



## ACOLYTE

### Foi

La **Foi** est utilisée pour augmenter l'efficacité de nombreuses cartes Héros de l'Acolyte. L'Acolyte commence avec une **Foi** de 1 et chaque carte jouée incluant le mot-clé **Foi** compte comme 1 **Foi**.

Il peut également utiliser une carte *Prière* pour gagner de la **Foi** supplémentaire. Après avoir résolu la carte *Prière* toutes les cartes placées face cachée sur celle-ci comptent comme 1 **Foi**.

### RELIQUE

L'Acolyte peut utiliser une **Relique** équipée lors de nombreuses attaques. Les Équipements **Relique** fournissent des bonus à la Réserve de Dés de l'Acolyte pour ses Actions d'**Attaque** incluant le mot-clé **Relique**.

Certains Équipements **Relique** fournissent à l'Acolyte de la **Foi** supplémentaire. Ils agissent exactement comme une carte avec le mot-clé **Foi**. Par exemple, une **Relique** indiquant "+1 **Foi**" ajoute 1 **Foi** à la **Foi** totale de l'Acolyte.



## APPRENTI

### PERSISTANT

L'Apprenti a de nombreuses cartes **Persistant** dans son paquet de cartes Héros. Les **Persistant** restent en jeu jusqu'à ce que l'Apprenti choisisse de les supprimer ou qu'une de ses cartes le force à le faire pour déclencher un effet. Dans ce dernier cas, le **Persistant** n'est supprimé qu'après avoir résolu la carte Héros en question.

Lorsqu'un **Persistant** est supprimé, il est placé face cachée dans son Emplacement d'Action et n'est défaussé que lors de la prochaine Phase de Préparation.

### FOCUS

L'Apprenti peut utiliser un **Focus** équipé lors de nombreuses attaques. Les Équipements **Focus** fournissent des bonus à la Réserve de Dés de l'Apprenti pour ses Actions d'**Attaque** incluant le mot-clé **Focus**.

Certains **Focus** permettent également à l'Apprenti d'y placer un **Persistant**. L'Apprenti peut-y déplacer un **Persistant** lors de la Phase de Préparation, ce qui lui libère un Emplacement d'Action pour le prochain TH.



# ARCHER

## LIGNE DE VUE (LDV)

L'Archer ne suit pas les règles standard de détermination de la Ligne de Vue. Les ennemis **ne bloquent pas** sa LdV.

## PROJECTILE

L'Archer est dépendant de ses cartes **Projectile** pour de nombreuses Actions d'**Attaque**. Pour profiter des bonus conférés par une arme à Distance équipée, l'Archer doit utiliser un **Projectile** pour son attaque. De plus, les attaques qui utilisent un **Projectile** gagnent souvent un effet supplémentaire indiqué sur la carte Héros.

Une carte **Projectile** doit être **Disponible** pour être utilisée lors d'une attaque. Lorsqu'une carte **Projectile** est rendue **Disponible**, elle est placée au dessus de la Fiche de Héros de l'Archer. Le nombre maximum de cartes **Projectile** qui peuvent être **Disponible** à un moment donné est limité par ses cartes Équipement. S'il n'a pas d'Équipement spécifique, l'Archer ne peut rendre **Disponible** qu'une seule carte **Projectile**.



# BRIGAND

## OMBRES

Le Brigand a de nombreuses cartes qui lui permettent de se fondre dans les **Ombres**. Lorsqu'il est dans les **Ombres**, il ne peut pas être ciblé par une attaque ennemie et il ne peut faire qu'un Mouvement Prudent. Certaines cartes Héros obligent le Brigand à être dans les **Ombres** pour pouvoir être jouées.

Un ennemi Activé alors qu'il est adjacent à un Brigand dans les **Ombres** doit faire un test de Détection. Le SR de ce test de Détection est indiqué sur la carte Héros indiquant **Ombres X** ( $X = SR$ ). Si le test est réussi le Brigand sort des **Ombres**. Le Brigand sort également des **Ombres** après avoir réussi une attaque.

## SYNERGIE

Certaines cartes du Brigand indiquent le mot-clé **Synergie**. Cela signifie que ces cartes peuvent être jouées ensemble et être résolues intégralement avant de déterminer si le Brigand sort ou non des **Ombres** il ne peut pas non plus être interrompu par un TT. Certaines cartes Héros peuvent également fournir un bonus lorsque vous réalisez une **Synergie**. Ce bonus est indiqué dans la section Dégâts et Portée de la carte.



## SOLDAT

### RAGE

Le Soldat utilise sa **Rage** pour améliorer de nombreuses cartes Héros. Pour ajouter de la **Rage**, le Soldat peut choisir de placer la première carte Héros de son paquet sur un de ses Emplacements d'Action libre. La carte doit être placée face cachée et ne doit pas être révélée. Cette action peut être réalisée à n'importe quel moment.

Chaque carte placée ainsi face cachée dans un Emplacement d'Action compte comme 1 **Rage**. Certaines cartes Héros du Soldat ont le mot-clé **Rage** et comptent également comme 1 **Rage** lorsqu'elles sont jouées.

### BOUCLIER

De nombreuses cartes du Soldat indiquent le mot-clé **Bouclier**. Cela signifie que le Soldat doit utiliser les dés fournis par son **Bouclier** équipé pour cette attaque. Si une attaque mentionne à la fois **Bouclier** et **Mélée**, le Soldat doit choisir l'un de ces deux Équipements (Principal ou Secondaire) pour l'attaque.



# SKALD

## VERS

Toutes les cartes Héros du Skald sont des **Vers**. Chaque **Vers** peut être **Positif**, **Négatif**, ou **Neutre**. Pendant le Tour des Héros, le Skald doit choisir et jouer toutes ses cartes Héros en une seule fois avant qu'un autre Héros ne puisse jouer. Après les avoir résolues, le Skald ne pourra plus jouer de cartes Héros pendant ce TH.

Le Skald est limité dans son choix de carte Héros à jouer. Il ne peut pas jouer dans le même TH des **Vers Négatifs** et des **Vers Positifs** simultanément. Le nombre de **Vers** qu'il peut jouer est limité par son **Instrument** équipé. S'il n'a pas d'**Instrument**, il ne peut jouer que 2 **Vers**. Les **Vers** qui infligent des Dégâts ne sont pas des attaques et ne nécessitent pas de lancer de Réserve de Dés, étant liés au son ils ne nécessitent pas de Ligne de Vue.

## INSTRUMENTS

Les **Instruments** fournissent au Skald des dés bonus, qui sont lancés avec sa Réserve de Dés lorsqu'il joue ses cartes Héros pendant le TH.



# SPRIGGAN

## CONJURATION

Le Spriggan a la capacité d'utiliser des Équipements spéciaux via des cartes utilisant le mot-clé **Conjuration**. Ces Équipements ne peuvent pas être équipés normalement et sont conservés dans l'Inventaire jusqu'à ce qu'ils soient **Conjurés**. Lorsque vous jouez une carte **Conjuration**, l'Équipement spécial prend la place de celui qui est déjà équipé dans l'Emplacement correspondant.

## ESSENCE ET DURABILITÉ

Les Équipements **Conjurés** ne durent pas éternellement et finissent par retourner dans l'Inventaire. L'**Essence** et la **Durabilité** déterminent leur durée de vie.

L'**Essence** doit être utilisée lorsque le Spriggan joue une carte **Sort**. Si le dernier point d'**Essence** d'un **Talisman** équipé disparaît, il doit retourner dans l'Inventaire. À chaque fois qu'un Spriggan reçoit des Dégâts, il peut choisir de retirer de la **Durabilité** à l'un de ses Équipements à la place. Lorsqu'un Équipement n'a plus de **Durabilité**, il retourne dans l'Inventaire.



# ARTIFICIER

Au début de son TH, l'Artificier lance ses **DD**, attention bien prendre en compte les modificateurs de Mouvement dans le nombre de Dés qu'il lance. L'Artificier ne gagne pas la Menace des Dégâts infligés par ses cartes **Piège**.

## PIÈCE

Chaque carte **Piège** liste les cartes **Pièce** requises pour qu'il puisse être joué. Certains Équipements permettent de rendre **Disponible** des cartes **Pièce**. Lorsqu'une **Pièce** est rendue **Disponible**, elle est placée au dessus de la Fiche de Héros de l'Artificier. Les cartes **Pièce Disponible** peuvent être utilisées pour jouer les cartes **Piège**, elles sont alors défaussées pendant la Phase de Préparation. Contrairement à l'Archer, l'Artificier peut utiliser ses cartes **Pièce** depuis ses Emplacements d'Action.

## PIÈGE

L'Artificier doit réussir un test de **Fabrication**. Le SR du test de **Fabrication** est indiqué par le mot-clé **Fabrication X** ( $X = SR$ ). Si l'Artificier rate son test de **Fabrication**, la carte Héros est jouée mais pas résolue. Les cartes Équipement **Outils** équipées peuvent donner des bonus lors des tests de **Fabrication**.