

## CLASSE HÉROÏQUE

# SKALD

### ATTRIBUT



### VITALITÉ



### COURAGE



### RÉSERVE DE DÉS

Vers : 2 (sans Équipements)

+1 D10, +1 DD

### ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Cuillères Musicales, Équipement d'Aventurier, Chope Ébréchée

### CARTES HÉROS AVANCÉES

terrible comme l'aube, (nom du Héros) a frôlé la mort, la douce musique de la vie persiste, libèrent leur rage, vaillants et décidés

Avec les dernières heures du jour ne restent que quelques traînants, assis autour des tables, conversant tranquillement ou ronflant paisiblement. La soirée a été chargée et elle a gagné plus que le prix du gîte et du couvert. Elle étend les mains, craquant des phalanges, raides à force de jouer. Presque l'heure de monter se coucher. Après un clin d'oeil pour l'aubergiste, elle décide de terminer une dernière chanson avant de se retirer.

*Les Ténèbres incarnées ...*

Alors qu'elle commence à peine à jouer, la porte s'ouvre, laissant pénétrer la nuit, tandis que trois cavaliers, aux formes humaines mais dissonantes, rentrent dans la pièce. En un instant, l'ambiance devient discordante. Une menace froide et insidieuse étouffe la chaleur brillante du foyer. Et bien que son cœur ait manqué un battement, la Skald continue à jouer. Ce refrain lui est familier.

Ne voyant que des proies, les cavaliers n'hésitent pas. Le premier empoigne le serveur qui passe, s'emparant d'une chope sur son plateau d'une main et envoyant valser le garçon.

La Skald prend leur mesure, prête à jouer pour plus que son souper. Elle regarde son audience. Le serveur, à genou, frottant son épaule. L'aubergiste, s'avançant depuis le bar, la prudence remplacée par l'indignation. Un vieux soldat, sa canne serrée dans sa main chenu, souhaitant une arme et la force de la tenir. Même les amoureux dans leur coin, n'ayant d'yeux que l'un pour l'autre, réalisent maintenant que les Ténèbres se tiennent devant eux.

*Les Héros, leurs lames incandescentes ...*

Sa chanson va crescendo, encourageant les clients à relever le défi, tout en sachant qu'ils doivent se rebeller ou mourir. L'aubergiste se déplace rapidement, et frappe bas et fort le premier cavalier alors que les amants ramassent choppes et bouteilles abandonnées sur

les tables voisines. L'opposition surprend les cavaliers. Distracts, ils ne remarquent pas le guerrier, porté par la chanson, qui n'utilise plus sa canne comme un support mais bien comme une arme. Elle s'abat sur la tête du premier cavalier avec un craquement sec, rappelant la force d'un coup fatal.

*Dans le doute, languissants et sans chef ...*

La peur s'insinue chez les deux autres cavaliers, nourrie par le chant du Skald. Elle leur envoie sa chanson, ses doigts tissant leur surprise en peur. L'un s'enfuit vers la porte et se fait balayer les pieds, frappé par le serveur qui se tient maintenant à califourchon sur lui. Sans hésitation, il lève son lourd plateau de bois et l'assène sur la gorge du cavalier, encore et encore, jusqu'à ce que son ennemi ne lutte plus.

*Les Héros, Terribles comme l'aube. Les autres, leur mort inéluctable ...*

Le dernier cavalier semble ébranlé, mais résolu. Le chant du Skald l'assaille, mais n'atteint pas son cœur. Il est fort. Elle change de refrain, synchronisant les actes des héros. Remplis d'une juste et terrible colère, ils convergent vers le cavalier. Il lance un coup sans enthousiasme mais il est dépassé. Il croise les yeux du Skald, de l'autre côté de la pièce et comprend finalement ce qui s'est passé, trop tard, alors que les héros l'assaillent, déchirant sa chair et brisant ses os.

*Ce jour là, les Ténèbres vaincues, un chant funèbre méconnu ...*

Les cavaliers vaincus, le Skald change de chanson. La soif de sang quitte les clients, faisant place à la fierté. Ils ont défendu leur foyer. Les Ténèbres ne régneront pas ici, au moins pour un jour de plus. Ils se regardent les uns les autres, émerveillés. Le guerrier ramasse sa canne, son soutien de nouveau nécessaire. Les amants échangent un regard comme eux seuls peuvent le faire. L'aubergiste fait un clin d'oeil au serveur, qui se tient un peu plus droit.

La Skald repose son instrument, rendu douloureux par la soudaineté de son chant perdu. L'aubergiste lui adresse un signe de tête, comprenant, au moins en partie, alors qu'elle ramasse les pièces dans son étui, poussant son instrument et soulageant la douleur dans ses mains. L'harmonie revenue, elle jette un coup d'oeil aux corps immobiles. Si les Ténèbres ont réussi à atteindre ce genre de personne, il est temps de partir. Son talent est nécessaire ailleurs.

***La musique est une révélation plus haute que toute sagesse ou philosophie. La musique est le sol électrique dans lequel l'esprit vit, pense et invente.***

- Ludwig van Beethoven

## JOUER UN SKALD

Le Skald est un personnage agile, capable de se déplacer sur le champ de bataille avec aisance, tout en renforçant ses coéquipiers avec les Vers de ses chants. La plupart des vers du Skald ont une portée limitée, donc se positionner pour obtenir un effet maximum est important.

Renforcer ses coéquipiers n'est d'ailleurs pas son seul but au combat. Le Skald est le seul Héros qui n'a pas besoin de jet de dés pour toucher ses ennemis. Toutes ses Cartes Héros infligeant des dégâts le font automatiquement si la cible est à portée.

En revanche, le Skald n'a aucune carte Interruption pour se protéger durant le Tour des Ténèbres. Jouer des Vers défensifs en préparation d'un TT est ainsi une composante clé pour le maintien de sa survie et de celle de son équipe.

Le Skald peut générer de la Menace, juste en jouant des Vers, en plus de celle générée par ses dégâts. Gérer sa réduction de Menace est toujours une préoccupation, car il a toujours de nombreux Vers à jouer à chaque Tour des Héros.

Le contrôle du champ de bataille et de ce qui s'y passe est une composante majeure qui fait que le Skald est un très bon compagnon d'aventure



Toute note a un sens. Comprenez cela et vous pourrez jouer la musique cachée dans le coeur de chaque être.

## INSTRUMENTS

Le Skald utilise des Instruments pour augmenter ses chances de déclencher des Formules de Destin. Les Instruments augmentent aussi le nombre de Vers jouables à chaque TH, en augmentant parfois un type de Vers particulier. Notez que les Instruments ne donnent jamais de , car le Skald n'en a pas besoin pour toucher ses ennemis.

Exemple : l'objet vert Violon indique : Jouez 3 Vers, 4 vers Positifs. Cela veut dire que le Skald peut jouer jusqu'à 3 **Vers Neutres** et **Négatifs**. Ou alors, il peut jouer jusqu'à quatre **Vers Neutres** et **Positifs**.

## VERS

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

Le Skald est limité dans le choix des cartes Héros qu'il peut jouer. Il ne peut pas jouer de Vers Négatif et Positif dans le même TH. Le nombre de Vers qu'il peut jouer est limité par l'Instrument équipé.

Si le Skald n'a pas d'Instrument, il ne peut jouer que 2 Vers avec la seule force de sa voix.

Le coût en PA des **Vers** est payé en une seule fois, après que leur effet a été résolu, au lieu de les payer les uns à la suite des autres.

## CARTES DÉLICATES

### CHANTENT COMME ILS MASSACRENT

"*Chantent comme ils massacrent*" est une Carte Action Vers Positif puissante avec un coût de 0 PA. Le tout ici est de garder votre Skald relativement proche de vos coéquipiers utilisant beaucoup de PA, car la portée est très faible. En conjonction avec la Carte de l'Acolyte "Dans les Pas des Saints", cela donne aux Héros la possibilité d'utiliser des PA sans risque de déclencher un TT.

### (NOM DU HÉROS) BRILLAIT

Besoin de quelqu'un pour "tanker" ces 10 sbires qui vous entourent ? "(nom héros) brillait" est la réponse à vos ennuis. Avec cette carte Héros, le Skald envoie tous les Sbières de la Tuile attaquer le Héros de son choix, lui y compris. Le Héros choisi gagne aussi +1 SR en défense pour toutes les attaques reçues lors de ce TT.

Il est important de noter que cela n'arrive que si la carte est encore dans un Emplacement d'Action quand le TT débute

### LANGUISSANTE ET SANS CHEF

"*Languiissante et Sans Chef*" est une bonne carte à utiliser si le Skald va être attaqué en **Mêlée** par des Capitaines au prochain TT. Même si cette carte génère un peu de Menace, elle coûte 1 PA et n'est utile que si les Capitaines sont adjacents au Skald et que la carte est en jeu au début du TT.

## VERS POSITIFS

Les **Vers Positifs** ont typiquement un effet bénéfique sur le Skald ou un membre de son équipe. Ces effets vont d'un soin à un bonus de défense pour ses équipiers. Ils peuvent également donner un effet unique, comme un nombre limité d'esquive lors d'un TT. Les **Vers Positifs** ne peuvent être combinés qu'avec d'autres **Vers Positifs** ou **Neutres**.

## VERS NÉGATIFS

Les **Vers Négatifs** affectent principalement les Ténèbres, d'une manière ou d'une autre. Ces cartes ont des effets qui peuvent diminuer la Progression des Ténèbres ou même obliger l'ennemi à faire un test de Courage avant d'attaquer un Héros. Les cartes infligeant des Dégâts aux ennemis se trouvent dans cette catégorie de **Vers** génèrent le plus de PA. La valeur des **Vers Négatifs** ne doit pas être sous-estimée car ils ne nécessitent pas de jets de Dés pour faire effet. Les **Vers Négatifs** ne peuvent être combinés qu'avec d'autres **Vers Négatifs** ou **Neutres**.

## VERS NEUTRES

Les **Vers Neutres** sont en nombre limité, mais ils sont toujours des Réactions et coûtent 0 PA. À moins d'avoir des problèmes de Menace, ces cartes devraient toujours être jouées pour leur bénéfice. Les effets variés de ces cartes sont mineurs, mais combinés avec soit des **Vers Positifs**, soit des **Vers Négatifs**, les effets deviennent puissants. Les **Vers Neutres** peuvent être joués avec n'importe quel type de **Vers**.

## SYNERGIE DE CARTES

### IL ÉTAIT DONC + (NOM DU HÉROS) BRILLAIT

Une partie du plaisir à jouer le Skald vient de combiner les Vers pour créer vos propres chants en combattant aux côtés de vos équipiers. Les **Vers** peuvent être joués dans n'importe quel ordre, mais nous vous encourageons à les jouer dans un ordre faisant sens avec leur titre. De plus, les lire avec une voix de conteur d'histoire fantastique ne fait pas de mal !

Un parfait exemple est "Ainsi donc, le Soldat brillait" (nous avons choisi le Soldat pour l'exemple). Cette combinaison de cartes est assez puissante et le Skald peut facilement l'exécuter, même sans Instrument. Avec ces Vers, le Soldat recevra toutes les attaques de tous les Sbières de la Tuile avec +1 SR. Les attaques réussissant à toucher le Soldat seront de plus relancées.