

APPRENTI

ATTRIBUT



VITALITÉ



COURAGE



RÉSERVE DE DÉS



ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Brindille Enchantée, Tasse Porte-Bonheur, Équipement d'Aventurier

CARTES HÉROS AVANCÉES

Atténuation, Les Doigts de la, Passe-Muraille, Sablier, Surcharge Chaotique

Un homme déterminé se tient devant une grotte creusée à même la roche et la pierre. Des ossements et des rochers sont éparpillés tout autour de l'entrée, l'odeur de chair brûlée et le hurlement d'un vent surnaturel viennent contrarier cette belle journée et le soleil à son zénith. Son visage sombre ferait fuir les rochers s'ils n'étaient pas ancrés par d'antiques promesses.

“Usurpateurs !” Sa voix est chargée de pouvoir, tranchante comme une lame, l'injonction résonne aux oreilles des lathi. Il poursuit : “Je vous défie pour avoir empiété sur ce qui est mien. Venez faire face à votre jugement, votre destin est scellé depuis des temps immémoriaux. J'ai fait la lumière sur votre couardise, maintenant rampez devant moi !”

Ils arrivent, contraints de sortir des profondeurs par un secret mystique. Alors qu'ils dominent leur bourreau, impossible de se dégager de son emprise. Ils attendent. Ce sont des êtres anciens au-delà de l'imagination, mais celui qui se tient devant eux est plus qu'un homme, plus grand, un mystère étrange qu'ils avaient besoin de voir. L'attente ne fût pas longue.

Un grondement de tonnerre roule avec fureur, signalant le début du combat. Le chœur de la ruine est soudainement brisé libérant l'âme des Élémentaires. Enfin, cette ancienne engance du mal retrouve son pouvoir. Ils ne faibliront pas et se battront farouchement, en espérant que le destin soit de leur côté.

Inconscience.

L'Apprenti lève les bras au ciel et les créatures sont jetées dans la tourmente. Soudain, la foudre jaillit de ses doigts, s'écrasant sur l'Élémentaire le plus proche, rebondissant sur son voisin, puis un autre. Quand la brume se dissipe, n'apparaissent plus que les restes des lathi et la poussière éparpillée par le vent.

L'Apprenti est l'avatar d'un ancien pouvoir, capable de produire et de canaliser la puissance de mille soleils. De sa puissance incommensurable, irradie la lumière blanche de ses yeux, il lui suffit de tendre la main pour briser le monde ... et c'est ce qu'il fait.

Des geysers de terre éclatent sous les survivants, ouvrant une faille sur une rivière de lave en fusion liquéfiant les restes des créatures.

Enfin, le pouvoir de l'apprenti s'apaise. Stoïque, il recouvre ses esprits. Le pouvoir dans ses yeux, lui, couve toujours. Il constate l'étendue des dégâts, satisfait, puis disparaît.

Je jetai à bas mon ennemi ; il chût du haut lieu et brisa le flanc de la montagne où il la frappa dans sa perte. Puis les ténèbres m'entourèrent ; je m'égarai hors de la pensée et du temps...”

- Tolkien, *Les Deux Tours*

JOUER UN APPRENTI

La prise en main de l'Apprenti est assez simple, mais peut devenir délicate à certains moments. L'Apprenti a une multitude d'actions à opposer aux Ténèbres. Mais il peut être rapidement mis hors-jeu s'il ne gère pas la Menace qu'il génère ou pire, s'il attire trop l'attention sur lui et finit par mourir.

Maître des Dégâts de zone, l'Apprenti possède des sorts extrêmement précieux comme *Les Doigts de la, Poigne du Glacier, Le Sang de Gaïa*. D'autre part, l'Apprenti a tellement d'options pour faire des Dégâts qu'il n'a pas à se soucier de la carte à conserver pour plus tard.

Comprendre l'enchaînement de ses sorts est essentiel pour le jouer intelligemment. Il y a quelques sorts **Persistant** très importants que tous les joueurs doivent connaître.

Souffle héroïque est vital pour le groupe lorsqu'il s'agit d'affronter un Boss ou un Capitaine adverse qui utilise les effets de Peur. La capacité pour tous les Héros de réussir automatiquement les tests de Courage est inestimable.

Aura des Éléments est le principal moyen de défense de l'Apprenti. La plupart des armures avec un bonus de Vitalité iront aux défenseurs de première ligne. Être en mesure d'annuler les premiers Dégâts lors d'un combat fait souvent la différence entre la vie et la mort. Utilisé en conjonction avec *Méditation*, l'Apprenti peut facilement rester en vie dans la plupart des situations difficiles sans être un fardeau pour l'Acolyte et ses soins.

SORTS OU MENACE

Les capacités de l'Apprenti à se protéger, à infliger des Dégâts et à contrôler sa Menace réside dans l'équilibre entre **Arcane** et **Persistant**.

L'Apprenti peut infliger beaucoup de Dégâts et souvent à beaucoup de cibles. Il faut cependant faire attention car sa Menace peut rapidement augmenter.

Il est parfois plus efficace de conserver un effet **Persistant** de protection plutôt que de tuer un Sbiro de plus. L'Apprenti peut choisir quel **Persistant** supprimer pour alimenter sa Capacité et n'est pas obligé de tous les supprimer. Choisissez sagement, un Apprenti avec une très forte Menace sans **Persistant** de protection ne tiendra pas longtemps.



Ma prétention au pouvoir est absolue, défiez-moi et vous trouverez ce que vous êtes venus chercher.

FOCUS



L'Apprenti utilise des objets nommés Focus pour améliorer ses sorts. Ils fournissent des Dés d'Attaque supplémentaires et souvent un pouvoir spécial. L'icône Focus est présente dans la partie basse de l'illustration de la carte.

CARTES - PERSISTANT

Les Capacités **Persistant** sont jouées dans les Emplacements d'Action de l'Apprenti et peuvent y rester pendant plusieurs TH. Ils permettent d'obtenir des bonus offensifs ou défensifs. Ils améliorent ses Capacités mais limitent ses possibilités de réduire sa Menace. Les effets **Persistant** restent jusqu'à ce que l'Apprenti les retire ou qu'ils soient supprimés par ses autres Capacités.

L'Apprenti n'a pas de rival pour infliger des dégâts à de nombreuses cibles. Les Capacités de zone de l'Apprenti peuvent être étendues en supprimant des effets **Persistant**. Lorsque cela arrive l'Apprenti ne bénéficie plus des avantages du **Persistant** mais augmentera la puissance de cette attaque. Les cartes **Persistant** ne sont pas retirées lorsque la carte est supprimée mais pendant la Phase de Bilan, elle ne réduit donc pas la Menace comme si l'Emplacement était libre.

A l'inverse, le joueur peut retirer n'importe quel effet **Persistant** pendant la Phase de Préparation pour réduire sa Menace lors des tours ultérieurs.

SYNERGIES ENTRE CARTES

RÉSERVE DES ANCIENS + SURCHARGE CHAOTIQUE + PERSISTANT

Cette combinaison fournit à l'Apprenti la plus grande Réserve de Dés, ainsi que le choix dans la répartition de ces Dégâts. Elle est très efficace contre un grand nombre de Types de Monstre ou contre un Boss qui nécessiterait plusieurs Succès.



CARTES DÉLICATES

LES DOIGTS DE IA

Cette Capacité d'Air frappe la cible principale puis saute jusqu'à deux cases sur une autre cible pour chaque **Persistant** supprimé. La première attaque ne nécessite pas de supprimer un **Persistant**.

Cette Capacité suit un chemin, elle ne frappe pas depuis une case en s'étendant dans toutes les directions mais enchaîne les cibles les unes après les autres, cette première cible doit être choisie avec attention.

Il est également important de noter que le diagramme de la carte montre le fonctionnement et ne prend pas en compte la portée initiale de 3 de la Capacité.

AVANTAGE DU HÉROS

Cette Capacité est un bonus de groupe très puissant car il fournit à un Héros des dés supplémentaires, le bénéficiaire peut être changé à chaque TH.

Transférez simplement le **pion Avantage du Héros** au nouveau Héros au début du TH. Lorsque ce **Persistant** est supprimé, le bonus disparaît immédiatement.

SABLIER

Ce Dégât dans le Temps (DdT) inflige un Dégât lorsque le sort est lancé (voir synergie) et un Dégât lors de la Phase de Bilan qui suit le lancement jusqu'à ce que la cible meure ou que l'Apprenti supprime ce **Persistant**.



CARTES - ARCANES

Les cartes identifiées **Arcane** infligent des Dégâts non-élémentaires. Ce mot-clé est important pour son Équipement et certaines de ses Capacités comme par exemple *Réserve des Anciens* qui améliore fortement les attaques **Arcane**.

CARTES - ÉLÉMENTAIRE

Aucune carte ne possède le mot-clé "Élémentaire" mais celui des quatre éléments : **Terre, Air, Feu** et **Eau**. Ces mots-clés deviennent plus importants quand l'Apprenti passera de Novice à Voyageur dans une future extension.

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 Focus seront ajoutés à la Réserve de Dés.

SIPHON + SABLIER + AURA DES ÉLÉMENTS

Ces trois cartes peuvent sauver la vie de l'Apprenti s'il est ciblé par un adversaire puissant. Cette combinaison entre le drain de vie et l'annulation de Dégât lui permet d'ignorer deux Dégâts pendant un TT, un Dégât ignoré et l'autre qu'il draine à son adversaire.