

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

SAUT PERILLEUX

Dans un mouvement fluide, vous vous lancez dans les airs et passez par dessus la tête de votre adversaire sidéré, atterrissant juste derrière lui, l'épée en main.

Cette compétence permet à votre guerrier de sauter une case dans n'importe quelle direction au cours de son mouvement, atterrissant une case plus loin. Tout obstacle dans la case par dessus laquelle vous sautez est ignoré, mais cette case compte quand même comme une case de mouvement.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.



Compétences de l'Elfe

TIR PRECIS

Visant soigneusement, vous libérez la corde de l'arc et votre flèche s'en va droit vers sa cible.

Cette compétence vous permet de relancer une attaque par projectile qui a raté.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.



Compétences de l'Elfe

FRAPPE MORTELLE

Réunissant toute votre force, vous envoyez un coup d'une puissance terrifiante heurter votre ennemi.

Cette compétence vous permet d'ajouter +3 à tous les jets pour toucher de votre guerrier pendant un tour.

Cette compétence peut être utilisée une fois par aventure.



Compétences de l'Elfe

CONNAISSANCE DES HERBES

Vous passez un baume à l'odeur fétide sur la blessure de votre compagnon, lui assurant que malgré son odeur, cet onguent lui fera le plus grand bien.

Cette compétence permet à votre guerrier d'essayer de se soigner ou de soigner un compagnon blessé. Lancez 1 D6 :

- 1 Le guerrier blessé est allergique au baume et subit 7D6 blessures supplémentaires.
- 2 - 3 Rien ne se passe
- 4 - 5 Le baume agit et le guerrier blessé récupère 1D6 Points de Vie.
- 6 Le traitement est encore meilleur que prévu et le guerrier blessé récupère 2D6 Points de Vie.

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Compétences de l'Elfe

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

TIR RAPIDE

A une vitesse incroyable, vous lâchez flèche après flèche sur tes rangs ennemis.

Cette compétence donne +1 Attaque avec arme de jet par tour à votre guerrier.



Compétences de l'Elfe

TIR PUISSANT

Vos muscles sont douloureux alors que vous tirez sur la corde de votre arc de toute votre force pour exercer une traction extrême.

Cette compétence permet à votre guerrier d'utiliser son arc avec une force accrue, ajoutant +2 blessures aux dommages infligés.



Compétences de l'Elfe

AGILITE

Sautant agilement de côté, vous esquiviez le coup de votre ennemi dont la hache passe en sifflant à vos oreilles et va s'enfoncer dans la table derrière vous.

Cette compétence donne à votre guerrier la capacité d'esquiver les coups en faisant un pas de côté. Si un monstre - touche votre guerrier, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, il touche votre guerrier.

Sur 5 ou 6, votre guerrier parvient à esquiver le coup en se déplaçant dans une case adjacente vide.

Si il n'y a pas de case vide, il doit subir normalement le coup.

En se déplaçant de côté, votre guerrier peut arriver en contact avec un autre monstre avec lequel il n'était pas en contact à l'origine. Ceci n'a pas d'effet pendant ce tour mais, au prochain tour, le monstre pourra attaquer normalement votre guerrier.

De façon similaire, en esquivant, votre guerrier peut ne plus être en contact avec un monstre qui allait l'attaquer ce tour. Si ce monstre n'est pas bloqué par un autre guerrier, il poursuivra votre guerrier.

Compétences de l'Elfe

EMPALEMENT

La flèche siffle dans l'air et transperce votre adversaire, le clouant au mur comme un vulgaire insecte.

Cette compétence permet à votre guerrier d'échanger des attaques multiples contre un seul tir, exécutée avec précision. Si la cible est touchée et se trouve dans une case juste devant un mur, lancez 1D6 supplémentaire après avoir lancé pour les dommages.

Si le résultat est 1, 2, 3 ou 4, le tir cause des dommages normaux.

Sur 5 ou 6, le tir cause des dommages normaux et cloue la cible au mur. La cible ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de ce tour, le temps qu'elle se libère.

Compétences de l'Elfe

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

Elfe



Compétences

CATALEPSIE

Ralentissant de moitié votre rythme cardiaque, vous plongez dans un état semi comateux qui calme les souffrances de vos blessures et accélère leur guérison.

Cette compétence permet à votre guerrier d'entrer dans une transe hypnotique hâtant la guérison des blessures.

Cette compétence ne peut être utilisée que s'il n'y a pas de monstre dans la même section que l'Elfe. Entrer en transe prend un tour durant lequel votre guerrier ne peut rien faire d'autre. A la fin du tour, il récupère 1D6 Points de Vie.

Compétences de l'Elfe

FORESTIER

Écartant des broussailles, vous trouvez un chemin presque invisible qui mène droit au village suivant et raccourcit le voyage d'une bonne semaine.

Cette compétence permet à votre guerrier de trouver des raccourcis presque invisibles durant les voyages entre deux donjons. Lorsqu'il se rend vers une ville, cette compétence permet à votre guerrier de réduire le temps de voyage d'une semaine.

De plus, pendant le voyage, il trouve suffisamment d'herbes pour fabriquer 1 D6 potions de soins. Chaque potion redonne un nombre de Points de Vie égal au niveau de l'Elfe.



Compétences de l'Elfe

PARADE

Grâce à une manœuvre experte et une torsion habile du poignet, vous déviez de votre épée la lame de votre ennemi, envoyant cette dernière toucher le sol à votre côté.

Cette compétence permet à votre guerrier de parer un coup.

Lorsque votre guerrier est attaqué, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1 à 5, il doit subir normalement le coup.

Sur un résultat de 6, il détourne le coup, qui ne cause aucun dommage.



Compétences de l'Elfe