

Le Ranger Elfe



Événements

Le Ranger Elfe



Événements

Le Ranger Elfe



Événements

Le Ranger Elfe



Événements

## Nouvelle N°2 Vieil Ami

Le ranger a un contact utile avec un ami qu'il n'a pas vu depuis de nombreuses années. Lors de la prochaine formation, l'ami l'aidera. L'elfe pourra additionner +1 à ses prochains jets de dés pour voir qui est son entraîneur.



Événements du Ranger Elfe

## Nouvelle N°3 Carte de Donjon

Il est donné au ranger une carte du prochain donjon. S'il le souhaite, il peut exiger d'être le chef dans la prochaine aventure, que ce soit son tour ou pas.



Événements du Ranger Elfe

## Nouvelle N°4 Attention !

On avertit le ranger elfe de prendre garde à un certain monstre dans le prochain donjon où il s'aventurera. N'importe quand dans le prochain donjon, le ranger elfe peut déclarer qu'un monstre particulier est celui dont il a été avisé de la présence. Pour le premier tour du combat contre ce monstre, le ranger double ses attaques habituelles.



Événements du Ranger Elfe

## Nouvelle N°5 Tas d'Or

L'elfe apprend qu'un amas d'or se trouve au fond du prochain donjon qu'il doit explorer. La valeur de cet amas est de  $5D6 \times 100$  pièces d'or. Il appartient au ranger de décider s'il veut en aviser les autres ou pas!



Événements du Ranger Elfe

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

### Nouvelle N°6 Requête d'un Trésor

L'elfe apprend qu'un certain trésor est enterré profondément au-dessous des montagnes.

Dans le prochain donjon, il peut réclamer un objet de trésor en tant que sien, il peut le réclamer hors du tour.



Événements du Ranger Elfe

### Maison Noble Mage N°1 Voies de la Magie

*Le ranger et le seigneur discutent des arts de la magie, et le ranger bénéficie beaucoup de la conversation.*

Une fois dans la prochaine aventure, le ranger peut essayer de lancer un sort supplémentaire.



Événements du Ranger Elfe

### Maison Noble Mage N°2 Vents de la Magie

*Le seigneur de la Maison noble est lui-même un mage puissant, et explique comment le ranger peut mieux manoeuvrer les vents de la magie.*

Pour un tour dans la prochaine aventure, le ranger peut additionner +1 au jet de dé de la phase de pouvoir.



Événements du Ranger Elfe

### Maison Noble Mage N°3 Endurance Magique

*Tout en discutant du rapport du monde magique et du monde physique, le seigneur démontre comment la substance brute de la magie peut réellement écarter les coups physiques.*

Pour un tour dans la prochaine aventure, le ranger peut additionner +1 à son endurance.



Événements du Ranger Elfe

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

### Maison Noble Mage N°4 Couronne Magique

*Le seigneur explique comment la ranger peut tirer de la puissance supplémentaire de sa couronne de guerre.*

Pendant la prochaine aventure, la ranger peut employer les capacités spéciales de sa couronne de guerre de Tiranoc deux fois, et pas simplement une fois.



Événements du Ranger Elfe

### Maison Noble Mage N°5 Gemme Magique

*Le seigneur donne au ranger une petite gemme, qu'il affirme être une source efficace de magie.*

Une fois pendant la prochaine aventure, le ranger peut lancer un sort de son choix automatiquement, sans tenir compte du dé de pouvoir.



Événements du Ranger Elfe

### Maison Noble Mage N°6 Broche Magique

*Le maître de la Maison noble accroche une petite broche sur le manteau du ranger. La broche rayonne d'énergie magique, et le ranger peut voir que c'est un grand cadeau.*

Une fois pendant la prochaine aventure, le ranger peut augmenter l'effet d'un sort de +1D6.



Événements du Ranger Elfe

### Maison Noble Chevalier N°1 Jeu d'Épée

*Le seigneur de la Maison noble est un grand guerrier, et en dépit de son âge avancé il prend un grand plaisir à croiser l'épée avec le ranger, lui démontrant sa supériorité.*

Une fois dans la prochaine aventure, le ranger peut faire une attaque supplémentaire.



Événements du Ranger Elfe

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Du Ranger Elfe



Événements

Maison Noble Chevalier N°2

## Adaptation

*L'ancien seigneur guerrier explique comment on ne peut pas toujours se fonder sur des compétences ou sorts, et que parfois un ranger peut seulement survivre en prêtant attention aux signaux donnés par le monde autour de lui. "écoute même les roches du donjon, elles ont beaucoup à dire." Mystifié, le ranger est déterminé à essayer de s'adapter mieux à l'avenir.*

Le ranger gagne +1 point de chance pour la prochaine aventure.



Événements du Ranger Elfe

Maison Noble Chevalier N°3

## Sagesse

*Le seigneur est sage, et a des sources d'information partout. Avec un air de conspirateur, il montre au ranger comment écouter soigneusement ce qu'il entend.*

Le ranger peut faire un lancer supplémentaire sur le Tableau de nouvelles, avec +1 sur le jet de dé.



Événements du Ranger Elfe

Maison Noble Chevalier N°4

## La Couronne de Guerre

*Le seigneur indique qu'il est le gardien d'un artefact magique antique, qui peut être employé pour accorder une grande puissance à ceux dont la lignée remonte à Tiranoc.*

Pendant la prochaine aventure, le ranger peut employer les capacités spéciales de sa couronne de guerre de Tiranoc deux fois, et pas simplement une fois.



Événements du Ranger Elfe

Maison Noble Chevalier N°5

## Lame équilibrée

*Le seigneur démontre comment le ranger peut améliorer l'équilibre de sa lame, en frappant avec une grâce et une précision fluide ses ennemis.*

Pour un tour dans la prochaine aventure, les attaques du ranger sont à +1 pour toucher



Événements du Ranger Elfe

Le Ranger Elite



Événements

Maison Noble Chevalier N°6

## Coup puissant

*Après un assaut épuisant à l'épée avec le seigneur, le ranger se trouve à l'extrémité pointue de l'épée du seigneur une fois de plus. Le vieux guerrier grimace, et ses yeux scintillent dans l'anticipation de la mise à mort. "Si tu étais un Orque, ou un Homme-bête," il crache ces mots comme s'ils souillaient sa bouche élégante, "Je te détruirais AINSI!" A la vitesse de l'éclair, sa lame mince s'abat sur un coffret exquis de chêne, le cassant en mille morceaux avec une force invisible. "Laisse-moi maintenant te montrer comment on fait..."*

Une fois dans la prochaine aventure, le ranger peut ajouter +2 en force à un coup simple qui touche.



Événements du Ranger Elite