

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts



### Aura de Vitalité

*Le ranger répand une aura d'or brillante, qui remplit le secteur, d'une douce lumière dorée.*

Chaque guerrier sur la section de plateau regagne 1 point de vie.



SOINS



### Vigueur de Bel-Korhadris

*Le ranger effectue un rituel antique de soins hérité des grands mages de Saphery.*

Les guerriers sentent l'énergie perdue retourner dans leurs membres las. Le nombre de guerriers affectés par le sort change selon le niveau du lanceur. Personne ne peut avoir plus de points de vie que ses points de vie d'origine. Le ranger choisit quels guerriers sont affectés.

Niveau du lanceur	Nombre affecté	Effet
Novice	1	+1D3 points de vie
Champion	1	+1D6 points de vie
Héros	1	+1 point de vie par niveau de combat
Seigneur	2	+1 point de vie par niveau de combat

SOINS



### Pouvoir de la lumière

*Le Mage invite la puissance de la lumière et de la magie à le soutenir dans l'obscurité du donjon.*

Ce sort peut être lancé une fois et une fois seulement par donjon. Le ranger regagnera 1D6+2 points de vie dans la phase de pouvoir de chaque tour, bien qu'il puisse ne jamais dépasser ses points de vie d'origine.

S'il est réduit à zéro point de vie, le sort le guérira une fois de plus pour 1D6+2 blessures, le tenant encore sur ses jambes.

Après son effet disparaît jusqu'à ce qu'il le lance encore dans le prochain donjon.

SOINS



### Palais d'Avelorn

*Invoquant une porte dimensionnelle, le ranger elfe se retrouve dans le palais de la reine Éternelle à Avelorn.*

*Si c'est une illusion, ou s'il voyage vraiment par des moyens magiques à Ulthuan, personne ne le sait.*

*Cependant, dans le palais ses blessures sont guéries.*

Enlever le ranger du jeu tant qu'il est à Avelorn ! Pour chaque tour que le ranger reste à Avelorn, il regagne 1D3 blessures, jusqu'au maximum de ses points de vie d'origine. Tant qu'il est à Avelorn il peut ne faire rien d'autre. Il peut revenir d'Avelorn quand il le souhaite. Il apparaîtra toujours dans la pièce ou il a disparu, sur une case de son choix, au début de la phase de pouvoir.

SOINS

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts



### Pouvoir de Têclis

En utilisant un sort qu'il dit lui avoir été remis par Têclis lui-même, la ranger elfe envoie des faisceaux de puissance curative sur les guerriers blessés.

Lancer 1D6 pour chaque guerrier sur le plateau.

Sur un résultat de 1, de 2 ou de 3 rien ne se produit.

Sur un résultat de 4+, le guerrier récupère 1 point de vie par niveau de combat du lanceur.



SOINS



### Bouclier de Tor Alessi

Le ranger met en place un bouclier magique autour des guerriers, les masquant sous un dôme impénétrable de magie brute.

Le domaine couvert par le bouclier magique dépend du niveau du lanceur.

Un novice ou un champion ranger peut seulement couvrir une case, ainsi il peut lancer le sort que sur un seul guerrier dans la même section de plateau que lui-même.

Un héros ou un seigneur ranger peut couvrir un secteur de quatre cases.

Les guerriers sous le bouclier peuvent seulement être frappé par un monstre

DEFENSE



### Bouclier de Tor Alessi

que s'il obtient le score indiqué sur le tableau ci-dessous. Le ranger déclare où le bouclier tombe, mais il doit faire attention à ne protéger aucun monstre, car ils gagneront les mêmes avantages que les guerriers !

Niveau	Cases couvertes	Points des monstres Pour toucher
Novice	1	4+
Cham-	1	5+
Héros	2x2	5+
Seigneur	2x2	6+

Durée : Dure jusqu'à la fin du tour

DEFENSE



### La poussière de Khaine

Ouvrant une petite poche en cuir, la ranger lance une petite quantité de poussière dans l'air. La poussière serait de la terre et des os de ceux qui sont morts dans la crainte de Khaine, le dieu elfe de la guerre. La poussière tourbillonne dans la pièce, aveuglant les guerriers et les monstres.

Aucun autre combat ou magie n'est possible ce tour, et le taux du mouvement des guerriers est divisé par deux pendant qu'ils progressent dans la poussière. Dans la poussière, les guerriers ne peuvent pas être bloqués.

Lancer une fois, ce sort dure un tour entier.

DEFENSE



Du Ranger Elite



Sorts

Du Ranger Elite



Sorts

Du Ranger Elite



Sorts

Du Ranger Elite



Sorts




### Garde d'épée de Hoeth

Le ranger est entouré par un mur de lames tourbillonnantes, le rendant pour ses ennemis, presque impossible à toucher.

La ranger est à +1 en endurance par niveau, jusqu'à une bonification maximum de +5, et tous les monstres l'attaquant sont à -1 pour le toucher.



DEFENSE




### Lame de sang

Le ranger est entouré par un nuage des lames qui tourbillonnent, le sang s'égoutte pendant qu'elles entaillent et réduisent ses ennemis.


Chaque monstre dans une case adjacente peut être frappé par les épées magiques qui tourbillonnent. Lancer un D6 pour chaque monstre. Les points exigés sont les suivants :

Titre	Score
Novice	6
Champion	5
Héros	4
Seigneur	3

Sur les jets de dés réussis, ce monstre souffre 1 blessure x niveau du lanceur, sans aucune déduction.



ATTACHE



### Orage de vengeance

Pendant que le ranger capte les vents de la magie, un orage violent se précipite sur le secteur. Les vents violents décornent les minotaures, mais évite miraculeusement les guerriers.

Chaque monstre sur la section de plateau doit lancer 1D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à son endurance pour éviter d'être jeté à terre. Le joueur de ranger lance les dés pour les monstres. Un résultat de 6 est toujours réussi, peu importe l'endurance du monstre. Si un monstre est jeté à terre, il subit 1D6

ATTACHE



### Orage de vengeance

blessures sans les déductions d'armure. Tous les coups contre un monstre jeté à terre seront à +2 pour toucher. Il faudra à un monstre un tour entier pour se lever. Pendant ce temps il peut ne faire rien faire d'autre.



ATTACHE

Elf Ranger Elite



Sorts

Elf Ranger Elite



Sorts

Elf Ranger Elite



Sorts

Elf Ranger Elite



Sorts

**Onde de choc**

*En utilisant un sort antique, le ranger elfe produit une onde de choc dans le donjon.*


Le ranger choisit un monstre, et lance 1D6. Sur un résultat de 3+, le monstre subit 1D6 blessures +1 multiplié par le niveau de combat du lanceur, avec les réductions normales pour l'armure et l'endurance.

Si le ranger obtient encore un 3+, après qu'il ait lancé les dés pour blesser le monstre, il peut passer à un autre monstre sur la même section et essayer encore, lançant un autre 3+ pour voir si ce monstre est affecté aussi. Il peut continuer à faire ceci pour chaque monstre sur la même section que la

ATTAQUE

**Onde de choc**

ranger. Il peut essayer ceci une fois par monstre sur la section par tour. Dès qu'il n'obtient pas un 3+ pour voir si le prochain monstre est affecté, l'onde de choc meurt au loin, le monstre n'est pas affecté, et le sort est terminé.




ATTAQUE

**Épée d'Aenarion**

*L'elfe hurle de douleur pendant que le contour brumeux d'une épée dégoulinante de sang apparaît dans sa main. Là où il frappe, il n'y a rien que sang et mort.*

Choisir un monstre à côté du ranger elfe. Il subit 1D6 blessures par niveau de combat du lanceur, sans aucune réduction pour l'endurance ou l'armure.



ATTAQUE

**Fureur d'Indraugnir**

*Tenant haut une simple écaille de dragon, le ranger elfe est couvert par une boule de flamme. En un instant, les flammes augmentent pour remplir la pièce entière.*

Miraculeusement, les guerriers ne sont pas affectés, mais les monstres sur la section sont desséchés et brûlés par le souffle du dragon.

Chaque monstre dans la pièce subit 1 blessure x niveau du lanceur.



ATTAQUE

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts

Le Ranger Elite



Sorts



### Souffle de Bel Shaanar

*Le donjon est rempli d'une brise légère, qui gonfle les manches et les manteaux des guerriers, et remplit l'air de saveur de sel de mer.*

Les coeurs des guerriers sont enivrés, et ils attaquent leurs ennemis avec une vigueur renouvelée. Un certain nombre de guerriers gagne des attaques supplémentaires pour ce tour. Le tableau ci-dessous montre comment les guerriers sont affectés par le sort, et combien d'attaques supplémentaires ils gagnent. Le

special



### Souffle de Bel Shaanar

Le ranger choisit quels guerriers sont affectés.

**Durée : 1 tour**

Niveau du lanceur	Nombre affecté	Effet
Novice	1	+1 attaque
Champion	1	+1 attaque
Héros	1	+2 attaques
Seigneur	2	+1D6 attaques

special



### Lueur de l'aube

*En marmonnant des mots étranges dans la langue antique de sa race, le ranger imprègne un objet simple avec la lumière de l'aube, dégageant la même lumière que la lanterne.*

Choisir un objet. Il rougeoie maintenant brillamment, et le porteur peut explorer comme le chef avec la lanterne.

La lueur magique n'est pas permanente. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, la lueur meurt.



special