



LES DONNS

Les dons sont des aptitudes particulières spécifiques à chaque classe d'aventuriers. Au fur et à mesure de leur augmentation de niveau, les héros ont l'opportunité d'apprendre certains de ces talents (voir feuille de niveaux). Ils peuvent alors sacrifier au cours de leurs prochaines quêtes un ou plusieurs points de dons (au nombre total de six par joueur, renouvelables à chaque partie) afin de les appliquer.

On ne peut en conséquence recourir au cours d'une mission qu'à un nombre limité de talents.

Il existe trois catégories de dons, chacune nécessitant plus de points que la précédente pour l'exécution des actions qu'elle concerne. La première catégorie requiert un point de don par talent, la seconde deux points, et la dernière quatre. Lorsqu'une aptitude en particulier est moins gourmande que ses voisines, son coût spécifique est signalé.

Pour finir, les catégories I & II de dons comprennent les « Dons Communs ». Il s'agit d'une classe ouverte à tous les aventuriers, barbares, nains, elfes et enchanteurs.

Ci-dessous, la liste complète des dons par catégories ainsi que leur description...

DONS DE CATÉGORIE I

DONS COMMUNS

(Ces dons, comme leur nom l'indique, sont communs à tous les aventuriers. Aussi bien le barbare que l'enchanteur ont la possibilité de faire leur choix au sein de cette classe)

Sacrifice Héroïque

Le héros accomplit l'acte de bravoure d'encaisser le coup donné à un compagnon par un monstre, pour peu qu'il soit sur une case adjacente. Grâce à sa rapidité d'action, leurs places sont interchangeables.

Enchaînement

Après avoir tué son adversaire d'une attaque, le héros, grâce à ses réflexes accrus, affronte immédiatement un monstre adjacent.

Chance

Lors de fouilles, la chance sourit au héros, qui ne tombera sur aucun piège ni ne rencontrera de monstre errant.

Course

Le héros repousse ses limites et se lance dans une course effrénée. Un dé supplémentaire est lancé pour son déplacement.

BARBARE

Charge

Le barbare charge son ennemi, ce qui augmente la puissance de son attaque d'un dé de combat orange. Le don ne peut être utilisé depuis une case adjacente au monstre, en revanche le héros bénéficie de jusqu'à trois cases de déplacement gratuites avant la charge.

Attaque Eclair

Le barbare, gagnant en vivacité et en habileté, attaque durant son déplacement sans toutefois l'interrompre.

Cri de Guerre

Le héros pousse un hurlement terrifiant. Les monstres, intimidés, n'attaqueront pas le barbare au prochain tour.

Rage Bestiale

Le héros entre dans une fureur sanguinaire durant deux tours ; il gagne un dé jaune pour chacune de ses attaques sur cette durée. Le barbare ne peut pas utiliser d'autre don pendant la Rage.

Attaque en Rotation

Le barbare effectue un terrible moulinet de son arme et fauche les ennemis. Les dégâts de son attaque sont répartis sur les adversaires adjacents.

NAIN

Charge

Le nain charge son ennemi, ce qui augmente la puissance de son attaque d'un dé de combat orange. Le don ne peut être utilisé depuis une case adjacente au monstre, en revanche le héros bénéficie de jusqu'à trois cases de déplacement gratuites avant la charge.

Attaque Eclair

Le nain, gagnant en vivacité et en habileté, attaque durant son déplacement sans toutefois l'interrompre.

Railleries

Le nain recourt à sa science des insultes pour provoquer les ennemis. Il aura tendance durant un tour à attirer les monstres à lui, au choix du Maître du Jeu.

Science des Pièges

Grâce à ses connaissances en matière de mécanismes dissimulés, le nain parvient à éviter les effets d'un piège qu'il n'est pas parvenu à anticiper.

ELFE

Tir à Bout Portant

L'elfe effectue un tir à bout portant avec son arme de trait, sur un ennemi distant de trois cases au plus : son

attaque est augmentée d'un dé de combat jaune.

☐ **Tir en Mouvement**

L'habileté pour le maniement des armes de trait de l'elfe lui permet de tirer durant son déplacement.

☐ **Agilité**

L'agilité accrue de l'elfe lui permet d'annuler les attaques d'opportunité des monstres durant ce tour.

ENCHANTEUR

☐ **Augmentation d'Intensité**

Puisant dans la mana ambiante, l'enchanteur gagne un dé d'attaque supplémentaire lors d'un sort d'attaque ou bien restitue un point de vie supplémentaire lors d'un sort de soin.

☐ **Enchantement d'Arme Mineur**

L'enchanteur embrase une arme alliée, augmentant les dégâts infligés d'un dé de combat supplémentaire durant trois tours. L'effet d'enchantement d'arme est non cumulable.

☐ **Ecole Renforcée**

Ce talent particulier permet à l'enchanteur de lancer une dernière fois un sortilège déjà utilisé lors de la quête.

☐ **Eclipse Spectrale Mineure**

L'enchanteur adopte une forme éthérée qui le place à l'abri de toute attaque physique (et non magique) durant un tour, sans toutefois pouvoir se déplacer ni attaquer.

☐ **Concentration**

L'enchanteur, focalisant toute l'acuité de son esprit, lance un sort durant son déplacement sans toutefois l'interrompre.

DONS DE CATÉGORIE II

DONS COMMUNS

(Ces dons, comme leur nom l'indique, sont communs à tous les aventuriers. Aussi bien le barbare que l'enchanteur ont la possibilité de faire leur choix au sein de cette classe)

☐ **Attaque en Puissance**

Le héros mise sur l'offensive au détriment de sa sécurité durant un tour ; il peut sacrifier des dés de défense pour augmenter d'autant son attaque, aussi longtemps qu'il en conserve au moins un.

☐ **Tactique Défensive**

Le héros augmente provisoirement ses capacités d'esquive et de défense, il lance deux jets de défense dont il dénombrera les boucliers noirs comme étant des boucliers de défenses classique et retiendra le meilleur des deux lancés pour se défendre.

☐ **Coup Critique**

Le héros inflige un crâne imparable à son adversaire en plus de son jet de dés habituel lorsqu'il lui porte son attaque.

BARBARE

☐ **Bravoure** [1 point de don 

Ce talent permet au héros d'améliorer ses chances d'effectuer une glorieuse attaque : il exécute deux jets d'attaque et ne conservera que le meilleur.

☐ **Coup Puissant**

Le héros puise dans ses ressources cachées, doublant la puissance de son attaque lors du lancer de dés : le nombre de crânes obtenu est multiplié par deux.

☐ **Fureur Bestiale**

Le héros entre dans une fureur sanguinaire durant un tour ; il gagne un dé rouge supplémentaire pour chacune de ses attaques. Le barbare ne peut utiliser d'autre don pendant la fureur. Nécessite au préalable le don Rage Bestiale.

NAIN

☐ **Attaque en Rotation** [1 point de don 

Le nain effectue un terrible moulinet de son arme et fauche les ennemis. Les dégâts de son attaque sont répartis sur les adversaires adjacents.

☐ **Bravoure** [1 point de don 

Ce talent permet au héros d'améliorer ses chances d'effectuer une glorieuse attaque : il exécute deux jets d'attaque et ne conservera que le meilleur.

☐ **Charge de Guerrier Nain** [1 point de don 

Le nain opère une charge redoutable, ce qui augmente la puissance de son attaque d'un dé de combat rouge. Le don ne peut être utilisé depuis une case adjacente au monstre, en revanche le héros bénéficie de jusqu'à trois cases de déplacement gratuites avant la charge. Nécessite au préalable le don Charge.

☐ **Coup Puissant**

Le héros puise dans ses ressources cachées, doublant la puissance de son attaque lors du lancer de dés : le nombre de crânes obtenu est multiplié par deux.

☐ **Ivresse Guerrière**

Le nain ne peut s'empêcher de voyager avec quelques bières du pays. Durant trois tours, son ivresse lui permet d'augmenter d'un crâne chaque attaque qu'il réussit ; de plus, à chaque tour, un Point de Corps est soustrait à ceux dont il encaisse la perte.

ELFE

- ☐ **Habilité au Tir** [1 point de don 🌟]

Ce talent permet au héros d'améliorer ses chances d'effectuer un tir critique : il exécute deux jets d'attaque et ne conservera que le meilleur.

- ☐ **Augmentation d'Intensité** [1 point de don 🌟]

Puisant dans la mana ambiante, l'enchanteur gagne un dé d'attaque supplémentaire lors d'un sort d'attaque ou bien restitue un point de vie supplémentaire lors d'un sort de soin.

- ☐ **Corde Tendue** [1 point de don 🌟]

L'elfe puise dans ses réserves cachées et décoche une flèche fulgurante, augmentant la puissance de son attaque d'un dé orange.

- ☐ **Ecole Renforcée**

Ce talent particulier permet au mage de lancer une dernière fois un sortilège déjà utilisé lors de la quête.

- ☐ **Agilité de Fouine**

La vivacité et la souplesse de l'elfe lui permettent lors d'un déplacement de traverser les cases occupées par des monstres sans subir la moindre attaque d'opportunité. Nécessite au préalable le don Agilité.

- ☐ **Tir de Précision**

L'elfe se concentre intensément sur son tir, doublant son efficacité lors du lancer de dés : le nombre de crânes obtenu est multiplié par deux.

ENCHANTEUR

- ☐ **Extension de Zone d'Effet** [1 point de don 🌟]

L'habileté grandissante de l'enchanteur en matière de magie lui permet d'étendre les effets d'un sortilège à deux adversaires ou alliés placés côte à côte.

- ☐ **Extension de Durée** [1 point de don 🌟]

L'habileté grandissante de l'enchanteur en matière de magie lui permet de prolonger d'un tour les effets d'un sortilège dont la durée est définie.

- ☐ **Consultation Ancestrale** [1 point de don 🌟]

L'enchanteur entre en contact avec les esprits des ayeux. Cela lui permet de réaliser deux jets pour le lancement d'un sort et d'utiliser le meilleur pour cette attaque.

- ☐ **Enchantement d'Arme Majeur**

L'enchanteur nimbe d'éclairs une arme alliée, augmentant les dégâts infligés de deux dés de combat orange supplémentaire durant trois tours. L'effet d'enchantement d'arme est non cumulable. Nécessite au préalable le don Enchantement d'Arme Mineur.

- ☐ **Science du Contre-Sort**

Par l'apprentissage de cet art, l'enchanteur acquiert le talent à contrer la magie d'un lanceur de sort ennemi, et ce à tout moment. Pour cela, il devra se défausser de l'un de ses propres sorts non encore utilisés.

- ☐ **Eclipse Spectrale Majeure**

L'enchanteur adopte une forme éthérée qui le place à l'abri de toute attaque physique ou magique durant deux tours, sans toutefois pouvoir se déplacer ni attaquer. Nécessite au préalable le don Eclipse Spectrale Mineure.



DONS DE CATÉGORIE III

BARBARE

- ☐ **Folie Berserk** [3 points de don 🌟🌟🌟]

Le barbare entre dans un état de folie furieuse durant trois tours et gagne un dé violet supplémentaire pour chacune de ses attaques. On ne peut recourir à un autre don pendant la folie berserk. Nécessite au préalable le don Fureur Bestiale.

- ☐ **Réserves Cachées** [3 points de don 🌟🌟🌟; utilisable une fois par quête]

Le barbare ne craint pas la douleur. Puisant dans ses ressources cachées, il ignore des blessures qui tueraient un guerrier normal et gagne immédiatement deux points de corps.

- ☐ **Ruée de Coups**

Le barbare attaque avec deux dés de combat supplémentaires et multiplie par deux le nombre de crânes obtenus. Ces crânes seront répartis selon le choix du héros sur les monstres adjacents, même en diagonale. Nécessite au préalable les dons Attaque en Rotation et Coup puissant.

NAIN

- ☐ **Réserves Cachées**

Le nain ne craint pas la douleur. Puisant dans ses ressources cachées, il ignore des blessures qui tueraient un guerrier normal et gagne immédiatement deux points de corps.

- ☐ **Charge Meurtrière**

Toujours plus loin, toujours plus fort : lors de son déplacement, le nain affronte avec trois dés de combat supplémentaires tous les monstres qu'il rencontre, enchainant les attaques, et ce jusqu'à ce qu'un adversaire lui survive. Il ne peut effectuer de demi-tour ; en outre, le don ne peut être employé depuis une case adjacente.

Nécessite au préalable les dons Attaque Eclair, Enchaînement et Charge de Guerrier Nain.

- ☐ **Puissante Attaque en Rotation** [3 points de don 

Le nain effectue un terrible moulinet de son arme et fauche les ennemis comme des choppes sur une table. Il double le nombre de dés qu'il lancerait lors d'une attaque normale, et les dégâts sont répartis sur les adversaires adjacents et en diagonale.

ELFE

- ☐ **Extension de Zone d'Effet** [2 points de don 

L'habileté grandissante de l'elfe en matière de magie lui permet d'étendre les effets d'un sortilège à deux adversaires ou alliés placés côte à côte.

- ☐ **Consultation Ancestrale** [2 points de don 

L'elfe entre en contact avec les esprits des elfes anciens. Cela lui permet de réaliser deux jets pour le lancement d'un sort et d'utiliser le meilleur pour cette attaque.

- ☐ **Extension de Durée** [3 points de don 

L'habileté grandissante de l'elfe en matière de magie lui permet de prolonger d'un tour les effets d'un sortilège dont la durée est définie.

- ☐ **Feu Nourri**

L'elfe est tellement à l'aise avec son arc qu'il peut tirer trois fois dans un même tour, sur différentes cibles s'il le souhaite. Les tirs sont combinés lorsqu'ils ciblent un même ennemi.

ENCHANTEUR

- ☐ **Enchantement d'Arme Suprême**

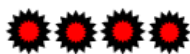
L'enchanteur transcende une arme alliée, celle-ci infligera des dégâts de pure mana, équivalents à deux dés de combat violets supplémentaires durant trois tours. L'effet d'enchantement d'arme est non cumulable. Nécessite au préalable le don Enchantement d'Arme Majeur.

- ☐ **Incantation Rapide**

Grâce à de laborieux exercices d'élocution, l'enchanteur est capable de lancer deux sorts lors d'un même tour.

- ☐ **Forme Éthérée Pure**

L'enchanteur adopte une forme éthérée qui le place à l'abri de toute attaque physique ou magique durant deux tours. La maîtrise de cette technique permet à l'enchanteur de lancer des sorts et des attaques durant cette période. Nécessite au préalable le don Eclipse Spectrale Majeure.



DONS DE CATÉGORIE III – HÉROÏQUES !

BARBARE

- ☐ **Frappe Héroïque !**

Le barbare porte un coup parfait, réussissant tous ses jets d'attaque. Nécessite au préalable le don Bravoure.

NAIN

- ☐ **Frappe Héroïque !**

Le barbare porte un coup parfait, réussissant tous ses jets d'attaque. Nécessite au préalable le don Bravoure.

ELFE

- ☐ **Tir Héroïque !**

L'elfe accomplit un tir puissant d'une précision parfaite, réussissant tous ses jets d'attaque. Nécessite au préalable le don Feu Nourri.

ENCHANTEUR

- ☐ **Quintessence des Sorts !**

L'enchanteur réalise une incantation parfaite, réussissant tous ses jets d'attaque. Nécessite au préalable le don Consultation Ancestrale.

