***Zephrael***

Branches : Tactiques, Griffonnier

***GRIFFONIER DE LA CONFRERIE***

**Maelstrom** [2, M3] : Frappez pour autour de vous. Infligez des dégâts magiques autour de votre compagnon.   
 **Dégâts autour de vous : (75% de vos dégâts + 1d3 par 4 points de force)  
 Dégâts autour de votre compagnon : (75% de votre écho + 1d2 par 3 points d’écho)**

*Les Griffons de la confrérie d’Asaph sont élevés depuis leur plus jeune âge afin de devenir des montures de combat aussi puissantes qu’agiles. Mais leur plus grand atout se trouve dans leur immunité à la magie ; des procédés secrets, ou, selon certains, une particularité héréditaire permet cet exploit. Ce qui est le plus curieux, c’est qu’ils sont également capables d’utiliser le Onesong, mais aussi de permettre à leur griffonnier d’utiliser leurs propres magies et chants à travers eux.*

**Arc de foudre** [2, M8, CD2, P10] : Projetez la foudre sur une cible. La foudre saute sur une cible à 5 cases de votre choix. Répétez deux fois de plus.   
 **Dégâts : (50% de l’Echo + 2d2 par 4 points d’habilité)**

**Canaliser en conducteur** [?, M?, P6] : Canalisez de l’énergie électrique dans n’importe quel conducteur. Servez-vous-en ensuite comme vous le souhaitez.   
 **Dégâts (Dague, 1, M1) : (50% de l’Echo + 2d4 par 10 points d’Echo)**

***TACTICIEN***

**Règles d’engagement** [Passif] : Si vous engagez un combat en surprenant les adversaires, vous et vos compagnons bénéficiez d’un tour bonus supplémentaire. Votre groupe bénéficie d’un bonus de +5 aux jets d’initiative.

*Le jeune Zephrael dû faire face à de nombreuses épreuves dès le début de son voyage initiatique, étant supposé lui faire découvrir la vie et sa propre personne. Mais à la place, c’est la violence et la haine du berceau qu’il dévoila. Après quelques jours de cache-cache, de survie, de combats sanglants et de blessures, il décida de remettre à plus tard son apprentissage de la vie. Le jeune Mey’wel conclu qu’il fallait d’abord s’occuper de cette situation de crise…. En plus de son apprentissage de la guerre et du combat.*

**Attaques croisées**[Passif] : Si vous êtes au contact d’un ennemi, et qu’un autre allié est au contact de cet ennemi, vous et votre allié bénéficiez des avantages suivants :  
 **Avantage aux jets d’attaque contre cet ennemi, vous additionnez les deux dés. Vous subissez 50% de dégâts en moins de cet ennemi.** L’ennemi subit les malus suivants :  
  **Désavantage aux jets d’attaque et aux sauvegardes.**

***Dévot***

Vision du Vert : Vous bénéficiez de différents bonus selon les « stances » que vous prenez.

Cornes du taureau : Vous avez une attaque gratuite par tour.

Bois du cerf : Les alliés à 5 cases autour de vous récupèrent 1 \* Sagesse vigueur au début de votre tour.