spirituelle aléatoire, selon les modalités de ce Sortilège et même s'il ne le connaît pas. Les Armes Spirituelles invoquées par cet effet se cumulent mais une même arme ne peut pas être présente plus d'une fois sur le champ de bataille.

Voix du Chapitre (Élite) : Le Templier fait partie d'une puissante confrérie du Chapitre. Lorsque cette compétence devient active, il choisit un effet parmi les suivants qui devient actif jusqu'à la fin de la partie :

-Ordre du Poing Enflammé : Les attaques du Templier avec une arme ou Courroux Vengeur infligent également *Brûlure* 3 jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, chaque fois que le Templier devrait infliger des dégâts du sacré, il inflige des dégâts de feu à la place si cela est plus avantageux. Chaque charge de Croisade Sainte consommée confère 20% de chance à l'attaque affectée de déclencher immédiatement toutes les conditions *Brûlure* dont souffre la cible après la résolution de cette attaque.

-Confrérie du Sombre Voeu : Chaque fois que le Templier devrait subir des dégâts d'attrition, il gagne +1 Force jusqu'à la fin de la rencontre et inflige à toutes les créatures des dégâts purs équivalents aux dégâts ainsi prévenus à la place. Tant que le Templier est en vie, le montant d'attrition nécessaire pour commencer à subir des dégâts est **diminué** de 1.

-Ordre des Frères Pénitents : Voeu 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].

-Congrégation de la Sainte Foi : Tant que le Templier est en vie, le Bonus aux Dégâts des Sorts augmente de 1, l'Attrition a 25% de chance à chaque round de ne pas progresser et Voeu d'Inimitié augmente de 1 les dégâts d'attaque de tous les alliés contre la cible.

Seigneur Solaire (Théurge)

Les Seigneurs Solaires sont les fils et filles d'Amun'Thal, le maître de l'Arcana d'Or. Nés des filaments de ses rêves, les Seigneurs Solaires manient une infime étincelle de son pouvoir. Depuis la trahison des Seigneurs Djinns et l'effondrement de la Tour Dorée, les Seigneurs Solaires errent à travers le monde, affamés de vengeance et de justice.

Rôles : Frappeur magique, soutien

Règles spéciales :

Lame Solaire : Les Seigneurs Solaires manient la mythique Lame Solaire, une arme magique forgée dans les rayons du Soleil d'Or et trempée dans le sang même d'Amun'Thal. Les attaques avec la Lame Solaire ne bénéficient pas de la Force mais infligent des dégâts supplémentaires (de leur type de dégât de base) équivalents au bonus aux dégâts des sorts.

Vitalité : 15

Mana : 15

Armes équipables : Lame Solaire

Armures équipables : Vêtement

Lame Solaire	3-6 (3D2) - Perforant	Lourde, Pernicieuse	Catalyseur,
--------------	-----------------------	------------------------	-------------

Equipement de départ :

*Lame Solaire

*Vêtement

*Potion de soin (x1)

*Eau bénite (x1) OU Mana liquide (x1) (Au choix)

Compétences de départ :

Rite du Soleil

Sortilèges de départ :

Soleils Jumeaux OU Vague de chaleur (Au choix)

Soin mineur OU Soin modéré (Au choix)

Sortilèges et compétences uniques :

Rite du Soleil : Chaque fois que le Seigneur Solaire inflige des dégâts avec la Lame Solaire ou qu'il soigne un allié avec un sortilège divin, le Soleil d'Or s'élève dans le ciel (jusqu'à une fois par round). Après avoir atteint sa 5e position, il entre en état de *Zénith*, octroyant au Seigneur Solaire une puissante bénédiction de son choix lors de son prochain tour de jeu

(voir ci-dessous). De plus, tant que le Soleil d'Or est au *Zénith*, le Seigneur Solaire et ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 RD (Toutes), de *Régénération 1* et toutes les créatures hostiles subissent 3(+Bonus aux dégâts des sorts) points de dégâts de feu au début de chaque round. La position du Soleil d'Or est conservée entre chaque rencontre. A la fin d'une rencontre, si le Soleil d'Or est au *Zénith*, il se couche. Enfin, chaque fois que le Seigneur Solaire devrait infliger des dégâts nécrotiques avec un sortilège divin, il inflige des dégâts de feu à la place.

***Loi :** Le Seigneur Solaire et ses alliés obtiennent un bonus de +1 (+Bonus aux dégâts des sorts) RD (Physiques, feu, divins) jusqu'à la fin du round et dissipent toute condition *Silence*, *Immobilisation*, *Provoqué*, *Etourdi* et *Gelé* qui les affectent en plus de leur offrir une immunité à ces conditions pour le round en cours.

***Sainteté :** Le Seigneur Solaire inflige *Brûlure 3* à toutes les créatures jusqu'à la fin de la rencontre ou le double s'il ne reste qu'une créature en vie.

***Ordre :** Le Seigneur Solaire régénère 1 (+ Bonus aux dégâts des sorts x2) PV et Mana.

***Punition :** La prochaine attaque de la Lame Solaire est un coup critique automatique.

Visions de Gloire : Accomplir un coup fatal avec la Lame Solaire restaure immédiatement 4 PV et 6 Mana. De plus, les coups critiques avec la Lame Solaire soignent tous les alliés pour 2 PV.

Arc d'Or : Les soins effectifs octroyés par Soin mineur, Soin modéré ou Soin majeur augmentent d'autant les dégâts de la prochaine attaque avec la Lame Solaire, jusqu'à un maximum de +10. Cet effet ne se cumule pas et n'est pas conservé entre les rencontres.

Vague de chaleur (4 Mana) : Les créatures qui *Brûlent* explosent, infligeant aux créatures adjacentes des dégâts de feu équivalents à la puissance des conditions *Brûlure* qui les affectent. Puis, inflige *Brûlure 2* à toutes les créatures. Cet effet n'est pas une attaque. Les dégâts de ce sortilège ne bénéficient pas du bonus aux dégâts des sorts.

Soleils Jumeaux (6 Mana) : Le Seigneur Solaire attaque la créature ciblée avec la Lame Solaire. Puis, il attaque la même créature avec la Lame Solaire. Ces deux attaques sont des attaques de Sortilège.

Bouclier Solaire (4 Mana, action bonus) : Octroie *Absorption 5*(+Bonus aux dégâts des sorts) (Toutes) au lanceur ou à l'allié ciblé jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que des dégâts sont absorbés par cet effet, l'attaquant subit immédiatement autant de dégâts de feu. Incanter ce sortilège dissipe tout effet d'*absorption* octroyé par ce sortilège à une cible antérieure.

Tueuse des Adversaires (Elite) : La Lame Solaire n'est plus [Lourde]. La Lame Solaire dispose d'un bonus de dégâts équivalent au niveau de la Zone en cours. Chaque fois que la Lame Solaire inflige des dégâts, elle inflige également *Brûlure 2* à la cible jusqu'à la fin de la rencontre. Les coups critiques avec la Lame Solaire activent immédiatement toutes les conditions *Brûlure* dont souffre la cible. Infliger un coup fatal avec la Lame Solaire ou être témoin de la mort d'un allié confère la condition *Concentré*.

Larmes ardentes d'Amun'Thal (Elite) : Réduit le coût en mana de Soin modéré de 2 et celui de Soin majeur de 3. Incanter Soin mineur, Soin modéré ou Soin majeur permet à votre

prochain sortilège Châtiment, Courroux Vengeur, Eclair de Guidance ou Mot de Radiance de ne pas coûter de Mana, d'être une action bonus et de bénéficier de deux fois le bonus aux dégâts des sorts. Cet effet ne se cumule pas mais est conservé entre les rencontres.

Verdict des Cendres (Elite) : Le Soleil d'Or peut s'élever plusieurs fois par round et le Seigneur Solaire peut, pour une action gratuite, le forcer à se coucher. De plus, le Seigneur Solaire peut choisir les effets de deux bénédictions de Rite du Soleil à la fois. Enfin, lorsque le Soleil d'Or atteint le *Zénith* pour la première fois au cours d'une rencontre, le bonus aux dégâts des sorts augmentent de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Animiste (Théurge)

Rôles : Protecteur, soutien, démolisseur magique, frappeur physique

Les Animistes sont les membres d'un cercle apostat du Druidisme. Ils préconisent une relation plus intime et symbiotique avec les forces sombres et primitives de la nature sauvage, revêtant pour la défendre de puissantes et terrifiantes formes animales et monstrueuses.

Vitalité : 15

Endurance : 4

Mana : 15

Armes équipables : Bâton, masse

Armures équipables : vêtements

Equipement de départ :

*Bâton OU Masse (au choix)

*Robe

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

Compétences de départ :

***Dévotion Bestiale**

***Dur à cuir OU Dévotion Altruiste OU Croisade Sainte (Au choix)**

Sortilèges divins de départ :

***Métamorphose**

***Férocité OU Instinct (au choix)**

Techniques, sortilèges et compétences uniques :

Dévotion bestiale : L'Animiste est un métamorphe accompli capable d'endosser différentes formes animales et monstrueuses en utilisant son sortilège Métamorphose. Selon la forme endossée, plusieurs contraintes et avantages sont mis en place, tels qu'indiqués ci-après. A la fin d'une Rencontre, l'Animiste retourne automatiquement sous forme humaine. Lorsque l'Animiste est réduit au *Silence*, il retourne instantanément sous forme humaine. Les Sortilèges uniques de l'Animiste disposent d'effets différents selon la forme actuelle et sont considérées comme des Techniques martiales (et non plus des Sortilèges) lorsqu'ils coûtent de l'Endurance.

- **Formes Ursine et Lupine** : Sous ces formes, l'Animiste dispose de son score d'Endurance et peut régénérer de l'Endurance. Cependant, il ne peut pas incanter de Sortilège ni régénérer de Mana ni utiliser des consommables. De plus, il ignore les effets de ses armes et armures équipées (y compris les scores de RD de base).
- **Formes Humaine et Draconique** : Sous ces formes, l'Animiste dispose de son score de Mana et peut régénérer de la Mana et incanter des Sortilèges. Cependant, il ne peut pas régénérer d'Endurance (sauf lors du Repos et à la fin de chaque Rencontre). Il bénéficie normalement des effets de son équipement.

Esprit Sauvage : Incanter un Sortilège augmente de 1-2 (1D2) les dégâts de la prochaine attaque de mêlée de la forme Ursine ou Lupine. Infliger des dégâts physiques sous forme Ursine ou Lupine réduit de 2 le coût en Mana du prochain Sortilège incanté (sauf Métamorphose, jusqu'à un minimum de 0). Ces effets se cumulent jusqu'à la fin de la Rencontre.

Alpha : Incanter Métamorphose octroie un avantage à tous les alliés, selon la forme choisie et selon le niveau de la Zone en cours. Retrouver forme Humaine soigne l'allié au montant de PV le plus bas de 1/1/2/2/3 PV (sauf à la fin d'une Rencontre).

- **Ursine** : Octroie *Absorption 1/2/3/4/5 (Toutes)* jusqu'à la fin du round à tous les alliés.
- **Lupine** : Augmente de 1/1/2/2/3 les dégâts des attaques de mêlée des alliés lors de ce round.
- **Draconique** : Réduit de 1/2/3/4/5 le coût en Mana du prochain sort incanté par chaque allié lors de ce round.

Métamorphose (0 Mana, action gratuite, rapide) : L'Animiste endosse l'une de ses formes primales. Après avoir incanté Métamorphose pour la première fois lors d'une rencontre, son coût de base est augmenté à 5 et il devient une action bonus jusqu'à la fin de la Rencontre. La première incantation de Métamorphose lors de chaque Rencontre ne déclenche aucun effet lié à l'incantation de Sortilège ou la dépense de Mana. L'Animiste peut retrouver forme Humaine contre une action gratuite.

- **Forme Ursine** : L'Animiste endosse la forme puissante et endurante d'un ours primitif. Sous cette forme, il gagne un bonus de +3/3/4/4/5 RD (Physiques), un bonus de +5/5/5/10/10 Vitalité, acquiert la Technique Provocation et augmente tous les soins reçus des sources alliées de 1/1/1/2/2. Son arme équipée devient les Pattes Ursines. Quitter la forme Ursine ne réduit les PV actuels de l'Animiste que du montant excédant sa Vitalité. Les effets de la Forme Ursine dépendent du niveau de la Zone en cours.
- **Forme Lupine** : L'Animiste endosse la forme effrayante et agile d'un loup primitif. Sous cette forme, il acquiert les compétences Ambidextrie et Ambidextrie supérieure et ses attaques en mêlée infligeant au

moins 1 point de dégâts infligent également *Saignement 1*. De plus, il régénère 1 point d'Endurance au début de chaque round. Ses armes équipées deviennent les Griffes Lupines.

- **Forme Draconique** : L'Animiste endosse la forme tellurique et mystique d'un draconien primitif. Sous cette forme, il augmente le Bonus aux Dégâts des Sorts de 1 et, chaque fois qu'il inflige des dégâts avec une attaque de Sortilège, il inflige également à la cible de cette attaque *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre. Cependant, chaque fois qu'un Sortilège non unique incanté inflige aucun dégât, l'Animiste subit 5 points de dégâts irréductibles.

Pattes Ursines	2-8 (2D4) - Contondant	à deux mains
----------------	------------------------	--------------

Griffe Lupine (Main directrice)	1-6 (1D6) - Tranchant	légère
---------------------------------	-----------------------	--------

Griffe Lupine (Main secondaire)	1-4 (1D4) - Tranchant	légère, pernicieuse
---------------------------------	-----------------------	---------------------

Férocité (Variable) : Les effets et la nature de ce Sortilège varient selon la forme actuelle.

- **Humaine (0 Mana)** : Aucun effet. Ne déclenche aucun effet lié à l'incantation de Sortilège ou à la consommation de Mana.
- **Ursine : Pulvérisation (2 Endurance)** : L'Animiste pillonne la cible de ses puissantes pattes. Il l'attaque en mêlée avec son arme. Cette attaque est imblocable et inflige 2/2/4/4/6 points de dégâts supplémentaires (après application de la Mitigation, selon le niveau de la Zone en cours) et réduit sa RD (Physiques) de 1/1/2/2/3 jusqu'à la fin du round. Si cette attaque est un coup critique, elle *étourdit* la cible.
- **Lupine : Déchiqueter (3 Endurance, rapide)** : L'Animiste entre dans une frénésie sanguinaire et lacère furieusement la cible. Il réalise une attaque standard en mêlée avec sa main directrice suivie d'une attaque standard de sa main secondaire en mêlée. Si la première attaque est critique, la deuxième l'est aussi. L'utilisation de Déchiqueter empêche de déclarer une attaque d'Ambidextrie lors de ce round. Si Déchiqueter inflige un coup fatal, l'Animiste l'utilise immédiatement une fois supplémentaire sans coût additionnel sur la cible disposant du plus haut montant de PV (jusqu'à une fois supplémentaire par utilisation).
- **Draconique : Souffle Dévastateur (6 Mana)** : L'Animiste souffle le feu draconique sur la créature ciblée, lui infligeant 2 points de dégâts de feu et moitié autant (arrondi à l'inférieur) aux créatures adjacentes. Souffle Dévastateur bénéficie du quadruple du Bonus aux Dégâts des Sorts. Cet effet n'est pas une attaque.

Instinct (Variable) : Les effets et la nature de ce Sortilège varient selon la forme actuelle.

- **Humaine (0 Mana)** : Aucun effet. Ne déclenche aucun effet lié à l'incantation de Sortilège ou à la consommation de Mana.
- **Ursine : Grondement (1 Endurance, action bonus)** : L'Animiste gronde, intimidant la créature ciblée. Il la *provoque* et l'*effraie*. Si la cible résiste à au moins une de ces conditions, l'Animiste acquiert un bonus de +3 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round.
- **Lupine : Hurlement sanguinaire (2 Endurance)** : L'Animiste hurle, invoquant la force primitive de la Lune Sanglante. Il acquiert la condition *Concentré* et octroie la condition *Célérité* à l'allié ciblé. De plus,

il active immédiatement toutes les conditions *Saignement* et *Poison* dont souffre les créatures et régénère 1 PV pour chaque créature subissant ainsi des dégâts.

- **Draconique : Battement d'Ailes (3 Mana, action bonus)** : L'Animiste bat ses puissantes ailes, déstabilisant les créatures hostiles et leur infligeant *Affaibli 25* jusqu'à la fin du round. Les créatures qui résistent à l'application de cette condition subissent 5 points de dégâts contondants à la place (jusqu'à un maximum d'une fois par Rencontre et par créature). Cet effet n'est pas une attaque.

Avatar (Élite) : À l'activation de cette compétence, l'Animiste choisit l'une de ses formes qui devient une forme d'Aspect octroyant des effets amplifiés. Utiliser Métamorphose pour endosser l'une des deux autres formes coûte TOUJOURS 15 points de Mana au lieu de son coût habituel.

- **Forme Ursine** : Endosse l'Aspect de la Mère des Tanières. Sous forme Ursine, l'Animiste acquiert +5 Vitalité et +2 RD (Toutes) supplémentaires, Provocation ne coûte plus d'Endurance et subir des dégâts réductibles octroie 40% de chance de régénérer 1 Endurance. De plus, il peut incanter Mot de Soin et Soin mineur (s'il les connaît), qui sont alors des Techniques martiales coûtant 1 Endurance. Enfin, il apprend une Technique martiale de Combattant de son choix, qu'il ne peut employer que sous forme Ursine.
- **Forme Lupine** : Endosse l'Aspect de la Chasse Sauvage. Sous forme Lupine, les attaques en mêlée du Animiste infligent des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts et infligent *Saignement 2* à la place. De plus, Hurllement sanguinaire est une action bonus et, si l'Animiste est le Meneur, elle ne coûte pas d'Endurance. Enfin, il apprend une Technique martiale de Spécialiste de son choix, qu'il ne peut employer que sous forme Lupine.
- **Forme Draconique** : Endosse l'Aspect de la Lignée. À l'obtention de cet effet, l'Animiste choisit une Lignée parmi les suivantes : Divine, Spirituelle ou Élémentaire. Il acquiert +3 RD (Lignée) et les dégâts de ses Sortilèges infligent des dégâts du type le plus avantageux de sa Lignée au lieu de leurs dégâts de base. De plus, la forme Draconique augmente le Bonus aux Dégâts des Sorts de 1 supplémentaire et réduit le coût en Mana de tous les Sortilèges incantés par l'Animiste de 1 (jusqu'à un minimum de 1). Enfin, il apprend un Sortilège profane de son choix, qu'il ne peut employer que sous forme Draconique.

Transcendance Primale (Élite) : Sous forme Humaine, l'Animiste bénéficie des bonus suivants :

- Il bénéficie du bonus de RD octroyé par la forme Ursine.
- Il est équipé de la Griffe Lupine (main secondaire) et apprend les compétences Ambidextrie et Ambidextrie supérieure. De plus, il traite les Bâtons équipés comme des armes à une main et peut déclarer une attaque d'Ambidextrie après avoir incanté un Sortilège comme action pleine.
- Les soins octroyés par ses Sortilèges sont augmentés de 1-2 (1D2).

Cependant, il ne peut plus incanter Métamorphose.

Belluaire (Élite) : Métamorphose coûte TOUJOURS 0 Mana, est TOUJOURS une action gratuite et peut être incanté même en souffrant de *Silence*. Les effets d'Esprit Sauvage sont doublés et ceux d'Alpha le sont lorsque l'Animiste est le Meneur. Enfin, après avoir endossé les trois formes différentes au cours d'une même Rencontre, la prochaine incantation de

Férocité ou Instinct lors de cette Rencontre déclenche les effets des deux autres variations (sur la/les même(s) cible(s)) sans coût additionnel. (Pulvériser et Déchiqueter sont jouées en utilisant les armes adaptées ; Battement d'ailes requiert une cible primaire)

Mage (Thaumaturge)

Rôle : frappeur magique, démolisseur

Le Mage vient de la lointaine Arésumie, fief des Seigneurs-Djinns et berceau de la magie profane. Armé de sa science des arcanes interdites, il entend étudier la Forteresse pour en révéler les secrets.

Vitalité : 15

Mana : 15

Armes équipables : Bâton, épée longue, masse

Armures équipables : Vêtements

Equipement de départ :

*Bâton

*Robe

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

Compétences de départ :

***Surpuissance**

Sortilèges de départ :

Flèche magique

Projectiles magiques

Techniques, sorts et compétences uniques :

Surpuissance : Chaque fois qu'il inflige des dégâts élémentaires ou spirituels avec un sortilège, le Mage a X% de chance de gagner la condition *Concentré*. Cette chance est égale aux dégâts élémentaires et spirituels infligés par les sortilèges du Mage depuis la dernière fois qu'il a infligé un coup critique. La valeur de cette chance se cumule et est conservée entre chaque rencontre. La condition *Concentré* octroyée par cette compétence est conservée entre les rencontres.

Tour de l'esprit : Lorsque des dégâts devraient tuer le Mage ou le réduire à l'Agonie, le Mage divise ces dégâts par deux et obtient +5 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round avant de subir ces dégâts. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par rencontre.

Contresort : Le Mage est un expert du combat magique. Les dégâts de ses sortilèges profanes ignorent jusqu'à 2 points de mitigation positive. De plus, chaque fois qu'il doit subir des dégâts d'un sortilège, il réduit ces dégâts de 1-2 (1D2) après application de la mitigation. Cet effet permet de réduire ces dégâts jusqu'à 0.

Prestidigitation (0 Mana, Action gratuite, rapide) : Le Mage doit lancer un sortilège infligeant des dégâts lorsqu'il utilise Prestidigitation. Le Mage choisit le type de dégât infligé par le sortilège parmi les suivants : Feu, glace, tonnerre, arcane, nécrotique, perforant. Après avoir lancé Prestidigitation, son coût en mana augmente de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Projectiles magiques (2 + (Bonus aux Dégâts des Sorts*2) Mana) : Le Mage projette 1(+ bonus aux dégâts des sorts) projectiles magiques. Chaque projectile frappe une cible hostile aléatoire, lui infligeant 2 points de dégâts d'arcane. Une cible peut être ciblée plusieurs fois par incantation.

Loi d'Intemporalité Aberrante de Firia (6 Mana) : Le Mage disparaît dans une faille temporelle de la Rémanence. Jusqu'à la fin du round, il n'existe plus. À la fin du round, il réapparaît, régénérant suffisamment de points de vie et de points de mana pour retrouver les niveaux de points de vie et de mana dont il disposait au début du round précédent, tant que ces niveaux sont supérieurs aux niveaux actuels, et dissipant toute condition négative subie lors du round précédent. Si le Mage a utilisé un ou plusieurs consommables lors du round précédent, ils réapparaissent dans son inventaire. Loi d'Intemporalité Aberrante de Firia est toujours la première action jouée lors d'un round, ne peut jamais être jouée comme une action bonus et empêche l'utilisation d'action bonus ou gratuite lors du round où il est joué. Ce sort ne peut pas être lancé si le Mage est le seul aventurier en vie. Après avoir lancé ce sortilège, le Mage ne peut plus l'utiliser avant le début de la prochaine rencontre.

Image miroir (Élite) : Lorsque le Mage est le Meneur, il invoque une image miroir de lui-même jusqu'à la fin du round. Cette image miroir dispose des mêmes PV, attributs, compétences et Sortilèges que le Mage. Elle dispose d'une action et d'une action bonus que le Mage peut utiliser à sa guise pour incanter des Sortilèges. Ces Sortilèges ne coûtent pas de Mana mais infligent 50% de dégâts de moins (avant application de la Mitigation, arrondi à l'inférieur). L'Image Miroir agit avant les Aventuriers et n'est jamais affectée par les effets des alliés ou aléatoires et n'est jamais prise pour cible par les Créatures. Lors de ce round, chaque fois qu'une attaque cible le Mage, elle est reportée sur l'Image Miroir à la place tant que l'Image Miroir est en vie.

Archimagie (Élite) : Chaque fois que le Mage a infligé un total cumulé de 20 points de dégâts de Sortilège et/ou de conditions dans une rencontre avec des Sortilèges n'étant pas Projectiles Magiques, chaque incantation de Projectiles Magiques produit un projectile

supplémentaire jusqu'à la fin de la partie et son coût en Mana est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 2). Cet effet se cumule jusqu'à 10 fois.

Édit de l'Archimage (Élite) : Tant que le Mage est en vie et ne souffre pas de l'*agonie*, le coût en Mana de TOUS les Sortilèges est réduits de 2 (jusqu'à un minimum de 1) et le Bonus aux Dégâts des Sorts augmente de 2. De plus, l'échange de Sortilège de Formation Académique n'a plus de limite.

Astromancien (Thaumaturge)

Rôles : Soutien

Règle spéciale : Les sorts profanes suivants forment la Liste de sorts d'Abjuration. Certains effets uniques de l'Astromancien interagissent avec les sorts de cette liste :

- Invisibilité
- Evocation
- Symbiose
- Barrière Arcanique
- Protection contre les Éléments
- Souffle d'Arumath
- Main Magique de Koll
- Enchantement d'Armure
- Fantasma de Pouvoir
- Enchantement d'arme
- Invocation de Créature mineure
- Invocation de Créature majeure
- Redoute Élémentale
- Hâte

Vitalité : 15

Mana : 15

Armes équipables : Bâton, épée longue, dague

Armures équipables : Vêtements

Équipement de départ :

*Arme à une main au choix

*Robe

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

Compétences de départ :

***Abjurateur**

***Constellation de l'Ouest**

Sortilèges de départ :

***Supernova**

***Un sortilège de la Liste de sort d'Abjuration au choix**

Techniques, sorts et compétences uniques :

Abjurateur : Chaque fois que l'Astromancien inflige des dégâts avec un sortilège profane généraliste ne figurant pas dans la Liste de sorts d'Abjuration, ces dégâts sont réduits de moitié (arrondi à l'inférieur) avant application de la Mitigation. Chaque fois que l'Astromancien incante un sortilège de la Liste de sorts d'Abjuration, il acquiert une charge de *Convergence*. Lorsqu'il dispose de 3 charges, il ne peut plus en accumuler mais peut consommer ces charges pour incanter Mot de Soin ou Soin Mineur en ignorant leur coût en Mana. Lorsque l'Astromancien devrait obtenir la condition *Concentré* il acquiert 2 charges de *Convergence* à la place. A partir de la 4e Zone, l'Astromancien peut également incanter Soin Modéré grâce à cet effet. Enfin, lorsque l'Astromancien incante un Sortilège de la Liste de sorts d'Abjuration comme action bonus, il peut payer 1 point de Mana supplémentaire pour transformer cette incantation en action standard.

Constellation de l'Ouest : Chaque fois que l'Astromancien dépense de la Mana pour incanter un sortilège de la Liste de sorts d'Abjuration ou Omnisphère ou Infusion de Gloire, il acquiert autant d'*Énergie Astrale*, jusqu'à un maximum de 12. Pour une action bonus, l'Astromancien peut dépenser jusqu'à 8 points d'*Énergie Astrale* pour soigner lui ou l'allié ciblé d'autant de points de vie. L'*Énergie Astrale* n'est pas conservée entre chaque rencontre.

Étoile Gardienne : Au début de chaque round, l'allié au montant de PV le plus bas est soigné de 2 PV. De plus, l'Astromancien génère 1 Mana pour chaque membre du groupe disposant de 50% ou moins de son total de PV.

Supernova (0 Mana) : L'Astromancien relâche toute l'énergie astrale accumulée, attaquant la créature ciblée à distance et lui infligeant 0-0 (1D0) points de dégâts d'arcane.

- Les dégâts de cette attaque augmentent de 1 pour chaque :
 - Point de vie rendu depuis la dernière incantation
 - Chaque point de RD bonus octroyé depuis la dernière incantation
 - Chaque sortilège de la Liste de sorts d'Abjuration incanté depuis la dernière incantation
 - Chaque point d'*Absorption* octroyé depuis la dernière incantation
- Les dégâts de cette attaque augmentent de 2 pour chaque :
 - Condition positive octroyées depuis la dernière incantation
 - Chaque action bonus ou pleine octroyée depuis la dernière incantation

Cette attaque ne peut pas être critique et ignore la condition *Concentré*. Si cette attaque inflige au moins 10 points de dégâts, elle génère 1 charge de *Convergence* et l'Astromancien régénère 2 Mana. Les dégâts bonus de Supernova ne prennent en compte que la rencontre en cours. Supernova ne bénéficie pas du Bonus aux dégâts des Sorts ni de la Précision.

Omnisphère (4 Mana, action bonus) : L'Astromancien conjure une sphère d'énergie protectrice autour de lui-même ou l'allié ciblé, conférant *Absorption 5 (Toutes)* jusqu'à la fin de la rencontre et générant une charge de *Convergence*.

Infusion de Gloire (4 Mana, action bonus) : Altère le destin de l'allié ciblé, le prédisposant à la Gloire. Sa prochaine attaque avec une arme à cible unique infligera 2-4 (2D2) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base) et générera 1 charge de *Convergence*. Ces dégâts bonus augmentent à 3-6 (3D2) à partir de la 4e Zone.

Aurora Borealis (Élite) : L'Astromancien apprend Mot de Soin et Soin Mineur et ces deux sortilèges sont ajoutés à la Liste de sorts d'Abjuration. Chaque fois qu'un allié subit des dégâts, l'Astromancien régénère 1 Mana, jusqu'à deux fois par allié et par round. Enfin, tant qu'il reste au moins un allié en vie et ne souffrant pas d'*Agonie*, les PV de l'Astromancien ne peuvent pas être réduits à 0. Tant que ses PV sont égaux à 1, il ne peut pas être pris pour cible par des attaques ou des effets infligeant des dégâts et il est perpétuellement *Affaibli 50* et les soins et effets d'*absorption* qu'il produit sont réduits de 50% (arrondi à l'inférieur).

Pacte Stellaire (Élite) : Les armes de l'Astromancien infligent des dégâts bonus équivalents au Bonus aux dégâts des Sorts et infligent des dégâts d'Arcane au lieu de leur type de dégâts de base. De plus, l'Astromancien obtient normalement la condition *Concentré* (elle continue de lui octroyer des charges de *Convergence*). Au début de chaque round, l'Astromancien dispose de 33% de chance par charge de *Convergence* d'obtenir la condition *Idée claire*, qui réduit de 75% (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 1) le coût en Mana du prochain sortilège de la Liste de sort d'Abjuration qu'il incante, ainsi que les conditions *Célérité* et *Concentré*. Chaque fois que l'Astromancien inflige un coup critique en mêlée avec une arme, il génère une charge de *Convergence* et soigne l'allié aux PV les plus bas d'un montant de PV équivalent au Bonus aux dégâts des Sorts. *Idée claire* ne se cumule pas et n'est pas conservée entre les rencontres.

Constellation du Nord (Élite) : L'Astromancien peut dépenser son *Énergie Astrale* pour infliger des dégâts d'arcane à une créature ciblée, au taux de 2 dégâts par *Énergie Astrale* dépensée (toujours jusqu'à un maximum de 8 et pour une action bonus). Les dégâts infligés par cet effet augmentent de 1 les dégâts de la prochaine incantation de Supernova. Chaque fois que Supernova inflige au moins 20 points de dégâts, un allié aléatoire acquiert la condition *Concentré* et un autre la condition *Célérité*.

Sorcelié (Thaumaturge)

Rôle : Frappeur magique, démolisseur, soutien

Le Sorcelié est un descendant des puissants élémentaires qui dominaient le monde il y a des millénaires. En tant que tel, leur sang est composé presque exclusivement de mana pure. Cette condition les rend extrêmement puissants mais également très instables et dépendants de leurs réserves d'énergie.

Vitalité : 0

Mana : 30

Armes équipables : Aucune

Armures équipables : Vêtements

Equipement de départ :

*Robe

*Mana liquide (x2)

Compétences de départ :

***Mana vivant**

Sortilèges profanes de départ :

***Flèche magique OU Fourche arcanique (Au choix)**

***Un sortilège profane au choix**

Sortilèges et compétences uniques :

Mana vivant : Le Sorcelié est un conduit organique de mana. La Mana du Sorcelié est également considérée comme sa Vitalité. Cependant, la Robustesse et les bonus à la Vitalité n'ont aucun effet sur le Sorcelié. Chaque fois qu'un allié dépense ou régénère plus de 1 point de mana, le Sorcelié régénère 2 points de mana. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par allié par round. De plus, chaque fois que le Sorcelié devrait régénérer des points de vie, il régénère autant de points de mana à la place. De plus, les poings du Sorcelié infligent des dégâts d'arcane.

Échange équivalent : Chaque fois que le Sorcelié incante un sortilège profane, l'allié au montant de mana le plus bas régénère 2 points de mana. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round et ne déclenche pas Mana Vivant.

Prodige : Chaque fois que le Sorcelié incante Flèche magique ou Fourche arcanique ou Aiguillon arcanique, les dégâts de son prochain sortilège profane à cible unique (autre que Flèche magique ou Fourche arcanique ou Aiguillon arcanique) augmentent de 1-3 (1D3). Cet effet se cumule jusqu'à +3-9 (3D3).

Rayon d'Antimatière (10 Mana) : Le Sorcelié conjure un pur rayon d'énergie, infligeant X-Y (5(*Bonus aux Dégâts des Sorts)D2) Irréductibles à la créature ciblée. Cet effet n'est pas une attaque à distance. Rayon d'Antimatière ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts. Le coût en Mana de Rayon d'Antimatière ne peut jamais être inférieur à 10. Après avoir incanté Rayon d'Antimatière, le Sorcelié ne le peut plus jusqu'à la prochaine rencontre.

Barrage Arcanique (6 Mana, action bonus) : Le Sorcelié conjure 3 sphères de magie. Chaque fois qu'il incante Flèche magique ou Aiguillon Arcanique, une sphère est consommée et augmente les dégâts de ce sortilège de 1-6 (1D6). Les sphères ne sont pas conservées entre les rencontres.

Siphon de pouvoir (4 Mana, action bonus) : La prochaine fois que la cible devrait infliger des dégâts au Sorcelié, elle n'en inflige aucun à la place. La prochaine fois que le Sorcelié devrait infliger des dégâts Élémentaires ou Spirituels à la cible avec un sortilège profane, il lui inflige 33% de dégâts supplémentaires à la place (arrondi au supérieur). Siphon de pouvoir ne peut pas affecter une même cible plus d'une fois tous les 3 rounds et ses effets ne se cumulent pas.

Gorgé de pouvoir (Élite) : Les Sortilèges uniques du Sorcelié obtiennent une forme améliorée et le Sorcelié les apprend tous s'il ne les connaît pas.

-Balayage d'Antimatière (10 Mana) : Le Sorcelié balaye le champ de bataille avec un pur rayon d'énergie, infligeant (5(*Bonus aux Dégâts des Sorts)D2) Irréductibles à la créature ciblée et 50% de ce montant aux créatures à la gauche ou à la droite de la cible (au choix du lanceur). Cet effet n'est pas une attaque à distance. Balayage d'Antimatière ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts. Le coût en Mana de Balayage d'Antimatière ne peut jamais être inférieur à 10. Après avoir incanté Balayage d'Antimatière, le Sorcelié ne le peut plus jusqu'à la prochaine rencontre.

-Pilonnage Arcanique (6 Mana, action bonus) : Le Sorcelié conjure (Bonus aux Dégâts des Sorts) sphères de magie. Chaque fois qu'il incante Flèche magique ou Aiguillon Arcanique, une sphère est consommée et augmente les dégâts de ce sortilège de 4-8 (4D2). Les sphères ne sont pas conservées entre les rencontres.

-Siphon d'Essence (0 Mana, action bonus) : Le Sorcelié génère 4 points de Mana. La prochaine fois que la cible devrait infliger des dégâts au Sorcelié, elle n'en inflige aucun à la place. La prochaine fois que le Sorcelié devrait infliger des dégâts Élémentaires ou Spirituels à la cible avec un sortilège profane, il lui inflige 50% de dégâts supplémentaires à la place (arrondi au supérieur). Siphon de pouvoir ne peut pas affecter une même cible plus d'une fois tous les 3 rounds et ses effets ne se cumulent pas.

Contrôle des flux (Élite) : Le Sorcelié est immunisé au *Silence*. Chaque fois que le Sorcelié dépense du Mana, il gagne *Absorption [Mana dépensé] (Toutes)* jusqu'à la fin du round. Tant qu'il bénéficie d'un effet d'*Absorption (Toutes)*, chaque fois qu'il régénère du Mana le Sorcelié régénère 1 point supplémentaire.

Atronomachie (Élite) : Chaque fois qu'une créature décède, le Sorcelié absorbe une partie de son énergie et régénère immédiatement 5 Mana. De plus, chaque fois qu'un allié ou une créature lance un sortilège et/ou inflige un coup critique, les dégâts de la prochaine Flèche magique augmentent de 1-3 (1D3). Cet effet se cumule jusqu'à +5-15 (5D3) et est conservé entre les rencontres.

Chaman (Thaumaturge)

Rôles : Frappeur magique, contrôleur

Le Chaman est un mystique nomade, parcourant le monde en suivant la guidance des esprits élémentaires. Il est une passerelle entre le plan matériel et les plans élémentaux. Dans les tribus des steppes, le Chaman est également un chef de guerre, un leader et un stratège.

Vitalité : 20

Mana : 15

Armes équipables : Epée courte, gourdin, hachette

Armures équipables : Vêtements, armures légères

Equipement de départ :

*Arme au choix

*Vêtement OU Armure matelassée

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

Compétences de départ :

***Infusion élémentaire**

***Déflecteur Arcanique OU Pacte des éléments (Au choix)**

Sortilèges de départ :

***Horion élémentaire**

Sortilèges et compétences uniques :

Infusions élémentaires : Chaque fois que le Chaman inflige des dégâts élémentaires avec un sortilège profane, son arme équipée devient *Infusée* par cet élément. La prochaine attaque réalisée avec cette arme consumera cette Infusion pour infliger des dégâts de l'élément infusé à la place de son type de dégât de base et infliger des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts. De plus, lorsque le Chaman déclare une attaque à l'aide d'un Sortilège profane, il peut déclarer une attaque standard avec son arme dans le même tour contre une action bonus. Cette attaque ne bénéficie pas de la Force.

Maelstrom : Chaque fois qu'un élément Infusé est consommé, le Chaman régénère 2 points de Mana et la créature disposant du plus bas montant de PV subit des dégâts de Tonnerre équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts.

Marche des esprits : Lorsque le Chaman subit des dégâts le faisant passer sous la barre des 30% de son maximum de points de vie, il obtient immédiatement la condition *Invisibilité* jusqu'à la fin du round et dissipe toutes les conditions *Poison* et *Saignement* qui l'affectent. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par rencontre.

Horion élémentaire (6 Mana) : Le Chaman projette une vague de magie élémentaire contre la créature ciblée, lui infligeant 3-6 (3D2) Feu, Glace ou Tonnerre (au choix du lanceur). Horion élémentaire est une attaque à distance. Les coups critiques avec Horion élémentaire infligent un effet supplémentaire, selon le type de dégâts infligés :

***Feu** : L'Horion explose, infligeant *Brûlure 3* à la cible ainsi qu'aux créatures adjacentes jusqu'à la fin de la rencontre.

***Glace** : L'Horion gèle la cible. Contre les boss et les créatures immunisées au *Gel*, inflige *Affaibli 33* à la place.

***Tonnerre** : Confère *Célérité* à un allié aléatoire. Cet effet cible en priorité les Combattants et les Spécialistes.

Appel Totémique (10 Mana) : Le Chaman invoque un puissant fétiche à ses côtés, de son choix. Ce totem déclenche immédiatement un puissant effet puis pulse au début de chaque round pour le reste de la rencontre. Le totem n'est pas une créature ni un allié et ne dispose pas d'une présence sur le champ de bataille. Appel Totémique ne peut être lancé qu'une fois par rencontre. Incanter Appel Totémique confère Infusion Élémentaire.

-**Totem de Grâce Aérienne** : Lorsqu'il est invoqué, ce totem octroie la condition *Vivacité* à l'allié ciblé au début du prochain round et ce jusqu'à la fin de ce dernier. Une cible affectée par cette condition dispose d'une action (pleine ou bonus, son choix) supplémentaire par round. À partir du round suivant, le totem pulse lorsqu'il agit, conférant à l'allié aux points de vie les plus bas 25% d'évitement (mêlée, distance) jusqu'à la fin du round.

-**Totem de Fureur Ignée** : Lorsqu'il est invoqué, ce totem confère la condition *Concentré* à l'allié ciblé. À partir du round suivant, le totem pulse lorsqu'il agit, infligeant X-Y (1D4+Bonus aux dégâts des sorts) Feu à la créature disposant du montant de points de vie le plus élevé. Cet effet n'est pas une attaque à distance.

-**Totem de Protection Aqueuse** : Lorsqu'il est invoqué, ce totem soigne l'allié ciblé de X-Y (5D2+Bonus aux Dégâts des Sorts) points de vie. À partir du round suivant, le totem pulse lorsqu'il agit, conférant *Absorption 2 (Physiques, élémentaires)* à l'allié disposant du montant de point de vie le plus bas jusqu'à la fin du round.

Séisme (12 Mana) : Le Chaman appelle la fureur latente de la terre, provoquant un puissant séisme. Toutes les créatures subissent 4-8 (4D2) points de dégâts contondants. Chaque fois que le Chaman consomme une *Infusion*, le coût en Mana de Séisme est réduit de 3 jusqu'à sa prochaine incantation. Lorsque Séisme est incanté gratuitement, ses dégâts sont doublés. Séisme n'est pas une attaque.

Le Grand Féticheur (Élite) : La première utilisation d'Appel totémique lors de chaque rencontre ne coûte pas de mana. Le Chaman peut lancer ce sort une fois supplémentaire par rencontre (mais pas deux fois le même élément). Chaque fois qu'un totem pulse, le coût en Mana de la prochaine incantation de Séisme OU Horion élémentaire est réduit de 3 et ses dégâts augmentent de 1-2 (1D2). Cet effet se cumule et est conservé entre les rencontres.

Fureur élémentale (Élite) : Consommer une *Infusion* soigne le chaman pour 3 points de vie et lui octroie +3 RD (Élémentaires) jusqu'à la fin du round. Lorsqu'une attaque *Infusée* inflige un coup critique, cette attaque explose en une tempête de magie élémentaire, déclenchant 2 attaques supplémentaires *Infusées* des deux autres éléments. Ces attaques supplémentaires ne sont pas des coups critiques et ne déclenchent pas Fureur élémentale. Chacune de ces trois attaques activent immédiatement toutes les conditions *Brûlures* dont souffre la cible.

Suprémie Élémentaire : Le coût en Mana d'Horion Élémentaire est augmenté de 3. Cependant, Horion Élémentaire inflige TOUJOURS des coups critiques et les coups critiques d'Horion Élémentaires doublent tous les bonus de dégâts fixes en plus des effets normaux. De plus, incanter Horion Élémentaires réduit le coût en Mana de Séisme de 3 et augmente les dégâts de sa prochaine incantation de 3, cumulable et conservé entre les rencontres.

Pyromant (Thaumaturge)

Les Pyromants sont les membres d'un culte voué à l'adoration de Xin le Semperardent, le plus puissant des Archimages. Bien que ce dernier fut vaincu par Cantalor et ses cendres dispersées aux quatre coins de multiples réalités, ses adeptes et disciples continuent d'entretenir la Flamme éternelle qui brûle au sein de l'Arcane Carmine, de laquelle ils tirent leur magie destructrice.

Rôles : protecteur, frappeur magique

Vitalité : 20

Mana : 15

Armes équipables : Espadon, lance, maul

Armures équipables : Armures intermédiaires, armures lourdes

Équipement de départ :

*Arme de mêlée au choix

*Cotte de mailles OU Plastron (Au choix)

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

Compétences de départ :

Ignition

Glyphe de Protection OU Hématomancie (Au choix)

Sortilèges de départ :

Marque Ignée

Ravage Cendré

Sortilèges et compétences uniques :

Ignition : Le Pyromant remplace son sortilège Aiguillon Arcanique par le sort Marque Ignée. Chaque fois que le Pyromant inflige une condition *Brûlure* à une créature, il lui inflige également *Corruption de la Flamme* X jusqu'à la fin de la rencontre, où X équivaut au niveau de puissance de la *Brûlure*. Cette condition se cumule. Le Pyromant bloque les dégâts (mêlée, distance) (Physiques, Élémentaires) des attaques réalisées par les créatures affectées par *Corruption de la Flamme*. Sa valeur de blocage est égale à 0-Y ou 0-Z, où Y est le niveau de *Corruption* et Z le niveau de la Zone en cours (le plus bas des deux). Lorsqu'il déclare une attaque de mêlée avec une arme, le Pyromant peut payer 1 point de Mana pour transformer les dégâts de cette attaque en dégâts de feu. **Cependant, chaque fois que le Pyromant inflige des dégâts de Glace, de Tonnerre, Psychiques ou d'Arcane avec des Sortilèges, ces dégâts sont réduits de 50% (arrondis à l'inférieur, avant mitigation).**

Éruption : Lorsqu'il réalise une attaque de mêlée avec une arme ou Ravage Cendré sur une cible souffrant de *Brûlure*, le Pyromant fait jaillir des blessures de la cible du magma enflammé, infligeant à toutes les autres créatures des dégâts de feu équivalents à la puissance des *Brûlures* affectant la cible principale. Si la cible est l'unique créature en vie, cette attaque inflige des dégâts supplémentaires (de son type de dégâts de base) équivalent au Bonus aux Dégâts des Sorts (minimum 1) à la place.

Mépris Ardent de Xin : Le Pyromant obtient un bonus permanent de +3 RD (Feu, Glace). Chaque fois qu'il subit des dégâts d'une attaque, le sang enflammé du Pyromant jaillit, infligeant à l'attaquant des dégâts de feu équivalent à la moitié des dégâts subis (arrondis à l'inférieur), jusqu'à un maximum de 3/5/7/9/12 (selon le niveau de la Zone en cours).

Marque Ignée (2 Mana, action bonus, rapide, inné) : Le Pyromant appose le sceau de l'Arcane Carmine sur la créature ciblée, lui infligeant *Brûlure 1* et la *provoquant*.

Ignus Mortem (4 Mana) : Le Pyromant enflamme le sang de la créature ciblée, activant immédiatement toutes les conditions *Brûlure* et *Saignement* dont elle souffre puis augmentant la puissance de ces effets de 0/1/1/1/2 (selon le niveau de la Zone en cours).

Ravage Cendré (2 Mana) : Le Pyromant frappe la créature ciblée à l'aide d'une lame conjurée de magma pur, lui infligeant 4-8 (4D2) points de dégâts de feu ainsi que *Brûlure 2*. Au choix du Pyromant, Ravage Cendré peut également *provoquer* la cible. Ravage Cendré est une attaque de mêlée.

Dédain Ignifuge de Xin (Coût Variable (minimum 1), action bonus) : Le Pyromant fait converger sa magie élémentale tout autour de son corps, lui conférant *Absorption X (Physiques, Élémentaires)* jusqu'à la fin du round, où X équivaut à (Mana dépensée + Bonus aux Dégâts des Sorts). Lors de ce round, chaque fois que le Pyromant perd de l'*Absorption*, il inflige à la créature à l'origine de ces dégâts le double de dégâts de feu. Dédain Ignifuge de Xin ne déclenche aucun effet lié à la consommation de Mana ou au lancement de Sortilège s'il est incanté pour moins de 5 Mana.

Condescendance Brûlante de Xin (Elite) : Chaque fois qu'il bloque des dégâts, le Pyromant régénère autant de Mana et inflige à l'attaquant autant de dégâts de feu. De plus, les attaques de mêlée avec une arme du Pyromant infligent également *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre et transforment la prochaine incantation de Marque Ignée en une action gratuite (même si cette attaque a été évitée). Enfin, Marque Ignée ne coûte plus de Mana, inflige *Brûlure 2* à la place et octroie 33% de chance de conférer la condition *Célérité* au Pyromant.

Avancée du Semperardent (Elite) : Chaque fois qu'une créature ou un Aventurier subit des dégâts d'une *Brûlure*, le Pyromant régénère 1 point de Mana ou 1 PV s'il dispose de son maximum de Mana. Chaque fois que de la Mana ou des PV sont régénérés de cette façon, le Pyromant a 25% de chance d'obtenir la condition *Célérité* et une action bonus supplémentaire lors de sa prochaine phase de jeu (non cumulable). Ignus Mortem est une action bonus, active également les *Poisons* dont souffre la cible et lui inflige *Affaibli 25*.

Infernale Dévastation Ardente de Xin (Elite) : Ravage Cendré utilise l'arme du Pyromant au lieu de ses dégâts de base (elle bénéficie toujours du Bonus aux Dégâts des Sorts) et a 33% de chance de base d'infliger un coup critique. Ravage Cendré confère un effet d'*Absorption (Toutes)* au Pyromant équivalent à 25% des dégâts totaux infligés par l'attaque (jusqu'à un maximum de 35% de la Vitalité du Pyromant) jusqu'à la fin du round. Enfin, Ravage Cendré confère du Mana au lieu d'en coûter et tant que Ravage Cendré souffre de la fatigue, les dégâts d'Éruption et le plafond de dégâts de Mépris Ardent de Xin sont doublés.

Tempestaire (Thaumaturge)

Les Tempestaires sont les lointains descendants mortels des puissants esprits élémentaires qui régnaient sans partage sur les déserts et les côtes de l'Arésumie bien avant l'avènement des Seigneurs-Djinn mais certaines théories leur offrent également une ascendance divine remontant à Urgand le Parlefoudre. A l'instar de leurs lointains ancêtres, la puissance et le contrôle d'un Tempestaire croît au fil du temps jusqu'à ce que leur enveloppe mortelle ne parvienne plus à contenir leur essence élémentale, entraînant une mort foudroyante et explosive.

Rôles : Frappeur magique, démolisseur magique

Vitalité : 15

Mana : 15

Armes équipables : Aucune

Armures équipables : Vêtement, targe, écu

Equipement de départ :

*Targe

*Vêtement

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

Compétences de départ :

Coeur de Tempête

Sortilèges de départ :

Zap

Tempête Grondante OU Carquois d'Athéno'Kir (Au choix)

Sortilèges et compétences uniques :

Coeur de Tempête : Octroie +5 RD (Tonnerre) et +2 RD (Glace) et Aiguillon Arcanique devient Zap. Infliger des dégâts de tonnerre ou de glace avec une attaque ou un Sortilège confère 1 *Charge statique*, jusqu'à un maximum de 5 (et jusqu'à 1 *Charge statique* au maximum par attaque/Sortilège). Lorsqu'il attaque une cible unique avec un sortilège, le Tempestaire peut dépenser des *Charges statiques* pour s'octroyer 20% de chance de réaliser un coup critique par *Charge statique* ainsi consommée. Chaque fois que le Tempestaire inflige des dégâts de feu, d'arcane ou psychique avec un sortilège, ces dégâts sont réduits de 60% (après application de la mitigation, minimum -1). Les *Charges statiques* sont conservées entre les rencontres.

Egide Tempétueuse : Augmente de 1 la valeur maximale de blocage des boucliers maniés par le Tempestaire et leur permet de bloquer les attaques (Physiques, élémentaires) (Mêlée, A distance). De plus, chaque fois que le Tempestaire bloque des dégâts d'une attaque, il inflige à toutes les créatures autant de dégâts de tonnerre et régénère 2 points de mana en plus de générer 1 *Charge statique*.

Gambit d'Urgand : Le Tempestaire conjure en permanence un Cimeterre Tempétueux dans sa main directrice, remplaçant son attaque de poing (et telle qu'indiquée ci-dessous). Les attaques avec cette lame infligent 2(+ Bonus aux dégâts des Sorts) points de dégâts de Tonnerre aux créatures adjacentes à la cible et génèrent une *Charge statique*. Lorsque le Tempestaire devrait obtenir une arme en Butin, il augmente à la place le niveau de son Cimeterre jusqu'à un niveau équivalent à l'arme obtenue.

Cimeterre Tempétueux	1-6 (1D6) - Tonnerre	/
----------------------	----------------------	---

Zap (2 Mana, action bonus, rapide, inné) : Projette une décharge d'électricité sur la cible hostile visée, lui infligeant 3/4/5/6/7 points de dégâts de tonnerre (selon le niveau de la zone en cours). Cet effet n'est pas une attaque. Si le Tempestaire a infligé un coup critique lors de ce round, Zap inflige des dégâts irréductibles à la place, si cela est plus avantageux. **Ce sortilège ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts.**

Tempête Grondante (5 Mana, action bonus) : Le Tempestaire conjure une violente tempête orageuse. Au début du prochain round, il inflige 10 points de dégâts de tonnerre, équitablement répartis entre toutes les créatures. Cet effet n'est pas une attaque.

Oeil du Cyclone (4 mana, action bonus) : Conjure des vents violents autour de la créature ciblée, lui infligeant les conditions *Affaibli 25* et *Immobilisé*. Si le Tempestaire a infligé un coup critique lors de ce round, Oeil du Cyclone inflige également 5 points de dégâts de Tonnerre à toutes les créatures. Cet effet n'est pas une attaque.

Carquois d'Athéno'Kir (6 Mana) : Le Tempestaire conjure 2-5 (1D4+1) éclairs qu'il projette sur la créature ciblée, lui infligeant 3 points de dégât de tonnerre par éclair. Cet effet n'est pas une attaque.

Suprémie Elémentaire (Elite) : Le Tempestaire génère 1 *Charge statique* au début de chaque round. Chaque *Charge statique* consommée octroie *Absorption 2 (Toutes)* jusqu'à la fin du round et inflige 2(+Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégât de tonnerre à une créature aléatoire. De plus, chaque fois que le Tempestaire génère des *Charges Statiques* au-delà de son maximum, il inflige 2(+Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégât de tonnerre à une créature aléatoire. Enfin, les éclairs conjurés par Carquois d'Athéno'Kir sont des attaques à distance et les dégâts de base de chaque éclair deviennent 1-2 (1D2) (la condition *Concentré* et Coeur de Tempête s'appliquent à chaque attaque).

Héritage de Siro'Kir (Elite) : Les dégâts de base du Cimeterre Tempétueux augmente de 1-6 (1D6) à 1-8 (1D8) et les attaques du Cimeterre Tempétueux génèrent 2 points de Mana et obtiennent le trait [Pernicieuses]. Les *Charges statiques* peuvent être consommées pour améliorer les attaques du Cimeterre Tempétueux. Les coups critiques avec le Cimeterre Tempétueux doublent les dégâts de la prochaine incantation de Zap dans le round et triple les dégâts infligés aux cibles adjacentes.

Marche du Parlefoudre (Elite) : A l'obtention, octroie une condition *Régénération 3* éternelle, une immunité aux conditions *Affaibli* (hors *Agonie*), *Silence*, *Charmé* et *Malade* ainsi que le Sortilège Injonction d'Ymjarn. Au début de chaque round, le Tempestaire génère 2 *Charges statiques*. De plus, la condition *Agonie* n'empêche pas le Tempestaire d'agir (il souffre tout de même d'*Affaiblissement 50*) et subir plusieurs fois cette condition n'est plus mortel. Chaque fois que le Tempestaire est réduit à l'*Agonie*, il génère 5 *Charges Statiques*

et inflige 10(+ Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégâts de Tonnerre à toutes les créatures.

- **Injonction d'Ymjarn (0 Mana, action gratuite, rapide)** : Le Tempestaire *provoque* la créature ciblée. Injonction d'Ymjarn ne déclenche aucun effet lié à l'incantation de Sortilège ou à la consommation de Mana. La condition *provocation* infligée par ce Sortilège n'a aucun effet tant que le Tempestaire est à l'*Agonie*.

Rôdeur (Combattant, spécialiste)

Rôles : Frappeur physique

Le Rôdeur est un survivaliste, un expert de l'exploration et de la survie en milieu hostile. C'est également un guerrier polyvalent, ayant passé une grande partie de sa vie à se familiariser avec un type de combat pour en devenir un maître.

Vitalité : 20

Endurance : 4

Armes équipables : Dague, épée courte, hachette, gourdin, épée longue, masse, trident, arc

Armures équipables : Vêtements, armures légères, armures intermédiaires

Equipement de départ :

- *Arme de mêlée au choix OU Arc (Au choix)
- *Dague
- *Armure matelassée OU Cotte de mailles (Au choix)
- *Potion de soin(x1)
- *Torche (x1)

Compétences de départ :

***Sang épais**

***Maîtrise martiale**

Techniques martiales de départ :

***Prouesse martiale**

Techniques et compétences uniques :

Maîtrise martiale : Le Rôdeur a passé de longues années à s'entraîner avec un style de combat en particulier, le rendant particulièrement efficace avec. Lors de la création du

personnage, le joueur choisit l'un des effets suivants, qui affectera le Rôdeur jusqu'à la fin de la partie :

-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.

-Maîtrise des Arcs : Les attaques réussies du Rôdeur avec un arc infligent *Saignement* 3 jusqu'à la fin de la partie. Lorsque le Rôdeur devrait recevoir la condition *Concentré*, il obtient la condition *Célérité* à la place. Les attaques déclarées en action bonus grâce à cette condition infligent 33% de dégâts de moins (arrondi au supérieur, avant application de la Mitigation).

-Maîtrise du Duel : Tant qu'il manie une arme de mêlée à une main et que son autre main est libre, les coups critiques avec cette arme infligent 3 points de dégâts supplémentaires et régénèrent 1 Endurance et 2 points de vie.

Prédation : La première attaque du Rôdeur avec une arme à chaque round contre une cible disposant de 50% ou moins de son maximum de PV inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires (ou 1-4 (1D4) si le Rôdeur ne manie qu'une seule arme à une main). Lorsque cet effet se déclenche, le Rôdeur est soigné de 1 point de vie.

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).

Prouesse martiale (Variable) : Le Rôdeur réalise une prouesse martiale, selon sa Maîtrise martiale.

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.

Arc - Tir perforant (2 Endurance) : Le Rôdeur encoche un tir dévastateur, attaquant la cible hostile avec son arc. Cette attaque ignore jusqu'à 3/3/4/4/5 points de mitigation positive et inflige 30/35/40/45/50% des dégâts infligés à une autre cible choisie par le Rôdeur sous forme de dégâts perforants (arrondi au supérieur, minimum 1) ainsi que *Saignement* 2 aux deux cibles. Les effets de cette technique dépendent du niveau de la zone en cours.

Duel - Contre-attaque (0 Endurance, rapide) : Le Rôdeur contre-attaque avec férocité, profitant d'une ouverture dans la défense de son adversaire. Le Rôdeur attaque la créature ciblée l'ayant attaqué (en mêlée ou à distance) lors du round précédent. Cette attaque inflige des dégâts perforants, tranchants ou contondants (le plus avantageux) et est considérée comme un coup critique (mais ne double pas ses dés de dégât).

Onguent de graisse de Troll (3 Endurance, action bonus) : Le Rôdeur applique une pommade curative sur les blessures de l'allié ciblé, le soignant pour (3-9 (3D3) + Dextérité)

points de vie et supprimant tous les *Saignements*, *Poisons* et *Brûlures* qui l'affectent et lui conférant la condition *Concentré* ou *Célérité* (au choix du Rôdeur). Une cible ne peut pas être ciblée par cet effet plus d'une fois entre chaque Repos.

Roulade (1 Endurance, action bonus) : Le Rôdeur roule hors de portée d'attaque. Il gagne un bonus de 100% d'évitement contre la prochaine attaque qu'il devrait subir ou jusqu'à la fin de la rencontre. Cette technique souffre de la Fatigue tant que son effet n'a pas été consommé. Après avoir utilisé Roulade, le coût en Endurance de cette technique augmente de 1 jusqu'à la fin de la rencontre.

Tactique de la meute (Élite) : Lorsque le Rôdeur est le Meneur, il peut, pour une action gratuite, forcer un allié à réaliser une attaque standard sur la créature ciblée avec sa meilleure arme équipée, tant que cet allié n'est pas *étourdi*, *gelé*, *désarmé*, *charmé* ou *asservi*. Cette attaque ignore la condition *concentré* et inflige 25% de dégâts de moins (arrondi à l'inférieur), avant application de la mitigation. Cet allié agit toujours normalement lors de son tour. Lorsque le Rôdeur n'est pas le Meneur, sa première attaque à cible unique avec une arme dans le round inflige 2 points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base) pour chaque attaque précédemment subie par la cible lors de ce round.

Expertise martiale (Élite) : Le Rôdeur est devenu un expert de son style de combat, lui octroyant de nouveaux avantages selon sa Maîtrise martiale.

Ambidextrie - Tempête d'acier : 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.

Arc - Tir rapide : Lorsque le Rôdeur déclare une attaque standard ou un Tir perforant avec un arc, il peut dépenser ses actions bonus pour effectuer autant d'attaques supplémentaires avec la même arme, sur la même cible ou sur une/des cible(s) différente(s). Les attaques octroyées par cette compétence ne bénéficient pas de la Précision.

Duel - Danse mortelle : Les armes à une main maniées par le Rôdeur sont [Pernicieuse]. De plus, contre-attaque est une action bonus.

Traqueur sauvage (Élite) : Le Rôdeur ne subit pas de pénalité de Vitalité lorsqu'il subit des dégâts d'attrition et gagne un bonus passif de RD (Élémentaires, spirituels, divins) équivalent au niveau d'attrition actuel. De plus, chaque fois que le Rôdeur accomplit un coup fatal, il acquiert la condition *Insensible* jusqu'à la fin du round, prévient le prochain gain d'attrition et augmente le bonus aux dégâts des sorts de 1 jusqu'à la fin de la rencontre.

Gladiateur (Combattant/Specialiste)

Rôles : Contrôleur, frappeur physique

Le Gladiateur a survécu à l'Arène au prix de nombreux sacrifices et grâce à un sens aigu de la survie. C'est un combattant fourbe, qui n'accorde aucune place à l'honneur et ne combat que pour la gloire en employant tous les coups bas qu'il connaît. Même en dehors des sables, il préfère un style peu orthodoxe, misant sur son agilité et sa rapidité plutôt que sur la force brute.

Règle spéciale :

Le Gladiateur dispose d'une condition qui lui est propre : l'*Alacrité*. Cette condition interagit avec les effets de ses techniques uniques et est consommée par elles.

Vitalité : 20

Endurance : 4

Armes équipables : Epée longue, masse, trident

Armures équipables : Vêtement, armure légère, targe

Equipement de départ :

- *Arme de mêlée au choix
- *Armure matelassée
- *Potion de soin (x1)
- *Torche (x1) OU Targe (Au choix)
- *Energie en bouteille (x1)

Compétences de départ :

- ***Champion**
- ***Expérience du combat OU Soif de sang (Au choix)**

Techniques et sortilèges de départ :

- ***Empaler OU Prise au filet (Au choix)**
- ***Heurtor OU Éviscération (Au choix)**

Techniques et compétences uniques :

Champion : Le Gladiateur a survécu aux épreuves sanglantes de l'arène grâce à ses prouesses martiales et sa capacité d'adaptation. Chaque fois qu'il inflige des dégâts physiques en mêlée avec une arme, le Gladiateur a 30% de chance de gagner la condition *Alacrité*. Cette chance augmente de 10% à partir de la 4e Zone. Chaque fois que le Gladiateur subit des dégâts d'une attaque de mêlée, il gagne un bonus de 20% d'évitement contre les attaques de mêlée. Cet effet se cumule jusqu'à ce que le gladiateur accomplisse un évitement en mêlée. Lorsqu'il évite une attaque, le Gladiateur obtient la condition *Alacrité*. Enfin, chaque fois que le Gladiateur devrait recevoir la condition *Concentré*, il reçoit la condition *Alacrité* à la place. Obtenir la condition *Alacrité* restitue immédiatement 1 point d'Endurance au Gladiateur.

Survivaliste : Lorsque des dégâts réduisent les points de vie du Gladiateur à 20% ou moins de sa Vitalité, il régénère immédiatement 5 points de vie et acquiert la condition *Alacrité*, sauf si ces dégâts sont létaux. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par rencontre. Les soins octroyés par cet effet ne peuvent pas être augmentés.

Mise à mort : Chaque fois que le Gladiateur inflige une condition *étourdi*, *immobilisé*, *saignement* 5+ ou *désarmé*, la première attaque de mêlée de chaque allié contre la cible ce round inflige 1/2/3/4/5 points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base, selon le niveau de la Zone en cours). Si l'une de ces attaques inflige le coup fatal, le Gladiateur acquiert la condition *Alacrité*. Cet effet ne se cumule pas.

Empaler (3 Endurance) : Le Gladiateur attaque la cible en mêlée avec une arme équipée et l'empale, lui infligeant *Saignement* 5 (ou *Saignement* 7 lors d'un coup critique). Chaque fois que la condition *Saignement* infligée par cette technique inflige des dégâts, sa puissance est réduite de 2 jusqu'à disparaître. (Alacrité : Réduit de 1 le coût en Endurance et augmente de 3 les dégâts de cette attaque)

Prise au filet (1 Endurance) : Le Gladiateur projette un filet sur la créature ciblée, l'*immobilisant* jusqu'à la fin du round. La prochaine attaque du Gladiateur contre la cible ce round est un coup critique. (Alacrité : Prise au filet est une action bonus)

No superstes (1 Endurance) : Le Gladiateur attaque la créature ciblée avec une frappe précise et implacable. Cette attaque inflige des dégâts irréductibles au lieu de ses dégâts normaux et ne peut pas être évitée ni bloquée. (Alacrité : Si cette attaque laisse la cible à 20% ou moins de ses points de vie maximum, elle inflige des dégâts irréductibles supplémentaires suffisants pour la tuer. Cet effet ne fonctionne pas contre les Boss.)

Favori du public (Élite) : Chaque fois que le Gladiateur évite une attaque (même à distance) il Riposte immédiatement et régénère 2 points de vie. De plus, les effets de Champion s'appliquent également aux attaques à distance subies et les Ripostes du Gladiateur bénéficient de sa Force. Enfin, la première Riposte du Gladiateur lors de chaque rencontre est considérée comme un coup critique et inflige 5x ses dégâts normaux (après application de la Mitigation).

Style Kjélbordin (Élite) : Augmente la valeur maximale de blocage des targes maniées par le Gladiateur de 1 et permet aux targes maniées par le Gladiateur de bloquer également les dégâts (Physiques) des attaques à distance subies. Chaque fois que le Gladiateur attaque en mêlée avec une arme, il accompagne cette attaque d'un uppercut, augmentant les dégâts de cette attaque d'un montant équivalent à la valeur maximale de blocage de sa targe (ou le double lors d'un coup critique)(minimum +1), s'il en a une. De plus, tant qu'il dispose de la condition *Alacrité*, le Gladiateur bloque TOUS les dégâts réductibles qu'il subit. Enfin, chaque fois que le Gladiateur bloque des dégâts, il gagne une chance équivalente à 10x le montant de dégâts bloqués d'obtenir la condition *Alacrité*.

Enseignements du Maître d'Armes (Élite) : Augmente de 10% supplémentaires les chances d'obtenir la condition *Alacrité* lorsque des dégâts physiques sont infligés. Obtenir la condition *Alacrité* régénère immédiatement 1 point d'Endurance supplémentaire. De plus, lorsque le Gladiateur consomme la condition *Alacrité*, il peut dépenser 1 point d'Endurance pour obtenir un effet parmi les suivants, au choix :

- **Esquive** : Octroie +2 RD (Toutes) et +25% évitement (mêlée, distance) jusqu'à la fin du round
 - **Feinte** : Les attaques en mêlée ce round sont inévitables et ignorent jusqu'à 3 points de mitigation positive.
 - **Ténacité** : Régénère 6 points de vie immédiatement ou octroie *Régénération 3* jusqu'à la fin de la rencontre, au choix. La *régénération* octroyée par cet effet ne se cumule pas.
 - **Distraction** : *Provoque* la cible hostile et la prochaine attaque en mêlée avec une arme d'un allié sur elle ce round inflige 5 points de dégâts supplémentaires.
 - **Rapidité** : Octroie la condition *Célérité*.
-

Paladin (Combattant, théurge)

Rôles : Frappeur hybride, soutien

Le Paladin est un guerrier sacré ayant prêté serment à une divinité. Il œuvre dans le but de défendre et de promulguer ses idéaux.

Vitalité : 22

Endurance : 4

Mana : 12

Armes équipables : Espadon, maul, lance

Armures équipables : Toutes sauf bouclier

Equipement de départ :

*Arme de mêlée au choix

*Cotte de mailles OU Plastron (Au choix)

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Serment sacré**

Techniques et Sortilèges divins de départ :

***Mot de soin OU Courroux vengeur (Au choix)**

***Frappe du Croisé**

Techniques et compétences uniques :

Serment sacré : Chaque fois que le Paladin devrait infliger des dégâts nécrotiques, il n'en inflige aucun à la place. Tous les sortilèges divins lancés par le Paladin permettant d'attaquer à distance sont des attaques de mêlée à la place. Le Paladin peut, pour une action gratuite, transformer de la mana en Endurance ou inversement. Chaque point d'Endurance transformé confère 2 points de mana et inversement. Cet effet est soumis à la fatigue. De plus, lorsqu'il déclare une attaque standard en mêlée avec une arme, le Paladin peut dépenser 1 Endurance pour infliger des dégâts du sacré au lieu des dégâts normaux de cette arme.

Aura de protection : Le Paladin projette une aura de protection sacrée autour de lui, conférant aux alliés +1 RD (Élémentaires, spirituels, divins). À partir de la 4e Zone, ce bonus passe à +2 RD (Élémentaires, spirituels, divins).

Ardent défenseur : Lorsque les points de vie d'un allié passent sous 35% de leur maximum, la prochaine incantation de soin mineur, soin modéré ou soin majeur du Paladin coûte 2 points de mana de moins et est une action bonus. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par allié par rencontre et ne se cumule pas.

Imposition des mains (Variable, action bonus, rapide) : Lorsqu'il incante ce sort, le Paladin dépense de la Mana. Pour chaque tranche de 2 Mana ainsi dépensé, il soigne l'allié ciblé ou lui-même de 2 points de vie. Pour chaque tranche de 6 points de vie ainsi rendus, il dissipe également une condition négative affectant la cible (son choix). Une cible affectée par Imposition des mains y devient insensible jusqu'à la prochaine rencontre. Les effets de réduction de coût en Mana n'ont aucun effet sur Imposition des mains.

Consécration (6 Mana) : Le Paladin consacre le sol pour repousser les forces du mal. Il inflige 4-8 (4D2) points de dégât du sacré à toutes les créatures hostiles. Les Démons, les Morts-vivants et les Aberrations subissent également les conditions *affaibli 30* et *malade* jusqu'à la fin du round. Cet effet n'est pas une attaque. Une créature *affaiblie* par cet effet ne peut plus être *affaiblie* par cet effet jusqu'à la fin de la rencontre.

Frappe du croisé (2 Endurance, rapide) : Le Paladin attaque la créature ciblée en mêlée avec une arme. Cette attaque inflige des dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base) équivalent au bonus aux dégâts des sorts. Si le Paladin dispose de 35% ou moins de son maximum de points de vie (au moment de la frappe), il régénère immédiatement 3 points de vie et 1 point d'Endurance.

Sanctification (Élite) : Consécration soigne également le paladin et ses alliés pour 3 points de vie et leur confère +2 RD (Nécrotique) jusqu'à la fin de la rencontre. Un aventurier affecté par cet effet y devient insensible jusqu'à la prochaine rencontre. De plus, Imposition des mains confère la condition *concentré* à la cible chaque fois qu'elle soigne 6 points de vie ou plus et elle soigne 2 points de vie par mana dépensé lorsqu'elle cible le Paladin. Enfin, Frappe du Croisé a une chance équivalente aux points de vie manquants de la cible d'incanter gratuitement Courroux vengeur sur la cible, même si le Paladin ne connaît pas ce sortilège.

Aura de Suprémie (Élite) : Aura de protection augmente également les dégâts infligés par les attaques de mêlée du groupe de 1-2 (1D2) et permet au Paladin de régénérer 1 point d'Endurance au début de chaque round.

Prédicateur de guerre (Élite) : Tant qu'il n'est pas *étourdi*, *gelé*, *immobilisé* ou réduit au *silence*, le Paladin récite un psaume sacré au début de chaque round, au choix, avant la résolution des actions du groupe :

-**Psaume des Sagesses** : L'allié ciblé régénère 2 points de mana.

-**Psaume des anciens rois** : L'allié ciblé gagne un bonus de +2 RD (Toutes) jusqu'à la fin du round.

-**Psaume de Résilience** : Dissipe une condition *affaibli* ou *malade* (au choix) qui affecte l'allié ciblé.

-**Psaume des Visions** : Le bonus aux dégâts des sorts augmente de 1 jusqu'à la fin du round et jusqu'à un maximum de 6.

Skald (Combattant, thaumaturge)

Rôles : Frappeur magique

Le Skald est un guerrier sauvage, un héraut des dieux primordiaux de Borée qui vivent dans la fureur de la tempête et dans la houle de la mer. Sa voix porte le pouvoir de la nature, sa force et sa grâce mais également sa sauvagerie élémentaire.

Vitalité : 20

Endurance : 4

Mana : 12

Armes équipables : Epée courte, gourdin, hachette

Armures équipables : Vêtements, armures légères, armures intermédiaires

Équipement de départ :

*Arme de mêlée au choix x2

*Cotte de mailles

*Potion de soin (x1)

Compétences de départ :

***Saga des Tue-Dragons**

***Ambidextrie**

Sortilèges profanes de départ :

***Puis Ymjarn hurle et son cri fit naître l'Hiver**

Techniques et compétences uniques :

Saga des Tue-Dragons : Le Skald déclame en permanence la Saga guerrière d'Urgand le Parlefoudre et ses compagnons, narrant leur combat contre les Dragons et l'Échine du Monde pour renforcer la détermination du groupe face à l'adversité. Au début de chaque round, le Skald entame un nouveau couplet. Chaque rencontre commence par Et Skjeldir rua et sa Lance fendit le Ciel et se poursuit cycliquement dans l'ordre :

-Et Skjeldir rua et sa Lance fendit le Ciel : Confère la condition *Concentré* à l'allié ciblé (Skald inclus). Cet effet se produit avant la résolution de la première action du groupe.

-Alors Urgand se dressa et la Foudre s'abattit : L'arme tenue en main secondaire du Skald se charge de foudre magique. Sa prochaine attaque d'Ambidextrie dans le round infligera X-Y (1D6+Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégâts de Tonnerre supplémentaires et autant aux créatures adjacentes à la cible.

-Puis Ymjarn chargea et sa Bravoure brisa leur Volonté : La voix du Skald crépite de magie élémentaire, infligeant X-Y (1D4+Bonus aux dégâts des Sorts) points de dégâts de Tonnerre ou de Glace (le plus avantageux) à toutes les créatures au début du round et augmentant de 1 le Bonus aux Dégâts des Sorts jusqu'à la fin du round.

-Enfin, Astrogaar martela et de son Enclume jaillit le Magma : L'arme tenue en main secondaire du Skald se charge de feu magique. Sa prochaine attaque d'Ambidextrie dans le round infligera X-Y (1D6+Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégâts de Feu supplémentaires ainsi que *Brûlure 5* à la cible et aux créatures adjacentes jusqu'à la fin de la rencontre.

Paratonnerre : Le Skald obtient un bonus permanent de +2 RD (Élémentaires). De plus, la première fois lors de chaque round qu'un allié disposant d'un montant de PV inférieur à celui du Skald devrait subir des dégâts élémentaires, ces dégâts sont reportés sur le Skald à la place. Cet effet ne se produit pas si faire ainsi devrait tuer le Skald.

Oeil du Cyclone : Le Skald a 50% de chance de résister à l'application des conditions *affaibli*, *immobilisé* et réduit au *silence*. Chaque fois qu'il résiste à l'une de ces conditions, le Skald régénère 3 points de Mana et 3 PV.

Puis Ymjarn hurla et son cri fit naître l'Hiver (4 Mana) : Le Skald crie, invoquant la puissance du frimas contre la créature ciblée. Il lui inflige 5-10 (5D2) Glace et *l'affaiblit 25* jusqu'à la fin du round. Cet effet est une attaque à distance.

Urgand se tint au coeur de la tempête et la tempête l'écouta (2 Endurance, action bonus) : Le Skald pousse un hurlement chargé de magie, octroyant *Absorption [5+Bonus aux dégâts des sorts] (Élémentaires, spirituels)* à lui-même et à l'allié ciblé jusqu'à la fin de la rencontre. Aucun effet sur une cible bénéficiant déjà d'un effet d'absorption. Le Skald ne peut pas utiliser cette technique tant que la condition d'*absorption* octroyée par cette technique affecte une cible.

Alors la Foudre frappa Orbaand, et la chair du grand ver se referma (5 Mana, action bonus) : Le Skald canalise le pouvoir de la foudre pour se régénérer. Il se soigne de (5-10 (5D2) + Bonus aux dégâts des sorts) points de vie puis obtient +Abs (Élémentaires) jusqu'à la fin du round. Après avoir lancé ce sort, le Skald ne peut plus le lancer jusqu'au début de la prochaine rencontre.

Et Ymjarn se tendit et sa Force déplaça la Montagne (Élite) : Les attaques de sortilèges profanes à distance du Skald bénéficient de la Force du Skald au lieu de sa Précision, si celle-ci est supérieure à sa Précision. De plus, chaque fois que le Skald incante un sortilège

profane, sa Force augmente de 1 jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à une fois par round. Enfin, les attaques d'Ambidextrie du Skald améliorée par **Urgand** ou **Astrogaar** bénéficient de sa Force.

L'Appel de Borée (Élite) : Une étincelle de la puissance d'Urgand hante la voix du Skald, renforçant tous les couplets de sa Saga :

-**Skjeldir** : Confère également *Célérité* à l'allié ciblé (différent du bénéficiaire de la *Concentration*).

-**Urgand et Astrogaar** : Dégâts augmentés de 1D6 à 2D6. Si le Skald a infligé un coup critique précédemment dans le round, les attaques affectées par ces effets sont également des coups critiques.

-**Ymjarn** : Dégâts augmentés de 1D4 à 2D4. Dégâts doublés contre les créatures isolées. Cet effet inflige également *Affaibli* 25.

De plus, lorsque le Skald est le Meneur, il récite instantanément un second couplet.

Surin glacé de Skjeldir (Élite) : Le Skald obtient la compétence Ambidextrie Supérieure et cette compétence fonctionne avec les attaques de sortilège. De plus, Le Skald peut réaliser une attaque d'Ambidextrie s'il a utilisé son action pleine pour lancer un sortilège profane. Lorsqu'il fait ainsi, cette attaque inflige des dégâts de glace au lieu de son type de dégât de base ainsi que des dégâts supplémentaires équivalents au Bonus aux Dégâts des Sorts.

Moine (Spécialiste, théurge)

Rôles : Soutien, frappeur hybride

Le Moine est un expert des arts martiaux, un pratiquant des arts monastiques ancestraux ayant forgé son corps en une arme implacable vouée à la destruction du chaos et à la protection de l'ordre universel.

Vitalité : 20

Endurance : 4

Mana : 12

Armes équipables : Aucune

Armures équipables : Vêtement, armures légères

Équipement de départ :

*Robe OU Armure matelassée (au choix)

*Potion de soin (x1)

*Torche (x1)

*Énergie en bouteille (x1) OU Mana liquide (x1) (Au choix)

Compétences de départ :

***Enseignements du Monastère**

Techniques et Sortilèges divins de départ :

***Infusion de Chi**

***Garrottage**

Techniques et compétences uniques :

Enseignements du Monastère : Les dégâts des poings du Moine augmentent à 3-6 (3D2) au début de la 3e Zone et à 4-8 (4D2) au début de la 5e Zone. Lorsqu'il lance un sortilège divin ou utilise une technique martiale pour une action pleine, le Moine peut utiliser son action bonus pour effectuer une attaque avec ses poings (sur une cible au choix). Cette attaque ne bénéficie pas du bonus par la Force. De plus, le Moine gagne un bonus de +1 RD (Physique) au début de la 2e Zone et de la 4e Zone. Ce bonus ne peut pas faire passer la RD (Physiques) du Moine au-dessus de 5. Les compétences Ambidextrie et Ambidextrie supérieure n'ont aucun effet sur le Moine.

Technique des Trois Poings Célestes du Maître Huo Jin : Chaque fois que le Moine inflige des dégâts à une créature lors d'une attaque avec ses poings, il déclenche un effet supplémentaire parmi les suivants, dans l'ordre :

Raijin : Cette attaque inflige 1-4 (1D4) points de dégâts du sacré ou nécrotique supplémentaires (le plus avantageux)

Amaterasu : Cette attaque soigne l'allié aux points de vie les plus bas de 1-3 (1D3) points de vie.

Susano : Cette attaque réduit de 1 le coût en Endurance de la prochaine technique martiale utilisée par le Moine ou de 2 le coût en Mana du prochain sortilège divin lancé par le moine (jusqu'à un minimum de 1). Cet effet ne se cumule pas.

Kata du Roi Dragon des Mers de l'Est : Les attaques de poing du Moine infligent 1 point de dégât supplémentaire et ses sortilèges divins à cible unique soignent 1 point de vie supplémentaire pour chaque degré de puissance de la condition *Combo* qui l'affecte. Chaque fois que le Moine lance un sortilège divin ou utilise une technique martiale, il gagne *Combo 1* jusqu'à un maximum de *Combo 5*. Le Moine perd sa condition *Combo* s'il lance deux sortilèges divins à la suite ou utilise deux techniques martiales à la suite. Il perd également sa condition *Combo* au début du round s'il n'a ni lancé de sortilège divin ni utilisé de technique martiale lors du round précédent. Le Moine conserve cette condition entre chaque rencontre.

Toucher Mortel (3 Endurance) : Le Moine frappe la créature ciblée d'un coup implacable sur un point anatomique mortel. Au début du round suivant, la cible subit un montant de dégâts nécrotiques équivalent à 100% des dégâts qu'elle a subis lors du round, jusqu'à un maximum de 40% de son maximum de points de vie ou 25% contre les boss. Aucun effet sur les Morts-Vivants, les Esprits et les Golems. Cet effet n'est pas une attaque. Après avoir utilisé Toucher Mortel, le Moine ne peut plus l'utiliser avant la prochaine rencontre.

Déluge de coups (4 Endurance) : Le Moine attaque la créature ciblée avec ses poings. Puis il attaque à nouveau, la même cible ou une autre, avec ses poings.

Infusion de Chi (3 Mana, action bonus, rapide) : Le Moine propulse une partie de son Chi dans l'allié ciblé, le soignant pour 2-4 (2D2) points de vie et augmentant les dégâts de la prochaine attaque à cible unique de la cible de 1-2 (1D2). Cet effet ne se cumule pas.

Technique du Poing Vivant du Maître Jinko-Yama (Élite) : Les poings du Moine infligent des dégâts du sacré au lieu de leur type de dégâts de base et la première attaque de ses poings à chaque round inflige des dégâts supplémentaires équivalant au bonus aux dégâts des sorts. Chaque fois que le Moine inflige des dégâts avec une attaque de ses poings, l'allié au montant de points de vie le plus bas régénère 2 points de vie et dispose de 15(+Combo x2)% de chance d'obtenir la condition *Célérité*.

Gardiens du Palais Céleste (Élite) : Les attaques de poing du Moine appliquent la condition *Les Crocs de Xuen* à la cible. Soigner un allié avec un sortilège divin ou une technique martiale lui applique la condition *La Carapace de Xiu Sheng*. Ces conditions ne se cumulent pas, ne peuvent pas être appliquées plus d'une fois par round et persistent jusqu'à leur consommation ou jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que l'une de ces conditions est consommée, le Moine obtient *Combo 1*. Les valeurs de *Combo* calculées de ces conditions le sont au moment de leur application.

**Les Crocs de Xuen :* La prochaine fois que la cible devrait subir des dégâts d'une attaque de mêlée provenant d'une autre source que le lanceur, la mâchoire de Xuen le Tigre Noir se referme sur son âme, augmentant de 5(+Combo) les dégâts de cette attaque (après application de la mitigation).

**La Carapace de Xiu Sheng :* La prochaine fois que la cible devrait subir des dégâts d'une attaque, la carapace de Xiu Sheng, la Tortue Vagabonde se matérialise devant elle, réduisant de 2(+Combo/2, arrondi à l'inférieur) les dégâts de cette attaque (après application de la Mitigation), jusqu'à un minimum de 0.

Divinité : Le Moine est immunisé à toutes les conditions négatives, sauf *Agonie*, *Affaiblissement* et toute condition unique de créature et obtient un bonus permanent de +2 RD (Divins). Chaque fois que le Moine résiste à l'application d'une condition, il régénère 2 points de Mana, 1 point d'Endurance et inflige à la créature disposant du plus haut montant de PV 5(+Bonus aux Dégâts des Sorts) points de dégâts du Sacré. Ces dégâts sont triplés contre les Démons, les Aberrations et les Morts-Vivants. Lorsque le Moine devrait mourir, il inflige 20(+Bonus aux Dégâts des Sorts x3) points de dégâts du Sacré à toutes les créatures et soignent tous ses alliés de 10 PV avant de décéder.

Druide (Théurge, Thaumaturge)

Rôles : Soutien, frappeur magique

Les Druides sont des êtres secrets. Constitués en Cercles, ils sont cachés au plus profond des forêts ancestrales, dans le cœur des cavernes sous les montagnes millénaires, dans les profondeurs séculaires des océans. Ils sont les gardiens de l'équilibre et rendent de ce fait un culte au Soleil et à la Lune, dont la danse céleste est la représentation cosmique de l'équilibre primordial. Ils tirent leur puissante magie de la lueur des étoiles et des rayons du soleil.

Règles spéciales :

Le Druide dispose de deux conditions qui lui sont propres :

-*Eclipse Solaire* : Tant qu'il souffre de cette condition, le Druide ne peut pas lancer de sortilèges profanes. Lancer un sortilège divin dissipe cette condition.

-*Eclipse Lunaire* : Tant qu'il souffre de cette condition, le Druide ne peut pas lancer de sortilèges divins. Lancer un sortilège profane dissipe cette condition.

Ces conditions sont conservées entre chaque rencontre.

Les sortilèges uniques du Druide ont des effets différents selon les conditions d'*Eclipse* dont souffre le Druide au moment de leurs lancements. Ces sortilèges ne peuvent pas être lancés sans souffrir d'une condition d'*Eclipse*. Les sortilèges uniques du Druide sont des sortilèges divins lorsqu'ils sont lancés sous *Eclipse Solaire* et des sortilèges profanes lorsqu'ils sont lancés sous *Eclipse Lunaire*.

Vitalité : 15

Mana : 15

Armes équipables : Epée courte, hachette, gourdin, bâton

Armures équipables : Vêtements, targes

Equipement de départ :

*Bâton OU [Arme à une main au choix + Targe] (Au choix)

*Robe

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1) OU Eau bénite (x1) (Au choix)

Compétences de départ :

***Equilibre**

***Bouclier de la Foi OU Pacte des Éléments (Au choix)**

Sortilèges de départ :

***Régénération/Feu des fées**

Techniques, sortilèges et compétences uniques :

Équilibre : Lancer un sortilège divin confère la condition *Eclipse Lunaire* au Druide et lancer un sortilège profane confère la condition *Eclipse Solaire* au Druide. Lancer un sortilège profane soigne tous les alliés pour 1 point de vie. Lancer un sortilège divin inflige 1(+ moitié du Bonus aux dégâts des sorts, arrondi à l'inférieur) Tonnerre à toutes les créatures hostiles. Cet effet n'est pas une attaque.

Ataraxie : Au début de chaque round, tant que le Druide est en vie et qu'il n'est pas réduit au *Silence*, *Etourdi*, *Gelé* ou *Immobilisé*, l'allié disposant du montant de Mana le plus bas

régénère 2 points de Mana et confère 33% de chance à l'allié disposant du montant d'Endurance le plus bas de régénérer 1 point d'Endurance.

Gardien stellaire : Chaque fois qu'un allié subit une condition négative, le Druide régénère 1 point de Mana et 1 point de vie.

Régénération (5 Mana, action bonus) : Le Druide accélère le métabolisme de l'allié ciblé, le soignant immédiatement pour 4-8 (4D2) points de vie puis lui conférant *Régénération 1* jusqu'à la fin de la rencontre. Une cible ne peut être affectée par ce sortilège qu'une fois par rencontre.

Feu des fées (4 Mana) : Le Druide projette de la poussière de magie sur la cible hostile, lui infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts d'arcane. La prochaine attaque à distance subie par la cible ce round est un coup critique. Feu des fées est une attaque à distance.

Eruption Solaire (4 Mana) : Inflige *Brûlure 4* à la cible jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que la cible brûle, elle subit -2 RD (Feu), non cumulable.

Invocation de Tréant (6 Mana) : Le Druide invoque un Tréant pour défendre le groupe. Le Tréant dispose de 8(+Intuition/2) points de vie et de 2 RD (Physiques, Glace, Tonnerre) et -3 RD (Feu). Il agit après les aventuriers. Lors de son tour, le Tréant *provoque* la créature disposant du montant de points de vie le plus élevé et l'attaque, lui infligeant X-Y (1D4+Bonus aux dégâts des sorts) Contondant. Lorsque le Tréant meurt, le Druide subit 5 points de dégâts irréductibles, mais cet effet ne peut pas le tuer. Invocation de Tréant ne peut être lancé qu'une fois par rencontre.

Bénédiction de la nature (1 Mana, action bonus) : Confère la condition *Concentré* ou *Célérité* (au choix du lanceur) à l'allié ciblé et annule le coût en Endurance de sa prochaine technique martiale ou le coût en mana de son prochain sortilège. Une cible ne peut être affectée par cet effet qu'une fois entre chaque Repos.

Feu Stellaire (5 Mana) : Le Druide fait pleuvoir le feu des étoiles, infligeant 5-10 (5D2) points de dégâts d'arcane à la créature ciblée ou soignant l'allié ciblé pour 5-10 (5D2) points de vie, au choix du lanceur. Feu Stellaire est une attaque à distance.

Archidruïdisme (Élite) : Les soins octroyés par Feu Stellaire bénéficient du bonus aux dégâts des sorts. Régénération octroie *Régénération 2*. Les dégâts du Tréant augmentent de 1D4 à 1D8 et les dégâts subis à sa mort sont réduits de 5 à 3. Bénédiction de la nature est une action gratuite et ne coûte plus de mana. Eruption Solaire inflige *Brûlure 2* aux créatures adjacentes à la cible principale. Feu des fées soigne le Druide pour 40% des dégâts infligés (arrondi au supérieur, minimum 1).

Gardien du Cercle (Élite) : Les effets d'Ataraxie se déclenchent également chaque fois que le Druide jette un sortilège. De plus, Equilibre soigne l'allié au montant de point de vie le plus bas de 2 points de vie supplémentaires et inflige 1 point de dégât supplémentaire.

Eclipse totale (Élite) : Lorsque le Druide devrait perdre une condition *Eclipse solaire* ou *Eclipse lunaire*, il peut décider de ne pas la perdre à la place et donc de ne pas gagner la condition opposée. Il ne peut pas le faire plus d'une fois par cycle de condition. De plus,

lorsque le druide commence un round en souffrant d'*Éclipse solaire* , il régénère 2 points de vie. Lorsqu'il commence un round en souffrant d'*Éclipse lunaire*, il régénère 2 points de mana.

Lame noire (Spécialiste, thaumaturge)

Rôles : frappeur hybride, démolisseur

La Lame noire est un personnage énigmatique et inquiétant, maniant la magie profane aussi bien que l'épée. Ses pouvoirs lui sont offerts par la Lune Sombre, qu'il vénère de toute son âme. La Lame Noire se sent chez elle au plus profond des ténèbres, accueillant avec joie les funestes murmures de sa divinité sur le chemin vers la folie.

Vitalité : 10

Endurance : 3

Mana : 12

Armes équipables : Epée longue

Armures équipables : armures légères

Equipement de départ :

*Epée longue

*Armure matelassée

*Potion de soin (x1)

*Mana liquide (x1)

*Énergie en bouteille (x1)

Compétences de départ :

***Danse de la Lune Sombre**

***Guet-apen OU Déflecteur arcanique (Au choix)**

Techniques et sortilèges profanes de départ :

***Frappe de la Lune Sombre**

***Invisibilité**

Techniques, sortilèges et compétences uniques :

Danse de la Lune Sombre : La Vitalité et les bonus aux Points de Vie n'ont aucun effet sur la Lame Noire. Obtenir la condition *Invisibilité* alors que la Lame Noire est déjà *Invisible* étant la durée de cette condition d'un round. Au début de chaque rencontre, la Lame Noire

acquiert la condition *Invisibilité*. Tant que la Lame Noire est *Invisible*, elle réduit de moitié (avant application de la mitigation, arrondi à l'inférieur) tous les dégâts réductibles qu'elle subit et ignore l'application des conditions *Poison*, *Brûlure* et *Saignement*. De plus, lorsque la Lame Noire incante un sortilège profane pour une action standard, elle peut dépenser son action bonus pour déclarer une attaque standard ou de Technique Martiale avec une arme de mêlée à une main ou utiliser un consommable lors de ce round. Requiert une main libre.

Marque de la Lune Sombre : La première attaque de la Lame Noire avec une arme de mêlée à chaque round applique *Marque de la Lune Sombre* à la cible. Jusqu'à la fin du round, les attaques infligeant des dégâts physiques, d'arcane ou psychiques contre elle infligent 1/1/2/2/3 points de dégâts supplémentaires (de leur type de dégâts de base, selon le niveau de la Zone en cours), soignent l'auteur de 1/1/2/2/3 PV (selon le niveau de la Zone en cours) et restaurent 1 mana à la Lame Noire. Si la cible subit 3 attaques éligibles lors de ce round, la Lame Noire régénère également 1 Endurance.

Éclair Sombre : Tant que la Lame Noire bénéficie de la condition *Invisibilité*, ses attaques en mêlée avec une arme infligent des dégâts d'arcane si cela est plus avantageux ainsi que des dégâts bonus équivalant au Bonus aux Dégâts des Sorts et au niveau actuel d'Attrition.

Frappe de la Lune Sombre (2 Endurance, rapide) : La Lame Noire attaque la créature ciblée avec une arme de mêlée. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle lui confère la condition *Invisibilité* jusqu'à la fin du round.

Caresses de la Lune Sombre (6 Mana ET 2 Endurance) : La Lame Noire se téléporte dans l'ombre de chacune des créatures et leur assène une attaque de son arme. Chaque attaque est résolue individuellement l'une à la suite de l'autre et chacune est considérée comme une attaque standard régulière. La Lame Noire peut (mais n'est pas obligée) indiquer l'ordre dans lequel elle attaque. Après la résolution de ces attaques, la Lame Noire subit les conditions *Affaibli 60* et *Invisibilité*. Caresses de la Lune Sombre est considéré à la fois comme un Sortilège Profane et une Technique Martiale mais ne bénéficie pas du Bonus aux Dégâts des Sorts. **Caresses de la Lune Sombre est à la fois une action standard ET une action bonus.**

Voile de la Lune Sombre (3 Mana, action gratuite) : La Lame Noire drape l'allié ciblé dans l'Ombre de la Lune Sombre, lui conférant la condition *Insensible* jusqu'à la fin du round puis fait progresser l'Attrition de 1. Le gain d'Attrition de cet effet ne peut JAMAIS être prévenu.

Vitesse des Ténèbres (Élite) : Obtenir la condition *Invisibilité* confère également la condition *Célérité* et une action bonus supplémentaire lors de ce round à la Lame Noire. La première attaque de Caresses de la Lune Sombre est TOUJOURS un coup critique [Pernicieux] et lorsque cette technique est employée contre une seule cible, elle n'*affaiblit* pas la Lame Noire.

Pacte des Ombres (Élite) : Lorsque cette compétence devient active, la Lame Noire obtient +6 Mana maximum et elle peut remplacer n'importe quel nombre de ses techniques martiales et/ou de ses sortilèges profanes par d'autres sortilèges profanes pour une action

gratuite au début du prochain round. Les attaques à distance de la Lame Noire profitent de sa Force si celle-ci est plus avantageuse. Chaque fois que la Lame Noire obtient la condition *Invisibilité*, elle régénère 4 Mana, 2 PV et inflige Marque de la Lune Sombre à la ou les créature(s) disposant du plus haut montant de PV (et même si la Lame Noire ne connaît pas cette compétence). De plus, la Lame Noire est immunisée aux dégâts d'Attrition et aux conditions *Effrayé*, *Charmé*, *Malade* et *Immobilisé*.

Rite de la Flamme Obscure (Élite) : Tant que la Lame Noire est en vie, augmente de 1 le montant d'attrition nécessaire pour commencer à subir des dégâts d'attrition. Les dégâts bonus conférés par Éclair Sombre sont doublés (ou quadruplés lors d'un coup critique). Au début de chaque round, la Lame Noire inflige à toutes les créatures des dégâts d'Arcane équivalant au Bonus aux Dégâts des Sorts et au niveau actuel d'Attrition. Ces dégâts sont quadruplés lorsque la Lame Noire est la Meneuse.

Noble (Dame/Seigneur) (Théurge/Specialiste)

Curieux est le destin des Nobles réduits à une vie d'aventures et de dangers. Loin du confort de leur manoir, de la sécurité de leurs murs et de leurs escortes, ces sang-bleus n'en demeurent pas moins d'arrogants et efficaces (bien qu'improbables) leaders, capables de mener leur groupe au combat par la seule puissance de leur charisme et de leurs sortilèges.

Rôles : Soutien

Vitalité : 1

Endurance : 5

Mana : 15

Armes équipables : Aucune

Armures équipables : Aucune

Équipement de départ :

*Potion de soin (x1)

*Mana Liquide (x1)

*Énergie en bouteille (x1)

*Consommable au choix de la Plaine du Long Sanglot (x1)

Compétences de départ :

***Né pour régner**

Techniques de départ :

***A mes ordres**

Sortilèges de départ :

***Mot de soin OU soin mineur** (au choix)

***Un sortilège divin au choix**

Techniques et compétences uniques :

Né pour régner : Le Noble ne peut pas attaquer. La Robustesse et les bonus à la Vitalité n'ont aucun effet sur le Noble. De plus, le Noble est immunisé aux dégâts d'attrition. Lors du premier round de jeu, le Noble désigne un allié. Cet allié devient son *Garde du Corps* attitré. Chaque fois que le Noble devrait subir des dégâts ou une condition *Saignement*, *Poison* ou *Brûlure*, ces dégâts et/ou ces conditions sont reportés sur le *Garde du Corps*. Chaque fois que le Noble devrait être attaqué, cette attaque est reportée sur le *Garde du Corps*. Le Noble peut changer de *Garde du Corps* au début d'une rencontre et jusqu'à une fois supplémentaire au cours de la rencontre. Ceci est une action gratuite résolue avant les actions des aventuriers. Enfin, le *Garde du Corps* obtient divers bonus tels qu'indiqués ci-après, selon le niveau de la Zone en cours :

- **Vitalité** +5/5/5/10/10
- **Endurance** +1/1/1/2/2
- **Mana** +3/5/7/9/11
- **Dégâts d'attaque** +0/1/1/2/3
- **RD (Toutes)** +1/1/1/2/2

(Changer de Garde du Corps après le 1er round d'une rencontre n'octroie qu'un bonus aux valeurs maximales des ressources ; aucun PV/Endurance/Mana n'est rendu)

Magnanimité : Chaque fois que le Noble rend des PV à un allié autre que son *Garde du Corps* via un sortilège, une technique ou un consommable, le *Garde du Corps* restaure également 1/2/3/4/5 PV (selon le niveau de la Zone en cours). Ces soins ne peuvent pas se produire plus d'une fois par round, ne sont pas affectés par la *Maladie* et ne peuvent pas être augmentés, prévenus ou réduits.

Présence Régalienne : Au début de chaque round, le Noble inflige 2/4/6/8/10 points de dégâts irréductibles à la cible disposant du montant de PV le plus élevé parmi les créatures (selon le niveau de la Zone en cours). Lorsque le Noble est le Meneur, ces dégâts sont augmentés d'un montant équivalent au Bonus aux dégâts des Sorts et tous les alliés obtiennent un bonus de +2 aux dégâts de leur prochaine attaque à cible unique dans le round.

À mes ordres (2 Endurance, rapide) : Le Noble ordonne à son *Garde du Corps* d'attaquer. Lors de ce round, le *Garde du Corps* dispose d'une action pleine supplémentaire. Cette action doit résulter en une attaque à cible unique (standard, de technique ou de sortilège). À mes ordres est une action pleine OU bonus, au choix du lanceur. À mes ordres est toujours la première action résolue dans le round. Lorsque le Noble est le Meneur, À mes ordres ne coûte pas d'Endurance et est une action gratuite.

Par ma Grâce (1 Endurance, action gratuite) : Lorsque le Noble emploie cette technique, il désigne également un sortilège divin d'action pleine qu'il connaît. Lors de ce round, le prochain emploi de ce sortilège est une action bonus.

Répudiation (5 Mana) : Le Noble condamne la créature ciblée, lui infligeant *Silence*, *Immobilisé* et *Affaibli* 25 jusqu'à la fin du round. Si le Noble est le Meneur, Répudiation inflige également 5/5/10/10/15 points de dégâts irréductibles (selon le niveau de la Zone en cours).

De Droit Divin (Élite) : Tant que le Noble est en vie, le Bonus aux dégâts des Sorts augmente de 1, le Noble apprend tous les sortilèges divins et le coût en Mana de tous les sortilèges divins est réduits de moitié pour le Noble (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 1). De plus, le *Garde du Corps* obtient *Absorption [Bonus aux dégâts des Sorts] (Spirituels, Divins)* au début de chaque round jusqu'à la fin du round.

Droit de Conquête (Élite) : Les attaques réalisées sous l'effet de À mes ordres perdent le trait [Lourde]. De plus, elles ne coûtent pas d'Endurance ni de Mana et obtiennent le trait [Rapide]. Lorsque le Noble est le Meneur, Présence Régalienne inflige le double de dégâts, octroie le double de dégâts bonus et À mes ordres octroie également la condition *Concentré*.

Droit du Sang (Élite) : Tant que le Noble est en vie, il est TOUJOURS le Meneur. Contre une action gratuite, il peut choisir l'ordre de résolution des actions de ses alliés à chaque round.

XI/ Collection

La Collection permet d'étudier tous les trésors trouvés au moins une fois au cours de l'exploration de la Forteresse. Les objets de la Collection **ne peuvent pas** être achetés lors de la création de personnage contre de l'expérience.

1°) Consommables

Potion de soin majeure : Soigne l'utilisateur pour 8-16 (4D3+4) points de vie.

Bombe toxique : Inflige la condition *Poison 2* à toutes les créatures hostiles jusqu'à la fin de la rencontre.

Sels d'éveil : Confère la condition *Concentré* à l'utilisateur. L'utilisation de ces Sels d'éveil est une action bonus.

Poison sangsue : Enduit l'arme à une main équipée d'une couche de poison magique. La prochaine attaque de cette arme soigne le manieur pour 2-8 (2D4). L'effet est perdu même si cette attaque est évitée. L'utilisation du Poison sangsue est une action bonus.

Patine de Mandragore : Enduit l'arme à une main équipée d'une couche de poison magique. La prochaine attaque de cette arme inflige des dégâts nécrotiques et est [Pernicieuse]. L'effet est perdu même si cette attaque est évitée. L'utilisation de la Patine de Mandragore est une action bonus.

Solution de Lorient Doré : Enduit l'arme à une main équipée d'une couche de poison magique. La prochaine attaque de cette arme inflige les conditions *immobilisé* et réduit au *Silence* jusqu'à la fin du round. L'effet est perdu même si cette attaque est évitée. L'utilisation de la Solution de Lorient Doré est une action bonus.

Potion de Forme Illusoire : Confère à l'utilisateur 50% d'évitement contre toutes les attaques jusqu'à la fin du round suivant.

Potion de protection contre le Mal : Confère 50% de chance de résister aux conditions négatives infligées par des créatures hostiles jusqu'à la fin de la rencontre.

Panacée : Annule toutes les conditions négatives sur l'utilisateur ou l'allié ciblé.

Fumigène : Confère à l'utilisateur ou l'allié ciblé *Invisibilité* jusqu'à la fin du round.

Effigie sacrée : Réduit l'Attrition de 2 et prévient le prochain gain d'Attrition.

2°) Artefacts

A°) Évolutifs

Règle : Les effets des artefacts évolutifs dépendent de leur niveau de butin et sont fixes.

Fragment d'un cœur noble : Augmente la Vitalité de 2/4/6/8/10.

Insigne de l'Assemblée de Fer : Au début de chaque round, octroie *Absorption 1/2/3/4/5 (Physiques)* jusqu'à la fin du round.

Insigne de la Nécropole Pourpre : Au début de chaque round, octroie *Absorption 1/2/3/4/5 (Divins)* jusqu'à la fin du round.

Insigne de l'armée du Kjélbor : Au début de chaque round, octroie *Absorption 1/2/3/4/5 (Élémentaires, spirituels)* jusqu'à la fin du round.

Capuche d'un voltigeur impérial : Confère 20/40/60/80/100% d'évitement (mêlée, distance). Après avoir évité une attaque, cet effet est désactivé jusqu'à la fin de la rencontre.

Fragment de bouclier d'un chevalier déshonoré : *Provoquer* un ennemi confère *Absorption 2/2/4/4/6 (Toutes)* jusqu'à la fin du round. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round.

Bracelet d'érudition interdite : Augmente le bonus aux dégâts des sorts pour tous les aventuriers de 1/1/2/2/3 tant que le porteur est en vie.

Sang de troll en bouteille : Au début de chaque round, si les points de vie du porteur sont inférieurs à 50% de son maximum, soigne le porteur de 1/2/3/4/5 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.

Œil préservé d'un augure : Infliger une condition négative inflige également 1/2/3/4/5 points de dégâts irréductibles à la cible.

Filament de Raison : Absorbe les prochains 2/4/6/8/10 points de dégâts d'attrition que devrait subir la cible. Une fois que ce montant a été absorbé, cet objet est détruit. Le montant d'absorption total de cet artefact est conservé même lorsqu'il change de propriétaire.

Amulette de focalité : Les attaques avec une arme du porteur ignorent 5/10/15/20/25% de l'évitement de leur cible et ignorent les premiers 1/1/2/2/3 points de blocage de la cible.

Dents ensanglantées d'un martyr : Augmente tous les soins prodigués par les sortilèges divins et les techniques martiales du porteur de +1/1/2/2/3.

Lambeau de cape d'un Escroc : Augmente le maximum d'Endurance de 1/1/2/2/3.

Bottes d'un éclaireur Ikévarois : Octroie 20/40/60/80/100% 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.

Doigt momifié d'un vénomancien : Augmente de 1/1/2/2/3 la puissance des conditions *Poisons* et *Saignements* infligées par le porteur.

Morceau de robe d'un Archimage : Augmente le maximum de Mana de 2/4/6/8/10.

Orbe de Mana solidifiée : Octroie 1/2/3/4/5 points de Mana supplémentaires à la fin de chaque rencontre.

Prisme de Douleur : Les coups critiques infligent 1D2/1D2/1D4/1D4/1D6 points de dégâts supplémentaires.

Brassards de résilience : Confère +5/10/15/20/25% de chance de résister à l'application de conditions négatives. Se cumule avec tout autre effet similaire.

B°) Uniques

Règle : Les effets des artefacts uniques dépendent du niveau de la Zone en cours et évoluent avec celle-ci. Un artefact unique ne peut pas être obtenu plus d'une fois par Rémanence.

Faveur de Lanterne (Unique) : Lorsque le porteur devrait obtenir la condition *agonie*, il survit à 1 point de vie à la place et inflige 10/15/20/25/30 points de dégâts de feu répartis équitablement entre toutes les créatures hostiles et fait reculer l'Attrition de 1. Puis, cet objet est détruit. L'effet de la Faveur de Lanterne n'est pas une attaque.

Linceul d'une Banshee (Unique) : Lorsque le porteur est affecté par la condition réduit au *Silence*, il ignore cette condition et régénère 3/5/7/9/11 points de vie. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par rencontre.

Bras fantôme (Unique) : Octroie une action bonus supplémentaire par round.

Trysarque, vitesse empirique (Unique) : Le porteur peut dépenser une action bonus pour déclarer une attaque standard avec une arme équipée, une fois par round, tant qu'il ne déclare aucune autre attaque lors de ce round.

Larmes d'un traître (Unique) : Lorsqu'une attaque devrait réduire le porteur à l'*Agonie*, 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.

Braise du Semperardent (Unique) : Octroie +1/2/3/4/5 RD (Feu). Peut être sacrifié pour remettre l'Attrition à 0 contre une action pleine.

Sablier des Heures (Unique) : Octroie au porteur une immunité aux dégâts d'attrition.

Couronne du premier Magi (Unique) : Les attaques des sortilèges profanes du porteur à cible unique peuvent (au choix du lanceur) infliger 1D2/1D2/1D4/1D4/1D6 points de dégâts supplémentaire, d'un type non physique et non nécrotique de son choix. Ces dégâts ne sont pas augmentés lors d'un coup critique.

Acrimonia, fureur insondable (Unique) : Les attaques en mêlée avec une arme infligent 1 point de dégât supplémentaire (de leur type de dégât de base) pour chaque tranche de 6/6/5/5/4 points de vie qu'il manque au porteur.

Crocs d'un vampire assoiffé (Unique) : Chaque fois qu'une créature meurt, le porteur régénère 2 points de vie. Chaque fois qu'un aventurier meurt, le porteur régénère 3/6/9/12/15 points de vie. Les soins octroyés par cet artefact ne peuvent pas être augmentés ni réduits ni prévenus ni absorbés ni volés.

Phylactère, vortex nécrotique (Unique) : À la fin de chaque round, inflige 1-2 (1D2) points de dégâts nécrotiques à toutes les créatures hostiles. Chaque fois que cet effet tue une créature, augmente les dégâts infligés par cet effet de 0/1/2/3/4 jusqu'à la fin de la partie. Cet effet n'est pas une attaque.

L'oréthar, entropie de Cantalor (Unique) : Octroie 2/3/4/5/6% de chance d'absorber les dégâts subis.

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.

3°) Armes uniques

Note : Les armes magiques infligent des dégâts supplémentaires (de leur type de dégât de base) équivalent à leur niveau de butin.

[Infusion (Type)] : Une arme disposant du mot-clé **[Infusion]** inflige des dégâts (Type) au lieu de son type de dégât de base et confère +X RD (Type) à son manieur, où X équivaut à son niveau de butin.

Bandelettes runiques du maître Poing-Renâclant (Poings) : Les poings du manieur disposent du trait [Catalyseur].

Cestes de la Fratrie des Charbonniers (Poings) : Les attaques de poings du manieur infligent *Brûlure 1* jusqu'à la fin de la rencontre, ou *Brûlure 2* lors d'un coup critique.

Aeslaugh, cauchemar du Fer (Epée courte) : Les attaques avec Aeslaugh, cauchemar du Fer infligent *Poison 1/1/2/2/3* jusqu'à la fin de la rencontre.

Sceptre de Surpuissance (Bâton) : Lorsqu'il déclare une attaque de sortilège, le manieur peut dépenser son action bonus pour augmenter les dégâts de cette attaque d'un montant équivalent à (1+Bonus aux dégâts des sorts), jusqu'à un maximum de +5. Faire ainsi inflige 3/3/2/1/1 points de dégâts irréductibles au manieur. Lors d'attaques à cibles multiples, seule la première cible touchée subit des dégâts amplifiés.

Bourdon du Premier Magi (Bâton) : Tant que le Bourdon du Premier Magi est manié par un Théurge ou un Thaumaturge, octroie 10/20/30/40/50% de chance au début de chaque round d'augmenter le bonus aux dégâts des sorts de 1 jusqu'à la fin du round. La chance de cet effet augmente du même montant chaque fois qu'il échoue. Lorsque cet effet se déclenche, le manieur régénère 2 points de Mana.

Les Crocs du Midland (Arc) : Les attaques infligent 20/25/30/35/40% de leurs dégâts à une autre cible hostile aléatoire sous forme de dégâts perforants (arrondi à l'inférieur).

Nyyurgo'hasrh, famine cosmique (Dague) : Les coups critiques avec Nyyurgo'hasrh soignent le manieur pour 1/2/3/4/5 points de vie, jusqu'à deux fois par rencontre.

Cognée des Seigneurs-Ours (Hachette) : [Infusion (Glace)]

Dents de la Marée Grondante (Trident) : Lors des rounds pairs, les attaques avec les Dents de la Marée Grondante ont 52/64/76/88/100% de chance de générer 1 point d'Endurance. Lors des rounds impairs, les attaques avec les Dents de la Marée Grondante infligent 1/1/2/2/3 points de dégâts irréductibles supplémentaires.

Retiarius, ferveur de l'Arène (Trident) : Les attaques avec Retiarius, ferveur de l'Arène ont 20/40/60/80/100% de chance d'être des coups critiques contre les cibles agonisantes et 10/15/20/25/30% contre les cibles meurtries.

Marteau de bataille du Roi Minos (Maul) : Les attaques avec le Marteau de bataille du Roi Minos ont 40/55/70/85/100% de chance de générer 1 Endurance.

Rapière de duel (Epée longue) : Chaque fois que le manieur subit des dégâts d'une attaque, lui confère +5/10/15/20/25% d'évitement (mêlée, distance). Cet effet se cumule jusqu'à ce que le manieur évite une attaque et est conservé entre chaque rencontre.

Kaidwen, ardeur d'Imalor (Epée longue) : [Infusion (Feu)]

Absolution (Masse) : [Infusion (Sacré)]

Volkskjargäard, enclume de l'Aube (Masse) : [Infusion (Tonnerre)]

Glaive de parade (Epée courte) : Après avoir réalisé une attaque d'Ambidextrie avec le Glaive de parade, le manieur bloque 0-1/1/2/2/3 (Toutes) de la prochaine attaque (mêlée ou distance) qui le cible ce round.

Gourdin clouté (Gourdin) : Les attaques réussies avec le Gourdin clouté infligent *Saignement* 1/1/2/2/3 jusqu'à la fin de la rencontre.

Matraque du Garde de la Tour (Gourdin) : Les attaques de la Matraque du Garde de la Tour ont 40/55/70/85/100% de chance d'infliger des dégâts du type le plus avantageux au lieu de leurs dégâts normaux.

Écraseur d'Inquisgaard (Maul) : Les attaques avec l'écraseur d'Inquisgaard infligent -1/1/2/2/3 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.

Découpeur Mental (Dague) : Les coups critiques avec le Découpeur Mental ont 40/55/70/85/100% de chance de réduire la cible au silence jusqu'à la fin du round et de lui infliger 5 points de dégâts irréductibles supplémentaires.

Cherche-coeur (Lance) : Les attaques avec le Cherche-coeur ont 10/20/30/40/50% de chance d'infliger automatiquement le maximum de dégât, au lieu de jeter les dés.

4°) Armures uniques

Note : Les armures magiques octroient un gain de RD (Physiques) de base selon leur niveau de butin : +1/1/2/2/3

Soutane d'un Sultan éclairé (Vêtement) : Lorsque la Mana actuelle du porteur est inférieure à 50% de son maximum, réduit le coût en Mana de tous les sorts du porteur de 1/1/2/2/3, jusqu'à une réduction maximale de 50% du coût normal du sort.

Robes d'un Archevêque igné (Vêtement) : Octroie +1/1/2/2/3 RD (Feu) supplémentaires. Incanter un sort profane inflige *Brûlure* 0/1/1/2/2 à la créature disposant du plus haut montant de PV jusqu'à la fin de la rencontre et jusqu'à une fois par round. Incanter un sortilège divin soigne l'allié au montant de PV le plus bas de 1/1/2/2/3 PV, jusqu'à une fois par round.

Fierté de Cantalor (Vêtement) : Lancer un sort profane octroie +1 RD (Physiques, divins) et -1 RD (élémentaires, spirituels) jusqu'à la fin de la Rencontre. Cet effet se cumule jusqu'à un maximum de +1/1/2/2/3 RD (Physiques, divins).

Voltige d'Aurélien (Légère) : Confère une immunité à la condition *Immobilisé* et octroie +1/1/2/2/3 RD (Physiques, élémentaires) contre les attaques à distance.

Gambison d'un Duelliste acclamé (Légère) : Octroie 20/40/60/80/100% de chance de régénérer 1 Endurance au début de chaque round.

Jaque d'un Psychopompe égaré (Légère) : Infliger un coup fatal confère 10/25/50/75/100% de chance d'obtenir la condition *Concentré* ou *Célérité* (au choix du porteur) au début du round suivant. Chaque fois qu'une créature décède, soigne le porteur de 1 PV. Chaque fois qu'un allié décède, confère *Concentré*, *Célérité* et *Insensible* au début du round suivant.

Armure en écailles de dragon (Intermédiaire) : Octroie +1/1/2/2/3 RD (Élémentaires) supplémentaires. Chaque fois que le porteur incante un sortilège n'étant pas une attaque de son arme ou emploie une Technique Martiale n'étant pas une attaque de son arme, la prochaine attaque de son arme infligera 1/2/3/4/5 points de dégâts de feu supplémentaires. Cet effet se cumule jusqu'à 3 fois mais n'est pas conservé entre les rencontres.

Broigne d'un Nécromant trahi (Intermédiaire) : Octroie +1/1/2/2/3 RD (Nécrotique) supplémentaires. Chaque fois qu'une créature ou un Aventurier décède, soigne le porteur de 3/4/5/6/7 PV, jusqu'à une fois par round.

Atours d'une Vestale oubliée (Intermédiaire) : Octroie +1/1/2/2/3 RD (Divin) supplémentaires. Les sorts divins et les techniques martiales du porteur soignent pour 1/1/2/2/3 points de vie supplémentaires.

Plastron de la Souffrance Éternelle (Lourde) : Après avoir subi des dégâts d'une attaque de mêlée, le porteur inflige 1/2/3/4/5 points de dégâts irréductibles à l'attaquant. Les attaques de mêlée du porteur infligeant des dégâts Perforants infligent 1/1/2/2/3 points de dégâts supplémentaires.

Visage impassible de Féodrin (Lourde) : La première fois lors de chaque round que le porteur devrait subir plus de 10/9/7/6/5 points de dégâts d'une source de dégâts réductibles, il ne subit que 10/9/7/6/5 point de dégâts de cette source à la place.

5°) Boucliers

Les boucliers magiques obtiennent un bonus à leur valeur maximale de blocage selon leur niveau de butin : +0/0/1/1/2. (Exemple : Une targe +3 pourra bloquer 0-2 points de dégâts.)

Défecteur, prescience archivée (Targe) : Octroie un bonus de +1/1/1/2/2 à la valeur maximale de blocage contre les attaques à distance. Peut bloquer les attaques (Physiques) (À distance)

Le Petit Broyeur (Targe) : Après avoir réalisé une attaque avec une arme, le manieur peut déclarer une seconde attaque sur la même cible contre une action bonus. Cette attaque inflige (Valeur de blocage (minimum 1) + Force) Contondant. Cette attaque ignore la condition *Concentré*. Si l'aventurier connaît Heurt de bouclier, augmente les dégâts de cette technique de 1D2/1D3/1D4/1D5/1D6 à la place.

Ecu d'un Chevalier de l'Assemblée de Fer (Ecu) : Après avoir utilisé une technique martiale, le manieur bloque également les dégâts (élémentaires, spirituels) des attaques subies et augmente la valeur maximale de blocage de +1/1/1/2/2 contre ces attaques jusqu'à la fin du round. Cet effet ne se cumule pas.

Le Guetteur de la Citadelle (Ecu) : 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.

Saurfault, tombe du Dernier Magus (Pavois) : Le manieur bloque les dégâts de tous les sortilèges qu'il subit, même si ces dégâts ne sont pas issus d'une attaque. De plus, chaque fois qu'il bloque des dégâts d'un sort, le porteur régénère immédiatement 1/1/2/2/3 points de vie, jusqu'à un maximum de 6 points de vie ainsi régénérés par rencontre.

6°) Marques

Chaque aventurier commence la partie avec une Marque au choix, parmi celles disponibles ci-dessous.

Marque de Brutalité - Après avoir réalisé trois attaques, la prochaine attaque infligera 2-4 (2D2) points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). Les attaques à cibles multiples ne comptent que pour une attaque.

Marque de Vigueur - Au début de chaque round, l'Aventurier régénère 10% de ses PV manquants, (arrondi à l'inférieur, minimum 1). Une fois par Rémanence, pour une action gratuite, l'Aventurier régénère 35% de ses PV manquants au début du Round.

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.

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

Marque de Patience - Tous les 5 rounds, octroie la condition *Concentrée* ou *Célérité* (au choix du lanceur) au début du round.

Marque du Stratège : Une fois entre chaque Repos, définissez l'ordre des Meneurs pour une action gratuite. L'ordre ainsi défini prend immédiatement effet. Cet ordre ne persiste que pour un seul round. Obtenez la condition *Insensible* au début du Round et dissipez toutes les conditions négatives qui vous affectent.

Marque de Corruption - Chaque fois que l'aventurier inflige une condition *Poison*, *Saignement* ou *Brûlure*, il a 25/30/35/40/45% de chance d'augmenter la puissance de cette condition de 1 (selon le niveau de la Zone en cours).

Marque de Ténacité - Octroie *Absorption 1* (Toutes) au début de chaque round, ou *Absorption 2* (Toutes) si les points de vie sont inférieurs à 50% de la Vitalité.

7°) Étapes complétées

Restez un instant et écoutez moi... [✓]

Objectif : Atteindre la 4e Zone d'une Rémanence (1/1)

Récompense : Compétences élite

Par-delà les Portes d'Ivoires [✓]

Objectif : Vaincre une Rencontre. (1/1)

Récompense : Fragment de connaissance

C'est beau mais c'est loin [✓]

Objectif : Refermer la Rémanence "Le dernier chant des Ikévarois" (1/1)

Récompense : Nouvelle classe (Barbare)

Premières armes [✓]

Objectif : Vaincre 10 monstres (10/10)

Récompense : Fragment de connaissance

Ca commence à faire beaucoup [✓]

Objectif : Vaincre 35 monstres (35/35)

Récompense : Nouvelle classe (Ensorcelleur)

Juste une égratignure [✓]

Objectif : Infliger 300 points de dégât (300/300)

Récompense : Nouvelle classe (Assassin)

L'Appel du Monastère [✓]

Objectif : Subir 200 points de dégâts (200/200)

Récompense : Nouvelle classe (Moine)

L'avant-garde [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Guerrier en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Honneur des voleurs [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Roublard en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Force de la Foi [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Clerc en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Etude sur le terrain [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Mage en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Rien qu'une petite aspirine ne saurait guérir [✓]

Objectif : Soigner 150 points de vie (150/150)

Récompense : Nouvelle classe (Castigateur)

Croisade sainte [✓]

Objectif : Infliger 100 points de dégâts du sacré et/ou nécrotiques (100/100)

Récompense : Nouvelle classe (Paladin)

Mangez des pommes ! [✓]

Objectif : Utiliser 25 consommables. (25/25)

Récompense : La potion de soin rejoint la Plaine du Long Sanglot et tous les aventuriers commencent avec une potion de soin au lieu d'une potion de soin mineure.

De Sang et de Sables [✓]

Objectif : Atteindre la 4e zone de la Rémanence "L'Arène" (1/1)

Récompense : Nouvelle classe (Rôdeur)

Remèdes naturels [✓]

Objectif : Soigner 300 points de vie (300/300)

Récompense : Nouvelle classe (Druide)

L'ascension du Mont Céleste [✓]

Objectif : Atteindre la 4e zone de la Rémanence "Chronique du Zipangu (1/1)

Récompense : Nouvelle classe (Gladiateur)

Deuxième génération [✓]

Objectif : Refermer 2 Rémanences (2/2)

Récompense : Les aventuriers gagnent un bonus de +1 dans un attribut primaire de leur choix à la création du personnage.

Honneur retrouvé [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Rônin en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Le bon docteur [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Apothicaire en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Un rôdeur sachant rôder... [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Rôdeur en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Presque 9000 [✓]

Objectif : Infliger 1250 points de dégâts (1250/1250)

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

Arpenteurs de la Forteresse [✓]

Objectif : Vaincre 20 Rencontres. (20/20)

Récompense : Fragment de connaissance

Trésor de guerre [✓]

Objectif : Débloquer 45 objets dans la Collection (45/45)

Récompenses : Chaque partie commence par une phase de butin.

Invocation de la Tempête [✓]

Objectif : Infliger 100 points de dégâts de tonnerre et/ou de glace (100/100)

Récompense : Nouvelle classe (Skald)

Face à la mer [✓]

Objectif : Subir 500 points de dégâts (500/500)

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

Troisième Souffle [✓]

Objectif : Dépenser 100 points d'Endurance (100/100)

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

De grossiers invités [✓]

Objectif : Atteindre la 4e Zone de la Rémanence "la Folie de Cantalor" (1/1)

Récompense : Nouvelle classe (Valkyr)

Exploitation de pouvoir [✓]

Objectif : Dépenser 200 points de mana (200/200)

Récompense : Nouvelle Marque (**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.)

Que quelqu'un les arrête [✓]

Objectif : Vaincre 100 monstres (100/100)

Récompense : 2x Fragments de connaissance

Les Experts [✓]

Objectif : Infliger 35 coups critiques (37/35)

Récompense : Nouvelle Marque (**Patience** - Tous les 5 rounds, octroie la condition *Concentrée* au début du round.)

Une Saga pour les Âges [✓]

Objectif : Refermer une Rémanence avec un Skald en vie (1/1)

Récompense : 2x fragments de connaissance

Murmures au clair de lune [✓]

Objectif : Atteindre la 4e zone de la Rémanence "La Porte de la Lune" (1/1)

Récompense : Nouvelle classe (Lame noire)

Les petits chimistes [✓]

Objectif : Infliger 300 points de dégâts de *saignement*, de *poison* et/ou de *brûlure*. (300/300)

Récompense : Nouvelle Marque (**Corruption** - Chaque fois que l'aventurier inflige une condition *Poison*, *Saignement* ou *Brûlure*, il a 25% de chance d'augmenter la puissance de cette condition de 1.)

Le contrôle avant tout [✓]

Objectif : Reformer une Rémanence avec un Sorcelié en vie (1/1)

Récompenses : 2x fragments de connaissance.

Rideau de fer [✓]

Objectif : Bloquer ou absorber 150 points de dégâts (150/150)

Récompense : Nouvelle Marque (**Ténacité** - Octroie *Absorption 1* (Toutes) au début de chaque round, ou *Absorption 2* (Toutes) si les points de vie sont inférieurs à 50% de la Vitalité.)