

CLASSE HÉROÏQUE

SPRIGGAN

ATTRIBUT



VITALITÉ



COURAGE



RÉSERVE DE DÉS



ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Aucun

CARTES HÉROS AVANCÉES

Force de la Nature, Enchevêtrement, Invocation d'Ancien, Ambre, Armure d'Ostryer

Le Spriggan se réveille, sortant de son abri sous les racines du grand arbre, uni avec la forêt, mais indépendant. Dans un murmure, les bois lui parlent d'intrusion, de danger, et d'une douleur sous-jacente. Sans prendre le temps de s'acclimater à ce nouvel état d'union, le Spriggan se dresse pour répondre à la menace.

Les Syclines, qui vivaient autrefois en harmonie avec la forêt en tant que ses protecteurs et ses enfants, ont été empoisonnés, leur force de vie pervertie par les Ténèbres. L'un d'eux enrage : son grand œil, autrefois vif et bienveillant, maintenant rouge et laiteux, est une manifestation physique de son infection spirituelle. Les autres ne sont pas loin derrière.

Le Spriggan se concentre, puisant dans le mycélium de la forêt pour libérer des spores, tentant d'amadouer la bête et ses compagnons. Pendant un moment, cela semble fonctionner. Le Sycline ralentit, regarde autour de lui dans la confusion, mais ne tombe pas. Au contraire, il secoue son grand œil, comme pour le nettoyer, puis charge directement vers le Spriggan, une cible de choix pour sa rage inconsolable.

Le Spriggan aurait préféré ne pas blesser le Sycline, autrefois ami de la forêt, mais il n'a maintenant plus le choix. C'est une branche infectée qui doit être coupée pour le bien de tous. Le Spriggan enfonce ses pieds en profondeur dans le limon du sol de la forêt et durcit rapidement son écorce extérieure, devenant aussi dur que l'arbre le plus vieux, mais gardant ses branches toujours souples, en préparation pour la bataille.

Le Sycline vorace, inconscient de ce qu'il est devenu, soulève sa masse et frappe le Spriggan. Le Héros de la forêt lève son bouclier d'ébène, protégeant sa tête de l'impact, et renvoi le coup énergiquement, renversant le Sycline gagnant ainsi un répit momentané.

La forêt murmure au Spriggan. Les Autres, sont en train de se rapprocher. À l'appel du Spriggan, les arbres environnants font pousser leurs racines, enchevêtrant trois Syclines à leur portée. Le Spriggan n'a pas le temps de regarder leurs luttes car leur chef s'est remis sur pied. La bête frappe à nouveau de toutes ses forces et alors que le Spriggan pense qu'il va balayer la zone, le coup atterrit sur son torse, se répercutant dans chaque membre fibreux. Sauvé par la résistance de son écorce, le Spriggan tombe à genoux. Il voit les autres Syclines en difficulté, luttant pour se libérer des racines de la forêt. Le chef semble de nouveau prêt à charger. Le Spriggan a besoin de plus d'aide.

Jetant de côté son bouclier d'ébène, le Spriggan place ses mains sur le grand arbre dans son dos communiquant silencieusement sa demande, son besoin. Le sol tremble, stoppant la nouvelle charge du Sycline alors que son grand œil inspecte la région environnante. Avec un grognement monstrueux, le pin ancestral se réveille. Imprégné de la volonté de la forêt, l'arbre se déplace vers le Sycline. Ses branches noueuses, plus dures que le fer, grincet et craquent quand elles attrapent le Sycline maintenant apeuré, le tenant fermement. Des années de croissance compressés en un instant, l'ainé envoie une branche durcie directement dans la pupille laiteuse du Sycline, mettant fin à sa lutte. Le Spriggan se dresse à mesure que l'ancien tourne son attention vers les autres Syclines, s'efforçant encore de se libérer. Le feuillage qui les entoure se tisse de plus en plus serré jusqu'à ce que les Syclines ne luttent plus.

Sa tâche accomplie, le pin ancestral se réinstalle dans le sol. Le Spriggan lui envoie ses remerciements, et le bruissement des feuilles répond tandis que l'ancien retourne à sa dormance, semblable pour d'autres yeux aux autres arbres de la forêt.

Le Spriggan regarde le Sycline, déjà submergé par le limon. Comme les trois autres, il servira bientôt à nourrir la forêt, sa souillure incapable de faire du mal. Le Spriggan sait que ce ne sera pas la dernière fois. Les Ténèbres les menacent tous. Il prend un moment pour se reposer avec la force vitale de la forêt, sentant sa conscience, sa familiarité.

Avec le soupir de la brise balayant les feuilles, le Spriggan part pour trouver les Ténèbres, prêt à éradiquer la maladie partout où il se trouve.

"Toutes les bonnes choses sont sauvages et libres"

- Henry David Thoreau

JOUER UN SPRIGGAN

Le Spriggan est un Héros polyvalent qui n'a pas besoin de trouver de l'équipement pour être efficace. Avec ses capacités **Sort**, **Invocation** et **Conjuration**, il amène de nombreuses armes pour lutter contre les Ténèbres. Avec la nature pour alliée, même l'ennemi le plus sombre craint un Spriggan paré pour la bataille.

Un Spriggan commence faible, avec la Vitalité de base la plus faible parmi les Héros. Quand un Spriggan invoque des objets, il gagne la capacité d'absorber des Dégâts ou de jeter des **Sort**, selon l'Équipement **Conjuré**. Cette capacité augmente grandement la longévité et la puissance du Spriggan et devrait être fait dès que possible.

Beaucoup de créatures sauvages peuvent être invoquées par le Spriggan pour attaquer ses ennemis. Les cartes **Invocation** sont une forme d'attaque intéressante, qui ne génèrent pas de Menace pour le Spriggan.

Quand les Ténèbres attaquent, le Spriggan dispose de plusieurs réponses. Que ce soit par la défense ou la capture des alliés des Ténèbres, le Spriggan peut gérer quasiment tout ce que les Ténèbres peuvent lui envoyer. Protégeant ses alliés et invoquant des créatures sauvages pour contrarier et attaquer les forces des Ténèbres, le Spriggan est un ajout rare mais apprécié à un groupe de Héros.

ESSENCE ET DURABILITÉ

Les Équipements issus de cartes **Conjuration** ne durent qu'un temps avoir de devoir retourner dans l'inventaire. L'**Essence** et la **Durabilité** déterminent combien de temps ces Équipements peuvent être conservés.

L'**Essence** doit être utilisée quand le Spriggan joue une carte **Sort**. Si la dernière **Essence** d'un **Talisman** équipé est utilisée, il retourne dans l'Inventaire.

Chaque fois que le Spriggan reçoit des Dégâts, il peut choisir de perdre à la place un niveau équivalent de **Durabilité** sur ses Équipements. Si la dernière **Durabilité** d'un objet équipé est enlevée, il retourne dans l'Inventaire.

Les joueurs doivent tenir le compte de la perte de **Durabilité** et d'**Essence** sur les cartes Équipement respectives avec des marqueurs de Vitalité.



Les Ténèbres, comme tous les fléaux, doivent être impitoyablement élagués pour le bien de la forêt.



CARTES DÉLICATES

ASSAULT DE FOURMIS

Assaut de Fourmis donne au Spriggan la possibilité d'attaquer un Antre sans avoir besoin de Ligne de Vue. Cette **Invocation** a un prix élevé car elle coûte de la Vitalité au Spriggan. Chaque point de Vitalité sacrifié ainsi donne une attaque contre l'antre. Une seule attaque peut être réalisée par TH.

Il est important de noter que le sacrifice du Spriggan vient de sa Vitalité, non de la **Durabilité**.

LEUR VRAIE NATURE

Leur Vraie Nature est un **Sort** extrêmement puissant qui nécessite de l'**Essence** pour être lancé. Cette carte **Sort** permet au Spriggan de contrôler des Sbières pour attaquer les Ténèbres durant le TH. Ces Sbières lancent leur Réserve de Dés normale et utilisent la Défense de leur cible comme SR pour toucher. Les Sbières conservent leurs capacités spéciales lors du contrôle par le Spriggan. Les Sbières ne s'attaquent pas eux-même.

SACRIFICE VÉRITABLE

Sacrifice Véritable est une carte Interruption qui permet au Spriggan de transférer des Dégâts reçus sur des Sbières adjacents. Ce sort coûte 1 **Essence** pour qu'un Sbière reçoive un dégât à la place du Spriggan. Vous pouvez dépenser 1 **Essence** pour chaque Sbière adjacent supplémentaire que vous voulez affecter.

CARTES CONJURATION

Les cartes **Conjuration** sont des atouts puissants du Spriggan. Ces cartes permettent au Spriggan de créer un Équipement qui est immédiatement équipé. Ces objets donnent des capacités allant de la **Durabilité** pour absorber les Dégâts à l'**Essence** qui permet de lancer ses sorts.

ÉQUIPEMENTS ET CONJURATION

La Spriggan a la possibilité de s'équiper avec des Équipements spéciaux via les cartes Héros avec le mot-clé **Conjuration**. Ces Équipements ne peuvent pas être équipé normalement et restent dans l'Inventaire du Spriggan avant cela. Quand une carte **Conjuration** est jouée, la carte Équipement correspondante est immédiatement équipée ou mise à jour si elle est déjà en jeu.

CARTES SORT

Les cartes **Sort** ont des effets variés allant du contrôle des Ténèbres pour exécuter la volonté du Spriggan au soin des Alliés. Ces cartes nécessitent toutes de l'**Essence** pour être jouées dans une Emplacement d'Action. L'**Essence** peut uniquement être obtenue en équipant un **Talisman**. Les cartes **Sort** contiennent certains des outils les plus puissants de l'arsenal du Spriggan.

CARTES INVOCATION

Le Spriggan utilise ses cartes **Invocation** pour déchaîner sa colère sur les Ténèbres, sous la forme de créatures et d'insectes qui l'aident. Ces cartes ne génèrent pas de Menace pour le Spriggan malgré les Dégâts infligés. Alors que l'effet de la plupart de ces **Invocation** est immédiat, la carte Héros avancée *Invocation d'Ancien* est un **Persistant** qui ne nécessite pas d'**Essence** pour être jouée et qui a des capacités spécifiques liées à ses attaques.

SYNERGIE DE CARTES

TA MÈRE LA CRASSEUSE + IMPÉNÉTRABLE + ENDURCISSEMENT

De bien des façons, le Spriggan peut devenir un "tank" ou un "absorbeur de dégâts" quand le Soldat est occupé ailleurs. La combinaison des cartes *Ta mère la Crasseuse* + *Impénétrable* + *Endurcissement* en est l'exemple parfait.

Un Spriggan vétérans peut facilement conserver un niveau de Menace décent et obliger les ennemis à l'attaquer avec la carte *Ta Mère la Crasseuse*.

Avant de recevoir des Dégâts, il peut aussi jouer la carte Interruption *Impénétrable*. Cela ajoute un bonus de +1 SR au bonus naturel de +1 SR du bouclier (en plus la **Durabilité** restante donne du SR additionnel). A ce stade, la plupart sinon tous les Sbières en sont réduits à rater automatiquement.

Si des adversaires plus robustes parviennent d'une manière ou d'une autre à percer ses défenses, le Spriggan peut jouer l'Interruption *Endurcissement*. Cette carte Interruption unique a un coût en PA variable. Chaque point de dégât reçu par le Spriggan peut être absorbé pour 1 PA. Très important pour les boss avec des pics de Dégâts importants.

