***Encyclopédie des branches***

***Duelliste***

**Duel** [2, M10, CD2, P1] : Combattez une cible jusqu’à ce que l’un de vous soit vaincu. Le personnage qui remporte le duel récupère 20% de ses points de vigueur.   
  
 *La plus grande partie des guerriers n’utilisent pas ou très peu la magie, jugée trop imprévisible, instable et trop longue à apprendre pour ce qu’elle apporte. Mais certains bretteurs, confrontés à de puissants maestros, ont mis au point une solution simple pour s’assurer qu’ils ne puissent incanter une fois acculés : Couper tout lien avec le Onesong autour d’eux.*

**Escapade** [1, CD2] : Glissez sur une à quatre cases sans prendre en compte les ennemis. Tirez ou frappez une cible. Si elle de dos, infligez le triple des dégâts.

*Nombre de guerriers plus conventionnels considèrent les bretteurs et autres duellistes comme des saltimbanques qui ne savent pas se battre. Que ce sont des bouffons qui ne souhaitent que fanfaronner afin d’épater la galerie. Cela est, jusqu’à ce qu’ils s’apprêtent à attaquer avant de se rendre compte que le « pitre » se trouve derrière eux en train de leur trancher les genoux.*

***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.*

***Griffonnier***

**Maelstrom** [2, M3] : Frappez pour 75% autour de vous. Infligez 75% de votre écho autour de votre compagnon.

*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.*

***GEL***

**FROSTBITE** [2, M3, CD2, P6] : Immobilisez les membres d’un ennemi. ABSOLUTE ZERO : Gelez les membres. Toute attaque a une chance de les briser.

***SAUVAGE***

**Chant Sauvage** [3, CD3]: Combattez les adversaires à deux cases ou moins de vous. Répétez l’effet si vous tuez une cible, une seule fois.

*Les Kleyns sont des créatures paisibles, vivant profondément dans leurs forêts, de bières et de viandes fraîches. Très accueillants, ils vous offriront le gîte et le couvert en vous dévoilant leurs coutumes et façon de vivre. Ou, si vous avez moins de chance, un ancien vous narrera les nombreuses aventures qu’il a vécus.  
 Mais profanez leur peuple ou leurs bois… Et vous comprendrez la terreur que les violateurs content à leur entourage. S’ils ont eu la chance d’y survivre, bien sûr.*

***SHAMAN***

**Changement de Forme** [1, Scorch, P3-6] : Téléportez-vous à travers le plan astral sur une distance de 3 à 6 cases, avant de réapparaitre sous une forme de votre choix. Les effets seront différents selon la forme choisie et d’autres facteurs.

*Bien qu’Urdael ait utilisé le plan astral depuis son enfance, notamment pour changer de forme, c’est en combat contre des dévots dans la fôret des esprits qu’il aurait pour la première fois libéré sa forme bestiale. Peu de shamans peuvent changer de forme, et beaucoup ne voient jamais de leur vie cette curieuse chose arriver ; Et il est bien malheureux que la seule transformation que vous voyez soit celle d’un Kleyn en colère… Vous n’en verrez certainement jamais d’autre. L’arbre déraciné non loin des tombes trouvées en plein bois en est témoin.*

**Restauration d’Esprit** [3, M8, P3, Scorch] : Remplissez entièrement la vigueur d’un allié.

*Leur proximité avec la nature, et, disent-ils, des esprits, leurs permettrait de guérir la plus profonde des plaies. Que vous ayez foi en ce genre de croyances chamaniques ou non, force est d’admettre que votre main vient de repousser sous vos yeux. Enfin, si vous n’avez pas perdu connaissance.*