

# **TRISTE COMTE**

## **INTRIGUES :**

### **LA BRUME, LES RONCES, LE MAUVAIS ŒIL**

**IL Y A TROIS MENACES PROVOQUÉES PAR LES ACTIONS DE KONRAD VON WALDEN.**

**LA BRUME** QUI EST LE RÉSULTAT DE LA PRÉSENCE DE MORRIGAN DANS LE CIMETIÈRE. LA BRUME RÉVEILLE LES MORTS, ATTIRENT LES LOUPS STYGIENS ET LES HORREURS VOLANTES ET REND FOU LES LUPINS À LA TOMBÉE DE LA NUIT. LA DESTRUCTION DE MORRIGAN RÉSOUT LE PROBLÈME.

**LES RONCES VAMPIRIQUES** SONT LE RÉSULTAT DE L'EMPOISONNEMENT DE LA BRASSERIE. UNE FOIS LA BIÈRE JETÉE DANS LE RUISSEAU ET LA FORÊT, LE POISON A CONTAMINÉ LES RACINES DES ARBRES DE LA FORÊT. SES RONCES SONT PARTOUT AUTOUR DU VILLAGE. TOUTE PERSONNE DANS LA FORÊT DOIT FAIRE ATTENTION AUX RONCES OU BIEN SE FAIRE PIÉGER COMME DANS UNE TOILE D'ARAIGNÉE. SI QUELQU'UN EST PIÉGÉ, IL DOIT RÉUSSIR UN TEST D'ÉVASION OU BIEN SUBIR D4 PS PAR ROUND D'EMPRISONNEMENT. UNE FOIS QUE LA VICTIME A PERDU LA MOITIÉ DE SES PS, ELLE FAIT SES TESTS D'ÉVASION AVEC UN FLÉAU. POUR ARRÊTER LES RONCES, IL FAUT TROUVER L'ENDROIT OÙ BOSCO, LE BRASSEUR, A JETÉ LA BIÈRE EMPOISONNÉE ET PURIFIER L'EAU SOIT EN JETANT UN SORT DE CONTRE MAGIE NIVEAU 3 OU BIEN EN RÉUSSISSANT UN JET DE SURVIE AVEC FLÉAU (UTILISANT UN SYSTÈME DE PURIFICATION NATURELLE À BASE DE LUMIÈRE SOLAIRE).

**LE MAUVAIS ŒIL** EST LE RÉSULTAT DES MALÉDICTIONS QUE ENDLA, LA FABRICANTE DE CERCUEIL, JETTE TOUT AUTOUR DU VILLAGE. LA SEULE FAÇON DE BRISER TOUTES LES MALÉDICTIONS EST DE TUER ENDLA.

### **MAÎTRE DES ARCANES**

CHAQUE VILLAGE A UN MAÎTRE DES ARCANES OU BIEN UN DRUIDE OU UN ANIMISTE GUÉRISSEUR QUI PORTE LE TITRE DE MAGISTER. NON SEULEMENT IL AIDE LE VILLAGE AVEC SA MAGIE MAIS IL FAIT SOUVENT OFFICE D'HOMME DE LOI ET DE NOTAIRE. TOUS LES MAGISTER QUI SE SONT SUCCÉDER DEPUIS LA CHUTE DE MORRIGAN ONT ÉTÉ DES CHARLATANS ENGAGÉS PAR LES VAN WALDEN. LE DERNIER A FUI LE VILLAGE DÈS L'APPARITION DE LA BRUME. IL S'APPELLE JAES PUDIROND, C'EST UN MAUVAIS ACTEUR SANS POUVOIR MAGIQUE, LÂCHE ET VEULE. IL SE CACHE DANS LE SOUS-SOL DU MANOIR VON WALDEN.

## **ENDLA ET ODDMAR**

ENDLA A ÉTÉ CORROMPUE PAR KONRAD QUI LUI A ENSEIGNÉ L'ART DE MAUDIRE LES GENS. ELLE LANCE 3 SORTES DE MALÉDICTIONS : MORT LATENTE, ANIMATION ET RATIFICATION. **LA MORT LATENTE** LUI PERMET D'ENTERREDER UN MORT ET DE LE FAIRE SE RÉVEILLER QUAND ELLE LE DÉSIRE. **L'ANIMATION** LUI PERMET D'ANIMER DES STATUES POUR ATTAQUER AU HASARD. **LA RATIFICATION** EST UNE MALADIE QUI CHANGE UNE CIBLE EN RAT GÉANT EN 3 JOURS.

LES MALÉDICTIONS SONT DES RITUELS ET PRENNENT DU TEMPS À ÊTRE MIS EN PLACE ET À AGIR. POUR QU'UNE MALÉDICTION FONCTIONNE, ENDLA DOIT FABRIQUER UNE POCHE MAUDITE EN CHAIR AVEC UN OBJET DE LA PERSONNE OU DU LIEU QU'ELLE VEUT MAUDIRE ET CACHER LA POCHE MAUDITE À PROXIMITÉ DE L'HABITAT DE LA PERSONNE. LA POCHE RESSEMBLE À UNE BOURSE EN CUIR COUSUE AVEC UN SYMBOLE MAUDIT (UNE RUNE PAR EXEMPLE, ✕). SI LES HÉROS ENQUÊTENT, ILS TROUVERONT SANS DOUTE UNE OU DEUX POCHE. ILS SE RENDENT COMPTE QUE LE FIL UTILISÉ POUR LES FABRIQUER EST SIMILAIRE À CELUI UTILISÉ POUR CUISINER. LA PATRONNE DU RENARD D'ARGENT CONFIRMERA MAIS ELLE PRÉCISERA QUE C'EST AUSSI LE MÊME TYPE DE FIL UTILISÉ POUR LES EMBAUMEMENTS (ENDLA ÉTANT LA SEULE EMBAUMEUSE DE LA VILLE).

ENDLA A ÉGALEMENT APPRIS TROIS MAUVAIS ŒIL, DES MALÉDICTIONS MINEURES QUI FONCTIONNENT COMME DES SORTS DE RANG 1, NIVEAU 2. LA LISTE EST DANS SA FICHE DE MONSTRE.

ODDMAR EST MORT QUAND LA BRUME EST APPARUE ET QUAND UN DES CADAVRES QU'IL ÉTAIT EN TRAIN D'EMBAUMER L'A ATTAQUÉ. ENDLA LE MAINTIEN EN VIE AVEC DE LA MAGIE NOIRE EN LE NOURRISSANT DE CADAVRES. IL EST DEVENU UNE SORTE DE GOLEM DE CHAIR PUTRIDE. IL EST CONSERVÉ ENCHAINÉ DANS UN CERCUEIL PENDANT LE JOUR. LE FILS D'ODDMAR ET ENDLA SAIT QUE DES CHOSES HORRIBLES SE PASSENT DANS L'ATELIER ET DEMANDERA DE L'AIDE AUX HÉROS S'ILS VIENNENT VISITER L'ATELIER FUNÉRAIRE (VOIR PLAN).

## **VON WALDEN**

LES VON WALDEN NE SONT PAS CONTENTS DU CHAOS CRÉÉ PAR KONRAD, IL BRISE LEUR ROUTINE ET MENACE LEUR MANIÈRE DE VIVRE. ILS VEULENT PAYER LES HÉROS POUR RETROUVER LEUR FILS LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE. ILS LES AIDENT EN LEUR PARLANT DES EXPÉRIENCES DE KONRAD, ILS MONTRENT LE LABORATOIRE DANS LES COMBLES DU MANOIR. LE PLUS VITE LES HÉROS QUITTERONT LA VILLE, LE PLUS VITE LES VAMPIRES POURRONT REPRENDRE LEUR SOMBRE BESOGNE. ILS ONT CAPTURÉ KOLEHAN LECOMTE, LA DERNIÈRE DESCENDANTE DES LECOMTE POUR QUE MORRIGAN NE PUISSE LA CORROMPRE MAIS KOLEHAN EST LA SEULE QUI SAIT QUE LES VON WALDEN ONT FAIT UN PACTE AVEC MORRIGAN IL Y 200 ANS POUR DEVENIR IMMORTELS. ILS NE PEUVENT PAS LA TUER CAR MORRIGAN POUR S'AMUSER À LIER LE DESTIN DES LECOMTE AVEC CELUI DES VON WALDEN, SI L'UN DISPARAIT L'AUTRE AUSSI.

## MONSTRES:

### **IGOR, LA CHAUVÉ-SOURIS HUMAINE**

**FÉROCITÉ : 2**

**TAILLE : LARGE**

**DÉPLACEMENT : 20**

**ARMURE : –**

**PS : 40**

**CAPACITÉ SPÉCIALE : VOL, RÉSISTANT À L'ACIER ET AU FROID, VISION NOCTURNE, SENSIBLE À L'EAU BÉNITE ET AU BOIS.**

<b>RÉSULTAT</b>	<b>ATTAQUE</b>
<b>1</b>	<b>CHUTE MORTELLE : LA CRÉATURE SAISIT UN HÉROS, VOL LE PLUS HAUT POSSIBLE (10 M MAXIMUM) ET LAISSE TOMBER SA PROIE, DÉGÂTS DE CHUTE (P.53 DU LDR). L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ESQUIVÉE AVEC UN TEST RÉUSSI DE BAGARRE AVEC FLÉAU.</b>
<b>2</b>	<b>MORSURE : LE MONSTRE MORD LE HÉROS LE PLUS PROCHE, 2D8 DE DÉGÂTS PERFORANTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE PARÉE OU ESQUIVÉE AVEC EVASION.</b>
<b>3</b>	<b>GRIFFES : LE MONSTRE LACÈRE LE HÉROS LE PLUS PROCHE AVEC SES GRIFFES, 2D6 DE DÉGÂTS TRANCHANTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE PARÉE OU ESQUIVÉE AVEC EVASION.</b>
<b>4</b>	<b>VOILE DE TÉNÈBRES : IGOR AVEUGLE TOUT LE MONDE DANS UN RAYON DE 10M EN CRÉANT UN VOILE DE TÉNÈBRES AVEC SES AILES. LES HÉROS DANS LA ZONE DOIVENT RÉUSSIR UN TEST DE VOLONTÉ OU BIEN ÊTRE AVEUGLE POUR 1 ROUND.</b>
<b>5</b>	<b>ECHO DE LA PEUR : LA CRÉATURE FAIT UNE ATTAQUE SONIQUE (CÔNE DE 6M). LES HÉROS DANS LA ZONE PRENNENT 2D4 DE DÉGÂTS ET DOIVENT FAIRE UN TEST CONTRE LA PEUR (P.52 DU LDR).</b>
<b>6</b>	<b>VOL DE VIE : IGOR UTILISE SES POUVOIRS DÉMONIAQUES POUR DRAINER LA VOLONTÉ D'UN HÉROS (LE PLUS VULNÉRABLE, PS LE PLUS FAIBLE). LE HÉROS PEUT UN FAIRE UN TEST DE VOLONTÉ POUR DIVISER LES DÉGÂTS PAR DEUX (ARRONDI À L'INFÉRIEUR). L'ATTAQUE DRAINE D 12 POINTS DE VOLONTÉ, SI LA VICTIME N'A PAS ASSEZ DE PV, ELLE PERD DES PS. IGOR RÉCUPÈRE AUTANT DE PS QUE DE PV/PS DRAINÉS.</b>

## ODMAR, HORREUR DE CHAIRS

ODMAR N'A PLUS D'HUMAIN QUE LE NOM. APRÈS SA « MORT », ENDLA L'A RABIBOCHÉ AU MIEUX DE SES TALENTS AVEC DES CADAVRES HUMAINS ET DES RATS ENCORE VIVANTS. ODMAR EST UN AMAS DE CHAIRS, AVEC DES MORCEAUX DE BRAS ET DE JAMBES QUI DÉPASSENT, DES VISAGES APPARAISSANT ICI ET LÀ PARMIS LES PLIS ADIPEUX ET SUPPURANTS DE SA PEAU ET DES DIZAINES DE RATS VIVANTS QUI LUI PERMETTENT DE SE MOUVOIR. C'EST UN AMAS CHAOTIQUE DE VIANDE QUI CHERCHE À ABSORBER D'AUTRE CORPS.

FÉROCITÉ : 1    TAILLE : LARGE    DÉPLACEMENT : 6    ARMURE : –    PS : 30

CAPACITÉ SPÉCIALE : -

RÉSULTAT	ATTAQUE
1	<b>HALEINE DE MORT</b> : ODMAR DÉGAGE UNE PUANTEUR CADAVÉRIQUE AUTOUR DE LUI (6M DE DIAMÈTRE), D4 DE DÉGÂTS ET UN TEST DE CON POUR NE PAS DEVENIR ETOURDI.
2	<b>LANCE DE CHAIR</b> : LE MONSTRE PROJETTE DES MORCEAUX DE CHAIRS AU PERSONNAGE LE PLUS PROCHE. D6 DE DÉGÂTS DE DÉGÂTS CONTONDANTS, L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ÉVITÉ AVEC UN TEST DE PARADE OU EVASION.
3	<b>BAISER SANGSUE</b> : ODMAR EMBRASSE LA VICTIME LA PLUS PROCHE ET LUI VOLE D6 PS.
4	<b>BOMBE À PUSTULE</b> : LA CRÉATURE FAIT EXPLOSER SES PUSTULES PURULANT DANS 10M DE DIAMÈTRE AUTOUR D'ELLE. UN TEST D'EVASION PERMET D'ÉVITER DE DEVENIR MALADE.
5	<b>ENROBAGE</b> : ODMAR RECOUVRE COMPLÈTEMENT LE HÉROS LE PLUS PROCHE. LE PERSONNAGE PEUT TENTER DE S'ÉCHAPPER LORS DE SA PROCHAINE ACTION AVEC UN TEST D'AGILITE OU DE BAGARRE RÉUSSIT. TOUT ROUND PASSÉ ENROBÉ CAUSE D6 DE DÉGÂTS.
6	<b>EXPLOSION DE RATS</b> : LE MONSTRE JETTE UN DE SES RATS QUI EXPLOSE DANS UNE ZONE DE 6M FAISANT 2D6 DE DÉGÂTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ÉVITÉ AVEC UN TEST DE PARADE OU EVASION.

## **ENDLA, LA REBOUTEUSE**

**DÉPLACEMENT : 8**

**ARMURE : —**

**PS : 8**

**COMPÉTENCES : GÉNÉRALE 10, BLUFF 15, MAUVAISE ŒIL 15 (POUR LANCER DES SORTS)**

**SORTS (SIMILAIRE À DES SORTS DE NIVEAU 2) :**

- 1. MAL DE VENTRE**, 6M DE ZONE, TOUS LES HÉROS DANS LA ZONE DOIVENT RÉUSSIR UN TEST DE CON OU BIEN PERDRE LEUR ACTION POUR LE ROUND. S'ILS ONT DÉJÀ AGI, ILS PERDENT LA PROCHAINE ACTION.
- 2. VOMISSEMENT**, UNE CIBLE À 10M. LA CIBLE DOIT FAIRE UN TEST DE CON OU BIEN VOMIR SUR SON COMPAGNON LE PLUS PROCHE (QUEL QUE SOIT LA DISTANCE). LE COMPAGNON ATTEINT DOIT FAIRE ÉGALEMENT UN TEST DE CON OU BIEN VOMIR SUR UN AUTRE COMPAGNON ET AINSI DE SUITE. TOUTE PERSONNE COUVERTE DE VOMI DEVIENT MALADE.
- 3. PARALYSIE**, UNE CIBLE À 10 M. LA VICTIME DOIT RÉUSSIR UN TEST DE VOL OU BIEN DEVENIR PARALYSÉ POUR D4 ROUND. UNE VICTIME PARALYSÉE NE PEUT PLUS BOUGER MAIS ENCORE PARLER.

**SI ENDLA MEURT AVANT ODDLA, CE DERNIER PERD LA MOITIÉ DE SES POINTS DE VIE COURANTS.**

## LES CORBEAUX DE MORRIGAN

FÉROCITÉ : 2      TAILLE : ESSAIM      DÉPLACEMENT : 12      ARMURE : –      PS : 15

CAPACITÉ SPÉCIALE : LES CORBEAUX ATTAQUENT EN ESSAIM ET COMPTENT DONC COMME UNE SEULE CRÉATURE. TOUS LES DÉGÂTS DES ARMES PHYSIQUES, MÊME MAGIQUES, DIMINUENT DE MOITIÉ (ARRONDIS AU SUPÉRIEUR). LE FEU PRODUIT UN EFFET NORMAL.

RÉSULTAT	ATTAQUE
1-2	<b>CROASSEMENT DES MORTS</b> : LES CORBEAUX CROASSENT DE MANIÈRE TERRIFIANTE ET ASSOURDISSANTE. TOUTE PERSONNE DANS UN DIAMÈTRE DE 10M AUTOUR DES CORBEAUX DOIT FAIRE UN TEST CONTRE LA PEUR.
3-4	<b>PIQUÉ</b> : LES CORBEAUX CONCENTRENT UNE ATTAQUE EN PIQUÉ CONTRE LE HÉROS LE MOINS BIEN PROTÉGÉ. LA VICTIME PREND 2D6 DE DÉGÂTS TRANCHANTS ET DOIT FAIRE UN TEST CONTRE LA PEUR.
5	<b>TOURBILLON D'AILES</b> : LES CORBEAUX ATTAQUENT TOUTE PERSONNE DANS UN RAYON DE 10M AUTOUR D'EUX. D8 DE DÉGÂTS PERFORANTS À TOUS.
6	<b>OMBRE DE MORRIGAN</b> : LES CORBEAUX PRENNENT LA FORME DU VISAGE DE MORRIGAN INSUFFLANT LA TERREUR À TOUS CEUX QUI LA REGARDENT. TOUS LES HÉROS PRÉSENTS DOIVENT FAIRE UN TEST DE VOL, EN CAS D'ÉCHEC ILS ATTAQUENT LE COMPAGNON LE PLUS PROCHE AVEC L'ARME QU'ILS ONT EN MAIN.

## RAT GEANT MAUDIT

FÉROCITÉ : 1      TAILLE : NORMALE      DÉPLACEMENT : 20      ARMURE : 1 (PEAU)      PS : 10

CAPACITÉ SPÉCIALE : -

RÉSULTAT	ATTAQUE
1	<b>FOUET</b> : LE MONSTRE UTILISE SA QUEUE COMME UN FOUET POUR RENVERSER TOUTE CRÉATURE ADJACENTE À ELLE. FAIRE UN TEST D'ACROBATIE OU ÉVASION POUR NE PAS TOMBER À TERRE.
2-3	<b>MORSURE</b> : LA CRÉATURE MORD LE HÉROS LE PLUS PROCHE, D8 DE DÉGÂTS PERFORANTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ÉVITÉE AVEC UN TEST DE PARADE OU ÉVASION.
4-5	<b>GRIFFES</b> : LA CRÉATURE GRIFFE LE HÉROS LE PLUS PROCHE, 2D4 DE DÉGÂTS TRANCHANTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ÉVITÉE AVEC UN TEST DE PARADE OU ÉVASION.
6	<b>DÉSESPoir</b> : L'HUMANITÉ DE LA PERSONNE MAUDITE TRANSPIRE DU REGARD EN SOUFFRANCE DE LA BÊTE. LE HÉROS LE PLUS PROCHE SAIT QU'IL Y A QUELQU'UN DERRIÈRE LE MONSTRE. LE SENTIMENT DE CULPABILITÉ SE CHANGE EN DÉSESPoir ET LE HÉROS DÉCIDE DE BAISSER LES ARMES. LA VICTIME EST <b>DÉCOURAGÉ</b> ET DOIT FAIRE UN TEST DE VOL POUR NE PAS PERDRE SA PROCHAINE ACTION.

## STATUE ANIMEE

FÉROCITÉ : 1 TAILLE : NORMALE DÉPLACEMENT : 10 ARMURE : 4 PS : 20

CAPACITÉ SPÉCIALE : VOL (POUR UNE GARGOUILLE OU TOUTE STATUE AVEC DES AILES), LOURDE ET LENTE, LES STATUES SONT FAITES D'UNE MATIÈRE SOLIDE QUI LEUR DONNE UNE ARMURE DE 4 ET LES REND INVULNÉRABLE AUX DÉGÂTS DE FEU ET DE FROID. ILS ONT RÉSISTANTS AUX ARMES TRANCHANTES ET PERFORANTES (DÉGÂTS 1/2). ELLES SONT VULNÉRABLES À LA TERRE, À L'EAU (PILIER, ENCHEVÊTEMENT) ET AUX DÉGÂTS CONTONDANTS (DÉGÂTS x2). SI UNE STATUE TOMBE DANS UN Puits D'EAU OU UNE RIVIÈRE, ELLE EST DÉTRUITE INSTANTANÉMENT.

RÉSULTAT	ATTAQUE
1	CHARGE : LA STATUE CHARGE LA PERSONNE LA PLUS ÉLOIGNÉE D'ELLE (10M MAXIMUM) INFLIGEANT D12 DE DÉGÂTS CONTONDANTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ÉVITÉE AVEC UN TEST DE PARADE OU ÉVASION.
2-3	POING DE MARBRE : LE MONSTRE ATTAQUE L'ENNEMI LE PLUS PROCHE AVEC SES POINGS, 2D6 DE DÉGÂTS CONTONDANTS. L'ATTAQUE PEUT ÊTRE ÉVITÉE AVEC UN TEST DE PARADE OU ÉVASION.
4	NUAGE DE POUSSIÈRE : LA CRÉATURE SE FRAPPE LA POITRINE PROJETANT UN NUAGE DE POUSSIÈRE AUTOUR D'ELLE SUR UN RAYON DE 6M. LES HÉROS DANS LA ZONE DOIVENT RÉUSSIR UN TEST DE CON OU ÊTRE AVEUGLE POUR D4 ROUNDS.
5	ÉTRANGLEMENT : LA STATUE SAISIT LE HÉROS LE PLUS PROCHE D'ELLE ET L'ÉTRANGLE, 2D6 DE DÉGÂTS CONTONDANTS. LA VICTIME DOIT FAIRE UN TEST DE BAGARRE POUR S'ÉCHAPPER. LE MONSTRE CONTINUE SON ÉTRANGLEMENT CHAQUE ROUND SUIVANT JUSQU'À CE QUE LE HÉROS MEURE OU SE LIBÈRE. LA STATUE EST CONSIDÉRÉE IMMOBILE PENDANT TOUTE LA DURÉE DE L'ÉTRANGLEMENT.
6	TREMBLEMENT DE TERRE/ VENT DE PIERRES : LE MONSTRE FAIT TREMBLER LE SOL SOUS SON POIDS OU BIEN PROJETTE UN FORT VENT DE PIERRES SUR TOUTES LES PERSONNES DANS UN RAYON DE 6M. CHAQUE VICTIME FAIT UN TEST D'AGL POUR NE PAS TOMBER. D6 DE DÉGÂTS CONTONDANTS.

## **PROFESSION**

### **PALADIN DE LA ROSE BLEU**

UN PALADIN EST UN GUERRIER QUI SE BAT POUR UNE CAUSE LIÉE À UNE CROYANCE SPÉCIFIQUE. CETTE CROYANCE PEUT AUSSI BIEN ÊTRE AUTOUR D'UN HÉROS/HÉROÏNE LOCAL LÉGENDAIRE, D'UN LIEU VÉNÉRÉ POUR SON HISTOIRE, UNE LÉGENDE, UNE PROPHÉTIE ETC. LE PALADIN SUIVRA UN CODE STRICT QUI REPRÉSENTE SES CONVICTIONS ET LE DISTINGUE D'UN SIMPLE MERCENAIRE. IL/ELLE SE BAT POUR UNE CAUSE. SA DÉVOTION LUI PERMET DE DIFFUSER UNE AURA QUI INSPIRE LES PERSONNES AUTOUR. CETTE DÉVOTION PEUT S'EXPRIMER ÉGALEMENT À TRAVERS DES PRIÈRES QUI OFFRENT DE L'ESPOIR ET DE LA PAIX AUX GENS.

UN PALADIN UTILISE LA COMPÉTENCE SECONDAIRE FOI POUR FAIRE DES PRIÈRES (PAREILS AUX TOURS DE MAGIE) ET POUR CRÉER DES AURAS (PAREILS AUX SORTS DE MAGES). CHAQUE ORDRE OCTROIE 3 PRIÈRES ET 3 AURAS.

L'HISTOIRE DE MYRNA, LA ROSE BLEUE ET FIONA ONT INSPIRÉ DE NOMBREUSES FEMMES À SUIVRE L'ORDRE DE LA ROSE ET DÉDIER LEUR VIE À PROTÉGER TRISTE COMTÉ. ELLES ONT APPRIS À DONNER DE L'ESPOIR ET COMBATTRE EFFICACEMENT LES DÉMONS.

GUERRIÈRE SACRÉE GUIDÉE PAR LA FOI ET SUIVANT UN CODE STRICT.

1. NE PRIER QUE L'ORDRE DE LA ROSE BLEU.
2. DÉTRUIRE TOUT DÉMON ET CULTE DÉMONIAQUE.
3. PROTÉGER LES PAUVRES ET LES FAIBLES.
4. NE JAMAIS ATTAQUER DES PERSONNES NON-ARMÉS.
5. NE JAMAIS REFUSER L'AUMÔNE.

### **COMPÉTENCE SECONDAIRE : FOI (CHA)**

LA FOI EST LA COMPÉTENCE SECONDAIRE QUI PERMET AUX PALADINS DE FAIRE DES PRIÈRES ET D'ACTIVER DES AURAS. UN PALADIN DOIT SUIVRE SON CODE POUR BÉNÉFICIER DE LA FOI, SI UN PALADIN BRISE SON CODE, TOUS LES TESTS DE FOI SE FONT AVEC UN FLÉAU.

### **PRIÈRE**

CHAQUE PRIÈRE COÛTE 1 PV ET DURE 1 PÉRIODE POUR ÊTRE EFFECTIVE. DANS UN LIEU CALME, LE JET DE FOI SE FAIT AVEC UNE FAVEUR.

**PAIX** : LA PRIÈRE DE PAIX PERMET AU PALADIN DE FAIRE RÉCUPÉRER 1 ETAT À UN COMPAGNON OU À LUI-MÊME.

**GUÉRISON** : LA PRIÈRE DE GUÉRISON PERMET AU PALADIN DE FAIRE RÉCUPÉRER D4 PS À UN COMPAGNON OU À LUI-MÊME.

**CLARTÉ** : LA PRIÈRE DE CLARTÉ PERMET AU PALADIN DE FAIRE RÉCUPÉRER D4 PV À UN COMPAGNON OU À LUI-MÊME.



## **AURA**

CHACQUE AURA COÛTE DE 1 À 3 PV EN FONCTION DE SON NIVEAU. CHACQUE NIVEAU AUGMENTE LA PORTÉE ET L'EFFET DE L'AURA.

NIVEAU	PORTÉE, DIAMÈTRE AUTOUR DU PALADIN
1	2M
2	6M
3	10M

L'EFFET VARIE EN FONCTION DE L'AURA. CHACQUE AURA DEMANDE UN MAINTIEN DE VOLONTÉ, UNE FOIS LANCÉE, L'AURA RESTE PRÉSENTE TANT QUE LE PALADIN DÉPENSE SES POINTS DE VOLONTÉ PAR ROUND. UN PALADIN UTILISANT L'AURA D'ARMURE DE LA FOI AU NIVEAU 2, DÉPENSERA 2PV PAR TOUR. LE PALADIN PEUT CESSER SON AURA À LA FIN DE N'IMPORTE LEQUEL DE SON TOUR. L'EFFET DISPARAIT ÉGALEMENT SI LE PALADIN TOMBE À 0 EN PV. L'AURA SE DÉPLACE AVEC LE PALADIN.

### **ARMURE DE LA FOI**

UNE LUEUR BLEUTÉE SE RÉPAND DEPUIS LE PALADIN OFFRANT À TOUS LES COMPAGNONS DANS LA ZONE D'EFFET 2 POINTS D'ARMURE MAGIQUE. CETTE ARMURE PROTÈGE CONTRE LES DÉGÂTS PHYSIQUES ET MAGIQUES.

### **FLÉAU DES DÉMONS**

UNE AURA ROUGE COUVRE LA ZONE OFFRANT UNE FAVEUR SUR LES TESTS D'ATTAQUE CONTRE LES DÉMONS. SI DURANT UNE ACTION, UN BÉNÉFICIAIRE DE L'AURA FAIT PLUSIEURS ATTAQUES SEULE LA PREMIÈRE SE FAIT AVEC UNE FAVEUR.

### **FOI DES BRAVES**

UNE AURA VERTE COUVRE LA ZONE OFFRANT FAVEUR SUR LES JETS DE VOLONTÉ CONTRE LES MALÉDICTIONS ET LES ATTAQUES MAGIQUES DE DÉMONS.

### **FOI AVEUGLE**

UNE AURA BLANCHE ET AVEUGLANTE COUVRE LA ZONE OFFRANT UNE FAVEUR SUR LES TESTS D'ÉVASION ET DE PARADE. SI UN BÉNÉFICIAIRE DE L'AURA FAIT PLUSIEURS PARADES ET ÉVASION SEULE LA PREMIÈRE SE FAIT AVEC UNE FAVEUR.