



Illustration de Wayne Reynolds.

## EZREN

MASCULIN HUMAIN MAGICIEN

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
PROFANE: INTELLIGENCE +2		
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +2		
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 6  7  8

Après avoir joué un sort doté de la propriété Profane, vous pouvez examiner la première carte de votre deck de personnage. Si c'est un sort, vous pouvez l'ajouter à votre main.

Si vous obtenez une carte dotée de la propriété Magique lors d'une séance d'exploration, vous pouvez repartir immédiatement en exploration.

Ajoutez 1 ( ou 2) à votre test quand vous tentez de recharger une carte.

### Liste des cartes

### Type de carte de prédilection: sort

<b>ARME</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>SORT</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>BÉNÉDICTION</b>	—			

Ezren a passé la majeure partie de sa vie à tenter de laver le nom de son père. Quand il a découvert que son géniteur était bel et bien coupable, il a abandonné son ancienne vie pour devenir magicien. Comme il n'a pas trouvé de maître qui accepte de prendre un apprenti aussi âgé que lui, il a décidé de percer lui-même les secrets de la magie. Au cours de ses études, il s'est découvert un véritable don pour les arts occultes et il cherche maintenant à explorer le monde qu'il a si longtemps négligé.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce qu'Ezren termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débilés
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimetière (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chaussure-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

Ezren ne peut pas conserver de bénédictions dans son deck entre les scénarios.



Illustration de Wayne Reynolds.

## HARSK

MASCULIN NAIN RÔDEUR

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DISTANCE: DEXTÉRITÉ +3					
<b>CONSTITUTION</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
VIGUEUR: CONSTITUTION +2					
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
PERCEPTION: SAGESSE +2					
SURVIE: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
A la fin de votre tour, vous pouvez examiner la première ( <input type="checkbox"/> ou la dernière) carte de votre paquet de région.		
Vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) à un test de combat qui se déroule dans une autre région.		

### LISTE DES CARTES

ARME	5	<input type="checkbox"/> 6	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME	
<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6		
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>ARMURE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>ALLIÉ</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6		

Harsk n'a rien d'un nain ordinaire : il préfère les étendues à ciel ouvert aux souterrains, la flexibilité de l'arbalète à la robustesse de la hache et le thé à la bière (car il n'é mousse pas les sens). Bourru et déterminé, ce nain a quitté sa maison pour honorer un serment : rendre justice en vengeant son frère, mort de la main de pillards géants. Depuis, il a appris beaucoup de choses sur le vaste monde, les différents pays, les animaux et les divers peuples et lieux qui méritent sa protection.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Harsk termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

---



---



---



---



---



---

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soins (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kajitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodret Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Ioméda (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## KYRA

FÉMININ HUMAIN PRÊTRE DE SARENRAE

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
VIGUEUR: CONSTITUTION +3					
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SAGESSE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes	<input type="checkbox"/> Armes

À votre tour et au lieu de faire votre première exploration, vous pouvez révéler une carte dotée de la propriété Divin et choisir un personnage de votre région. Tirez au hasard 1d4+1 (+2) cartes de sa délausse et mélangez-les avec son deck de personnage avant de jeter la carte que vous venez de révéler.

Ajoutez 1d8 (+1) et la propriété Magique à vos tests pour vaincre un fléau doté de la propriété Mort-vivant.

### Liste des cartes

### Type de carte de prédilection: Bénédiction

<b>ARME</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>Sort</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ARMURE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>OBJET</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>ALLIÉ</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>BÉNÉDICTION</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

Kyra et sa famille vivaient près d'un temple de Sarenrae, la déesse de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil. Quand des bandits ont attaqué le village, les prêtresses ont défendu les innocents et repoussé les pillards, même si cela leur a coûté la vie et leur sanctuaire. Debout sur les ruines fumantes du temple, la jeune Kyra a juré de consacrer sa vie et son épée à la déesse, d'avoir pitié de tous ceux qui le méritent et d'accorder une mort rapide à ceux qui servent la cause des ténèbres.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Kyra termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

---



---



---



---



---



---

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Grande hache (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigneur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Clerge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigneur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

Illustration de Wayne Reynolds.



### LEM MASCULIN HALFELIN BARDE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
PROFANE: CHARISME +1			
DIPLOMATIE: CHARISME +3			
DIVIN: CHARISME +1			

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 6

**FORMÉ AUX**  Armures légères  Armes

Une fois par test, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 (+1) (+2) au test d'un autre personnage de votre région.

Au début de votre tour, vous pouvez échanger 1 carte de votre main contre 1 carte du même type située dans votre défausse.

#### Liste des cartes

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: AU CHOIX

<b>ARME</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>SORT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	

Lem est né esclave chez des nobles humains, dans un pays qui vénère les diables. Grâce à son esprit vif, il a réussi à éviter les corvées en devenant saltimbanque. Il est parvenu à s'échapper mais, pour cela, il a dû abandonner ses amis et sa famille. Il se bat à présent pour que plus personne n'ait à porter le fardeau qui pèse sur sa mémoire. Son rire communicatif et son répertoire de musiques et de contes pleins d'inspiration font partie de ses meilleures armes. Tout comme sa lame, si nécessaire.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Lem termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Gimetterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

##### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitacion (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soins (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

##### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

##### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

##### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

##### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

##### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélyn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)

Illustration de Wayne Reynolds.



## MÉRIciel

FÉMININ ELFE ROUBLARD

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ +2					
SABOTAGE: DEXTÉRITÉ +2					
DISCRÉTION: DEXTÉRITÉ +2					
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
PERCEPTION: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez esquiver une confrontation.		
Si vous êtes le seul personnage présent dans une région, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) à un test de combat ou la jeter pour gagner encore 1d6 de plus.		

### Liste des cartes

### Type de carte de prédilection: objet

ARME	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>ARMURE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>OBJET</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

Mériciel s'est retrouvée orpheline alors qu'elle était encore très jeune. Élevée dans les bas-fonds par des humains, l'elfe a vu vieillir et mourir de nombreux amis au cours des dizaines d'années qu'il lui a fallu pour devenir adulte. Livre de toute responsabilité, elle parcourt à présent le monde en compagnie de ceux qu'elle appelle momentanément ses amis. Mériciel pense qu'il faut vivre pleinement car on ne sait jamais quand tout se terminera et elle est persuadée qu'elle peut résoudre presque tous ses problèmes à coup de dague.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Mériciel termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochu.

### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHU

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

---



---



---



---



---



---

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir clouté de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokku (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédæe (B, C)
- Bénédiction de Lamashu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

### SÉONIE FÉMININ HUMAIN ENSORCELEUR

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIPLOMATIE: CHARISME +2		
PROFANE: CHARISME +2		

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 6  7

Lors d'un test de Combat, vous pouvez jeter une carte pour lancer votre dé de Profane +1d6 (+1) (+2) en lui ajoutant les propriétés Attaque, Feu et Magique. Cela compte comme l'utilisation d'un sort.

Vous réussissez automatiquement votre test pour recharger un sort ( ou un objet) Profane.

#### Liste des Cartes

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT			
—	<input type="checkbox"/> 1			
<b>SORT</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ARMURE</b>	—			
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALLIÉ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5		
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	

Séonie est née dans un clan nomade. Elle porte des dizaines de tatouages runiques qui racontent l'antique histoire de son peuple et l'aident à puiser dans ses pouvoirs profanes. Douée d'un esprit vif et capable de prévoir des plans pour toutes les situations, elle exhibe fièrement les marques de son peuple et cherche sans cesse à mieux comprendre ses pouvoirs magiques. Elle parcourt le monde et brise les mythes selon lesquels son peuple ne compterait que des voleurs et des menteurs, en redressant les torts partout où elle en voit.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Séonie termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débilés
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterie (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Dague (B, C)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

##### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

##### ARMURES

Séonie ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

##### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)

##### OBJETS (SUITE)

- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Pic de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Poche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Torne du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

##### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokku (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigué (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

##### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

##### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomêdae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## VALÉROS

MASCULIN HUMAIN GUERRIER

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +3					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DIPLOMATIE: CHARISME +2					

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Ajoutez 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) au test de combat d'un autre personnage situé dans la même région que vous.			
Quand vous jouez une arme, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.			

### LISTE DES CARTES

### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME

<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>SORT</b>	—			
<b>ARMURE</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>BÉNÉDICTION</b>	3	<input type="checkbox"/> 4		

Valéros est un ancien mercenaire au cœur bon et si assoiffé d'aventure qu'il a préféré s'enfuir plutôt que d'accepter un mariage arrangé avec la fille d'un fermier. Il s'est entraîné à l'épée et a vécu quelques années comme mercenaire mais, à présent, il se bat pour tous ceux qui en ont besoin. Valéros est noble de cœur et farouchement loyal mais il cache ses sentiments derrière un comportement rustre et blasé. Il faut souvent remarquer que rien ne vaut « une nuit de beuverie en douce compagnie. »

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Valéros termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimette (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)

- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

Valéros ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuirasse elfique (1)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)

#### OBJETS (SUITE)

- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Cigüe (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## SEELAH FÉMININ HUMAIN PALADIN

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DIVIN: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez jeter la première carte de votre deck pour ajouter 1d6 ( <input type="checkbox"/> +1) à votre test. si c'était une bénédiction ( <input type="checkbox"/> ou un sort), rechargez-la au lieu de la jeter.			
Vous pouvez regarder la première carte de votre paquet de région au début ( <input type="checkbox"/> ou à la fin) de votre tour. Si c'est une aubaine, placez-la sous le paquet.			

### LISTE DES CARTES

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARMURE
3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
—	
2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8

Seelah a rencontré une paladine alors qu'elle n'était encore qu'une jeune orpheline affamée et elle est restée hypnotisée devant son heaume scintillant. Elle a fini par le voler mais son acte s'est soldé par la mort de la paladine au cours de la bataille suivante. Rongée par le remord, Seelah est montée sur le bûcher de la guerrière sainte mais les autres paladins l'ont sauvée et en ont fait l'une des leurs. Au début, Seelah se battait uniquement dans l'espoir de trouver le pardon, mais c'est désormais une championne dévouée de Iomédae, la déesse de la justice.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Seelah termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterie (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

Seelah ne peut pas conserver d'objets dans son deck entre les scénarios.

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaille de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharsma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## SAJAN

### MASCULIN HUMAIN MOINE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ +2			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
VIGUEUR: CONSTITUTION +2			
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 4  5  6

Quand vous faites un test de Combat sans jouer d'arme, vous pouvez utiliser votre dé de Dextérité au lieu de votre dé de Force ( et lui ajouter la propriété Magique) ( et de Feu).

Vous pouvez jouer autant de bénédictions que vous le désirez lors de votre test de combat. Rechargez-les au lieu de les jeter.

#### Liste des Cartes

#### Type de Carte de Prédilection: Objet

<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>ARMURE</b>	—			
<b>OBJET</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>BÉNÉDICTION</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

Sajan est né dans la caste guerrière d'un pays lointain mais il a renié ses devoirs pour partir à la recherche de sa sœur jumelle, une maîtresse des arts martiaux enlevée par un seigneur étranger. Chez lui, il est condamné à mort pour désertion mais il continue de chercher le moindre indice susceptible de l'aider à retrouver sa jumelle. Sajan a traversé de nombreux pays et il lui faut du temps avant de faire confiance à leurs habitants, si impulsifs, mais il met sa perspicacité et ses talents au service de tous ceux qu'il juge dignes de pouvoir l'aider sans sa quête.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Sajan termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère teuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

##### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

##### ARMURES

Sajan ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

##### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)

##### OBJETS (SUITE)

- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Clerge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Torte du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

##### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Iloari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerrri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

##### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédon (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

##### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédæe (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélyn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## LINI

### FÉMININ GNOME DRUIDE

COMPÉTENCES			
<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
<b>SAGESSE</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +1			
SURVIE: SAGESSE +2			
<b>CHARISME</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5
<b>FORMÉ AUX</b>	<input type="checkbox"/> Armures légères <input type="checkbox"/> Armes
Quand vous jouez un allié doté de la propriété Animal, vous pouvez le recharger au lieu de le jeter.	
Vous pouvez révéler un allié doté de la propriété Animal pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) à votre test.	
Pour n'importe quel test, vous pouvez jeter une carte pour lancer 1d10 au lieu de votre dé de Force ou de Dextérité.	

### Liste des cartes

### Type de carte de prédilection: Allié

<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>SORT</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5		

Lini a toujours su s'y prendre avec les bêtes sauvages. Plus d'une fois, de grands animaux ont menacé son enclave et, à chaque fois, elle a réussi à les apaiser jusqu'à ce qu'ils passent leur chemin. Devenue adulte, elle a quitté les autres druides pour partir explorer le monde et protéger les contrées sauvages. Elle s'est fait une collection d'une douzaine de brindilles : une pour chaque forêt visitée. Ces brindilles forment la carte routière de ses expériences et chacune renferme de nombreux souvenirs.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Lini termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterre (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

- Affaiblissement (1)
- Aide (B, C)
- Arme enflammée (1)
- Armure du mage (B)
- Assistance divin (B)
- Augure (B, C)
- Bagou (B)
- Blessure (B, C)
- Chapardage (3)
- Charme-personne (B)
- Consécration (2)
- Découverte des pièges (B, C)
- Détection de la magie (B)
- Détection du mal (B, C)
- Éclair (2)
- Flèche acide (B, C)
- Force (B, C)
- Guérison majeure (3)
- Hâte (2)
- Image miroir (B)
- Invisibilité (B)
- Lévitiation (B)
- Lumière sacrée (B)
- Nuage incendiaire (3)
- Nuage toxique (2)
- Projectile de force (B)
- Rapidité (1)
- Rayon ardent (1)
- Rayon de givre (1)
- Sanctuaire (B, C)
- Scrutation (3)
- Soin (B, C)
- Sommeil (B)
- Poigne électrique (B, C)
- Réparation (B, C)
- Toile (2)

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)
- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodert Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokku (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Ironi (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashtu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélynn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## AMIRI

FÉMININ HUMAIN BARBARE

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SURVIE: SAGESSE +3					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez enterrer une carte de votre main pour ajouter 1d10 ( <input type="checkbox"/> +1) à votre test de Force, de Mêlée ou de Constitution.			
Vous pouvez vous déplacer à la fin de votre tour ( <input type="checkbox"/> et/ou faire venir un autre personnage dans la région où vous avez fini votre tour).			

### Liste des cartes

### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME

<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>SORT</b>	—			
<b>ARMURE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

Amiri est une féroce guerrière des tribus barbares du nord. Elle a obtenu son épée bâtarde surdimensionnée en triomphant seule d'un groupe de géants du froid et l'a gardée comme trophée. Quand elle est rentrée auprès des siens, elle a découvert qu'ils l'avaient envoyée au suicide pour la punir car ils lui en voulaient d'être toujours meilleure que les hommes. Folle de rage, elle a massacrée ses traîtres de camarades et a abandonné son pays pour chercher sa place dans le monde.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée jusqu'à ce que Amiri termine l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilette empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

### NOTES

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

- Arbalète légère (B, C)
- Arbalète légère +1 (2)
- Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)
- Arbalète lourde (B)
- Arc court (B, C)
- Arc long (B, C)
- Arc long +1 (1)
- Arc long de foudre +1 (B)
- Arc long de givre +1 (3)
- Bâton (B)
- Chaîne cloutée (B)
- Cimenterie (B, C)
- Coutille (B, C)
- Dague (B, C)
- Dague +1 (1)
- Dague venimeuse +2 (3)
- Épée à deux mains (C)
- Épée bâtarde (B)
- Épée bâtarde +1 (1)
- Épée courte (B, C)
- Épée courte +1 (1)
- Épée longue (B)
- Épée longue +1 (B)
- Épée longue +2 (3)
- Faux +1 (2)
- Fléchette (B)
- Fléchette d'entraide +1 (C)
- Fronde (B)
- Grande hache (B)
- Hache d'armes (B)
- Hache de jet (B)
- Hache de jet boomerang +1 (B)
- Lamétoile (B)
- Marteau de guerre (B, C)
- Marteau de guerre +1 (B)
- Masse (B)
- Masse enflammée +1 (B)
- Pic de guerre lourd +1 (2)
- Pique (B)
- Pique glacée +1 (C)
- Rasoir de combat +1 (2)
- Serpe +1 (2)
- Tranchechien (1)
- Tranchechien +1 (1)
- Trident vicieux +1 (3)

#### SORTS

Amiri ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

#### ARMURES

- Armure de cuir (B, C)
- Armure de cuir cloutée magique (3)
- Armure de cuir magique (B, C)
- Armure de peau
- de résistance au feu (2)
- Armure de plates (B, C)
- Armure de plates magique (B, C)
- Bouclier à pointes (3)
- Bouclier de résistance au feu (1)
- Bouclier magique (B, C)
- Bouclier tueur de morts-vivants (2)
- Chemise de mailles elfique (B, 1)
- Cotte de mailles (B, C)
- Cotte de mailles magique (B, C)
- Cuir cloutée de capture
- de projectiles (2)
- Cuirasse elfique (1)
- Écu de bois (B, C)
- Harnois magique (3)

#### OBJETS

- Amulette de vie (B)
- Amulette de vigueur (B)
- Amulette des poings invincibles (C)
- Anneau de protection (2)
- Baguette de bouclier (1)
- Baguette de projectile de force (1)
- Baguette de rayon ardent (3)
- Bandeau de belle allure (3)
- Bâton de guérison mineure (1)
- Bottes elfiques (B)
- Brassards de protection (B)
- Cape d'escampette (B)
- Cape elfique (2)
- Ceinturon de dextérité du chat (3)
- Ceinturon de force de géant (3)
- Chausse-trappe (B)
- Cierge sacré (B)
- Clochette d'ouverture (2)
- Codex (B)
- Couronne de charisme (C)
- Eau bénie (B)
- Gage de souvenir (B)
- Journal du sage (C)
- Longue vue (B, C)
- Outils de maître (B, C)
- Outils de voleur (B)
- Pied-de-biche (B)
- Pierre de détonation (B)

#### OBJETS (SUITE)

- Pierre porte-bonheur (B)
- Pioche (B, C)
- Potion de bagou (B, C)
- Potion de camouflage (B, C)
- Potion de forme fantomatique (B)
- Potion de grâce (1)
- Potion de résistance à l'énergie (B)
- Potion de robustesse (1)
- Potion de soin (B, C)
- Potion de vigueur (B, C)
- Potion de vision (B, C)
- Tome du savoir (B)
- Yeux de lynx (C)
- Maire Kendra Deverin (B)
- Marchand (2)
- Mercenaire aguerri (1)
- Père Zantus (B)
- Porte-étendard (B)
- Prévôt Ciguë (B)
- Rôdeur des flèches noires (3)
- Sage (B)
- Serpent (C)
- Shalelu Andosana (B)
- Singe (3)
- Soldat (B, C)
- Tigre à dents de sabre (C)
- Troubadour (B, C)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap le Pixie (3)

#### ALLIÉS

- Acolyte (B, C)
- Aldern Ganrenard (1)
- Ameiko Kaijitsu (1)
- Archer (B)
- Blaireau géant (3)
- Brodret Quink (2)
- Cambrioleur (B, C)
- Chat (3)
- Chien (C)
- Corbeau (B, C)
- Crapaud (1)
- Cyrdak Drokkus (1)
- Garde (B)
- Garde de nuit (B)
- Guide (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)

#### BUTIN

- Baguette d'énergie négative (3)
- Bandeau d'intelligence (3)
- Masque de la méduse (2)
- Médaillon de Sihédron (1, 2, 3)
- Pal des épines (2)
- Tunique en peau de serpent (2)

#### BÉNÉDICTIONS

- Bénédiction d'Abadar (2)
- Bénédiction d'Érastil (B, C)
- Bénédiction d'Irori (B, C)
- Bénédiction de Calistria (B, C)
- Bénédiction de Desna (B, C)
- Bénédiction de Gorum (B, C)
- Bénédiction de Iomédae (B, C)
- Bénédiction de Lamashu (1)
- Bénédiction de Norgorber (3)
- Bénédiction de Pharasma (B, C)
- Bénédiction de Sarenrae (B, C)
- Bénédiction de Shélyn (B, C)
- Bénédiction de Torag (B, C)
- Bénédiction des Dieux (B, C)



Illustration de Wayne Reynolds.

## EZREN (ÉVOQUEUR)

### MASCULIN HUMAIN MAGICIEN

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANE: INTELLIGENCE +2 CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +2		
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
Après avoir joué un sort doté de la propriété Profane, vous pouvez examiner la première carte de votre deck de personnage. Si c'est un sort, vous pouvez l'ajouter à votre main.				
Si vous obtenez une carte dotée de la propriété Magique lors d'une séance d'exploration, vous pouvez repartir immédiatement en exploration.				
<input type="checkbox"/> Ajoutez 1 ( <input type="checkbox"/> 2) ( <input type="checkbox"/> 3) ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test quand vous tentez de recharger une carte.				
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 à votre test de Profane et la ou les propriété(s) Force ( <input type="checkbox"/> ou Acide et Froid) ( <input type="checkbox"/> ou Électricité et Feu).				
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test pour acquérir un sort.				

#### LISTE DES CARTES

	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT			
<b>ARME</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>SORT</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>BÉNÉDICTION</b>	—			

Maîtres d'une magie explosive, ces magiciens sont capables de détruire n'importe quel obstacle ou de réduire un ennemi en poussière avec un simple mot de pouvoir.

Ezren a passé la majeure partie de sa vie à tenter de laver le nom de son père. Quand il a découvert que son géniteur était bel et bien coupable, il a abandonné son ancienne vie pour devenir magicien. Comme il n'a pas trouvé de maître qui accepte de prendre un apprenti aussi âgé que lui, il a décidé de percer lui-même les secrets de la magie. Au cours de ses études, il s'est découvert un véritable don pour les arts occultes et il cherche maintenant à explorer le monde qu'il a si longtemps négligé.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Ezren a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Masse +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitation (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invincibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## EZREN (ÉVOCATEUR)

MASCULIN HUMAIN MAGICIEN



### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

___ Chausse-trappe (B)	___ Outils de maître (B, C)	___ Potion de grâce (1)
___ Clerge sacré (B)	___ Outils de voleur (B)	___ Potion de résistance à l'énergie (B)
___ Clochette d'ouverture (2)	___ Pied-de-biche (B)	___ Potion de robustesse (1)
___ Codex (B)	___ Pierre de détonation (B)	___ Potion de soin (B, C)
___ Collier de boules de feu (4)	___ Pierre porte-bonheur (B)	___ Potion de vigueur (B, C)
___ Couronne de charisme (C)	___ Pierre porte-bonheur supérieure (4)	___ Potion de vision (B, C)
___ Eau bénie (B)	___ Pioche (B, C)	___ Tome du savoir (B)
___ Gage de souvenir (B)	___ Potion de bagou (B, C)	___ Yeux de lynx (C)
___ Journal du sage (C)	___ Potion de camouflage (B, C)	___ _____
___ Longue vue (B, C)	___ Potion de forme fantomatique (B)	___ _____
___ Longue-vue magique (4)	___ _____	___ _____

#### ALLIÉS

___ Acolyte (B, C)	___ Garde de nuit (B)	___ Sage (B)
___ Aigle (4)	___ Guide (B)	___ Serpent (C)
___ Aldern Ganrenard (1)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Ameiko Kaijitsu (1)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Shaman (5)
___ Archer (B)	___ Jakardros Sovark (3)	___ Singe (3)
___ Ayruzi (6)	___ Lézard (4)	___ Soldat (B, C)
___ Bibliothécaire mécanique (4)	___ Maester Grump (2)	___ Svevenka (6)
___ Blaireau géant (3)	___ Mage pyromane (5)	___ Tigre à dents de sabre (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Maire Kendra Deverin (B)	___ Tireur d'élite elfique (5)
___ Cambrioleur (B, C)	___ Marchand (2)	___ Troubadour (B, C)
___ Chat (3)	___ Mercenaire aguerrri (1)	___ Tueur sacré (5)
___ Chien (C)	___ Montagnard (6)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sage (4)	___ Morgiv (6)	___ Velociraptor (5)
___ Corbeau (B, C)	___ Ours (4)	___ Ven Vinder (1)
___ Crapaud (1)	___ Père Zantus (B)	___ Yap le Pixie (3)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Porte-étendard (B)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragon rouge charmé (4)	___ Prévôt Ciguë (B)	___ _____
___ Garde (B)	___ Rôdeur des flèches noires (3)	___ _____

### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

___ Armes runeforgées (5)	___ Codex d'émeraude (4)	___ Pal des épines (2)
___ Baguette d'énergie négative (3)	___ Convocation de monstres (5)	___ Plume de révélation (5)
___ Bandeau d'intelligence (3)	___ Coutille enflammée de Karzoug (6)	___ Robe des runes (4)
___ Bâton des ombres affamées (5)	___ Gourdin de Mokmurian (4)	___ Robes de Xin-Shalast (6)
___ Bâton d'Ordikon (5)	___ Masque de la méduse (2)	___ Tome de Sihedron (6)
___ Chellan, épée de l'avarice (6)	___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)	___ Tunique en peau de serpent (2)
___ Cimetière à deux mains dentelé (5)	___ _____	___ _____

#### BÉNÉDICTIONS

Ezren ne peut pas conserver de bénédictions dans son deck entre les scénarios.

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## EZREN (ILLUSIONNISTE)

### MASCULIN HUMAIN MAGICIEN

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1
<b>DEXTERITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANE: INTELLIGENCE +2		
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +2		
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 6  7  8

Après avoir joué un sort doté de la propriété Profane, vous pouvez examiner la première carte de votre deck de personnage. Si c'est un sort, vous pouvez l'ajouter à votre main ( ou le recharger).

Si vous obtenez une carte dotée de la propriété Magique lors d'une séance d'exploration, vous pouvez repartir immédiatement en exploration.

Ajoutez 1 ( 2) ( 3) ( 4) à votre test quand vous tentez de recharger une carte.

Si vous jouez un sort pour échapper à un monstre, vous pouvez placer ce monstre en dessous du paquet de région.

Ajoutez 2 ( 4) à votre test pour acquérir un sort ( ou un allié).

Au début de votre tour, vous pouvez jeter une carte pour en tirer une autre.

LISTE DES CARTES	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT			
<b>ARME</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>SORT</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>BÉNÉDICTION</b>	—			

Ces magiciens utilisent la magie pour tromper les sens de leurs ennemis et les déconcentrer avec des visions impossibles et des bruits terrifiants.

Ezren a passé la majeure partie de sa vie à tenter de laver le nom de son père. Quand il a découvert que son géniteur était bel et bien coupable, il a abandonné son ancienne vie pour devenir magicien. Comme il n'a pas trouvé de maître qui accepte de prendre un apprenti aussi âgé que lui, il a décidé de percer lui-même les secrets de la magie. Au cours de ses études, il s'est découvert un véritable don pour les arts occultes et il cherche maintenant à explorer le monde qu'il a si longtemps négligé.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsqu'Ezren a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Masse +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsèque enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invincibilité (5)
— Armure de résistance au feu (2)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement (5)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
— Armure de renforcement mineur (4)	— Cotte de mailles (B, C)	
— Armure de renforcement supérieur (6)		

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



**EZREN (ILLUSIONISTE)**  
MASCULIN HUMAIN MAGICIEN

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___ _____                               | ___ _____                                |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

**BÉNÉDICTIONS**

Ezren ne peut pas conserver de bénédictions dans son deck entre les scénarios.



Illustration de Wayne Reynolds.

## HASK (SNIPER)

### MASCULIN NAIN RÔDEUR

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DISTANCE: DEXTÉRITÉ +3					
<b>CONSTITUTION</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
VIGUEUR: CONSTITUTION +2					
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
PERCEPTION: SAGESSE +2					
SURVIE: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armes	
A la fin de votre tour, vous pouvez examiner la première ( <input type="checkbox"/> ou la dernière) carte de votre paquet de région.			
Vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) à un test de combat qui se déroule dans une autre région.			
<input type="checkbox"/> Quand vous commencez votre tour sans carte en main, vous avez le droit de tirer 1 ( <input type="checkbox"/> 2) carte(s).			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une arme avec la propriété Distance, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.			
<input type="checkbox"/> Vous gagnez la compétence Divin: Sagesse +1.			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Dextérité, ajouter un d12 au lieu du dé normal.			

#### LISTE DES CARTES

	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME			
<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6		
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>ARMURE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2		
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>ALLIÉ</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6		

Ces dangereux archers ont aiguisé leur vision comme leurs talents pour le maniement des armes à distance et sont capables de frapper avec une précision incroyable sur des distances faramineuses.

Harsk n'a rien d'un nain ordinaire : il préfère les étendues à ciel ouvert aux souterrains, la flexibilité de l'arbalète à la robustesse de la hache et le thé à la bière (car il n'épouse pas les sens). Bourru et déterminé, ce nain a quitté sa maison pour honorer un serment : rendre justice en vengeant son frère, mort de la main de pillards géants. Depuis, il a appris beaucoup de choses sur le vaste monde, les différents pays, les animaux et les divers peuples et lieux qui méritent sa protection.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Harsk a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pîlule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée longue +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue +1 (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +2 (3)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épieu +3 (4)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Faux +1 (2)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Fléchette (B)	— Pique (B)
— Cimètre (B, C)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimètre dansant +2 (5)	— Fronde (B)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde acide +3 (5)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Grande hache (B)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Hache d'armes (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invincibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier réfléchissant (4)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	— Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédon (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## HARSK (SNIPER)

MASCULIN NAIN RÔDEUR

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       |                                         |                                          |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerri (1)        | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) |                                |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)   | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) |                                       | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashtu (1)    | ___ Bénédiction de Shélyn (B, C)   |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)    | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     |                                    |                                    |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       |                                    |                                    |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

### HASK (TRAQUEUR) MASCULIN NAIN RÔDEUR

COMPÉTENCES			
<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DISTANCE: DEXTÉRITÉ +3			
<b>CONSTITUTION</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3	
VIGUEUR: CONSTITUTION +2			
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3	
PERCEPTION: SAGESSE +2			
SURVIE: SAGESSE +2			
<b>CHARISME</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	

POUVOIRS			
<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armes	
A la fin de votre tour, vous pouvez examiner la première ( <input type="checkbox"/> ou la dernière) ( <input type="checkbox"/> ou les deux) carte(s) de votre paquet de région.			
Vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) à un test de combat qui se déroule dans une autre région.			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 1d8 ( <input type="checkbox"/> +1) à vos tests pour vaincre un fléau doté de la propriété Géant.			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez un allié avec la propriété Animal, vous pouvez le recharger au lieu de le jeter.			
<input type="checkbox"/> Vous gagnez la compétence Divin: Sagesse +1.			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une bénédiction à ajouter à votre test de Sagesse, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.			

LISTE DES CARTES		TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME	
<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
<b>ARMURE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ALLIÉ</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	

Nul gibier ne peut échapper aux sens aiguisés et à la frouche détermination de ces talentueux chasseurs.

Harsk n'a rien d'un nain ordinaire : il préfère les étendues à ciel ouvert aux souterrains, la flexibilité de l'arbalète à la robustesse de la hache et le thé à la bière (car il n'émousse pas les sens). Bourru et déterminé, ce nain a quitté sa maison pour honorer un serment : rendre justice en vengeant son frère, mort de la main de pillards géants. Depuis, il a appris beaucoup de choses sur le vaste monde, les différents pays, les animaux et les divers peuples et lieux qui méritent sa protection.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Harsk a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE
<input type="checkbox"/> Brigandage !
<input type="checkbox"/> La Pîlule empoisonnée
<input type="checkbox"/> Le Donjon de Croc-noir

LES OFFRANDES CALCINÉES
<input type="checkbox"/> Attaque sur Pointesable
<input type="checkbox"/> Héros locaux
<input type="checkbox"/> Ennuis à Pointesable
<input type="checkbox"/> Arrivée à Pic-Chardon
<input type="checkbox"/> Profondeurs de Pic-Chardon

LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS
<input type="checkbox"/> Éveil des morts
<input type="checkbox"/> Épouvantails trompeurs
<input type="checkbox"/> Sinistre hantise
<input type="checkbox"/> Révélations sur le culte
<input type="checkbox"/> Ange de la tour

LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE
<input type="checkbox"/> Ogres débiles
<input type="checkbox"/> Fort en péril
<input type="checkbox"/> Inondation !
<input type="checkbox"/> Bataille du barrage
<input type="checkbox"/> Dans les montagnes

LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE
<input type="checkbox"/> Siège de Pointesable
<input type="checkbox"/> Jorgenpoing
<input type="checkbox"/> Tour noire
<input type="checkbox"/> Entraille de Jorgenpoing
<input type="checkbox"/> Antique bibliothèque

LES PÉCHÉS DES SAUVEURS
<input type="checkbox"/> Sous Pointesable
<input type="checkbox"/> Givrechrâne
<input type="checkbox"/> Halls de la séduction
<input type="checkbox"/> Péchés thassiloniens
<input type="checkbox"/> Dans la Forge runique

LES TOURS DE XIN-SHALAST
<input type="checkbox"/> Cabane dans la neige
<input type="checkbox"/> Traversée de Xin-Shalast
<input type="checkbox"/> Escalade du massif de Mhar
<input type="checkbox"/> A l'assaut du Pinnacle
<input type="checkbox"/> Dans l'Œil

### CARTES DU PAQUET

ARMES		
— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +2 (3)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épieu +3 (4)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Faux +1 (2)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Fléchette (B)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fronde (B)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsèque enflammée +3 (5)	— Fronde acide +3 (5)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Grande hache (B)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Hache d'armes (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache de jet (B)	

SORTS		
— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

ARMURES		
— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invincibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier réfléchissant (4)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	— Cotte de mailles (B, C)	

OBJETS		
— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédon (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## HARSK (TRAQUEUR)

MASCULIN NAIN RÔDEUR

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       |                                         |                                          |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) |                                |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)   | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) |                                       | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashtu (1)    | ___ Bénédiction de Shélyn (B, C)   |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)    | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     |                                    |                                    |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       |                                    |                                    |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## KYRA (GUÉRISSEUSE)

FÉMININ HUMAIN PRÊTRE DE SARENRAE

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
VIGUEUR: CONSTITUTION +3					
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SAGESSE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 5  6  7  8

**FORMÉ AUX**  Armures légères  Armures lourdes  Armes

À votre tour et au lieu de faire votre première exploration, vous pouvez révéler une carte dotée de la propriété Divin et choisir un personnage de votre région. Tirez au hasard 1d4+1 ( +2) ( +3) cartes de sa défausse et mélangez-les avec son deck de personnage avant de jeter la carte que vous venez de révéler ( et d'en tirer une nouvelle).

Ajoutez 1d8 ( +1) et la propriété Magique à vos tests pour vaincre un fléau doté de lma propriété Mort-vivant.

Ajoutez 2 ( 4) à votre test pour acquérir une aubaine avec la propriété Divin.

Quand vous jouez Bénédiction de Sarenrae, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter ( ou la mélanger dans votre deck).

### LISTE DES CARTES TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: BÉNÉDICTION

<b>ARME</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>SORT</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ARMURE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>OBJET</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>ALLIÉ</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>BÉNÉDICTION</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

Ces prêtres canalisent la puissance divine de leur déesse, relèvent les vaincus et ramènent les morts à la vie.

Kyra et sa famille vivaient près d'un temple de Sarenrae, la déesse de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil. Quand des bandits ont attaqué le village, les prêtresses ont défendu les innocents et repoussé les pillards, même si cela leur a coûté la vie et leur sanctuaire. Debout sur les ruines fumantes du temple, la jeune Kyra a juré de consacrer sa vie et son épée à la déesse, d'avoir pitié de tous ceux qui le méritent et d'accorder une mort rapide à ceux qui servent la cause des ténébreux.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Kyra a terminé l'expédition de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Masse +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimenterre (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimenterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Rasoir de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsèque enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

#### SORTS

<input type="checkbox"/> Affaiblissement (1)	<input type="checkbox"/> Domination (6)	<input type="checkbox"/> Rapidité (1)
<input type="checkbox"/> Aide (B, C)	<input type="checkbox"/> Éclair (2)	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie (5)
<input type="checkbox"/> Arme enflammée (1)	<input type="checkbox"/> Explosion empoisonnée (4)	<input type="checkbox"/> Rayon ardent (1)
<input type="checkbox"/> Armure du mage (B)	<input type="checkbox"/> Flèche acide (B, C)	<input type="checkbox"/> Rayon de givre (1)
<input type="checkbox"/> Assistance divine (B)	<input type="checkbox"/> Force (B, C)	<input type="checkbox"/> Réparation (B, C)
<input type="checkbox"/> Augure (B, C)	<input type="checkbox"/> Guérison de groupe (4)	<input type="checkbox"/> Restauration (4)
<input type="checkbox"/> Bagou (B)	<input type="checkbox"/> Guérison majeure (3)	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (B, C)
<input type="checkbox"/> Blessure (B, C)	<input type="checkbox"/> Hâte (2)	<input type="checkbox"/> Scrutation (3)
<input type="checkbox"/> Blizzard (5)	<input type="checkbox"/> Image miroir (B)	<input type="checkbox"/> Soin (B, C)
<input type="checkbox"/> Chapardage (3)	<input type="checkbox"/> Invisibilité (B)	<input type="checkbox"/> Sommeil (B)
<input type="checkbox"/> Charme-personne (B)	<input type="checkbox"/> Invocation (6)	<input type="checkbox"/> Symbole de colère (6)
<input type="checkbox"/> Consécration (2)	<input type="checkbox"/> Lévitacion (B)	<input type="checkbox"/> Téléportation (4)
<input type="checkbox"/> Découverte des pièges (B, C)	<input type="checkbox"/> Lumière sacrée (B)	<input type="checkbox"/> Tempête corrosive (6)
<input type="checkbox"/> Dérouter (6)	<input type="checkbox"/> Nuage incendiaire (3)	<input type="checkbox"/> Toile (2)
<input type="checkbox"/> Désintégration (5)	<input type="checkbox"/> Nuage toxique (2)	
<input type="checkbox"/> Détection de la magie (B)	<input type="checkbox"/> Poigne électrique (B, C)	
<input type="checkbox"/> Détection du mal (B, C)	<input type="checkbox"/> Projectile de force (B)	

#### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Bouclier à pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir clouté de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invicibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement (5)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

#### OBJETS

<input type="checkbox"/> Amulette de vie (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de découverte de trésors (5)	<input type="checkbox"/> Bottes elfiques (B)
<input type="checkbox"/> Amulette de vigueur (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de projectile de force (1)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection (B)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings ardents (4)	<input type="checkbox"/> Baguette de rayon ardent (3)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection supérieure (4)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings invincibles (C)	<input type="checkbox"/> Bandeau d'intelligence épique (5)	<input type="checkbox"/> Cape d'escampette (B)
<input type="checkbox"/> Anneau de protection (2)	<input type="checkbox"/> Bandeau de belle allure (3)	<input type="checkbox"/> Cape elfique (2)
<input type="checkbox"/> Anneau de résistance aux énergies (6)	<input type="checkbox"/> Bandeau de sagesse (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de dextérité du chat (3)
<input type="checkbox"/> Anneau de Sihédron (6)	<input type="checkbox"/> Bâton de guérison mineure (1)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de force de géant (3)
<input type="checkbox"/> Baguette de bouclier (1)	<input type="checkbox"/> Bâton du ciel et de la terre (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de puissance physique (6)
	<input type="checkbox"/> Bottes de téléportation (6)	



**KYRA (GUÉRISSEUSE)**  
FÉMININ HUMAIN PRÊTRE DE SARENRAE

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___ _____                               | ___ _____                                |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kajitsu (1)           | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

### KYRA (EXORCISTE)

FÉMININ HUMAIN PRÊTRE DE SARENRAE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
VIGUEUR: CONSTITUTION +3					
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SAGESSE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 5  6  7

**FORMÉ AUX**  Armures légères  Armures lourdes  Armes

À votre tour et au lieu de faire votre première exploration, vous pouvez révéler une carte dotée de la propriété Divin et choisir un personnage de votre région. Tirez au hasard 1d4+1 (+2) cartes de sa défausse et mélangez-les avec son deck de personnage avant de jeter la carte que vous venez de révéler.

Ajoutez 1d8 (+1) et la propriété Magique à vos tests pour vaincre un fléau doté de la propriété Mort-vivant ( ou Extérieur).

Ajoutez 2 à votre test pour acquérir une armure ( ou une arme).

Quand vous jouez Bénédiction de Sarenrae, vous pouvez la recharger ( ou la poser sur le dessus de votre deck) au lieu de la jeter.

Si vous triomphez d'un fléau doté de la propriété Mort-vivant ( ou Extérieur), vous pouvez piocher une carte dans votre défausse et la mélanger dans votre deck.

#### LISTE DES CARTES

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: BÉNÉDICTION
2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
1	<input type="checkbox"/> 2
1	<input type="checkbox"/> 2
6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8

Ces prêtresses sont les ennemies des morts-vivants et des créatures impies. Personne ne peut survivre à leur colère divine : ni les esprits sans repos, ni les félons affamés.

Kyra et sa famille vivaient près d'un temple de Sarenrae, la déesse de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil. Quand des bandits ont attaqué le village, les prêtresses ont défendu les innocents et repoussé les pillards, même si cela leur a coûté la vie et leur sanctuaire. Debout sur les ruines fumantes du temple, la jeune Kyra a juré de consacrer sa vie et son épée à la déesse, d'avoir pitié de tous ceux qui le méritent et d'accorder une mort rapide à ceux qui servent la cause des ténébres.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Kyra a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Masse +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimenterre (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimenterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Rasoire de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsègue enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	
	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

##### SORTS

<input type="checkbox"/> Affaiblissement (1)	<input type="checkbox"/> Domination (6)	<input type="checkbox"/> Rapidité (1)
<input type="checkbox"/> Aide (B, C)	<input type="checkbox"/> Éclair (2)	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie (5)
<input type="checkbox"/> Arme enflammée (1)	<input type="checkbox"/> Explosion empoisonnée (4)	<input type="checkbox"/> Rayon ardent (1)
<input type="checkbox"/> Armure du mage (B)	<input type="checkbox"/> Flèche acide (B, C)	<input type="checkbox"/> Rayon de givre (1)
<input type="checkbox"/> Assistance divine (B)	<input type="checkbox"/> Force (B, C)	<input type="checkbox"/> Réparation (B, C)
<input type="checkbox"/> Augure (B, C)	<input type="checkbox"/> Guérison de groupe (4)	<input type="checkbox"/> Restauration (4)
<input type="checkbox"/> Bagou (B)	<input type="checkbox"/> Guérison majeure (3)	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (B, C)
<input type="checkbox"/> Blessure (B, C)	<input type="checkbox"/> Hâte (2)	<input type="checkbox"/> Scrutation (3)
<input type="checkbox"/> Blizzard (5)	<input type="checkbox"/> Image miroir (B)	<input type="checkbox"/> Soins (B, C)
<input type="checkbox"/> Chapardage (3)	<input type="checkbox"/> Invisibilité (B)	<input type="checkbox"/> Sommeil (B)
<input type="checkbox"/> Charme-personne (B)	<input type="checkbox"/> Invocation (6)	<input type="checkbox"/> Symbole de colère (6)
<input type="checkbox"/> Consécration (2)	<input type="checkbox"/> Lévitacion (B)	<input type="checkbox"/> Téléportation (4)
<input type="checkbox"/> Découverte des pièges (B, C)	<input type="checkbox"/> Lumière sacrée (B)	<input type="checkbox"/> Tempête corrosive (6)
<input type="checkbox"/> Dérouter (6)	<input type="checkbox"/> Nuage incendiaire (3)	<input type="checkbox"/> Toile (2)
<input type="checkbox"/> Désintégration (5)	<input type="checkbox"/> Nuage toxique (2)	
<input type="checkbox"/> Détection de la magie (B)	<input type="checkbox"/> Poigne électrique (B, C)	
<input type="checkbox"/> Détection du mal (B, C)	<input type="checkbox"/> Projectile de force (B)	

##### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Armure de pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir clouté de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invincibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates en adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement (5)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

<input type="checkbox"/> Amulette de vie (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de découverte de trésors (5)	<input type="checkbox"/> Bottes elfiques (B)
<input type="checkbox"/> Amulette de vigueur (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de projectile de force (1)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection (B)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings ardents (4)	<input type="checkbox"/> Baguette de rayon ardent (3)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection supérieure (4)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings invincibles (C)	<input type="checkbox"/> Bandeau d'intelligence épique (5)	<input type="checkbox"/> Cape d'escampette (B)
<input type="checkbox"/> Anneau de protection (2)	<input type="checkbox"/> Bandeau de belle allure (3)	<input type="checkbox"/> Cape elfique (2)
<input type="checkbox"/> Anneau de résistance aux énergies (6)	<input type="checkbox"/> Bandeau de sagesse (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de dextérité du chat (3)
<input type="checkbox"/> Anneau de Sihédon (6)	<input type="checkbox"/> Bâton de guérison mineure (1)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de force de géant (3)
<input type="checkbox"/> Baguette de bouclier (1)	<input type="checkbox"/> Bâton du ciel et de la terre (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de puissance physique (6)
	<input type="checkbox"/> Bottes de téléportation (6)	



**KYRA (EXORCISTE)**  
FÉMININ HUMAIN PRÊTRE DE SARENRAE

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___                                      |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___                                      |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___                                     | ___                                      |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___                            |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___                            |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) | ___                                   | ___                                |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___                                | ___                                |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Illustration de Wayne Reynolds.



### LEM (VIRTOUSE) MASCULIN HALFELIN BARDE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANE: CHARISME +1			
DIPLOMATIE: CHARISME +3			
DIVIN: CHARISME +1			

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	6	<input type="checkbox"/> 7
<b>FORMÉ AUX</b>	<input type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armes
Une fois par test, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) au test d'un autre personnage de votre région ( <input type="checkbox"/> ou au votre).		
Au début ( <input type="checkbox"/> ou à la fin) de votre tour, vous pouvez échanger 1 carte de votre main contre 1 carte du même type située dans votre défausse.		
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 à votre test pour acquérir un allié.		
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 à votre test pour recharger ( <input type="checkbox"/> ou acquérir) un sort.		
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez Bénédiction de Shelyn, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.		

#### Liste des cartes

<b>ARME</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>SORT</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	

Ces artistes de talent sont parmi les plus grand maîtres de leur art. Ils puisent dans leurs représentations une puissance capable d'inspirer des armées entières ou de briser leurs rêves.

Lem est né esclave chez des nobles humains, dans un pays qui vénère les diables. Grâce à son esprit vif, il a réussi à éviter les corvées en devenant saltimbanque. Il est parvenu à s'échapper mais, pour cela, il a dû abandonner ses amis et sa famille. Il se bat à présent pour que plus personne n'ait à porter le fardeau qui pèse sur sa mémoire. Son rire communicatif et son répertoire de musiques et de contes pleins d'inspiration font partie de ses meilleures armes. Tout comme sa lame, si nécessaire.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Lem a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à points (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invicibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier réfléchissant (4)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	— Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## LEM (VIRTUOSE) MASCULIN HALFELIN BARDE



### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Illustration de Wayne Reynolds.



### LEM (CHARLATAN) MASCULIN HALFELIN BARDE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANE: CHARISME +1			
DIPLOMATIE: CHARISME +3			
DIVIN: CHARISME +1			

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>FORMÉ AUX</b>	<input type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armes	
Une fois par test, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) au test d'un autre personnage de votre région.			
Au début de votre tour, vous pouvez échanger 1 carte de votre main contre 1 carte du même type située dans votre défausse.			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 à votre test pour acquérir un allié ( <input type="checkbox"/> ou vaincre un sbire) ( <input type="checkbox"/> ou un boss).			
<input type="checkbox"/> Vous réussissez automatiquement votre test pour recharger une carte avec la propriété Mental.			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez Bénédiction de Shelyn, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.			

#### LISTE DES CARTES

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: AU CHOIX
1	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
—	<input type="checkbox"/> 1
2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5	<input type="checkbox"/> 6

Grâce à leur ruse et leur magie, ces escrocs charmeurs jouent sur les espoirs et les désirs de leur cible avec autant de diablerie que sur un instrument.

Lem est né esclave chez des nobles humains, dans un pays qui vénère les diables. Grâce à son esprit vif, il a réussi à éviter les corvées en devenant saltimbanque. Il est parvenu à s'échapper mais, pour cela, il a dû abandonner ses amis et sa famille. Il se bat à présent pour que plus personne n'ait à porter le fardeau qui pèse sur sa mémoire. Son rire communicatif et son répertoire de musiques et de contes pleins d'inspiration font partie de ses meilleures armes. Tout comme sa lame, si nécessaire.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Lem a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir clouté de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invicibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## LEM (CHARLATAN)

MASCULIN HALFELIN BARDE

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___                                      |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___                                      |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___                                     | ___                                      |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___                            |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___                            |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___                                   | ___                                |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___                                | ___                                |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Illustration de Wayne Reynolds.

### MÉRISIEL (ACROBATE) FÉMININ ELFE ROUBLARD



COMPÉTENCES			
<b>FORCE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ+2			
DISABLE: DEXTÉRITÉ+2			
DISCRÉTION: DEXTÉRITÉ+2			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	
PERCEPTION: SAGESSE+2			
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 5  6  7

**FORMÉ AUX**  Armures légères  Armes

Vous pouvez esquiver une confrontation.  et reposer la carte sur le dessus de la pile.

Si vous êtes le seul personnage présent dans une région, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d6 (+1) (+2) (+3) à un test de combat ou la jeter pour gagner encore 1d6 de plus.

Ajoutez 2 à un test pour vaincre un obstacle ( ou fermer une région) en dehors des combats.

Ajoutez 2 ( 4) à un test pour acquérir un objet.

Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Dextérité, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.

#### LISTE DES CARTES

TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: OBJET			
<b>ARME</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>ARMURE</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	
<b>OBJET</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

Agiles et téméraires, ces trompe-la-mort réussissent des exploits en matière de dextérité quand il s'agit d'éviter un danger ou d'échapper à un adversaire.

Mérisiel s'est retrouvée orpheline alors qu'elle était encore très jeune. Élevée dans les bas-fonds par des humains, l'elfe a vu vieillir et mourir de nombreux amis au cours des dizaines d'années qu'il lui a fallu pour devenir adulte. Libre de toute responsabilité, elle parcourt à présent le monde en compagnie de ceux qu'elle appelle momentanément ses amis. Mérisiel pense qu'il faut vivre pleinement car on ne sait jamais quand se terminera et elle est persuadée qu'elle peut résoudre presque tous ses problèmes à coup de dague.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Mérisiel a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

##### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

##### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

##### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

##### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débilés
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

##### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

##### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

##### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

- |                                                  |                                      |                                    |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| — Arbalète légère (B, C)                         | — Dague venimeuse +2 (3)             | — Hache de jet boomerang +1 (B)    |
| — Arbalète légère +1 (2)                         | — Épée à deux mains (C)              | — Hache enflammée gelée +1 (6)     |
| — Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C) | — Épée à deux mains de foudre +2 (6) | — Hachette de froid runique +2 (4) |
| — Arbalète lourde (B)                            | — Épée bâtarde (B)                   | — Lamétoile (B)                    |
| — Arbalète lourde venimeuse +2 (5)               | — Épée bâtarde +1 (1)                | — Lance de froid boomerang +2 (6)  |
| — Arc court (B, C)                               | — Épée courte (B, C)                 | — Marteau de guerre (B, C)         |
| — Arc long (B, C)                                | — Épée courte +1 (1)                 | — Marteau de guerre +1 (B)         |
| — Arc long +1 (1)                                | — Épée longue (B)                    | — Masse (B)                        |
| — Arc long de foudre +1 (B)                      | — Épée longue +1 (B)                 | — Masse enflammée +1 (B)           |
| — Arc long de givre +1 (3)                       | — Épée longue +2 (3)                 | — Massue +3 (4)                    |
| — Bâton (B)                                      | — Épieu +3 (4)                       | — Pic de guerre lourd +1 (2)       |
| — Chaîne cloutée (B)                             | — Faux +1 (2)                        | — Pique (B)                        |
| — Cimenterre (B, C)                              | — Fléchette (B)                      | — Pique glacée +1 (C)              |
| — Cimenterre dansant +2 (5)                      | — Fléchette d'entraide +1 (C)        | — Rasoir de combat +1 (2)          |
| — Corsègue enflammée +3 (5)                      | — Fronde (B)                         | — Serpe +1 (2)                     |
| — Coutille (B, C)                                | — Fronde acide +3 (5)                | — Tranchechien (1)                 |
| — Dague (B, C)                                   | — Fronde de force +3 (6)             | — Tranchechien +1 (1)              |
| — Dague +1 (1)                                   | — Grande hache (B)                   | — Trident vicieux +1 (3)           |
| — Dague tueuse de géant +1 (4)                   | — Hache d'armes (B)                  |                                    |
|                                                  | — Hache de jet (B)                   |                                    |

##### SORTS

- |                                |                             |                         |
|--------------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| — Affaiblissement (1)          | — Domination (6)            | — Rapidité (1)          |
| — Aide (B, C)                  | — Éclair (2)                | — Rappel à la vie (5)   |
| — Arme enflammée (1)           | — Explosion empoisonnée (4) | — Rayon ardent (1)      |
| — Armure du mage (B)           | — Flèche acide (B, C)       | — Rayon de givre (1)    |
| — Assistance divine (B)        | — Force (B, C)              | — Réparation (B, C)     |
| — Augure (B, C)                | — Guérison de groupe (4)    | — Restauration (4)      |
| — Bagou (B)                    | — Guérison majeure (3)      | — Sanctuaire (B, C)     |
| — Blessure (B, C)              | — Hâte (2)                  | — Scrutation (3)        |
| — Blizzard (5)                 | — Image miroir (B)          | — Soin (B, C)           |
| — Chapardage (3)               | — Invisibilité (B)          | — Sommeil (B)           |
| — Charme-personne (B)          | — Invocation (6)            | — Symbole de colère (6) |
| — Consécration (2)             | — Lévitacion (B)            | — Téléportation (4)     |
| — Découverte des pièges (B, C) | — Lumière sacrée (B)        | — Tempête corrosive (6) |
| — Dérouter (6)                 | — Nuage incendiaire (3)     | — Toile (2)             |
| — Désintégration (5)           | — Nuage toxique (2)         |                         |
| — Détection de la magie (B)    | — Poigne électrique (B, C)  |                         |
| — Détection du mal (B, C)      | — Projectile de force (B)   |                         |

##### ARMURES

- |                                           |                                       |                                               |
|-------------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------|
| — Armure de cuir (B, C)                   | — Armure démoniaque (6)               | — Cotte de mailles de résistance au froid (4) |
| — Armure de cuir cloutée magique (3)      | — Armure de pointes (3)               | — Cotte de mailles magique (B, C)             |
| — Armure de cuir magique (B, C)           | — Bouclier ailé (5)                   | — Cuir clouté de capture de projectiles (2)   |
| — Armure de peau de résistance au feu (2) | — Bouclier de résistance au feu (1)   | — Cuirasse d'invicibilité (5)                 |
| — Armure de plates (B, C)                 | — Bouclier entropique (6)             | — Cuirasse de résistance au feu (4)           |
| — Armure de plates en adamantium (6)      | — Bouclier forteresse (6)             | — Cuirasse elfique (1)                        |
| — Armure de plates magique (B, C)         | — Bouclier magique (B, C)             | — Écu de bois (B, C)                          |
| — Armure de renforcement (5)              | — Bouclier tueur de morts-vivants (2) | — Harnois magique (3)                         |
| — Armure de renforcement mineur (4)       | — Chemise de mailles elfique (B, 1)   |                                               |
| — Armure de renforcement supérieur (6)    | — Cotte de mailles (B, C)             |                                               |

##### OBJETS

- |                                         |                                         |                                          |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| — Amulette de vie (B)                   | — Baguette de découverte de trésors (5) | — Bottes elfiques (B)                    |
| — Amulette de vigueur (B)               | — Baguette de projectile de force (1)   | — Brassards de protection (B)            |
| — Amulette des poings ardents (4)       | — Baguette de rayon ardent (3)          | — Brassards de protection supérieure (4) |
| — Amulette des poings invincibles (C)   | — Bandeau d'intelligence épique (5)     | — Cape d'escampette (B)                  |
| — Anneau de protection (2)              | — Bandeau de belle allure (3)           | — Cape elfique (2)                       |
| — Anneau de résistance aux énergies (6) | — Bandeau de sagesse (4)                | — Ceinturon de dextérité du chat (3)     |
| — Anneau de Sihédon (6)                 | — Bâton de guérison mineure (1)         | — Ceinturon de force de géant (3)        |
| — Baguette de bouclier (1)              | — Bâton du ciel et de la terre (4)      | — Ceinturon de puissance physique (6)    |
|                                         | — Bottes de téléportation (6)           |                                          |



## MÉRISIEL (ACROBATE)

FÉMININ ELFE ROUBLARD



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___ _____                               | ___ _____                                |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomêdae (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Illustration de Wayne Reynolds.

### MÉRISIEL (VOLEUSE) FÉMININ ELFE ROUBLARD



#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ +2					
DISABLE: DEXTÉRITÉ +2					
DISCRÉTION: DEXTÉRITÉ +2					
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
PERCEPTION: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez esquiver une confrontation.		
Si vous êtes le seul personnage présent dans une région, vous pouvez recharger une carte pour ajouter 1d6 (□+1) (□+2) (□+3) (□+4) à un test de combat ou la jeter pour gagner encore 1d6 de plus.		
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 à un test pour fermer une région, à condition que ce ne soit pas un test de combat.		
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 (□3) (□4) à un test pour acquérir une armure, un objet ou une arme.		
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Dextérité, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.		
<input type="checkbox"/> Quand vous voulez recharger une armure, un objet ou une arme doté de la propriété Magique, vous pouvez utiliser votre Charisme à la place de n'importe quelle compétence.		

#### Liste des cartes

ARME	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: OBJET
2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
<b>SORT</b>	<input type="checkbox"/> 1
<b>ARMURE</b>	1 <input type="checkbox"/> 2
<b>OBJET</b>	6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9
<b>ALLIÉ</b>	2 <input type="checkbox"/> 3
<b>BÉNÉDICTION</b>	4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6

Silencieux et invisibles, les voleurs pillent les plus grands trésors au nez et à la barbe des ennemis les plus attentifs.

Mériziel s'est retrouvée orpheline alors qu'elle était encore très jeune. Élevée dans les bas-fonds par des humains, l'elfe a vu vieillir et mourir de nombreux amis au cours des dizaines d'années qu'il lui a fallu pour devenir adulte. Libre de toute responsabilité, elle parcourt à présent le monde en compagnie de ceux qu'elle appelle momentanément ses amis. Mériziel pense qu'il faut vivre pleinement car on ne sait jamais quand se terminera et elle est persuadée qu'elle peut résoudre presque tous ses problèmes à coup de dague.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Mériziel a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pylule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Massue +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimenterre (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimenterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Rasoir de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsègue enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	
	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

##### SORTS

<input type="checkbox"/> Affaiblissement (1)	<input type="checkbox"/> Domination (6)	<input type="checkbox"/> Rapidité (1)
<input type="checkbox"/> Aide (B, C)	<input type="checkbox"/> Éclair (2)	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie (5)
<input type="checkbox"/> Arme enflammée (1)	<input type="checkbox"/> Explosion empoisonnée (4)	<input type="checkbox"/> Rayon ardent (1)
<input type="checkbox"/> Armure du mage (B)	<input type="checkbox"/> Flèche acide (B, C)	<input type="checkbox"/> Rayon de givre (1)
<input type="checkbox"/> Assistance divine (B)	<input type="checkbox"/> Force (B, C)	<input type="checkbox"/> Réparation (B, C)
<input type="checkbox"/> Augure (B, C)	<input type="checkbox"/> Guérison de groupe (4)	<input type="checkbox"/> Restauration (4)
<input type="checkbox"/> Bagou (B)	<input type="checkbox"/> Guérison majeure (3)	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (B, C)
<input type="checkbox"/> Blessure (B, C)	<input type="checkbox"/> Hâte (2)	<input type="checkbox"/> Scrutation (3)
<input type="checkbox"/> Blizzard (5)	<input type="checkbox"/> Image miroir (B)	<input type="checkbox"/> Soin (B, C)
<input type="checkbox"/> Chapardage (3)	<input type="checkbox"/> Invisibilité (B)	<input type="checkbox"/> Sommeil (B)
<input type="checkbox"/> Charme-personne (B)	<input type="checkbox"/> Invocation (6)	<input type="checkbox"/> Symbole de colère (6)
<input type="checkbox"/> Consécration (2)	<input type="checkbox"/> Lévitacion (B)	<input type="checkbox"/> Téléportation (4)
<input type="checkbox"/> Découverte des pièges (B, C)	<input type="checkbox"/> Lumière sacrée (B)	<input type="checkbox"/> Tempête corrosive (6)
<input type="checkbox"/> Dérouter (6)	<input type="checkbox"/> Nuage incendiaire (3)	<input type="checkbox"/> Toile (2)
<input type="checkbox"/> Désintégration (5)	<input type="checkbox"/> Nuage toxique (2)	
<input type="checkbox"/> Détection de la magie (B)	<input type="checkbox"/> Poigne électrique (B, C)	
<input type="checkbox"/> Détection du mal (B, C)	<input type="checkbox"/> Projectile de force (B)	

##### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Armure de pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir clouté de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invicibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates en adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement (5)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

<input type="checkbox"/> Amulette de vie (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de découverte de trésors (5)	<input type="checkbox"/> Bottes elfiques (B)
<input type="checkbox"/> Amulette de vigueur (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de projectile de force (1)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection (B)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings ardents (4)	<input type="checkbox"/> Baguette de rayon ardent (3)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection supérieure (4)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings invincibles (C)	<input type="checkbox"/> Bandeau d'intelligence épique (5)	<input type="checkbox"/> Cape d'escampette (B)
<input type="checkbox"/> Anneau de protection (2)	<input type="checkbox"/> Bandeau de belle allure (3)	<input type="checkbox"/> Cape elfique (2)
<input type="checkbox"/> Anneau de résistance aux énergies (6)	<input type="checkbox"/> Bandeau de sagesse (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de dextérité du chat (3)
<input type="checkbox"/> Anneau de Sihédron (6)	<input type="checkbox"/> Bâton de guérison mineure (1)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de force de géant (3)
<input type="checkbox"/> Baguette de bouclier (1)	<input type="checkbox"/> Bâton du ciel et de la terre (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de puissance physique (6)
	<input type="checkbox"/> Bottes de téléportation (6)	



## MÉRISIEL (VOLEUSE)

FÉMININ ELFE ROUBLARD



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___ _____                               | ___ _____                                |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## SÉONIE (ENSORCELEUSE ABYSSALE)

### FÉMININ HUMAIN ENSORCELEUSE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIPLOMATIE: CHARISME +2		
ARCANE: CHARISME +2		

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 6  7

Lors d'un test de Combat, vous pouvez jeter une carte pour lancer votre dé de Profane +1d6 (+1) (+2) (+3) (+4) en lui ajoutant les propriétés Attaque, Magique et Feu ( ou Acide). Cela compte comme l'utilisation d'un sort.

Vous réussissez automatiquement votre test pour recharger un sort ( ou un objet) doté de la propriété Profane.

Réduisez les dégâts de Feu ( et d'Acide et de Froid) que vous recevez de 1 ( 2).

Quand vous jouez Bénédiction de Pharasma, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.

Au début de votre tour, vous pouvez bannir un allié pour tirer 3 cartes.

#### LISTE DES CARTES

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT

<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>SORT</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ARMURE</b>	—			
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALLIÉ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5		
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	

La lignée de ces ensorceleuses est corrompue par la souillure impie d'un ancêtre fiélon ou par une autre influence maléfique.

Séonie est née dans un clan nomade. Elle porte des dizaines de tatouages runiques qui racontent l'antique histoire de son peuple et l'aident à puiser dans ses pouvoirs profanes. Douée d'un esprit vif et capable de prévoir des plans pour toutes les situations, elle exhibe fièrement les marques de son peuple et cherche sans cesse à mieux comprendre ses pouvoirs magiques. Elle parcourt le monde et brise les mythes selon lesquels son peuple ne compterait que des voleurs et des menteurs, en redressant les torts partout où elle en voit.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Séonie a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsèque enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

Séonie ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



# SÉONIE (ENSORCELEUSE ABYSSALE)

FÉMININ HUMAIN ENSORCELEUSE



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

## CARTES DU PAQUET (SUITE)

### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___                                      |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___                                      |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___                                     | ___                                      |

### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___                            |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___                            |

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) | ___                                   | ___                                |

### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashu (1)     | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)    | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___                                | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___                                | ___                                |

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## SÉONIE (ENSORCELEUSE CÉLESTE)

### FÉMININ HUMAIN ENSORCELEUSE

COMPÉTENCES	
<b>FORCE</b>	d4 <input type="checkbox"/> +1
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CONSTITUTION</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>SAGESSE</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d12 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIPLOMATIE: CHARISME +2	
ARCANE: CHARISME +2	

### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 6  7

Lors d'un test de Combat, vous pouvez jeter une carte pour lancer votre dé de Profane +1d6 ( +1) ( +2) ( +3) ( +4) en lui ajoutant les propriétés Attaque, Magique et Feu ( ou Acide). Cela compte comme l'utilisation d'un sort.

Vous réussissez automatiquement votre test pour recharger un sort ( ou un objet) doté de la propriété Profane.

Si vous ratez un test de 1, vous pouvez enterrer une carte pour le réussir.

Réduisez les dégâts de Feu ( et d'Électricité) que vous recevez de 1 ( 2).

Quand vous jouez Bénédiction de Pharasma, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.

### LISTE DES CARTES

	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: SORT			
<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>SORT</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ARMURE</b>	—			
<b>OBJET</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ALLIÉ</b>	4	<input type="checkbox"/> 5		
<b>BÉNÉDICTION</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	

La lignée de ces ensorceleuses est bénie par une puissance céleste, soit grâce à un ancêtre céleste, soit grâce à une intervention divine.

Séonie est née dans un clan nomade. Elle porte des dizaines de tatouages runiques qui racontent l'antique histoire de son peuple et l'aident à puiser dans ses pouvoirs profanes. Douée d'un esprit vif et capable de prévoir des plans pour toutes les situations, elle exhibe fièrement les marques de son peuple et cherche sans cesse à mieux comprendre ses pouvoirs magiques. Elle parcourt le monde et brise les mythes selon lesquels son peuple ne compterait que des voleurs et des menteurs, en redressant les torts partout où elle en voit.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Séonie a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsèque enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

#### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

#### ARMURES

Séonie ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

#### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



# SÉONIE (ENSORCELEUSE CÉLESTE)

FÉMININ HUMAIN ENSORCELEUSE



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

## CARTES DU PAQUET (SUITE)

### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chasse-trappe (B)            | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___                                      |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___                                      |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___                                     | ___                                      |

### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___                            |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___                            |

## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) | ___                                   | ___                                |

### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédae (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashu (1)     | ___ Bénédiction de Shélyn (B, C)   |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)    | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___                                | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___                                | ___                                |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## VALÉROS (GARDIEN)

### MASCULIN HUMAIN GUERRIER

COMPÉTENCES	
<b>FORCE</b>	d10 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +3	
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CONSTITUTION</b>	d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
<b>INTELLIGENCE</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1
<b>SAGESSE</b>	d4 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CHARISME</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
DIPLOMATIE: CHARISME +2	

POUVOIRS	
<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères <input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes <input checked="" type="checkbox"/> Armes
Ajoutez 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) au test de combat d'un autre personnage dans la même région que vous.	
Quand vous jouez une arme ( <input type="checkbox"/> ou une armure), vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.	
<input type="checkbox"/> Quand un personnage situé dans votre région reçoit des dégâts de Combat, réduisez-les de 1 ( <input type="checkbox"/> 2).	
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test pour acquérir une armure.	
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Constitution, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.	

LISTE DES CARTES	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME			
<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>SORT</b>	—			
<b>ARMURE</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>BÉNÉDICTION</b>	3	<input type="checkbox"/> 4		

Ces guerriers adeptes des armures lourdes résistent à n'importe quel assaut et défendent leurs alliés contre les ennemis les plus dangereux.

Valéros est un ancien mercenaire au cœur bon et si assoiffé d'aventure qu'il a préféré s'enfuir plutôt que d'accepter un mariage arrangé avec la fille d'un fermier. Il s'est entraîné à l'épée et a vécu quelques années comme mercenaire mais, à présent, il se bat pour tous ceux qui en ont besoin. Valéros est noble de cœur et farouchement loyal mais il cache ses sentiments derrière un comportement rustre et blasé. Il faut souvent remarquer que rien ne vaut « une nuit de beuverie en douce compagnie. »

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Valéros a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

___ Arbalète légère (B, C)	___ Dague venimeuse +2 (3)	___ Hache de jet boomerang +1 (B)
___ Arbalète légère +1 (2)	___ Épée à deux mains (C)	___ Hache enflammée gelée +1 (6)
___ Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	___ Épée à deux mains de foudre +2 (6)	___ Hachette de froid runique +2 (4)
___ Arbalète lourde (B)	___ Épée bâtarde (B)	___ Lamétoile (B)
___ Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	___ Épée bâtarde +1 (1)	___ Lance de froid boomerang +2 (6)
___ Arc court (B, C)	___ Épée courte (B, C)	___ Marteau de guerre (B, C)
___ Arc long (B, C)	___ Épée longue +1 (1)	___ Marteau de guerre +1 (B)
___ Arc long +1 (1)	___ Épée longue (B)	___ Masse (B)
___ Arc long de foudre +1 (B)	___ Épée longue +1 (B)	___ Masse enflammée +1 (B)
___ Arc long de givre +1 (3)	___ Épée longue +2 (3)	___ Masse +3 (4)
___ Bâton (B)	___ Épieu +3 (4)	___ Pic de guerre lourd +1 (2)
___ Chaîne cloutée (B)	___ Faux +1 (2)	___ Pique (B)
___ Cimenterre (B, C)	___ Fléchette (B)	___ Pique glacée +1 (C)
___ Cimenterre dansant +2 (5)	___ Fléchette d'entraide +1 (C)	___ Rasoir de combat +1 (2)
___ Corsèque enflammée +3 (5)	___ Fronde (B)	___ Serpe +1 (2)
___ Coutille (B, C)	___ Fronde acide +3 (5)	___ Tranchechien (1)
___ Dague (B, C)	___ Fronde de force +3 (6)	___ Tranchechien +1 (1)
___ Dague +1 (1)	___ Grande hache (B)	___ Trident vicieux +1 (3)
___ Dague tueuse de géant +1 (4)	___ Hache d'armes (B)	
	___ Hache de jet (B)	

#### SORTS

Valéros ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

#### ARMURES

___ Armure de cuir (B, C)	___ Armure démoniaque (6)	___ Cotte de mailles de résistance au froid (4)
___ Armure de cuir cloutée magique (3)	___ Bouclier à pointes (3)	___ Cotte de mailles magique (B, C)
___ Armure de cuir magique (B, C)	___ Bouclier ailé (5)	___ Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
___ Armure de peau de résistance au feu (2)	___ Bouclier de résistance au feu (1)	___ Cuirasse d'invicibilité (5)
___ Armure de plates (B, C)	___ Bouclier entropique (6)	___ Cuirasse de résistance au feu (4)
___ Armure de plates en adamantium (6)	___ Bouclier forteresse (6)	___ Cuirasse elfique (1)
___ Armure de plates magique (B, C)	___ Bouclier magique (B, C)	___ Écu de bois (B, C)
___ Armure de renforcement mineur (4)	___ Bouclier réfléchissant (4)	___ Harnois magique (3)
___ Armure de renforcement supérieur (6)	___ Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
	___ Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	___ Cotte de mailles (B, C)	

#### OBJETS

___ Amulette de vie (B)	___ Baguette de découverte de trésors (5)	___ Bottes elfiques (B)
___ Amulette de vigueur (B)	___ Baguette de projectile de force (1)	___ Brassards de protection (B)
___ Amulette des poings ardents (4)	___ Baguette de rayon ardent (3)	___ Brassards de protection supérieure (4)
___ Amulette des poings invincibles (C)	___ Bandeau d'intelligence épique (5)	___ Cape d'escampette (B)
___ Anneau de protection (2)	___ Bandeau de belle allure (3)	___ Cape elfique (2)
___ Anneau de résistance aux énergies (6)	___ Bandeau de sagesse (4)	___ Ceinturon de dextérité du chat (3)
___ Anneau de Sihédon (6)	___ Bâton de guérison mineure (1)	___ Ceinturon de force de géant (3)
___ Baguette de bouclier (1)	___ Bâton du ciel et de la terre (4)	___ Ceinturon de puissance physique (6)
	___ Bottes de téléportation (6)	



## VALÉROS (GARDIEN)

MASCULIN HUMAIN GUERRIER



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___ _____                               | ___ _____                                |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashlu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

### VALÉROS (MAÎTRE D'ARMES) MASCULIN HUMAIN GUERRIER

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +3					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DIPLOMATIE: CHARISME +2					

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 4  5  6

**FORMÉ AUX**  Armures légères  Armures lourdes  Armes

Ajoutez 1d4 (+1) (+2) (+3) (+4) (+5) au test de combat d'un autre personnage dans la même région que vous.

Quand vous jouez une arme, vous pouvez la recharger ( ou la mélanger avec votre deck) au lieu de la jeter.

Quand vous utilisez une arme dotée de la propriété Distance, vous pouvez utiliser votre compétence Mêlée au lieu de Distance.

Ajoutez 2 ( 4) à votre test pour acquérir une arme.

Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Force, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.

#### LISTE DES CARTES

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME

<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>SORT</b>	—			
<b>ARMURE</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
<b>BÉNÉDICTION</b>	3	<input type="checkbox"/> 4		

Ces spécialistes des armes (blanches, contondantes, à feu ou de jet) sont de puissants guerriers capables de transformer n'importe quel outil en arme de guerre.

Valéros est un ancien mercenaire au cœur bon et si assoiffé d'aventure qu'il a préféré s'enfuir plutôt que d'accepter un mariage arrangé avec la fille d'un fermier. Il s'est entraîné à l'épée et a vécu quelques années comme mercenaire mais, à présent, il se bat pour tous ceux qui en ont besoin. Valéros est noble de cœur et farouchement loyal mais il cache ses sentiments derrière un comportement rustre et blasé. Il faut souvent remarquer que rien ne vaut « une nuit de beuverie en douce compagnie. »

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Valéros a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Massue +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimenterre (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimenterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Rasoir de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsègue enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	
	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

##### SORTS

Valéros ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

##### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Bouclier à pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invicibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates en adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement (5)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

<input type="checkbox"/> Amulette de vie (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de découverte de trésors (5)	<input type="checkbox"/> Bottes elfiques (B)
<input type="checkbox"/> Amulette de vigueur (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de projectile de force (1)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection (B)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings ardents (4)	<input type="checkbox"/> Baguette de rayon ardent (3)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection supérieure (4)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings invincibles (C)	<input type="checkbox"/> Bandeau d'intelligence épique (5)	<input type="checkbox"/> Cape d'escampette (B)
<input type="checkbox"/> Anneau de protection (2)	<input type="checkbox"/> Bandeau de belle allure (3)	<input type="checkbox"/> Cape elfique (2)
<input type="checkbox"/> Anneau de résistance aux énergies (6)	<input type="checkbox"/> Bandeau de sagesse (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de dextérité du chat (3)
<input type="checkbox"/> Anneau de Sihédon (6)	<input type="checkbox"/> Bâton de guérison mineure (1)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de force de géant (3)
<input type="checkbox"/> Baguette de bouclier (1)	<input type="checkbox"/> Bâton du ciel et de la terre (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de puissance physique (6)
	<input type="checkbox"/> Bottes de téléportation (6)	



**VALÉROS (MAÎTRE D'ARMES)**  
MASCULIN HUMAIN GUERRIER



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaille de Sihedron (1, 2, 3)    | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashu (1)     | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

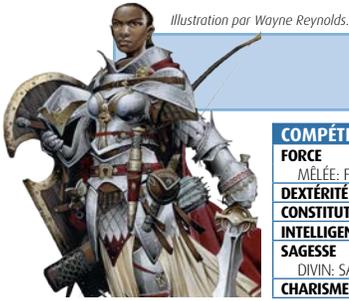


Illustration par Wayne Reynolds.

## SEELAH (CROISÉE) FÉMININ HUMAIN PALADIN

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DIVIN: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input checked="" type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez jeter la première carte de votre deck pour ajouter 1d6 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) à votre test. Si c'était une bénédiction ( <input type="checkbox"/> ou un sort), rechargez-la au lieu de la jeter.			
Vous pouvez regarder la première carte de votre paquet de région au début ( <input type="checkbox"/> ou à la fin) de votre tour. Si c'est une aubaine, placez-la sous le paquet ( <input type="checkbox"/> ou sous la première carte).			
<input type="checkbox"/> Quand un personnage de votre région reçoit des dégâts de Combat, réduisez-les de 1.			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 1d8 et la propriété Magique à votre test pour vaincre un fléau de type Mort-vivant.			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez Bénédiction de l'oméda, vous pouvez la recharger ( <input type="checkbox"/> ou la mélanger avec votre deck).			

### LISTE DES CARTES

### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION : ARMURE

<b>ARME</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>SORT</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>ARMURE</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>OBJET</b>	—		
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>BÉNÉDICTION</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

Ces héros sont les champions de leur divinité. Ils comptent sur leurs talents martiaux et sur la puissance sacrée de leur dieu pour combattre le Mal.

Seelah a rencontré une paladine alors qu'elle n'était encore qu'une jeune orpheline affamée et elle est restée hypnotisée devant son heaume scintillant. Elle a fini par le voler mais son acte s'est soldé par la mort de la paladine au cours de la bataille suivante. Rongée par le remord, Seelah est montée sur le bûcher de la guerrière sainte mais les autres paladins l'ont sauvée et en ont faite l'une des leurs. Au début, Seelah se battait uniquement dans l'espoir de trouver le pardon, mais c'est désormais une championne dévouée de l'oméda, la déesse de la justice.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Seelah a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

___ Arbalète légère (B, C)	___ Dague venimeuse +2 (3)	___ Hache de jet boomerang +1 (B)
___ Arbalète légère +1 (2)	___ Épée à deux mains (C)	___ Hache enflammée gelée +1 (6)
___ Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	___ Épée à deux mains de foudre +2 (6)	___ Hachette de froid runique +2 (4)
___ Arbalète lourde (B)	___ Épée bâtarde (B)	___ Lamétoile (B)
___ Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	___ Épée bâtarde +1 (1)	___ Lance de froid boomerang +2 (6)
___ Arc court (B, C)	___ Épée courte (B, C)	___ Marteau de guerre (B, C)
___ Arc long (B, C)	___ Épée courte +1 (1)	___ Marteau de guerre +1 (B)
___ Arc long +1 (1)	___ Épée longue (B)	___ Masse (B)
___ Arc long de foudre +1 (B)	___ Épée longue +1 (B)	___ Masse enflammée +1 (B)
___ Arc long de givre +1 (3)	___ Épée longue +2 (3)	___ Massue +3 (4)
___ Bâton (B)	___ Épieu +3 (4)	___ Pic de guerre lourd +1 (2)
___ Chaîne cloutée (B)	___ Faux +1 (2)	___ Pique (B)
___ Cimetière (B, C)	___ Fléchette (B)	___ Pique glacée +1 (C)
___ Cimetière dansant +2 (5)	___ Fléchette d'entraide +1 (C)	___ Rasoir de combat +1 (2)
___ Corsèque enflammée +3 (5)	___ Fronde (B)	___ Serpe +1 (2)
___ Coutille (B, C)	___ Fronde acide +3 (5)	___ Tranchechien (1)
___ Dague (B, C)	___ Fronde de force +3 (6)	___ Tranchechien +1 (1)
___ Dague +1 (1)	___ Grande hache (B, C)	___ Trident vicieux +1 (3)
___ Dague tueuse de géant +1 (4)	___ Hache d'armes (B)	
	___ Hache de jet (B)	

#### SORTS

___ Affaiblissement (1)	___ Domination (6)	___ Rapidité (1)
___ Aide (B, C)	___ Éclair (2)	___ Rappel à la vie (5)
___ Arme enflammée (1)	___ Explosion empoisonnée (4)	___ Rayon ardent (1)
___ Armure du mage (B)	___ Flèche acide (B, C)	___ Rayon de givre (1)
___ Assistance divine (B)	___ Force (B, C)	___ Réparation (B, C)
___ Augure (B, C)	___ Guérison de groupe (4)	___ Restauration (4)
___ Bagou (B)	___ Guérison majeure (3)	___ Sanctuaire (B, C)
___ Blessure (B, C)	___ Hâte (2)	___ Scrutation (3)
___ Blizzard (5)	___ Image miroir (B)	___ Soin (B, C)
___ Chapardage (3)	___ Invisibilité (B)	___ Sommeil (B)
___ Charme-personne (B)	___ Invocation (6)	___ Symbole de colère (6)
___ Consécration (2)	___ Lévitiation (B)	___ Téléportation (4)
___ Découverte des pièges (B, C)	___ Lumière sacrée (B)	___ Tempête corrosive (6)
___ Dérouter (6)	___ Nuage incendiaire (3)	___ Toile (2)
___ Désintégration (5)	___ Nuage toxique (2)	
___ Détection de la magie (B)	___ Poigne électrique (B, C)	
___ Détection du mal (B, C)	___ Projectile de force (B)	

#### ARMURES

___ Armure de cuir (B, C)	___ Armure démoniaque (6)	___ Cotte de mailles de résistance au froid (4)
___ Armure de cuir cloutée magique (3)	___ Armure à pointes (3)	___ Cotte de mailles magique (B, C)
___ Armure de cuir magique (B, C)	___ Bouclier ailé (5)	___ Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
___ Armure de peau de résistance au feu (2)	___ Bouclier de résistance au feu (1)	___ Cuirasse d'invincibilité (5)
___ Armure de plates (B, C)	___ Bouclier entropique (6)	___ Cuirasse de résistance au feu (4)
___ Armure de plates en adamantium (6)	___ Bouclier forteresse (6)	___ Cuirasse elfique (1)
___ Armure de plates magique (B, C)	___ Bouclier magique (B, C)	___ Écu de bois (B, C)
___ Armure de renforcement (5)	___ Bouclier réfléchissant (4)	___ Harnois magique (3)
___ Armure de renforcement mineur (4)	___ Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
___ Armure de renforcement supérieur (6)	___ Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	___ Cotte de mailles (B, C)	

#### OBJETS

Seelah ne peut pas conserver d'objets dans son paquet entre les scénarios.



## SEELAH (CROISÉE)

FÉMININ HUMAIN PALADIN

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### ALLIÉS

___ Acolyte (B, C)	___ Garde de nuit (B)	___ Sage (B)
___ Aigle (4)	___ Guide (B)	___ Serpent (C)
___ Aldern Ganrenard (1)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Ameiko Kaijitsu (1)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Shaman (5)
___ Archer (B)	___ Jakardros Sovark (3)	___ Singe (3)
___ Ayruzi (6)	___ Lézard (4)	___ Soldat (B, C)
___ Bibliothécaire mécanique (4)	___ Maester Grump (2)	___ Svevenka (6)
___ Blaireau géant (3)	___ Mage pyromane (5)	___ Tigre à dents de sabre (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Maire Kendra Deverin (B)	___ Tireur d'élite elfique (5)
___ Cambrioleur (B, C)	___ Marchand (2)	___ Troubadour (B, C)
___ Chat (3)	___ Mercenaire aguerrri (1)	___ Tueur sacré (5)
___ Chien (C)	___ Montagnard (6)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sage (4)	___ Morgiv (6)	___ Velociraptor (5)
___ Corbeau (B, C)	___ Ours (4)	___ Ven Vinder (1)
___ Crapaud (1)	___ Père Zantus (B)	___ Yap le Pixie (3)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Porte-étendard (B)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragon rouge charmé (4)	___ Prévôt Ciguë (B)	___ _____
___ Garde (B)	___ Rôdeur des flèches noires (3)	___ _____

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

#### BUTIN

___ Armes runeforgées (5)	___ Codex d'émeraude (4)	___ Pal des épines (2)
___ Baguette d'énergie négative (3)	___ Convocation de monstres (5)	___ Plume de révélation (5)
___ Bandeau d'intelligence (3)	___ Coutille enflammée de Karzoug (6)	___ Robe des runes (4)
___ Bâton des ombres affamées (5)	___ Gourdin de Mokmurian (4)	___ Robes de Xin-Shalast (6)
___ Bâton d'Ordikon (5)	___ Masque de la méduse (2)	___ Tome de Sihedron (6)
___ Chellan, épée de l'avarice (6)	___ Médaillon de Sihedron	___ Tunique en peau de serpent (2)
___ Cimetière à deux mains dentelé (5)	___ (1, 2, 3)	___ _____

#### BÉNÉDICTIONS

___ Bénédiction d'Abadar (2)	___ Bénédiction de Iomédae (B, C)	___ Bénédiction de Sarenrae (B, C)
___ Bénédiction d'Irori (B, C)	___ Bénédiction de Lamashtu (1)	___ Bénédiction de Shélynn (B, C)
___ Bénédiction d'Érastil (B, C)	___ Bénédiction de Nethys (6)	___ Bénédiction de Torag (B, C)
___ Bénédiction de Calstria (B, C)	___ Bénédiction de Norgorber (3)	___ Bénédiction des Dieux (B, C)
___ Bénédiction de Desna (B, C)	___ Bénédiction de Pharasma (B, C)	___ _____
___ Bénédiction de Gorum (B, C)	___ Bénédiction de _____	___ _____
___ Bénédiction de Gozreh (4)	___ Bénédiction de _____	___ _____

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## SEELAH (CHEVALIER HOSPITALIER)

FÉMININ HUMAIN PALADIN

### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DIVIN: SAGESSE +2					
<b>CHARISME</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 4  5  6  7

**FORMÉ AUX**  Armures légères  Armures lourdes  Armes

Vous pouvez jeter la première carte de votre deck pour ajouter 1d6 ( +1) ( +2) ( +3) à votre test. Si c'était une bénédiction ( ou un sort), rechargez-la au lieu de la jeter.

Vous pouvez regarder la première carte de votre paquet de région au début ( ou à la fin) de votre tour. Si c'est une aubaine, placez-la sous le paquet ( ou sous la première carte).

Pendant votre tour, vous pouvez enterrer une carte Divin et choisir un personnage de votre région. Il pioche 1d4+1 cartes dans sa défausse et les mélange avec son deck.

Quand vous jouez Bénédiction de Iomédae, vous pouvez la recharger ( ou la mélanger avec votre deck).

### Liste des cartes

### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION : ARMURE

<b>ARME</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>SORT</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>ARMURE</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>OBJET</b>	—		
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>BÉNÉDICTION</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

Ces guerriers saints punissent les scélérats mais offrent leur compassion à leurs alliés, soignant et renforçant les plus vertueux grâce à la puissance sacrée de leur dieu.

Seelah a rencontré une paladine alors qu'elle n'était encore qu'une jeune orpheline affamée et elle est restée hypnotisée devant son heaume scintillant. Elle a fini par le voler mais son acte s'est soldé par la mort de la paladine au cours de la bataille suivante. Rongée par le remord, Seelah est montée sur le bûcher de la guerrière sainte mais les autres paladins l'ont sauvée et en ont fait l'une des leurs. Au début, Seelah se battait uniquement dans l'espoir de trouver le pardon, mais c'est désormais une championne dévouée de Iomédae, la déesse de la justice.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Seelah a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Éil

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Massue +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimeterre (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimeterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Rasoir de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsègue enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	
	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

#### SORTS

<input type="checkbox"/> Affaiblissement (1)	<input type="checkbox"/> Domination (6)	<input type="checkbox"/> Rapidité (1)
<input type="checkbox"/> Aide (B, C)	<input type="checkbox"/> Éclair (2)	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie (5)
<input type="checkbox"/> Arme enflammée (1)	<input type="checkbox"/> Explosion empoisonnée (4)	<input type="checkbox"/> Rayon ardent (1)
<input type="checkbox"/> Armure du mage (B)	<input type="checkbox"/> Flèche acide (B, C)	<input type="checkbox"/> Rayon de givre (1)
<input type="checkbox"/> Assistance divine (B)	<input type="checkbox"/> Force (B, C)	<input type="checkbox"/> Réparation (B, C)
<input type="checkbox"/> Augure (B, C)	<input type="checkbox"/> Guérison de groupe (4)	<input type="checkbox"/> Restauration (4)
<input type="checkbox"/> Bagou (B)	<input type="checkbox"/> Guérison majeure (3)	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (B, C)
<input type="checkbox"/> Blessure (B, C)	<input type="checkbox"/> Hâte (2)	<input type="checkbox"/> Scrutation (3)
<input type="checkbox"/> Blizzard (5)	<input type="checkbox"/> Image miroir (B)	<input type="checkbox"/> Soin (B, C)
<input type="checkbox"/> Chapardage (3)	<input type="checkbox"/> Invisibilité (B)	<input type="checkbox"/> Sommeil (B)
<input type="checkbox"/> Charme-personne (B)	<input type="checkbox"/> Invocation (6)	<input type="checkbox"/> Symbole de colère (6)
<input type="checkbox"/> Consécration (2)	<input type="checkbox"/> Lévitiation (B)	<input type="checkbox"/> Téléportation (4)
<input type="checkbox"/> Découverte des pièges (B, C)	<input type="checkbox"/> Lumière sacrée (B)	<input type="checkbox"/> Tempête corrosive (6)
<input type="checkbox"/> Dérouter (6)	<input type="checkbox"/> Nuage incendiaire (3)	<input type="checkbox"/> Toile (2)
<input type="checkbox"/> Désintégration (5)	<input type="checkbox"/> Nuage toxique (2)	
<input type="checkbox"/> Détection de la magie (B)	<input type="checkbox"/> Poigne électrique (B, C)	
<input type="checkbox"/> Détection du mal (B, C)	<input type="checkbox"/> Projectile de force (B)	

#### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Bouclier à pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invincibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates en adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

#### OBJETS

Seelah ne peut pas conserver d'objets dans son paquet entre les scénarios.



**SEELAH (CHEVALIER HOSPITALIER)**  
FÉMININ HUMAIN PALADIN

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron             | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) | ___ (1, 2, 3)                         | ___ _____                          |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                    |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)       | ___ Bénédiction de Iomédae (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)     | ___ Bénédiction de Lamashtu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)   | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calstria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)    | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)    | ___ Bénédiction de _____           | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)      | ___ Bénédiction de _____           | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## SAJAN (MAÎTRE IVRE)

### MASCULIN HUMAIN MOINE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTERITÉ</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTERITÉ +2			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
VIGUEUR: CONSTITUTION +2			
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 4  5  6  7

**FORMÉ AUX**  Armes

Quand vous faites un test de combat sans jouer d'arme, vous pouvez utiliser votre dé de Dextérité au lieu de votre dé de Force ( et lui ajouter la propriété Magique) ( et de Feu).

Vous pouvez jouer autant de bénédictions que vous le désirez lors de votre test de combat. Rechargez-les au lieu de les jeter.

Quand vous recevez des dégâts autres que des dégâts de Combat, réduisez-les de 1 ( 2) ( 3)

Quand vous utilisez une aubaine dotée de la propriété Liquide, vous pouvez la recharger au lieu de la bannir à condition de réussir un test de Vigueur 6.

Ajoutez 6 à votre test quand vous essayez d'acquiescer une aubaine avec la propriété Liquide.

Au début de votre tour, vous devez tirer une carte.

#### LISTE DES CARTES

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION : OBJET

<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>ARMURE</b>	—			
<b>OBJET</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>BÉNÉDICTION</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

Une brume alcoolisée sépare l'esprit du corps de ces maîtres des arts martiaux, ce qui leur permet de se battre tout en se laissant porter par le tourbillon de la vie.

Sajan est né dans la caste guerrière d'un pays lointain mais il a renié ses devoirs pour partir à la recherche de sa sœur jumelle, une maîtresse des arts martiaux enlevée par un seigneur étranger. Chez lui, il est condamné à mort pour désertion mais il continue de chercher le moindre indice susceptible de l'aider à retrouver sa jumelle. Sajan a traversé de nombreux pays et il lui faut du temps avant de faire confiance à leurs habitants, si impulsifs, mais il met sa perspicacité et ses talents au service de tous ceux qu'il juge dignes de pouvoir l'aider sans sa quête.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Sajan a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +2 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsèque enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

Sajan ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



**SAJJAN (MAÎTRE IVRE)**  
MASCULIN HUMAIN MOINE

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Pierre de détonation (B)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Longue vue (B, C)            |                                         |                                          |
| ___ Longue-vue magique (4)       |                                         |                                          |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              |                                |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) |                                |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)   | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) |                                       |                                    |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                    |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)       | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)     | ___ Bénédiction de Lamashtu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)   | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calstria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)    | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) |                                    |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)    |                                    |                                    |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)      |                                    |                                    |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

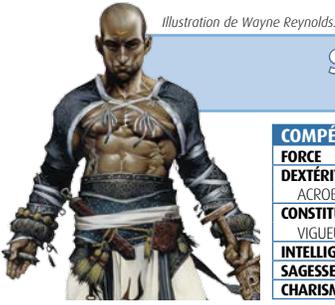


Illustration de Wayne Reynolds.

## SAJAN (ARCHER ZEN)

### MASCULIN HUMAIN MOINE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ACROBATIES: DEXTÉRITÉ +2			
<b>CONSTITUTION</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
VIGUEUR: CONSTITUTION +2			
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>SAGESSE</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

#### POUVOIRS

**TAILLE DE LA MAIN** 4  5  6  7

**FORMÉ AUX**  Armes

Quand vous faites un test de combat sans jouer d'arme, vous pouvez utiliser votre dé de Dextérité au lieu de votre dé de Force ( et lui ajouter la propriété Magique) ( et de Feu).

Vous pouvez jouer autant de bénédictions que vous le désirez lors de votre test de combat. Rechargez-les au lieu de les jeter.

Quand vous recevez des dégâts autres que des dégâts de Combat, réduisez-les de 1 ( 2).

Quand vous jouez une arme dotée de la propriété Distance, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.

Ajoutez 2 ( 4) à votre test quand vous essayez d'acquiescer une aubaine avec la propriété Distance.

Quand vous commencez votre tour sans carte en main, vous pouvez en tirer une.

#### LISTE DES CARTES

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: OBJET

<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>SORT</b>	—	<input type="checkbox"/> 1		
<b>ARMURE</b>	—			
<b>OBJET</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
<b>BÉNÉDICTION</b>	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	

Ces maîtres mystiques de l'arc ne visent pas avec leurs yeux, ils laissent les énergies du cosmos guider leurs tirs.

Sajan est né dans la caste guerrière d'un pays lointain mais il a renié ses devoirs pour partir à la recherche de sa sœur jumelle, une maîtresse des arts martiaux enlevée par un seigneur étranger. Chez lui, il est condamné à mort pour désertion mais il continue de chercher le moindre indice susceptible de l'aider à retrouver sa jumelle. Sajan a traversé de nombreux pays et il lui faut du temps avant de faire confiance à leurs habitants, si impulsifs, mais il met sa perspicacité et ses talents au service de tous ceux qu'il juge dignes de pouvoir l'aider sans sa quête.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Sajan a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélation sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Ciméterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Ciméterre blanc +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

Sajan ne peut pas conserver d'armure dans son deck entre les scénarios.

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## SAJAN (ARCHER ZEN)

MASCULIN HUMAIN MOINE

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

___ Chausse-trappe (B)	___ Outils de maître (B, C)	___ Potion de grâce (1)
___ Cierge sacré (B)	___ Outils de voleur (B)	___ Potion de résistance à l'énergie (B)
___ Clochette d'ouverture (2)	___ Pierre de détonation (B)	___ Potion de robustesse (1)
___ Codex (B)	___ Pierre porte-bonheur (B)	___ Potion de soin (B, C)
___ Collier de boules de feu (4)	___ Pierre porte-bonheur supérieure (4)	___ Potion de vigueur (B, C)
___ Couronne de charisme (C)	___ Pioche (B, C)	___ Potion de vision (B, C)
___ Eau bénie (B)	___ Potion de bagou (B, C)	___ Tome du savoir (B)
___ Gage de souvenir (B)	___ Potion de camouflage (B, C)	___ Yeux de lynx (C)
___ Journal du sage (C)	___ Potion de forme fantomatique (B)	___

#### ALLIÉS

___ Acolyte (B, C)	___ Garde de nuit (B)	___ Sage (B)
___ Aigle (4)	___ Guide (B)	___ Serpent (C)
___ Aldern Ganrenard (1)	___ Gyukak (6)	___ Shalelu Andosana (B)
___ Ameiko Kaijitsu (1)	___ Ilsoari Gandethus (1)	___ Shaman (5)
___ Archer (B)	___ Jakardros Sovark (3)	___ Singe (3)
___ Ayruzi (6)	___ Lézard (4)	___ Soldat (B, C)
___ Bibliothécaire mécanique (4)	___ Maester Grump (2)	___ Svevenka (6)
___ Blaireau géant (3)	___ Mage pyromane (5)	___ Tigre à dents de sabre (C)
___ Brodert Quink (2)	___ Maire Kendra Deverin (B)	___ Tireur d'élite elfique (5)
___ Cambrioleur (B, C)	___ Marchand (2)	___ Troubadour (B, C)
___ Chat (3)	___ Mercenaire aguerrri (1)	___ Tueur sacré (5)
___ Chien (C)	___ Montagnard (6)	___ Vale Temros (3)
___ Conna la sage (4)	___ Morgiv (6)	___ Velociraptor (5)
___ Corbeau (B, C)	___ Ours (4)	___ Ven Vinder (1)
___ Crapaud (1)	___ Père Zantus (B)	___ Yap le Pixie (3)
___ Cyrdak Drokus (1)	___ Porte-étendard (B)	___ Zuvuzeg (5)
___ Dragon rouge charmé (4)	___ Prévôt Ciguë (B)	___
___ Garde (B)	___ Rôdeur des flèches noires (3)	___

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

#### BUTIN

___ Armes runeforgées (5)	___ Codex d'émeraude (4)	___ Pal des épines (2)
___ Baguette d'énergie négative (3)	___ Convocation de monstres (5)	___ Plume de révélation (5)
___ Bandeau d'intelligence (3)	___ Coutille enflammée de Karzoug (6)	___ Robe des runes (4)
___ Bâton des ombres affamées (5)	___ Gourdin de Mokmurian (4)	___ Robes de Xin-Shalast (6)
___ Bâton d'Ordikion (5)	___ Masque de la méduse (2)	___ Tome de Sihedron (6)
___ Chellan, épée de l'avarice (6)	___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)	___ Tunique en peau de serpent (2)
___ Cimeterre à deux mains dentelé (5)	___	___

#### BÉNÉDICTIONS

___ Bénédiction d'Abadar (2)	___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)	___ Bénédiction de Sarenrae (B, C)
___ Bénédiction d'Irori (B, C)	___ Bénédiction de Lamashtu (1)	___ Bénédiction de Shélyn (B, C)
___ Bénédiction d'Érastil (B, C)	___ Bénédiction de Nethys (6)	___ Bénédiction de Torag (B, C)
___ Bénédiction de Galstria (B, C)	___ Bénédiction de Norgorber (3)	___ Bénédiction des Dieux (B, C)
___ Bénédiction de Desna (B, C)	___ Bénédiction de Pharasma (B, C)	___
___ Bénédiction de Gorum (B, C)	___	___
___ Bénédiction de Gozreh (4)	___	___

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## LINI (MÉTAMORPHE)

### FÉMININ GNOME DRUIDE

COMPÉTENCES	
<b>FORCE</b>	d4 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>CONSTITUTION</b>	d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3	
<b>SAGESSE</b>	d10 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +1	
SURVIE: SAGESSE +2	
<b>CHARISME</b>	d8 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5 <input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input type="checkbox"/> Armures légères <input type="checkbox"/> Armes
Quand vous jouez un allié doté de la propriété Animal, vous pouvez le recharger au lieu de le jeter.	
Vous pouvez révéler un allié doté de la propriété Animal pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) à votre test.	
Pour n'importe quel test, vous pouvez jeter une carte pour lancer 1d10 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> avec la propriété Feu) au lieu de votre dé de Force ou de Dextérité.	
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test quand vous essayez d'acquiescer un allié avec la propriété Animal.	
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Sagesse, ajoutez 1d12 au lieu du dé normal.	

LISTE DES CARTES	TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ALLIÉ
<b>ARME</b>	— <input type="checkbox"/> 1
<b>SORT</b>	6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
<b>ARMURE</b>	— <input type="checkbox"/> 1
<b>OBJET</b>	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
<b>ALLIÉ</b>	3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
<b>BÉNÉDICTION</b>	4 <input type="checkbox"/> 5

Maître de quantité de formes naturelles, ces druides s'approprient la puissance et la férocité des animaux.

Lini a toujours su s'y prendre avec les bêtes sauvages. Plus d'une fois, de grands animaux ont menacé son enclave et, à chaque fois, elle a réussi à les apaiser jusqu'à ce qu'ils passent leur chemin. Devenue adulte, elle a quitté les autres druides pour partir explorer le monde et protéger les contrées sauvages. Elle s'est fait une collection d'une douzaine de brindilles : une pour chaque forêt visitée. Ces brindilles forment la carte routière de ses expériences et chacune renferme de nombreux souvenirs.

### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Lini a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

### CARTES DU PAQUET

#### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pique (B)
— Cimeterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pique glacée +1 (C)
— Cimeterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

#### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitiation (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

#### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invincibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier réfléchissant (4)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	— Cotte de mailles (B, C)	

#### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



**LINI (MÉTAMORPHE)**  
FÉMININ GNOME DRUIDE



**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Tome du savoir (B)                  | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___                                      |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___                                      |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___                                      |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___                                     | ___                                      |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___                            |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___                            |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikion (5)               | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)   | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimeterre à deux mains dentelé (5) | ___                                   | ___                                |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                    |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)       | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)     | ___ Bénédiction de Lamashtu (1)    | ___ Bénédiction de Shélyn (B, C)   |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)   | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Galstria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)    | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)    | ___                                | ___                                |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)      | ___                                | ___                                |

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

### LINI (GARDIENNE SAUVAGE)

FÉMININ GNOME DRUIDE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENCE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONNAISSANCES: INTELLIGENCE +3			
<b>SAGESSE</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIVIN: SAGESSE +1			
SURVIE: SAGESSE +2			
<b>CHARISME</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
<b>FORMÉ AUX</b>	<input type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armes	
Quand vous jouez un allié doté de la propriété Animal, vous pouvez le recharger au lieu de le jeter.			
Vous pouvez révéler un allié doté de la propriété Animal pour ajouter 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) à votre test.			
Pour n'importe quel test, vous pouvez jeter une carte pour lancer 1d10 au lieu de votre dé de Force ou de Dextérité.			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test de Divin quand vous jouez un sort.			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 1d8 et la propriété Magique à votre test pour vaincre un fléau doté de la propriété Animal.			
<input type="checkbox"/> Quand vous jouez une bénédiction pour améliorer votre test de Sagesse, ajoutez 1d12 au lieu du dé normal.			

#### Liste des cartes

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ALLIÉ

<b>ARME</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>SORT</b>	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>ARMURE</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ALLIÉ</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	

Ces sages connaissent les plus grands secrets de la terre et de ses habitants et son capables de transformer le pouvoir de la nature en une arme dévastatrice.

Lini a toujours su s'y prendre avec les bêtes sauvages. Plus d'une fois, de grands animaux ont menacé son enclave et, à chaque fois, elle a réussi à les apaiser jusqu'à ce qu'ils passent leur chemin. Devenue adulte, elle a quitté les autres druides pour partir explorer le monde et protéger les contrées sauvages. Elle s'est fait une collection d'une douzaine de brindilles : une pour chaque forêt visitée. Ces brindilles forment la carte routière de ses expériences et chacune renferme de nombreux souvenirs.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Lini a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

— Arbalète légère (B, C)	— Dague venimeuse +2 (3)	— Hache de jet boomerang +1 (B)
— Arbalète légère +1 (2)	— Épée à deux mains (C)	— Hache enflammée gelée +1 (6)
— Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	— Épée à deux mains de foudre +2 (6)	— Hachette de froid runique +2 (4)
— Arbalète lourde (B)	— Épée bâtarde (B)	— Lamétoile (B)
— Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	— Épée bâtarde +1 (1)	— Lance de froid boomerang +2 (6)
— Arc court (B, C)	— Épée courte (B, C)	— Marteau de guerre (B, C)
— Arc long (B, C)	— Épée courte +1 (1)	— Marteau de guerre +1 (B)
— Arc long +1 (1)	— Épée longue (B)	— Masse (B)
— Arc long de foudre +1 (B)	— Épée longue +1 (B)	— Masse enflammée +1 (B)
— Arc long de givre +1 (3)	— Épée longue +2 (3)	— Massue +3 (4)
— Bâton (B)	— Épieu +3 (4)	— Pic de guerre lourd +1 (2)
— Chaîne cloutée (B)	— Faux +1 (2)	— Pike (B)
— Cimenterre (B, C)	— Fléchette (B)	— Pike glacée +1 (C)
— Cimenterre dansant +2 (5)	— Fléchette d'entraide +1 (C)	— Rasoir de combat +1 (2)
— Corsègue enflammée +3 (5)	— Fronde (B)	— Serpe +1 (2)
— Coutille (B, C)	— Fronde acide +3 (5)	— Tranchechien (1)
— Dague (B, C)	— Fronde de force +3 (6)	— Tranchechien +1 (1)
— Dague +1 (1)	— Grande hache (B)	— Trident vicieux +1 (3)
— Dague tueuse de géant +1 (4)	— Hache d'armes (B)	
	— Hache de jet (B)	

##### SORTS

— Affaiblissement (1)	— Domination (6)	— Rapidité (1)
— Aide (B, C)	— Éclair (2)	— Rappel à la vie (5)
— Arme enflammée (1)	— Explosion empoisonnée (4)	— Rayon ardent (1)
— Armure du mage (B)	— Flèche acide (B, C)	— Rayon de givre (1)
— Assistance divine (B)	— Force (B, C)	— Réparation (B, C)
— Augure (B, C)	— Guérison de groupe (4)	— Restauration (4)
— Bagou (B)	— Guérison majeure (3)	— Sanctuaire (B, C)
— Blessure (B, C)	— Hâte (2)	— Scrutation (3)
— Blizzard (5)	— Image miroir (B)	— Soin (B, C)
— Chapardage (3)	— Invisibilité (B)	— Sommeil (B)
— Charme-personne (B)	— Invocation (6)	— Symbole de colère (6)
— Consécration (2)	— Lévitacion (B)	— Téléportation (4)
— Découverte des pièges (B, C)	— Lumière sacrée (B)	— Tempête corrosive (6)
— Dérouter (6)	— Nuage incendiaire (3)	— Toile (2)
— Désintégration (5)	— Nuage toxique (2)	
— Détection de la magie (B)	— Poigne électrique (B, C)	
— Détection du mal (B, C)	— Projectile de force (B)	

##### ARMURES

— Armure de cuir (B, C)	— Armure démoniaque (6)	— Cotte de mailles de résistance au froid (4)
— Armure de cuir cloutée magique (3)	— Bouclier à pointes (3)	— Cotte de mailles magique (B, C)
— Armure de cuir magique (B, C)	— Bouclier ailé (5)	— Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
— Armure de peau de résistance au feu (2)	— Bouclier de résistance au feu (1)	— Cuirasse d'invincibilité (5)
— Armure de plates (B, C)	— Bouclier entropique (6)	— Cuirasse de résistance au feu (4)
— Armure de plates en adamantium (6)	— Bouclier forteresse (6)	— Cuirasse elfique (1)
— Armure de plates magique (B, C)	— Bouclier magique (B, C)	— Écu de bois (B, C)
— Armure de renforcement (5)	— Bouclier réfléchissant (4)	— Harnois magique (3)
— Armure de renforcement mineur (4)	— Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
— Armure de renforcement supérieur (6)	— Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	— Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

— Amulette de vie (B)	— Baguette de découverte de trésors (5)	— Bottes elfiques (B)
— Amulette de vigueur (B)	— Baguette de projectile de force (1)	— Brassards de protection (B)
— Amulette des poings ardents (4)	— Baguette de rayon ardent (3)	— Brassards de protection supérieure (4)
— Amulette des poings invincibles (C)	— Bandeau d'intelligence épique (5)	— Cape d'escampette (B)
— Anneau de protection (2)	— Bandeau de belle allure (3)	— Cape elfique (2)
— Anneau de résistance aux énergies (6)	— Bandeau de sagesse (4)	— Ceinturon de dextérité du chat (3)
— Anneau de Sihédron (6)	— Bâton de guérison mineure (1)	— Ceinturon de force de géant (3)
— Baguette de bouclier (1)	— Bâton du ciel et de la terre (4)	— Ceinturon de puissance physique (6)
	— Bottes de téléportation (6)	



## LINI (GARDIENNE SAUVAGÉ)

FÉMININ GNOME DRUIDE



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

### CARTES DU PAQUET (SUITE)

#### OBJETS (SUITE)

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre de détonation (B)            | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Poterie (B, C)                      | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ _____                                |
| ___ Longue vue (B, C)            | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ _____                                |
| ___ Longue-vue magique (4)       | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ _____                                |

#### ALLIÉS

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              | ___ _____                      |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) | ___ _____                      |

#### NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### BUTIN

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)   | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) | ___ _____                             | ___ _____                          |

#### BÉNÉDICTIONS

- |                                     |                                    |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)        | ___ Bénédiction de Iomédae (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)      | ___ Bénédiction de Lamashu (1)     | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)    | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calistria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)     | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)     | ___ _____                          | ___ _____                          |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)       | ___ _____                          | ___ _____                          |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Illustration de Wayne Reynolds.

## AMIRI (BERSERKER)

### FÉMININ HUMAIN BARBARE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÉLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTERITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SURVIE: SAGESSE +3					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez enterrer une carte de votre main ( <input type="checkbox"/> ou la première de votre deck) pour ajouter 1d10 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) ( <input type="checkbox"/> +3) ( <input type="checkbox"/> +4) à votre test de Force, de Mêlée ou de Constitution.			
Vous pouvez vous déplacer à la fin de votre tour ( <input type="checkbox"/> et/ou faire venir un autre personnage dans la région où vous finissez votre tour).			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test quand vous essayez d'acquiescer une arme.			
<input type="checkbox"/> Lorsque vous jouez Bénédiction de Gorum, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.			

#### Liste des cartes

#### TYPE DE CARTE DE PRÉDILECTION: ARME

<b>ARME</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>ARMURE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

Les barbares qui adoptent ce rôle se laissent consumer par la rage et attisent les flammes de leur fureur avant de déchaîner de vicieuses attaques avec une force incroyable.

Amiri est une féroce guerrière des tribus barbares du nord. Elle a obtenu son épée bâtarde surdimensionnée en triomphant seule d'un groupe de géants du froid et l'a gardée comme trophée. Quand elle est rentrée auprès des siens, elle a découvert qu'ils l'avaient envoyée au suicide pour la punir car ils lui en voulaient d'être toujours meilleure que les hommes. Folle de rage, elle a massacrée ses traîtres de camarades et a abandonné son pays pour chercher sa place dans le monde.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Amiri a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pilule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrecrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Massue +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimetière (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimeterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Rasoir de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsègue enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	
	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

##### SORTS

Amiri ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

##### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Bouclier à pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invincibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates en adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement (5)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

<input type="checkbox"/> Amulette de vie (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de découverte de trésors (5)	<input type="checkbox"/> Bottes elfiques (B)
<input type="checkbox"/> Amulette de vigueur (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de projectile de force (1)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection (B)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings ardents (4)	<input type="checkbox"/> Baguette de rayon ardent (3)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection supérieure (4)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings invincibles (C)	<input type="checkbox"/> Bandeau d'intelligence épique (5)	<input type="checkbox"/> Cape d'escampette (B)
<input type="checkbox"/> Anneau de protection (2)	<input type="checkbox"/> Bandeau de belle allure (3)	<input type="checkbox"/> Cape elfique (2)
<input type="checkbox"/> Anneau de résistance aux énergies (6)	<input type="checkbox"/> Bandeau de sagesse (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de dextérité du chat (3)
<input type="checkbox"/> Anneau de Sihédron (6)	<input type="checkbox"/> Bâton de guérison mineure (1)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de force de géant (3)
<input type="checkbox"/> Baguette de bouclier (1)	<input type="checkbox"/> Bâton du ciel et de la terre (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de puissance physique (6)
	<input type="checkbox"/> Bottes de téléportation (6)	





Illustration de Wayne Reynolds.

## AMIRI (JUGGERNAUT)

### FÉMININ HUMAIN BARBARE

#### COMPÉTENCES

<b>FORCE</b>	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MÊLÉE: FORCE +2					
<b>DEXTÉRITÉ</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
<b>CONSTITUTION</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
<b>INTELLIGENCE</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1			
<b>SAGESSE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SURVIE: SAGESSE +3					
<b>CHARISME</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

#### POUVOIRS

<b>TAILLE DE LA MAIN</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>FORMÉ AUX</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Armures légères	<input type="checkbox"/> Armures lourdes	<input checked="" type="checkbox"/> Armes
Vous pouvez enterrer une carte de votre main pour ajouter 1d10 (+1) (+2) (+3) à votre test de Force, de Mêlée ou de Constitution.			
Vous pouvez vous déplacer à la fin de votre tour ( <input type="checkbox"/> et/ou faire venir un autre personnage dans la région où vous finissez votre tour).			
<input type="checkbox"/> Quand vous recevez des dégâts de Combat ( <input type="checkbox"/> ou d'un autre type), réduisez ces dégâts de 1.			
<input type="checkbox"/> Ajoutez 2 ( <input type="checkbox"/> 4) à votre test quand vous essayez d'acquiescer une armure.			
<input type="checkbox"/> Lorsque vous jouez Bénédiction de Gorum, ajoutez un d12 au lieu du dé normal.			

#### Liste des cartes

ARME	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
<b>ARMURE</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>OBJET</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>ALLIÉ</b>	2	<input type="checkbox"/> 3		
<b>BÉNÉDICTION</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	

Grâce à leur étonnante robustesse, à leur résistance surhumaine et à leurs épaisses armures, les juggernauts résistent aux assauts de n'importe quel adversaire.

Amiri est une féroce guerrière des tribus barbares du nord. Elle a obtenu son épée bâtarde surdimensionnée en triomphant seule d'un groupe de géants du froid et l'a gardée comme trophée. Quand elle est rentrée auprès des siens, elle a découvert qu'ils l'avaient envoyée au suicide pour la punir car ils lui en voulaient d'être toujours meilleure que les hommes. Folle de rage, elle a massacrée ses traîtres de camarades et a abandonné son pays pour chercher sa place dans le monde.

#### SCÉNARIOS TERMINÉS

Cette feuille peut être utilisée lorsque Amiri a terminé l'aventure du Massacre de la montagne Crochue.

#### LES PÉRILS DE LA CÔTE OUBLIÉE

- Brigandage !
- La Pîlule empoisonnée
- Le Donjon de Croc-noir

#### LES OFFRANDES CALCINÉES

- Attaque sur Pointesable
- Héros locaux
- Ennuis à Pointesable
- Arrivée à Pic-Chardon
- Profondeurs de Pic-Chardon

#### LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

- Éveil des morts
- Épouvantails trompeurs
- Sinistre hantise
- Révélations sur le culte
- Ange de la tour

#### LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

- Ogres débiles
- Fort en péril
- Inondation !
- Bataille du barrage
- Dans les montagnes

#### LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

- Siège de Pointesable
- Jorgenpoing
- Tour noire
- Entraille de Jorgenpoing
- Antique bibliothèque

#### LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

- Sous Pointesable
- Givrechrâne
- Halls de la séduction
- Péchés thassiloniens
- Dans la Forge runique

#### LES TOURS DE XIN-SHALAST

- Cabane dans la neige
- Traversée de Xin-Shalast
- Escalade du massif de Mhar
- A l'assaut du Pinnacle
- Dans l'Œil

#### CARTES DU PAQUET

##### ARMES

<input type="checkbox"/> Arbalète légère (B, C)	<input type="checkbox"/> Dague venimeuse +2 (3)	<input type="checkbox"/> Hache de jet boomerang +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère +1 (2)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains (C)	<input type="checkbox"/> Hache enflammée gelée +1 (6)
<input type="checkbox"/> Arbalète légère tueuse de morts-vivants +1 (C)	<input type="checkbox"/> Épée à deux mains de foudre +2 (6)	<input type="checkbox"/> Hachette de froid runique +2 (4)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde (B)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde (B)	<input type="checkbox"/> Lamétoile (B)
<input type="checkbox"/> Arbalète lourde venimeuse +2 (5)	<input type="checkbox"/> Épée bâtarde +1 (1)	<input type="checkbox"/> Lance de froid boomerang +2 (6)
<input type="checkbox"/> Arc court (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte (B, C)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre (B, C)
<input type="checkbox"/> Arc long (B, C)	<input type="checkbox"/> Épée courte +1 (1)	<input type="checkbox"/> Marteau de guerre +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long +1 (1)	<input type="checkbox"/> Épée longue (B)	<input type="checkbox"/> Masse (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de foudre +1 (B)	<input type="checkbox"/> Épée longue +1 (B)	<input type="checkbox"/> Masse enflammée +1 (B)
<input type="checkbox"/> Arc long de givre +1 (3)	<input type="checkbox"/> Épée longue +2 (3)	<input type="checkbox"/> Massue +3 (4)
<input type="checkbox"/> Bâton (B)	<input type="checkbox"/> Épieu +3 (4)	<input type="checkbox"/> Pic de guerre lourd +1 (2)
<input type="checkbox"/> Chaîne cloutée (B)	<input type="checkbox"/> Faux +1 (2)	<input type="checkbox"/> Pique (B)
<input type="checkbox"/> Cimenterre (B, C)	<input type="checkbox"/> Fléchette (B)	<input type="checkbox"/> Pique glacée +1 (C)
<input type="checkbox"/> Cimenterre dansant +2 (5)	<input type="checkbox"/> Fléchette d'entraide +1 (C)	<input type="checkbox"/> Rasoir de combat +1 (2)
<input type="checkbox"/> Corsèque enflammée +3 (5)	<input type="checkbox"/> Fronde (B)	<input type="checkbox"/> Serpe +1 (2)
<input type="checkbox"/> Coutille (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde acide +3 (5)	<input type="checkbox"/> Tranchechien (1)
<input type="checkbox"/> Dague (B, C)	<input type="checkbox"/> Fronde de force +3 (6)	<input type="checkbox"/> Tranchechien +1 (1)
<input type="checkbox"/> Dague +1 (1)	<input type="checkbox"/> Grande hache (B)	<input type="checkbox"/> Trident vicieux +1 (3)
<input type="checkbox"/> Dague tueuse de géant +1 (4)	<input type="checkbox"/> Hache d'armes (B)	
	<input type="checkbox"/> Hache de jet (B)	

##### SORTS

Amiri ne peut pas conserver de sorts dans son deck entre les scénarios.

##### ARMURES

<input type="checkbox"/> Armure de cuir (B, C)	<input type="checkbox"/> Armure démoniaque (6)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles de résistance au froid (4)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir cloutée magique (3)	<input type="checkbox"/> Bouclier à pointes (3)	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles magique (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de cuir magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier ailé (5)	<input type="checkbox"/> Cuir cloutée de capture de projectiles (2)
<input type="checkbox"/> Armure de peau de résistance au feu (2)	<input type="checkbox"/> Bouclier de résistance au feu (1)	<input type="checkbox"/> Cuirasse d'invincibilité (5)
<input type="checkbox"/> Armure de plates (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier entropique (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse de résistance au feu (4)
<input type="checkbox"/> Armure de plates en adamantium (6)	<input type="checkbox"/> Bouclier forteresse (6)	<input type="checkbox"/> Cuirasse elfique (1)
<input type="checkbox"/> Armure de plates magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Bouclier magique (B, C)	<input type="checkbox"/> Écu de bois (B, C)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement (5)	<input type="checkbox"/> Bouclier réfléchissant (4)	<input type="checkbox"/> Harnois magique (3)
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement mineur (4)	<input type="checkbox"/> Bouclier tueur de morts-vivants (2)	
<input type="checkbox"/> Armure de renforcement supérieur (6)	<input type="checkbox"/> Chemise de mailles elfique (B, 1)	
	<input type="checkbox"/> Cotte de mailles (B, C)	

##### OBJETS

<input type="checkbox"/> Amulette de vie (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de découverte de trésors (5)	<input type="checkbox"/> Bottes elfiques (B)
<input type="checkbox"/> Amulette de vigueur (B)	<input type="checkbox"/> Baguette de projectile de force (1)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection (B)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings ardents (4)	<input type="checkbox"/> Baguette de rayon ardent (3)	<input type="checkbox"/> Brassards de protection supérieure (4)
<input type="checkbox"/> Amulette des poings invincibles (C)	<input type="checkbox"/> Bandeau d'intelligence épique (5)	<input type="checkbox"/> Cape d'escampette (B)
<input type="checkbox"/> Anneau de protection (2)	<input type="checkbox"/> Bandeau de belle allure (3)	<input type="checkbox"/> Cape elfique (2)
<input type="checkbox"/> Anneau de résistance aux énergies (6)	<input type="checkbox"/> Bandeau de sagesse (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de dextérité du chat (3)
<input type="checkbox"/> Anneau de Sihédron (6)	<input type="checkbox"/> Bâton de guérison mineure (1)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de force de géant (3)
<input type="checkbox"/> Baguette de bouclier (1)	<input type="checkbox"/> Bâton du ciel et de la terre (4)	<input type="checkbox"/> Ceinturon de puissance physique (6)
	<input type="checkbox"/> Bottes de téléportation (6)	



**AMIRI (JUGGERNAUT)**  
FÉMININ HUMAIN BARBARE

**CARTES DU PAQUET (SUITE)**

**OBJETS (SUITE)**

- |                                  |                                         |                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------|
| ___ Chausse-trappe (B)           | ___ Outils de maître (B, C)             | ___ Potion de grâce (1)                  |
| ___ Cierge sacré (B)             | ___ Outils de voleur (B)                | ___ Potion de résistance à l'énergie (B) |
| ___ Clochette d'ouverture (2)    | ___ Pied-de-biche (B)                   | ___ Pierre de détonation (B)             |
| ___ Codex (B)                    | ___ Pierre porte-bonheur (B)            | ___ Potion de robustesse (1)             |
| ___ Collier de boules de feu (4) | ___ Pierre porte-bonheur supérieure (4) | ___ Potion de soin (B, C)                |
| ___ Couronne de charisme (C)     | ___ Pioche (B, C)                       | ___ Potion de vigueur (B, C)             |
| ___ Eau bénie (B)                | ___ Potion de bagou (B, C)              | ___ Potion de vision (B, C)              |
| ___ Gage de souvenir (B)         | ___ Potion de camouflage (B, C)         | ___ Tome du savoir (B)                   |
| ___ Journal du sage (C)          | ___ Potion de forme fantomatique (B)    | ___ Yeux de lynx (C)                     |
| ___ Longue vue (B, C)            |                                         |                                          |
| ___ Longue-vue magique (4)       |                                         |                                          |

**ALLIÉS**

- |                                  |                                   |                                |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ___ Acolyte (B, C)               | ___ Garde de nuit (B)             | ___ Sage (B)                   |
| ___ Aigle (4)                    | ___ Guide (B)                     | ___ Serpent (C)                |
| ___ Aldern Ganrenard (1)         | ___ Gyukak (6)                    | ___ Shalelu Andosana (B)       |
| ___ Ameiko Kaijitsu (1)          | ___ Ilsoari Gandethus (1)         | ___ Shaman (5)                 |
| ___ Archer (B)                   | ___ Jakardros Sovark (3)          | ___ Singe (3)                  |
| ___ Ayruzi (6)                   | ___ Lézard (4)                    | ___ Soldat (B, C)              |
| ___ Bibliothécaire mécanique (4) | ___ Maester Grump (2)             | ___ Svevenka (6)               |
| ___ Blaireau géant (3)           | ___ Mage pyromane (5)             | ___ Tigre à dents de sabre (C) |
| ___ Brodert Quink (2)            | ___ Maire Kendra Deverin (B)      | ___ Tireur d'élite elfique (5) |
| ___ Cambrioleur (B, C)           | ___ Marchand (2)                  | ___ Troubadour (B, C)          |
| ___ Chat (3)                     | ___ Mercenaire aguerrri (1)       | ___ Tueur sacré (5)            |
| ___ Chien (C)                    | ___ Montagnard (6)                | ___ Vale Temros (3)            |
| ___ Conna la sage (4)            | ___ Morgiv (6)                    | ___ Velociraptor (5)           |
| ___ Corbeau (B, C)               | ___ Ours (4)                      | ___ Ven Vinder (1)             |
| ___ Crapaud (1)                  | ___ Père Zantus (B)               | ___ Yap le Pixie (3)           |
| ___ Cyrdak Drokus (1)            | ___ Porte-étendard (B)            | ___ Zuvuzeg (5)                |
| ___ Dragon rouge charmé (4)      | ___ Prévôt Ciguë (B)              |                                |
| ___ Garde (B)                    | ___ Rôdeur des flèches noires (3) |                                |

**NOTES**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**BUTIN**

- |                                        |                                       |                                    |
|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Armes runeforgées (5)              | ___ Codex d'émeraude (4)              | ___ Pal des épines (2)             |
| ___ Baguette d'énergie négative (3)    | ___ Convocation de monstres (5)       | ___ Plume de révélation (5)        |
| ___ Bandeau d'intelligence (3)         | ___ Coutille enflammée de Karzoug (6) | ___ Robe des runes (4)             |
| ___ Bâton des ombres affamées (5)      | ___ Gourdin de Mokmurian (4)          | ___ Robes de Xin-Shalast (6)       |
| ___ Bâton d'Ordikon (5)                | ___ Masque de la méduse (2)           | ___ Tome de Sihedron (6)           |
| ___ Chellan, épée de l'avarice (6)     | ___ Médaillon de Sihedron (1, 2, 3)   | ___ Tunique en peau de serpent (2) |
| ___ Cimetière à deux mains dentelé (5) |                                       |                                    |

**BÉNÉDICTIONS**

- |                                    |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| ___ Bénédiction d'Abadar (2)       | ___ Bénédiction de Iomédæe (B, C)  | ___ Bénédiction de Sarenrae (B, C) |
| ___ Bénédiction d'Irori (B, C)     | ___ Bénédiction de Lamashtu (1)    | ___ Bénédiction de Shélynn (B, C)  |
| ___ Bénédiction d'Érastil (B, C)   | ___ Bénédiction de Nethys (6)      | ___ Bénédiction de Torag (B, C)    |
| ___ Bénédiction de Calstria (B, C) | ___ Bénédiction de Norgorber (3)   | ___ Bénédiction des Dieux (B, C)   |
| ___ Bénédiction de Desna (B, C)    | ___ Bénédiction de Pharasma (B, C) |                                    |
| ___ Bénédiction de Gorum (B, C)    |                                    |                                    |
| ___ Bénédiction de Gozreh (4)      |                                    |                                    |

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---