

# BRIGAND

ATTRIBUT



VITALITÉ



COURAGE



RÉSERVE DE DÉS



ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Couteau à Beurre Aiguisé, Couverture Sale, Équipement d'Aventurier

CARTES HÉROS AVANCÉES

Allié des Ombres, Charge Suicidaire, Comme un Roseau dans le Vent, Foulée de l'Ombre, Perdu dans la Foule

Dans la pénombre, il se faufile lentement derrière les Sans-Queue, ces esclaves liés aux Ténèbres qui ne peuvent échapper à leur roi sans y perdre la queue. Se déplaçant près du précipice, au petit matin, entre le crépuscule et la lueur dansante du feu, le Brigand s'engage.

Les deux premiers tombent le temps d'un souffle : ses appâts. Rien, ce soir, n'aurait pu les prévenir du massacre imminent.

Tapis derrière un troisième, tel une pierre, il observe son œuvre en attendant sa véritable cible. Patient, fixé sur sa proie, il s'accroupit silencieusement sans bouger jusqu'à ce que finalement le moment soit venu.

Manipuler et jouer avec sa proie, c'est la voie du Brigand. Les corps sont découverts. Des mots chuchotés. Les Sans-Queue sentent que quelque chose ne va pas.

*Il y a une différence entre l'ombre et les Ténèbres. On peut être dans l'ombre, et ne pas la garder en soi, transformant tout en désespoir, jusqu'à ce que finalement les Ténèbres soient libérées et imprègnent l'âme et les corps. Ainsi sont les Rath... Tirés des profondeurs par l'odeur de la mort.*

Le grand rat, chancelant sous son propre poids, se traîne. La puanteur de ses maladies fétides envahit l'air. Des touffes de poils tombent de son corps massif, alors qu'il avance en titubant.

*... mais vous avez un peu de temps à vivre, et l'ombre de la mort et le destin impitoyable sont déjà proches de vous.*

- Homère, *L'Iliade*, Livre XXIV

## JOUER UN BRIGAND

Le Brigand nécessite un sens du rythme précis. Il se doit de choisir ses cibles correctement. Un seul faux pas et le Brigand se retrouve encerclé, hors des ombres et seul. Inversement, quand le Brigand est patient, tout se déroule comme prévu.

Bien que capable d'infliger des Dégâts modérés à des ennemis multiples, le Brigand excelle à tuer de grosses cibles isolées. Sa combinaison standard : **Ombres** + *Etreinte de l'Ombre* + *Frappe de l'Ombre*, est dévastatrice et relativement facile à réaliser.

En outre, utiliser la Capacité *Etreinte de l'Ombre* deux fois de suite ne devrait pas être sous-estimé. Cela permet d'apparaître près d'un Antre ou d'un Capitaine, de faire des Dégâts et de retourner en sécurité durant le même Tour des Héros.

Bien que plus difficile à effectuer correctement, *Charge Suicidaire* + *Course* est plus flexible que la Capacité *Droit Devant* du Soldat.

Enfin, ses talents pour assister les Actions hors-combat, incluant soigner le **Poison** et le désarmement des Pièges, sont inestimables pour le groupe.

## SYNERGIES CARTES OMBRES

Pour utiliser au mieux le Brigand, il est impératif pour les joueurs de comprendre comment bien utiliser les cartes **Ombres** avec ses autres cartes.

Si une carte est capable de s'associer à une carte **Ombres**, alors le Brigand peut jouer des cartes additionnelles pour obtenir des bonus supplémentaires, pouvant ainsi combiner jusqu'à trois cartes dans une attaque dévastatrice.

La deuxième meilleure carte à jouer après une carte **Ombres** est *Etreinte de l'Ombre*. Elles s'utilisent ensemble pour permettre au Brigand une liberté de mouvement et de réaliser des Dégâts importants.

N'hésitez pas à faire profiter des bonus liés d'une carte **Ombres** à d'autres Héros avec *Allié Invisible*. Cela peut être un moyen très puissant pour aider le groupe et garder sa Menace individuelle basse.

### Ombres

Être dans les **Ombres** est une condition obtenue en jouant des cartes **Ombres** "Persistantes". Elles signifient simplement que le Brigand est plus difficilement repérable et qu'il peut effectuer des actions dont le pré-requis est d'être dans les **Ombres**.

Les Ténèbres ont aussi plus de mal à le cibler.



Si l'on pouvait faire corps avec la lame et se fondre dans la pénombre, alors même la Mort craindrait l'obscurité.



## CARTES DÉLICATES

### CHARGE SUICIDAIRE

Probablement la carte du Brigand la plus difficile à maximiser, elle peut être dévastatrice si elle est utilisée dans de bonnes conditions. Les **Ombres** et **Étreinte de l'Ombre** peuvent la rendre difficile à utiliser, mais ces Capacités sont optionnelles. **Charge Suicidaire** accompagnée par quelques cartes **Course** serait parfaitement appropriée.

Trois cartes **Course** et **Charge Suicidaire** peuvent tuer huit Spires alignés dans un mouvement orthogonal ou diagonal.

### SOMBRES MOISSONS

Cette carte peut être utilisée en attaque, mais peut également être jouée comme une carte défensive sans être une Interruption. En effet un Spire touché par cette Capacité voit sa Réserve de Dés diminuée de 1 **DD**, ce qui le neutralise à coup sûr.

### ALLIÉ INVISIBLE

L'atout inconnu caché au sein des cartes Brigand est **Allié Invisible**, il est efficace si le Brigand communique avec le reste du groupe. Il permet de transférer les bonus de Synergie des cartes du Brigand à un autre Héros pour sa prochaine attaque. Cela ne coûte rien et n'entrave pas le reste de son tour.

Même si cela ne sert qu'à transmettre les +2 **DD** supplémentaires de la carte **Ombres** à un Héros, tout en permettant au Brigand de rester dans les **Ombres**, cela est très utile.



## OÙ EST-IL ?

Les Ténèbres ne peuvent pas l'attaquer à moins de commencer le TT sur une case adjacente. Le SR pour le cibler est basé sur le type de carte **Ombres** utilisé.

Si un Monstre réussit son test de Détection, le Brigand sors immédiatement des Ombres, les autres Monstres n'ont pas à faire de test.

## “Option” et “REQUIERT”

Le Brigand a beaucoup d'options à sa disposition. La plupart de ses cartes peuvent être jouées depuis les **Ombres**.

Si une carte possède un mot-clé “Requiert :”, la condition doit impérativement être remplie avant de jouer la carte.

Si une carte A mentionne une (Option : B), alors A peut être jouée après B. Souvent, jouer l'Option octroie un bonus, comme le bonus de Synergie indiquée en haut des cartes **Ombres** dans le cas de (Option : **Ombres**). Cela signifie également, lorsqu'il s'agit du nom d'une carte, que le Brigand peut s'affranchir de conditions qui l'empêcheraient de la jouer. Par exemple, le Brigand sort des **Ombres** après avoir réussi son attaque *Frappe de l'Ombre*, ce qui devrait l'empêcher de pouvoir jouer *Étreinte de l'Ombre*, qui nécessite obligatoirement d'être dans les **Ombres**. Cependant cette dernière précise (Option : *Frappe de l'Ombre*), vous pouvez donc la jouer immédiatement après, même si vous n'êtes plus dans les **Ombres**.

## SYNERGIES ENTRE CARTES

### OMBRES

#### + ÉTREINTE DE L'OMBRE

#### + FRAPPE DE L'OMBRE

Cette combinaison de cartes inflige énormément de Dégâts et peut se répéter plusieurs fois sans avoir à mélanger le paquet de cartes Héros.



### ÉTREINTE DE L'OMBRE + CHARGE SUICIDAIRE + COURSE

Au lieu de permettre au Brigand de courir à travers les lignes ennemies et de s'exposer ensuite, cette combinaison lui permet de se mettre au cœur du danger et de s'en échapper, ce qui rend le terme “Suicidaire” assez ironique.

### ASTUCE + DÉBROUILLARD

Si le groupe doit impérativement désamorcer un Piège ou mettre en sécurité un Objet de Quête, le Brigand reste le meilleur choix. De plus avec le bon Équipement, la combinaison **Astuce** et **Débrouillard** peut infliger des Dégâts à un Antre en utilisant une Action hors-combat.

### JE M'EN OCCUPE

Le Brigand peut utiliser cette combinaison pour détruire un Antre en une seule fois et parfois sans même lancer les dés. Un Antre a une Vitalité de 5 et un SR de 3. Cette combinaison peut abaisser le SR de 1 ou 2, pour 3 PA le Brigand inflige 2 Dégâts avec l'*Étreinte* et 3 avec la *Frappe*.