



ACOLYTE



ATTRIBUT



VITALITÉ



COURAGE



RÉSERVE DE DÉS

Foi de départ : 1



ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Planche de Bois, Livre de Prière Usé,
Équipement d'Aventurier

CARTES HÉROS AVANCÉES

Assister le Faible, Chant de l'Aube, Chant Funèbre du
Crépuscule, Guidé par la Lumière, Parole Angélique

Dans l'obscurité, l'Acolyte rayonne, ses pieds sont guidés par une force supérieure. Il s'arrête au centre de la grande pièce sombre, près du corps presque sans vie d'une jeune fille. Il décroche son marteau de guerre de sa ceinture. S'agenouillant, l'Acolyte place le manche sur le sol, puis pose son front sur l'acier froid et commence à prier.

Ô Seigneur du matin ... De l'obscurité, les yeux lumineux de cent Rampants regardent fixement la forme bossue ... *Mon protecteur et bouclier ...* ils avancent méthodiquement, se déplaçant toujours lentement vers leur objectif ... *Guidez mes mains et canalisez mes pensées ...* Le personnage solitaire, maintenant entouré par une armée d'Insectes agités, commence à se relever ... *Tout ce que je suis, je le réserve à Votre gloire ...* Soudainement, une armée de mandibules, compacte et sifflante, surgit et déferle vers l'Acolyte, telle une vague de peste noire. Conduites par un mal inconnu, elles rampent l'une sur l'autre pour éliminer celui qui ose apporter la lumière à l'obscurité.

Comme une bougie dans une caverne, il commence à briller. Sa lumière est absolue et accentuée par la pénombre environnante ... *Vous m'avez amené ici ... un avatar de vengeance et de lumière ... à cet instant ...* encore et encore son marteau trouve la cible ... *grâce à cela ...* écrasant chitine et carapace ... *la victoire est à Vous ...* la peur s'insinue chez ses ennemis alors qu'ils commencent à réaliser que ce n'est pas un simple voyageur, mais un être envoyé des cieux pour leur apporter la destruction.

Des mots étranges et pieux émanent de l'Acolyte, soutenus par des éclairs de lumière et de dévastation absolue. Il est trop tard pour écouter l'instinct de survie. Il n'y a aucune fuite ou refuge contre la fureur du juste et la feu purificateur ... *Je suis Ton serviteur ...*

L'Acolyte revient, piétinant un océan de carcasses, couvert de crasse et de cendre, vers la petite fille morte au centre de la pièce. Il pose une main sur sa tête et lève son autre vers le ciel.

... Que Ta volonté soit faite.

Car nous vivons par la foi et non par la vue.

- 2 Corinthiens 5:7

JOUER UN ACOLYTE

L'Acolyte est polyvalent et offre une capacité unique que les autres membres de l'équipe ne peuvent pas offrir : le soin. Il est le seul à pouvoir guérir les Héros dans le jeu de base. L'Acolyte doit garder un œil sur sa Menace pour faire en sorte d'utiliser le soin lors des batailles de masse.

Il n'a pas beaucoup de Capacités qui lui permettent de se déplacer, il doit donc se placer au cœur du combat et agir.

Cependant l'Acolyte ne fait pas que guérir. Il a aussi des sorts puissants qui aident le groupe, appelé bonus. Si l'Acolyte doit lancer un bonus lors d'un Tour de Héros, il devrait toujours le faire en premier. Ceux-ci rendent plus facile le travail des autres Héros.

Enfin, l'Acolyte a des attaques puissantes, à la fois basées sur le physique et sur la Foi. Aussi bien capable de dégâts sur une cible unique que dans une zone d'effet, la carte *Derniers Sacrements* à pleine puissance est terriblement destructrice.

RELIQUES



L'Acolyte utilise des Reliques pour alimenter son pouvoir et ses cartes Héros basées sur la Foi. Elles procurent des Dés d'Attaque supplémentaires et augmentent souvent la Foi de base. Les Reliques peuvent être facilement identifiées par l'icône située en bas à gauche de l'illustration du

Trésor.

PRIÈRE ET FOI

Les pouvoirs de l'Acolyte sont alimentés par la Foi. Ces cartes sont signalées par le mot **Foi** inscrit au début du texte de la Capacité.

Lorsqu'on joue une carte Action, Réaction ou Interruption qui nécessite de connaître le nombre de **Foi**, l'Acolyte compte toute la **Foi** disponible sur ses Équipements, ses cartes de **Foi** jouées ce TH et sur lui-même, pour établir sa **Foi** totale.

Cependant, une mécanique de pioche supplémentaire est importante : les cartes *Prière*. Elles permettent à l'Acolyte de mélanger sa défausse et d'y piocher trois cartes par carte *Prière* jouée. Si une ou plusieurs de ces cartes possèdent de la Foi, celle-ci est ajoutée au total. Elles sont placées sur la carte *Prière* puis retournent dans la défausse à la fin du TH.



Quand il n'y a plus rien à faire qu'être debout, puissés-tu me trouver debout.

CARTES - Foi

Sans **Foi**, l'Acolyte ne peut pas accomplir grand-chose. Il commence toujours avec une **Foi** de 1. La diversité de ses pouvoirs réside dans sa croyance dans une entité supérieure. Cela se ressent dans la mécanique liée à sa défausse.

Les cartes signalées **Foi**, comme par exemple *Sang du Vainqueur*, peuvent être jouées pour augmenter la **Foi** même s'il n'y a pas de Condition à supprimer. Dans ces cas-là, la Menace est tout de même ajoutée à l'Acolyte.

Lorsque l'Acolyte joue une carte *Prière*, il utilise sa défausse pour y trouver des cartes **Foi**. Cette carte est plus efficace si elle est utilisée sur une petite défausse bien chargée en carte **Foi**.

QUELS DÉS AJOUTER À MON ATTAQUE?

Seuls les dés de votre arme principale sont ajoutés à votre Réserve de Dés si la carte utilise le mot clé **Portée : Arme**. Dans tous les autres cas seuls les dés de votre Relique seront ajoutés à la Réserve de Dés.

SYNERGIES ENTRE CARTES

GUIDÉ PAR LA LUMIÈRE + FRAPPE DIVINE

Guidé par la Lumière est une des cartes Avancées de l'Acolyte. Dès qu'elle est ajoutée aux cartes Héros, elle permet d'élargir les capacités d'Interruption de l'Acolyte lorsqu'elle est combinée avec *Frappe Divine*.

Si *Guidé par la Lumière* est utilisée lors d'un TT, *Frappe Divine* peut être utilisée immédiatement comme une Interruption ce qui augmente sa capacité à affronter de grandes quantités de créatures.

Ange Gardien, *Guidé par la Lumière* et *Frappe Divine* est une combinaison exceptionnelle d'Interruption qui peut neutraliser un TT rapidement.

CARTES DÉLICATES

DERNIERS SACREMENTS

Avec cette carte, l'Acolyte frappe ses cibles à l'aide d'un pouvoir **Sacré**. La **Foi** de base permet de toucher la case centrale, les points de **Foi** supplémentaires sont utilisés pour toucher plus de cibles en commençant par la case marquée 1. Chaque **Foi** supplémentaire augmente d'une case l'effet de cette Capacité, elle ne se limite pas à quatre et continué à s'étendre dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est une Capacité très puissante. Le schéma présent sur la carte permet de comprendre comment elle est utilisée, mais n'indique que les premières cases qui peuvent être ajoutées.



ANGE GARDIEN

Ange Gardien force la relance de toutes les attaques réussies sur la cible. C'est une Interruption qui peut durer tout un TH et n'est pas limitée à un seul TT. S'il est utilisé lors d'un TT pour sauver un Héros et que les Ténébres sont activées plus tard dans le même TH, le Héros ciblé en bénéficie toujours.

FEU DÉVORANT

Feu Dévorant est une Capacité de Dégâts dans le Temps (DdT). Les Dégâts initiaux et ceux associés au DdT peuvent parfois être confondus. Cette Capacité inflige 1 Dégât lorsqu'elle est utilisée lors du TH, signalée par le 1 Dégât en italique sous le nom de la Capacité. Elle inflige ensuite 1 Dégât lors de la Phase de Bilan qui suit et pendant autant de Phase de Bilan que de **Foi** lors du lancement.



CARTES - SACRÉ

Les cartes signalées **Sacré** annulent la capacité Résurrection des Mort-Vivants. Si le groupe veut qu'ils restent morts, l'Acolyte doit les frapper à l'aide de cartes **Sacré**.

CARTES - SOIN

Les soins rendent un peu de Vitalité à la cible. Ils sont simples à utiliser, et s'améliorent souvent grâce à de la **Foi** supplémentaire. Si un Équipement ou un Titre amplifie le soin, il améliore les cartes **Soin**.

