

Source
d'Ariel



Événements

Source
d'Ariel



Événements

Source
d'Ariel



Événements

Source
d'Ariel



Événements

Lames d'Orion Aspect de chêne

Cette épée donne +1 en endurance au danseur de guerre. Si les deux épées ont cet aspect, il gagne +3 en endurance.

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du chêne une deuxième fois sur une lame particulière.

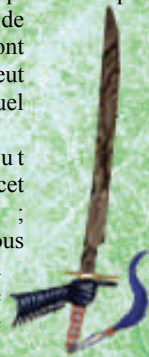


Événements source d'Ariel

Lames d'Orion Aspect de saule

Cette épée donne au danseur de guerre la capacité d'éviter un coup qui le frapperait autrement. Il peut esquiver n'importe quel coup qui lui est porté sur un résultat de dé de 6. Si les deux épées ont cet aspect, alors il peut esquiver n'importe quel coup sur 5+.

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du saule une deuxième fois sur une lame particulière.



Événements source d'Ariel

Lames d'Orion Aspect du soleil

Cette épée flamboie d'un feu sauvage, distrayant les ennemis du danseur de guerre et brûlant leur chair. Tous les monstres attaquant le danseur de guerre souffrent d'une pénalité de -1 pour le toucher quand il utilise cette épée. Si ses deux épées ont cet aspect, alors tous les monstres l'attaquant souffrent d'une pénalité de -2 pour toucher. Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du soleil une deuxième fois pour une lame particulière.



Événements source d'Ariel

Lames d'Orion Aspect de la terre

Cette épée a une lente et gracieuse puissance en elle, une force imparable quand elle frappe. N'importe quel coup avec cette épée cause un nombre supplémentaire de blessures, selon le titre du danseur de guerre.

Avantage lié au niveau

Novice +1 blessure

Champion +2 blessures

Héros +3 blessures


Seigneur +4 blessures

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect de la terre une deuxième fois pour une lame particulière.



Événements source d'Ariel

Événements



Source
d'Ariel

Lames d'Orion
Aspect de l'eau 1


Cette épée est imprégnée des propriétés de guérison de l'eau, et sa lame se déplace avec la grâce du liquide.

Si le porteur d'une épée qui a l'aspect de l'eau perd tous ses points de vie, il y a alors une chance que la lame le guérisse. À la fin du tour au cours duquel le guerrier a subi ses blessures, lancer 1D6 pour voir quel effet l'épée a :

1-4 Les blessures sont trop grandes, et l'épée n'a aucun effet sur elles ce tour.

Événements source d'Ariel

Événements



Source
d'Ariel


Lames d'Orion
Aspect du vent

Cette épée se déplace avec la grâce du vent dans les arbres, plus rapidement que l'œil ne peut suivre. Cet aspect donne à celui qui la manie les avantages suivants, selon son titre.

Avantage lié au titre

Novice	+1 attaque / tour
Champion	+1 attaque / tour
Héros	+2 attaques / tour
Seigneur	+3 attaques / tour

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect du vent une deuxième fois.



Événements source d'Ariel

Lames d'Orion
Aspect de l'eau 2

5-6 La puissance curative de l'épée régénère le danseur de guerre, et il gagne 1D6 points de vie immédiatement.

Une épée peut seulement avoir cet aspect une fois ; relancez les dés si vous obtenez l'aspect de l'eau une deuxième fois. Si les deux épées ont ces capacités, alors le danseur de guerre relance les dés seulement une fois pour voir s'il est guéri, mais il additionne +1 au résultat quand il fait ceci.

Événements source d'Ariel

Lames d'Orion
Aspect de l'eau 3



Événements source d'Ariel