# CLASSE HÉROÏQUE



ATTRIBUT



VITALITÉ



RÉSERVE DE DÉS



**ÉQUIPEMENT DE DÉPART** 

Branche et Ficelle, Sac de Flèche, Équipement d'Aventurier CARTES HÉROS AVANCÉES

Bouclier de Fortune, Recyclage, Larmes d'Orion, Paix, Ruse du Voyageur

Au loin ils émergent. Ils sont enragés, encore un peu distants mais attirés inlassablement par cet Archer, fléau de leur race. Pour toujours, elle sera celle qui a tué le Sycline.

Elle se promène à contre-courant d'une rivière déchaînée de vengeance. Elle s'agrippe à son arc, un sourire caché sous son capuchon, car en ce jour, elle le sait, les pertes seront immenses et les Syclines moins nombreux.

Les créatures féroces crient, hurlent et courent, essayant d'ébranler le calme intérieur de l'Archer, car sa confiance est une terrible provocation pour ceux qui se nourrissent de la peur.

Lente et méthodique, elle sort de son carquois une flèche faite de pin jaune afin de l'utiliser dans un but bien précis. Elle connaît sa texture, sa rigidité et son empennage coloré. D'une main légère, elle pose la flèche sur la corde de l'arc. Un instant avant de lui faire prendre son envol, sa destination reste un mystère, sauf pour elle. Les Syclines reculent et contemplent, distraits, la course de cette flèche. Ils se rendent compte bien trop tard de la supercherie.

Sans effort, l'Archer culbute vers l'éclaireur téméraire. Telle une cible facile, elle se présente devant la foule de manière imprudente et impétueuse. Tirée à genoux pliés, une forme floue à l'empennage blanc vole au travers de la gorge de la première créature à tomber.

Les trois flèches suivantes, frêne et plumes de corbeau, sont tirées avant même que l'Archer ne se relève. Les Larmes d'Orion transpercent les yeux de qui ose attirer la colère et l'indignation d'un Archer qui ne fait plus qu'un avec ses flèches.

Encore et encore, les flèches volent du carquois ou sont directement récupérées sur les cadavres. Le même mouvement perpétuel est imprégné dans les muscles, mémorisé tant ce geste est habituel.

La plupart cèdent à la panique et fuient, sauf un capitaine qui continue à charger avec confiance, s'approchant rapidement. L'Archer s'arrête, effrontée et audacieuse, jetant en arrière son capuchon. Lentement, elle s'empare d'une flèche solitaire faite en os creux et à l'empennage brun clair. Tout en retenant son souffle, elle la cale contre la corde, son arc d'ébène entièrement bandé. Elle ne réalise même pas que la flèche a disparue jusqu'à ce qu'elle soit profondément plantée dans le cœur de cet être enragé. Arrêté et stupéfait, le monstre massif s'effondre, serrant sa poitrine. Il ne faut qu'un instant pour que le sang commence à couler. Peu de temps pour la vie car la mort survient rapidement.

## Puis il tira son fidèle if, le tenant tiré, puis délia la corde. Tout droit vola la flèche ...

L'Archer est un Héros très flexible. Le mécanisme de ressource des cartes **Projectile** permet à l'Archer d'avoir toujours la capacité d'attaquer. Utiliser toutes les cartes **Projectile** à disposition de l'Archer sans avoir une carte *Flèche* dans un Emplacement d'Action ou une carte *Récupérer* est une erreur.

Cela est particulièrement facile à faire avec *Les Larmes d'Orion*. Cette Capacité extrêmement puissante peut faire autant de Dégâts qu'un joueur a de cartes *Flèche*, ce qui en fait la seule possibilité parmi les Héros d'augmenter les Dégâts avec une relative facilité.

Toutes les cartes **Projectile** qui sont piochées devraient être placées sur des Emplacements d'Action à moins que le carquois de l'Archer ait atteint sa capacité maximale. Sans carte **Projectile**, l'Archer est très fragile. Défausser une carte **Projectile** de sa main peut être fatal.

Ne sous-estimez pas la puissance de *Diversion*. C'est une carte très utile pour prévenir l'activation des Ténèbres et éloigner des Héros une grande quantité d'ennemis. Cette Capacité fait gagner du temps au groupe et crée ainsi une situation où les Héros peuvent générer beaucoup de Points d'Action à moindre coût.

#### LIGHE DE VVE

L'Archer ne suit pas les règles de Ligne de Vue standard. Elle peut tirer par-dessus les Monstres, mais doit obéir aux autres règles de LdV.

- Pyle, Les Aventures de Robin des Bois

## **FLÈCHES**

Pour l'Archer, les *Flèches* du carquois représentent la capacité d'effectuer des Actions. Elles sont une ressource directe qui est à la fois simple dans son concept et son exécution. Les joueurs jouent des cartes **Projectile** dans les Emplacements d'Action de la Fiche de Héros, qui seront placées ensuite dans le carquois pendant la Phase de Préparation. Il s'agit d'une limitation dans les deux premiers Tours des Héros et d'une aubaine par la suite.

L'Archer est le seul Héros dans le jeu qui a un contrôle direct sur le total des Dégâts causés, et donc sur sa Menace. Sa flexibilité est une force fondamentale qui lui permet de rester actif à un certain niveau, même avec une Menace moyenne ou haute.

Dans certains cas, l'Archer n'a pas besoin d'attendre une Phase de Bilan pour transférer une carte **Projectile** dans son carquois. Avec *Ruse du Voyageur*, par exemple, elle peut utiliser une *Flèche* déjà amorcée dans un Emplacement d'Action pour attaquer. En outre, les cartes **Projectile** peuvent être récupérées de la défausse et placées directement dans le carquois à travers l'utilisation de *Récupérer*.



Archer, ce sont des Flèches. Les cartes Projectile, placées dans les Emplacements d'Action, prennent place dans le carquois et sont utilisées pour alimenter les capacités d'attaque. Les cartes Projectile sont une ressource limitée qui doit être gérée afin de rester actif et efficace. Cependant, avec Récupérer, l'Archer a la capacité de contrôler scrupuleusement ses cartes Projectile.

### (Option: Projectile)

Cette mention précise que cette carte doit utiliser un Projectile si vous utilisez une arme à distance. Dans de futures extensions l'Archer pourra se spécialiser dans d'autres armes qui n'en utiliseront pas forcément. Ces cartes resteront utilisables avec ces nouvelles armes. Ignorez simplement cette mention pour le

# CARTES DÉLICATES

#### LARMES D'ORION

Larmes d'Orion est la plus puissante attaque de zone de toutes les cartes de l'Archer. Elle n'est limitée que par la taille du carquois de l'Archer et sa Menace. Elle peut attaquer un nouvel ennemi à portée, où qu'il soit, pour chaque carte Projectile déjà placée dans le carquois.

Les autres Héros ont besoin que les ennemis soient regroupés afin d'atteindre une efficacité maximale avec les attaques de zone, mais pas l'Archer.



Il est facile pour l'Archer d'ignorer la carte Diversion, mais elle le fait au détriment du groupe. Si aucun Héros ne génère suffisamment de Menace, cette Capacité attire TOUS les ennemis (des Sbires aux Boss) à l'emplacement

pointe porte avec elle une part de moi-même.

En plus, cette Capacité abaisse la Progression des Ténèbres de deux. En la couplant avec la Capacité Dans les Pas des Saints, il est facile de vider une Tuile.

#### **DON DES ENFERS**

Don des Enfers est une carte de grande valeur. Ce DdT ne se termine que lorsque sa cible est tuée mais n'utilise qu'un seul Projectile. Cette Capacité provoque un Dégât quand la Flèche est utilisée et un Dégât dans la Phase de Bilan, à la fin du Tour des Héros où la carte Don des Enfers a été utilisée.

Quand elle est utilisée avec la carte Œil de Faucon, seul le Dégât initial est augmenté.



#### RECYCLAGE

Recyclage est une des cartes Héros Avancées de l'Archer. Elle est similaire à la carte Récupérer et permet de tirer deux cartes Projectile au lieu d'une seule, mais seulement si les deux cartes sont l'une à côté de l'autre dans la défausse.

Idéalement, Recyclage devrait être jouée après Larmes d'Orion.

#### CARTES - MATURE

Apaisement est la seule carte Nature de l'Archer. Il s'agit d'une Capacité fantastique. Bien que le mot-clé Nature soit peu utilisé au début, il deviendra beaucoup plus important quand l'Archer atteindra le statut de Voyageur dans une future extension.

# SYMERGIES ENTRE CARTES

#### OEIL DE FAUCON + N'IMPORTE QUELLE CARTE

Si l'Archer utilise Œil de Faucon avant toute attaque qui utilise des cartes Projectile, elle augmente ses Dégâts et reçoit un dé supplémentaire. Comme une Interruption durant le Tour des Ténèbres. La synergie ça ne coûte aucun Point d'Action, il n'y a aucune raison de ne pas en profiter à entre Contournement et Bouclier de Fortune permet de chaque fois que cette carte est piochée.

Quand Œil de Faucon est utilisé avec Larmes d'Orion, les Dégâts de chaque Flèche sont augmentés d'un. Dans ce contexte, il est particulièrement efficace pour l'Archer d'infliger deux Dégâts sur plusieurs Capitaines.

#### ACROBATIE + ŒIL DE FAUCON + PUNITION DE KHARON

Cette combinaison de cartes survient très rarement, mais elle est l'une des plus puissantes de tout le jeu de base. Si l'Archer utilise Acrobatie avec une carte **Projectile** et atterrit à côté d'un ennemi, elle peut jouer Œil de Faucon et et Apaisement réduisent la Progression des Ténèbres de trois. Punition de Kharon, contre le paiement de trois Points d'Action et de 2 cartes Flèche, pour infliger pas moins de six points de Dégâts à une seule cible.

#### CONTOURNEMENT + BOUCLIER DE FORTUNE

Alternativement, l'Archer peut se spécialiser en utilisant se déplacer durant le Tour des Ténèbres et d'utiliser un Sbire comme bouclier vivant.

#### **DIVERSION + APAISEMENT**

Cette combinaison permet, si elle est utilisée au cours d'un combat contre un Boss par exemple, de faire gagner un temps précieux aux Héros afin de remporter la victoire. Quand elles sont utilisées ensemble, les cartes Diversion



