

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune d'air



1 fois par aventure inflige
1D6 blessures sans
modificateurs à tous les
monstres de la pièce

Runes du maître des runes

Rune brisante



1 fois par aventure, s'il touche
un adversaire, il détruit son
arme ou son armure magique.

Runes du maître des runes

Rune de célérité



+1 aux jets de blocage

Runes du maître des runes

Rune de chance



+1 point de chance

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de courage



+1 aux tests de peur

Runes du maître des runes

Rune de destruction



1 fois par aventure, le maître des runes double ses attaques

Runes du maître des runes

Rune d'eau



1 fois par aventure, inflige 2D6 blessures sans modificateur à un monstre

Runes du maître des runes

Rune d'entêtement



+1 à tous les tests que le maître des runes doit effectuer

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de feu



1 fois par aventure, inflige
3D6 blessures sans
modificateurs à un monstre

Runes du maître des runes

Rune de force



Donne +1 en force

Runes du maître des runes

Rune de forge



+1 aux jets
du tableau de forge

Runes du maître des runes

Rune de frappe



Donne +1 en capacité de
combat

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de fureur



Donne +1 attaque

Runes du maître des runes

Rune de Grimnir



Double sa force contre des
monstres ayant une
endurance supérieure à 6

Runes du maître des runes

Rune de Groth le borgne



L'arme inflige 1D6
blessures supplémentaires
à chaque touche réussie

Runes du maître des runes

Rune de Grungni



Sur un 5 ou un 6 pour toucher,
triple le résultat des dés de
dommages et ajoute sa force

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de hasard



1 fois par aventure, peut relancer un événement imprévu, de voyage, citadins ou catastrophiques.

Runes du maître des runes

Rune d'inflexibilité



Donne +1 en endurance

Runes du maître des runes

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

Runes du maître des runes

Rune de mort



1 fois par aventure, s'il blesse un monstre, il le tue automatiquement (ne peut pas poursuivre en coup mortel)

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de précision



Donne -1 en capacité de tir

Runes du maître des runes

Rune de protection



Pour chaque attaque subie,
l'armure absorbe
1D6 blessures

Runes du maître des runes

Rune de rancune



1 fois par aventure, il désigne un
monstre et a +1 attaque, +1 en force
contre lui et peut relancer une fois tous
ses jets pour toucher ratés (1 relance
par jet) jusqu'à la mort du monstre.

Runes du maître des runes

Rune de rapidité



Donne +1 en initiative

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de robustesse



Donne +1 point de vie

Runes du maître des runes

Rune de Skalf Marteau noir



Il ignore les armures non magiques

Runes du maître des runes

Rune de Snorri Heaume d'argent



De façon permanente, enlève 1D6 PV à chaque touche en plus des dégâts normaux (arme)

Runes du maître des runes

Rune de soins



Soigne 1PV par tour. Ne peut pas dépasser le total de départ et ne compte pas comme une action

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de terre



1 fois par aventure, inflige 4D6
blessures sans modificateurs à
tous les monstres sur une zone
de 2 cases sur 2

Runes du maître des runes

Rune de Valaya



Il a une résistance magique
novice 6+, champion 5+,
héros 5+, seigneur 4+

Runes du maître des runes

Rune de vitesse



Les monstres l'attaquant ont
-1 pour le toucher

Runes du maître des runes

Rune de vitesse



Donne +1 en mouvement

Runes du maître des runes

Le maître
des runes



Runes

Le maître
des runes



Runes

Rune de vol



1 fois par combat, il peut lancer son marteau (portée de 6 cases). Cette attaque sera considérée comme une attaque au corps à corps avant que le marteau revienne dans sa main.

Runes du maître des runes

Rune de volonté



Donne +1 en volonté

Runes du maître des runes