



## MAITRE DES RUNES

*Personnage nain pour Warhammer Quest par Florian "Thor" Diaz*

*Les maîtres des runes appartiennent à une très ancienne guilde d'artisans. La guilde est un clan composé de quelques vieilles familles dont les compétences et les connaissances sont transmises de génération en génération. Même au sein de ces familles, les secrets de fabrication sont jalousement gardés et la science de certaines runes n'est connue que de quelques individus dans les royaumes nains. Les secrets immémoriaux des Maîtres des Runes se transmettent de bouche à oreille depuis l'ère des dieux ancestraux. Chaque Maître des runes enseigne le métier de forgeron aux jeunes membres de la famille et choisit les plus doués comme apprentis. Les Maîtres des Runes sont très discrets sur leur savoir et il n'est pas rare d'en voir un emporter ses secrets dans la tombe plutôt que de les transmettre à un successeur médiocre. Les Maîtres des Runes n'inscrivent que rarement leurs connaissances sur du papier et, lorsqu'ils le font c'est toujours sous forme d'énigme. Les Maîtres des Runes sacrifient des années de leur vie à la recherche de secrets antiques. Si l'un d'eux découvre une arme ou un artefact d'un âge immémorial, il l'examine attentivement, étudiant les runes oubliées. Beaucoup de runes sont invisibles aux profanes. Seul un Maître des Runes pourra les déchiffrer. La plupart des grands Maîtres des Runes du passé sont morts depuis longtemps et seules leurs créations et leur réputation subsistent. A ce jour il reste encore quelques vénérables Maîtres des Runes qui travaillent dans les forteresses selon les traditions ancestrales. L'accumulation des connaissances des Maîtres des Runes est vaste et d'une valeur inestimable. Bien que le plus jeune des Maîtres des Runes soit déjà âgé de plusieurs centaines d'années, seuls les aînés de la guilde connaissent les plus grands secrets. Ils sont considérés comme des rois et leurs noms comme leurs créations sont célèbres à travers le vieux monde.*

# · INTRODUCTION ·

## RÈGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest par le Maître des runes, les règles qui suivent expliquent comment employer le Maître des runes dans vos parties. Ne pas oublier de sortir le pion du guerrier de la boîte, et de le remplacer par le pion du Maître des runes!

S'il n'y a pas de barbare dans la partie, alors un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

## GROUPES DE GUERRIERS PLUS IMPORTANT

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devez vous assurer

qu'il y a assez de monstres à combattre ! Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest sont basés sur quatre guerriers, ainsi si vous jouez quinze guerriers différents dans la partie sans apporter de modification, cela ne présentera aucun intérêt ! En règle générale, les monstres sont prévus pour des parties de quatre guerriers, mais si vous avez une partie de cinq ou six, augmentez alors le nombre de monstres en proportion égale.

Par exemple. Si vous avez six guerriers dans la partie, cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a 50% de plus. Si la carte indique 1D6 orques, lancer les dés comme d'habitude et puis multiplier ce résultat, ainsi un jet de dés de quatre orques devient six orques et ainsi de suite.



## · COMMENCER AVEC UN MAITRE DES RUNES ·

N'importe quel joueur peut commencer la partie en tant que Maître des runes plutôt que de jouer un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau personnage s'appliquent à moins que le contraire soit indiqué ailleurs dans ce livre de règles.

Le profil du Maître des runes est le suivant:

Points de vie	1D6+8
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Tir	5+
Force	4+1*
Endurance	4+1**
Initiative	2
Attaque	1
Blocage	5+
Volonté	4
Runes	1

\* Le Maître des Runes gagne une rune par niveau au niveau 1. Il gagne la rune de force qui lui confère ce bonus de +1 en force.

\*\* La cotte de mailles du nain lui confère un bonus de +1 en endurance

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour Toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5



### POINTS DE VIE

Un Maître des Runes commence avec 1D6+8 PV. Si vous obtenez un 1 au premier jet de dé, vous pouvez le relancer une fois. Si vous obtenez à nouveau un 1, vous devez conserver ce résultat.

### ARMES ET ARMURES

Le maître des Runes débute le jeu avec une simple cotte de mailles donnant +1 en endurance, un marteau runique et une rune de force gravée dessus. Il peut utiliser d'autres armes, mais cela annule tous les bonus qu'apporte son marteau de base. Etant très respectueux du temps des anciens dieux, il ne peut porter que des marteaux et des haches même s'il a été désigné pour porter une autre arme pour une quête. Le Maître des Runes peut porter toutes les pièces d'armures mais il perd tout le bénéfice des runes gravées sur son armure de maître des runes s'il en utilise une autre que la sienne. Il ne peut porter qu'une seule armure, l'armure de maître des Runes qu'il peut acheter à sa guilde et il ne peut graver des Runes d'armures que sur cette armure. Il ne peut pas porter de bouclier car cela le gênerait pour activer les runes. Le Maître des Runes ne peut porter aucune arme de jet à part un mousquet et une paire de pistolets mais il ne peut pas graver de runes sur ceux-ci.

### OBJETS MAGIQUES

Les nains étant allergique à la magie, le Maître des Runes ne peut pas porter d'objets destinés aux sorciers, même si l'objet permet à tous les joueurs non magiciens de lancer des sorts.

## MARTEAU RUNIQUE

Le Maître des Runes reçoit un marteau runique dans son équipement de base. Dès qu'il sait identifier correctement des runes, il doit graver une rune sur son marteau ; c'est le test pour savoir s'il est prêt. Le Maître des Runes ne peut pas perdre son marteau au cours des différents événements qu'il va traverser. Les bonus que les Runes lui confèrent ne fonctionnent que s'il utilise son marteau runique de base ; s'il utilise une autre arme il perd ses bonus.



## RUNES

Sur son marteau, son armure, ses talismans, le Maître des Runes peut cumuler 4 fois son niveau de runes : c'est la règle du nombre. Il ne peut y avoir plus de 3 fois la même rune gravées dessus : c'est la règle des trois. Il ne peut graver ou se faire graver des Runes que sur son marteau runique de base. Il ne peut pas en graver sur des trésors ou des objets magiques.

A chaque niveau qu'il passe le Maître des Runes gagne des runes qui sont automatiquement gravées sur son marteau, armure ou talismans (bracelets, médaillons, anneaux, bandeaux,...).

Niveau	Titre	Rune acquise
1	Assistant Maître des runes	Rune de force Permanente +1 en force (gravée sur l'arme)
2	Apprenti Maître des runes	Rune de fureur Permanente +1 attaque (gravée sur l'arme)

3	Apprenti Maître des runes	Rune D'eau 1 fois par aventure Inflige 2D6 blessures sans modificateur à un monstre (gravée sur un anneau)
4	Apprenti Maître des runes	Rune d'inflexibilité Permanente +1 en endurance (gravée sur l'armure)
5	Maître des runes	Rune de robustesse Permanente +1PV (gravée sur l'armure)
6	Maître des runes	Rune d'air 1 fois par aventure Inflige 1D6 blessures sans modificateur à tous les monstres de la section (gravée sur un bracelet)
7	Maître des runes	Rune de chance +1 point de chance (gravée sur l'armure)
8	Maître des runes	Rune de Feu 1 fois par aventure Inflige 3D6 blessures sans modificateur à un monstre (gravée sur un médaillon)
9	Seigneur des runes	Rune de Frappe Permanente +1 en capacité de combat (gravée sur l'arme)
10	Seigneur des runes	Rune de Terre 1 fois par aventure Inflige 4D6 blessures sans modificateur à tous les monstres sur une zone de 2 cases sur 2 (gravée sur un bandeau)

**TABLEAU DE FORGE**

Le Maître des Runes peut, à ses risques et périls, graver ou effacer lui-même des Runes sur ses objets en fonction de son niveau. Plus son niveau sera élevé, plus il lui sera aisé de réussir sa gravure. A chaque fois que vous voulez tenter de graver une Rune, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-après.

Niveau	Effet
1	Pas la compétence nécessaire
2	Pas la compétence nécessaire
3	Pas la compétence nécessaire
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 6+</li> <li>- sur un résultat de 4 ou 5, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> <li>- sur résultat de 1, 2 ou 3, la gravure échoue et la rune est inutilisable</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 5+</li> <li>- sur un résultat de 3 ou 4, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> <li>- sur résultat de 1 ou 2, la gravure échoue et la rune est inutilisable</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 5+</li> <li>- sur un résultat de 3 ou 4, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> <li>- sur résultat de 1 ou 2, la gravure échoue et la rune est inutilisable</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 4+</li> <li>- sur un résultat de 3, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> <li>- sur résultat de 1 ou 2, la gravure échoue et la rune est inutilisable</li> </ul>

8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 4+</li> <li>- sur un résultat de 2 ou 3, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> <li>- sur résultat de 1, la gravure échoue et la rune est inutilisable</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 3+</li> <li>- sur un résultat de 2, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> <li>- sur résultat de 1, la gravure échoue et la rune est inutilisable</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réussit à graver ou effacer sur un résultat de 2+</li> <li>- sur un résultat de 1, la gravure échoue mais il peut réessayer plus tard</li> </ul>

A chaque niveau passé le Maître des Runes débloque des Runes qu'il peut faire graver par un Maître des Runes à la guilde des Maîtres des Runes pour le prix indiqué devant la rune plus 1D6 x 150 PO, ou la graver lui-même en appliquant le tableau ci-dessus. Le joueur ne peut pas utiliser de points de chance sur ce tableau.

**RUNES ACQUISES AVEC LES NIVEAUX**

A chaque niveau, le Maître des Runes débloque différentes runes suivant les niveaux. Cela remplace les compétences. Il y a 12 runes différentes. Il peut se faire graver une même rune plusieurs fois (pas plus de 3 - règle des 3 citée plus haut) auquel cas les effets seront cumulatifs (exemple : 2 runes de force donneront +2 en force). A chaque fois que le Maître des Runes passe un niveau, lancez 1D12 et consultez le tableau ci-après pour connaître la Rune obtenue. Il est à noter que le Maître des runes ne fait que l'apprendre et qu'il doit se la faire graver sur son marteau ou se la graver lui-même pour qu'elle

fonctionne (voir conditions et prix de gravure au § tableau de forge). Si cette rune ne l'intéresse pas, il n'est pas obligé de la faire forger et peut la garder dans son inventaire.

D12	Coût en PO	Rune enseignée et effets de celle-ci	Niveau requis
1	100	Rune de Célérité Permanente +1 aux jets de blocage (gravée sur l'armure)	1
2	200	Rune de Courage Permanente +1 aux tests de peur (gravée sur un talisman)	1
3	300	Rune de Hasard 1 fois par aventure Il peut relancer un événement imprévu (événement de voyage, citadin, catastrophique) (gravée sur un talisman)	1
4	500	Rune de Forge Permanente +1 aux jets du tableau de forge (gravée sur l'arme)	1
5	800	Rune de Destruction 1 fois par aventure Il double ses attaques (gravée sur l'arme)	4
6	900	Rune de vitesse Permanente +1 en mouvement (gravée sur un l'armure)	4
7	1000	Rune de soins Permanente Soigne 1PV par tour, ne peut pas dépasser le total d'origine, ne compte pas pour une action. (gravée sur l'armure)	4

8	1100	Rune Brisante 1 fois par aventure S'il touche un adversaire, il détruit son arme ou son armure magique (gravée sur l'arme)	4
9	1200	Rune D'invisibilité 1 fois par aventure Il devient invisible pendant 1 tour. Il peut combattre normalement mais ne peut pas utiliser de runes non permanentes (gravée sur un talisman)	7
10	1300	Rune de Groth le Borgne Permanente L'arme inflige 1D6 blessures supplémentaires à chaque touche réussie (gravée sur l'arme)	7
11	1400	Rune de Vitesse Permanente Les monstres l'attaquant ont -1 pour le toucher (gravée sur un l'armure)	7
12	1500	Rune de Mort 1 fois par aventure. S'il blesse un monstre, il le tue automatiquement (ne peut pas poursuivre en coup mortel) (gravée sur l'arme)	7

Les runes 10, 11 et 12 ne peuvent être gravées qu'une seule et unique fois.  
Le joueur ne peut pas utiliser de points de chance sur ce tableau.

# EN VILLE

Le Maître des Runes peut aller n'importe où dans la ville où le nain peut aller et bénéficie d'un endroit spécial : la guilde des maîtres des runes. Pour certains jets de dés, il sera considéré comme un nain.

## BANQUE

Le Maître des Runes étant très méfiant, il ne fait confiance qu'aux siens. Le Maître des Runes n'a accès qu'à la Banque Naine de Pelthdorf.

## GUILDE DES MAITRE DES RUNES

Le maître des Runes reçoit un enseignement différent des autres guerriers, il a donc une guilde pour lui.

Dans la guilde des maîtres des runes, il peut :

Action	Prix
Apprendre une rune	Prix de la rune
Faire graver une rune	1D6 x 50 PO
Effacer une Rune	1D6 x 50 PO
Recharger le bâton runique	1D6 x 100 PO

Le Maître des Runes peut faire effacer des Runes qui sont déjà gravées sur son marteau (ou armure, ou talisman) pour en faire graver d'autres beaucoup plus puissantes.



Dans la guilde des maîtres des runes, il peut également acheter :

Article	Prix
Armure de Maître des Runes	1500 PO
Bâton de maître des Runes	600 PO

## Caractéristiques de l'Armure de Maître des Runes

Cette armure est la seule que peut porter le Maître des Runes. Elle lui confère un bonus de +2 en endurance et de la compétence impassibilité suivant son niveau. Cette armure est tellement puissante, qu'elle ignore des coups qui tueraient son porteur s'il n'en était pas équipé. Chaque fois qu'un monstre touche le maître des runes en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Indice d'Impassibilité du niveau du maître des runes, le coup rebondit sans le moindre dommage.

Titre	Indice d'impassibilité
Novice	ne fonctionne pas
Champion	6+
Héros	5+
Seigneur	5+

Lancez un dé pour chaque attaque. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Indice d'Impassibilité du niveau du maître des runes, l'attaque est absorbée et ne provoque aucun dommage.

Cette armure étant la seule qu'il peut porter, il ne peut pas la retirer.



Caractéristiques du bâton runique

Quand il l'utilise, le Maître des Runes tient ce bâton il obtient +1 en Force, et +1 au jet pour toucher. De plus, le bâton contient 1D6 points de forge (1 point donne +1 aux jets de forge). Lancez 1D6 dès que vous avez le bâton. Si vous obtenez un 1 au premier jet de dé, vous pouvez le relancer une fois. Si vous obtenez à nouveau un 1, vous devez conserver ce résultat. Une fois vide, le bâton peut être rechargé pour le prix indiqué à la guilde des maîtres des runes.

LE VENERABLE MAITRE DES RUNES

Quand il est en ville, le Maître des Runes peut aller consulter un vénérable Maître des Runes à sa guilde. Cela prend une journée entière.

Quand il va consulter un vénérable Maître des Runes de la guilde, le Maître des Runes espère qu'il va accepter de lui enseigner des runes depuis longtemps oubliées et qu'il est le seul à connaître. Le vénérable pose beaucoup de questions et vous fait graver pour voir si vous êtes digne de recevoir son enseignement.



Chaque fois qu'il va consulter, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant :

D6	Effets		
1 - 2	Le vénérable vous insulte et vous jette dehors. Il vous dit que vous êtes le pire Maître des Runes qu'il n'ait jamais vu et il refuse de vous apprendre quoi que ce soit. Il ne veut plus vous revoir. Vous ne pouvez plus aller le voir jusqu'à ce que vous vous fassiez oublier, c'est à dire jusqu'à la prochaine fois que vous viendrez en ville.		
3	Le vénérable vous accepte comme élève, mais il n'est pas convaincu. Il accepte de vous apprendre les runes qu'il connaît mais au double de leurs prix pour vous dissuader.		
4 - 5	Le vénérable vous accepte comme l'un de ses apprentis, il accepte de vous apprendre les runes qu'il connaît.		
6	Le vénérable vous accepte comme l'un de ses apprentis. Avec joie, il vous dit que cela fait au moins 150 ans qu'il n'a pas vu un apprenti aussi doué que vous. Il accepte de vous enseigner les runes qu'il connaît à moitié prix. Lancez un D12 sur le tableau suivant :		
	D12	coût	Rune du vénérable enseignée et effets de celle-ci
	1	100 PO	Rune de Volonté Permanente +1 en volonté (gravée sur un talisman)
	2	200 PO	Rune de Rapidité Permanente +1 en initiative (gravée sur l'armure)
	3	300 PO	Rune de Précision Permanente -1 en Capacité de Tir (gravée sur l'arme)
4	400 PO	Rune d'entêtement Permanente +1 à tous les tests (gravée sur un talisman)	

5	500 PO	Rune de Vol Permanente Le Maître des Runes peut effectuer une attaque à distance en lançant son marteau comme une attaque au corps à corps avec une portée de 6 cases puis le marteau revient dans sa main. 1 fois par combat (gravée sur l'arme)
6	600 PO	Rune de Skalf Marteau Noir Permanente Ignore les armures non magiques (gravée sur l'arme)
7	700 PO	Rune de Protection Permanente Pour chaque attaque, lancez 1D6. L'armure absorbe ce nombre de blessures (gravée sur l'armure)
8	800 PO	Rune de Valaya Permanente Donne une résistance magique au Maître des Runes en fonction de son niveau : Novice : 6+ Champion : 5+ Héros : 5+ Seigneur : 4+ (gravée sur un talisman)
9	900 PO	Rune de Grimnir Permanente Double la force du Maître des Runes contre des monstres ayant une endurance supérieure à 6 (gravée sur l'arme)
10	1000 PO	Rune de Rancune 1 fois par aventure Le Maître des Runes désigne un monstre et a +1 attaque et +1 en force contre celui-ci. Il peut également relancer une fois tous ses jets pour toucher ratés (1 relance par jet) jusqu'à la mort du monstre (gravée sur un talisman)

11	1100 PO	Rune de Snorri Heaume d'Argent Permanente Enlève 1D6 PV à chaque touche en plus des dégâts normaux (gravée sur l'arme)
12	1200 PO	Rune de Grungni Permanente Sur un 5 ou un 6 pour toucher, il triple le résultat des dés de dommages et ajoute sa force (gravée sur l'arme)

Bien que vous puissiez apprendre ces runes, certaines sont très complexes et extrêmement difficiles à utiliser. Elles ne peuvent être utilisées que par des Maîtres des Runes extrêmement puissants. Il y a des modificateurs suivant le niveau du Maître des Runes.

Niveau	Effet
1	-5 au jet du tableau des Runes du Vénérable
2	-4 au jet du tableau des Runes du Vénérable
3	-3 au jet du tableau des Runes du Vénérable
4	-2 au jet du tableau des Runes du Vénérable
5	-1 au jet du tableau des Runes du Vénérable
6	Aucun modificateur
7	+1 au jet du tableau des Runes du Vénérable
8	+2 au jet du tableau des Runes du Vénérable
9	+3 au jet du tableau des Runes du Vénérable
10	+4 au jet du tableau des Runes du Vénérable

Si le résultat est en dessous de 1, considérez le comme un 1, et s'il est au-

dessus de 12 considérez le comme un 12. Vous pouvez graver plusieurs fois la même Rune (pas plus de 3, règle des 3 plus haut) à part les Runes 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12 qui ne sont autorisées qu'à un seul exemplaire. Si vous lancez le D12 et que vous tombez sur une de ces runes uniques déjà en votre

possession, relancez jusqu'à ce qu'il y en ait une que vous n'avez pas.

Les Runes du Vénérable peuvent être gravées par vous-même ou être gravées par un Maître des Runes de la guilde pour le prix indiqué.

## .TABLEAU DES NIVEAUX DU MAITRE DES RUNES.

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Force	Mou	Dom	Endur	PV	Ini	Attaq	Chance	Vol	Runes	Blocag
1	0	Assistant	4	5+	4+1	4	1	4	1D6+8	2	1	0	4	1	5+
2	2000	Apprenti	5	5+	4+1	4	1	4	2D6+8	2	2+1	1	4	2	5+
3	4000	Apprenti	5	5+	4+1	4	1	5	3D6+8	3	2+1	1	5	3	5+
4	8000	Apprenti	5	4+	5+1	4	1	5+1	4D6+8	3	2+1	1	5	4	5+
5	12000	Maître	6	4+	5+1	4	2	5+1	4D6+9	3	3+1	2	5	5	4+
6	18000	Maître	7	4	5+1	4	2	5+1	5D6+9	3	3+1	2	5	6	4+
7	24000	Maître	7	3+	5+1	4	2	5+1	5D6+9	3	3+1	2+1	5	7	4+
8	32000	Maître	7	3+	5+1	4	2	5+1	6D6+9	4	4+1	2+1	5	8	4+
9	45000	Seigneur	7+1	2+	5+1	4	3	5+1	6D6+9	4	4+1	3+1	6	9	4+
10	50000	Seigneur	7+1	2+	5+1	4	3	5+1	7D6+9	5	4+1	3+1	6	10	4+



## Maître des runes

Points de vie : 1D6+8  
Mouvement : 4  
Combat : 4  
Tir : 5+  
Force : 4+1\*  
Endurance : 4+1\*\*  
Initiative : 2  
Volonté : 4  
Blocage : 5+  
Attaque : 1



### Équipement :

Arme: Un marteau runique avec une rune de force gravée dessus

Armure : Le maître des Runes débute le jeu avec une simple cotte de maille donnant +1 en endurance.

Blocage : Le Maître des runes se dégage sur un jet de 5+.

### Règles spéciales :

Consulter le dos de cette carte pour connaître les règles spéciales du Maître des runes.

<b>CC adverse</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Pour toucher</b>	2	3	3	4	4	4	4	4	4	55

## ● Règles spéciales ●

### RUNES

Sur son marteau, son armure, ses talismans, le Maître des Runes peut cumuler 4 fois son niveau de runes : c'est la règle du nombre.

Il ne peut y avoir plus de 3 fois la même rune gravée dessus : c'est la règle des trois.

Il ne peut graver ou se faire graver des Runes que sur son marteau runique de base. Il ne peut pas en graver sur des trésors ou des objets magiques.

A chaque niveau qu'il passe le Maître des Runes gagne des runes qui sont automatiquement gravées sur son marteau, armure ou talismans (bracelets, médaillons, anneaux, bandeaux,...).

### ARMURE

Il ne peut porter qu'une seule armure, l'armure de maître des Runes qu'il peut acheter à sa guilde. Il ne peut graver des Runes d'armures que sur cette armure. Il ne peut pas porter de bouclier car cela le gênerait pour activer les runes.

### ARMES

Le Maître des Runes ne peut porter aucune arme de jet à part un mousquet et une paire de pistolets mais il ne peut pas graver de runes sur ceux-ci.

# MARTEAU RUNIQUE

Le Maître des Runes reçoit un marteau runique dès le début du jeu. Dès qu'il sait graver correctement des runes, Il doit en graver une sur son marteau ; c'est le test pour savoir s'il est prêt. Le Maître des Runes ne peut pas perdre son marteau au cours des différents événements qu'il va traverser.

Les bonus que les Runes lui confèrent ne fonctionnent que s'il utilise son marteau runique de base ; s'il utilise une autre arme, il perd ses bonus.



# COTTE DE MAILLES

Le maître des Runes débute le jeu avec une simple cotte de mailles.

Cette simple cotte de mailles donne +1 en **endurance** au maître des runes.



# RUNE de FORCE

Le maître des Runes débute le jeu avec une rune de force gravée dessus son marteau runique.

Cette rune de force donne +1 en **force** au maître des runes.



Pion du Maître  
des runes