



Artificier

ATTRIBUT



VITALITÉ



COURAGE



RÉSERVE DE DÉS



ÉQUIPEMENTS DE DÉPART

Pierre Taillée, Sacoche,
Équipement d'Aventurier

CARTES HÉROS AVANCÉES

Innovation, Hachoir Tourbillonnant, Ressorts,
Multi-Flech-o-Matic, Auto-projecteur de Soin

“Allez, allez, allez”, se chantonne l'Artificier à lui-même alors qu'il farfouille dans son sac à outils d'une main tout en gardant l'autre le long du mur afin de ne pas perdre son chemin. Sa lanterne a rendu l'âme alors qu'il tournait au dernier recoin et il n'ose pas s'arrêter pour remédier à la situation pour le moment.

En arrivant dans le donjon, il savait que les chances de trouver quelque chose de valable étaient minces. La maçonnerie tenait, mais les portes étaient grandes ouvertes. Il ferait un tour rapide dedans et dehors, cherchant quelque chose d'utile : un peu de fil, des plaques de métal, ou peut-être quelques ressorts épargnés par la rouille. Il n'y a aucune raison de payer le forgeron pour des pièces qu'il peut trouver.

Malheureusement, le donjon lui-même semblait déjà avoir été proprement vidé. Il était sur le point de partir quand il a remarqué une porte fermée dans une petite salle. Elle était verrouillée, mais le mécanisme grossier n'avait pu résister à ses outils. Peut-être qu'il y aurait quelque chose d'intéressant à l'intérieur, hors de portée des charognards occasionnels.

Il ne s'était pas trompé.

La porte conduisit à un escalier le menant vers les entrailles du donjon. Il avait trouvé plusieurs morceaux valables et était sur le point de revenir à la surface quand il repéra un ensemble de doubles portes. Espérant qu'elles conduisent à une salle de stockage ou même une armurerie, l'Artificier les avait ouvertes dans un grincement.

Il augmenta l'éclairage de sa lanterne et fut surpris. Sur quel rassemblement macabre était-il tombé ? Ce n'était pas l'armurerie, mais, au côté des armes et des outils longtemps négligés qu'il avait espéré, des restes humains jonchaient la place. Il n'eut qu'un moment pour s'interroger sur leur malheur avant qu'un son sur sa gauche le fit se tourner.

JOUER UN ARTIFICIER

L'Artificier possède tous les outils pour devenir un danger pour ceux qui l'entourent, tant qu'il les trouve dans sa Sacoche. Une fois qu'il trouve toutes les **Pièces** nécessaires à la fabrication d'un **Piège** particulier, le résultat peut être... explosif.

Quasiment tous les **Pièges** de l'Artificier endommagent ou détruisent les Ténèbres. Quelques unes de ses cartes peuvent sauver un Héros en détresse ou neutraliser une menace particulière. Mais faire exploser les choses sera votre principale activité.

Lorsqu'un Artificier **Fabrique** un **Piège**, il doit d'abord s'assurer

Le squelette le plus proche, affalé sur un banc bas, avait commencé à changer. Sa tête se balançait lentement vers l'Artificier, comme une vieille machine qui a besoin d'huile. À travers la pièce, d'autres commencèrent à se dresser. “Oh Rouille, des Errants!” dit l'Artificier avant de sortir rapidement de la salle.

Maintenant, seul dans le noir, à court de matériel, et devant monter et sortir, il court. Toujours en chapardant autour de lui, il éclaire uniquement ce dont il a besoin, “Oui!”

Il adapte rapidement un déclencheur avec la poudre explosive de sa besace. Il place l'appareil derrière lui alors que les sons se rapprochent. Il continue, suivant la paroi; cherchant à les semer. Il entend le bruit du ressort, et peut sentir l'explosion à travers la pierre, sous ses doigts. Mieux vaut être prudent ou l'endroit va s'effondrer, pense-t-il. Il secoue la tête pour effacer la pensée de ses os moisissant ici comme ses poursuivants et accélère.

Comme il négocie le dernier virage, il voit une faible lumière filtrer depuis les marches devant lui. Sa mine a sûrement fait quelques dégâts, mais il sait que les Errants ne connaissent ni la peur, ni la prudence. Ils vont juste continuer à venir à moins qu'il ne les arrête. Fouillant dans son sac, il trouve ce dont il a besoin alors qu'il atteint les escaliers. Alors qu'il grimpe, une longue main ossuse, tel un étau autour de sa cheville, soulève son pied, l'envoyant valser. Il manque de justesse de s'assommer sur les marches et regarde en arrière pour voir un Errant, de petits morceaux de chair et de cheveux encore accrochés à son crâne, toujours grimacant. Avec un coup sec, il libère son pied et frappe la créature dans les dents au moment où d'autres mains commencent à le saisir depuis les ténèbres.

Il gravit les escaliers et arrive dans une lumière salvatrice. Il ferme rapidement la porte derrière lui, mais il sait qu'il a besoin d'une solution plus permanente. L'Artificier jette hors de son sac ce dont il a besoin, “Je l'avais à l'instant ... Ah ha !” Triomphant, il détient le boîtier métallique alors que la porte commence à céder. Réunissant d'autres composants, l'Artificier prépare sa riposte.

Rapidement, il bat en retraite quand la porte s'ouvre, révélant une foule d'Errants, leurs orbites creuses se concentrant sur lui. Il jette un Big Badda Boom au centre du groupe et se retourne pour fuir. Il fait quelques pas avant que l'explosion ne l'envoie sur le ventre, son visage heurtant violemment la pierre. Il se lève et regarde en arrière. L'explosif a fait son travail, écrasant les Errants sous les débris du couloir.

Essuyant le sang de son visage, l'Artificier se hâte de sortir du donjon. Il y a une ville un peu plus loin.

Peut-être qu'il va juste se réapprovisionner au forgeron cette fois.

Donnez-moi un point fixe et un levier et je soulèverai la Terre.
- Archimède

qu'il possède toutes les **Pièces** nécessaires en main ou Disponible. Il peut alors tenter un test de **Fabrication**. Réussir ce test génère de la Menace, alors que les Dégâts infligés par ces cartes **Piège** n'en génèrent pas.

Obtenir les **Pièces** adéquates est difficile pour un Héros inexpérimenté. Pour s'aider dans sa tâche l'Artificier peut utiliser *Recyclage de Composants* ou *Innovation*, ces cartes ne doivent pas être sous-estimées. Un Artificier ayant acquis une carte Héros Avancée peut même soigner son groupe.

L'Artificier semble être un élément incertain, mais sa capacité à désamorcer les Pièges est sans égal. Un groupe de Héros voulant traverser grottes ou donjons remplis de Pièges ne pourra pas trouver meilleur compagnon.



Une bonne réserve de Poudre Explosive et quelques Pièces permettent de résoudre bien des problèmes.

Outils

Les **Outils** sont indispensables à l'Artificier. N'importe quel carte Équipement avec le mot-clé **Outils** confère un bonus aux actions de **Fabrication**. Les dés conférés par les **Outils** ainsi que sa Réserve de Dés initiale sont essentiels pour fabriquer les **Pièges** avec succès. Certains **Outils** permettent à l'Artificier de rendre **Disponible** des **Pièces** et de les garder d'un TH à l'autre.

RENDRE DISPONIBLE UNE PIÈCE

Certains **Outils** peuvent rendre **Disponible** une **Pièce**. L'Artificier devrait systématiquement rendre **Disponible** une **Pièce** quand il n'en a pas besoin pour **Fabriquer** un **Piège**.

Le joueur doit impérativement connaître le contenu de sa défausse et ce qu'il peut encore piocher pour déterminer quelles **Pièces** devraient être rendues **Disponibles** pour maximiser ses chances de **Fabriquer** un **Piège**.

Les **Outils** de meilleure qualité permettent de rendre **Disponibles** plus de **Pièces**. Il n'a qu'1 carte **Amélioro-Truc** qui améliore tous les **Pièges**, garder cette carte est donc toujours une valeur sûre.

CARTES PIÈGE

Les cartes **Piège** nécessitent d'avoir en jeu une combinaison particulière de cartes **Pièce**, l'Artificier doit ensuite réussir un test de **Fabrication**. Le SR de ce test de **Fabrication** est précisé sur la carte par la mention **Fabrication X**, X étant le SR à atteindre. Si ce test échoue, la carte reste en jeu, les PA sont dépensés mais les effets ne sont pas résolus. Les **Outils** équipés peuvent fournir des bonus à ce test. Certaines cartes **Piège** de l'Artificier peuvent rester plusieurs Phase de Bilan, et s'activent lors de l'Étape d'Activation des **Pièges**, avant les **Pièges** des Ténèbres.

SYNERGIE DE CARTES

INNOVATION + N'IMPORTE QUEL PIÈGE DE VOTRE DÉFAUSSE + AMÉLIORO-TRUC

Innovation est une des cartes très puissante de l'Artificier. Elle lui permet de récupérer n'importe quel **Piège** de sa défausse et de le jouer sans dépenser aucune **Pièce**. Ce **Piège** étant placé sur **Innovation**, il n'occupe pas d'Emplacement d'Action supplémentaire.

Ajoutez à ce **Piège** gratuit la carte **Pièce Amélioro-Truc**, et vous obtenez un des très rare bonus aux Dégâts et dés supplémentaires qui peuvent être ajoutés lors de l'attaque d'un **Piège**.

CARTES DÉLICATES

BIG BADDA BOUM

Big Badda Boum. Son nom est assez clair. La plupart des apprentis Artificier pensent qu'il ne s'agit que d'une bombe géante, alors qu'il agit également comme une excellente diversion pour attirer les ennemis et absorber leurs attaques. S'ils réussissent à réduire à 0 sa Vitalité, il devient alors réellement une bombe géante, anéantissant les ennemis autour. Attention à son placement car il peut y rester plusieurs TH et peut blesser les Héros lorsqu'il explose.



HACHOIR TOURBILLONNANT

Le **Hachoir Tourbillonnant** est un **Piège** mobile avec très peu de Vitalité. Lorsqu'il est fabriqué, il se déplace immédiatement et attaque les ennemis les plus proches qu'il peut atteindre sur un arc de 90°. Il s'activera de nouveau lors de chaque Étape d'Activation **Pièges** des Phases de Bilan qui suivent. Il est important de noter qu'une fois construit, il suit ses propres Priorités et n'est pas contrôlé directement par l'Artificier.

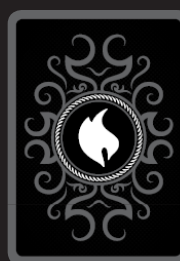
ASSISTANCE INTÉGRÉE À LA DEMANDE D'ÉJECTION

Les Brigands et Soldats peuvent parfois se trouver dans une situation délicate et appeler à l'A.I.D.E. L'Artificier possède le parfait outil pour secourir un compagnon entouré par les forces des Ténèbres. L'**Assistance Intégrée à la Demande d'Éjection** permet de passer par dessus les ennemis et les zones normalement impossible à traverser. Ce **Piège** confère un mouvement gratuit à n'importe quel Héros l'utilisant lors de ce TH pour s'éloigner ou s'approcher du danger.



CARTES PIÈCE

De nombreuses cartes de l'Artificier possèdent le mot-clé **Pièce**. Elles sont jouées avec les cartes **Piège** qui précisent quelle combinaison spécifique de cartes **Pièce** doivent être jouées pour placer un **Piège**. Certains Équipements permettent de rendre **Disponible** une ou plusieurs cartes **Pièce**, ce qui permet de les placer au dessus de la Fiche de Héros. Elles ne sont alors défaussées qu'après la Phase de Préparation qui suit le TH de leur utilisation.



N'importe quelle carte **Piège** de votre défausse