

# . GUILDE DES SORCIERS .

## - ENDROITS SPECIAUX -

Comparés aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne,).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf lancer pour un Événement citadin et régler ses dépenses. Le lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

## GUILDE DES SORCIERS

En ville, tout sorcier peut décider de se rendre à la Guilde des Sorciers où il pourra recevoir des conseils et peut être une aide magique pour ses aventures à venir.

Dans les petites localités, la guilde des sorciers n'est souvent rien de plus qu'une pièce sombre de la taverne ou de l'auberge. Dans les grandes villes, ce peut être un bâtiment imposant dans lequel vivent plusieurs sorciers. Quoi qu'il en soit, les chambres de consultation des sorciers ont beaucoup en commun. On y sent la présence de pouvoirs invisibles, et de nombreux objets pendent du plafond ou encombrant le sol. Des nuages multicolores flottent dans l'air et des créatures bizarres tout juste entr'aperçues rampent et couinent parmi les poutres.

### Qui peut aller à la Guilde des Sorciers ?

Seuls les sorciers peuvent s'y rendre. Les barbares et les nains n'y vont jamais car ils n'ont pas de temps à consacrer à la magie. Quant aux elfes, ils sont peu au courant de la magie humaine.

### Païement

Les mages demandent 1 D6 x 50 pièces d'or par consultation.

Si un sorcier n'a pas assez d'or pour payer la consultation, il doit immédiatement quitter ce lieu. Malheureusement, même si la consultation n'a rien donné, le sorcier a passé un long moment à attendre et il ne peut donc rien faire d'autre ce jour (comme visiter un autre Lieu Spécial ou voir un commerçant).

### La Consultation

Lancez un dé sur le tableau suivant pour la consultation. Le chiffre de la seconde et troisième colonne est le nombre de jets de dés auquel le sorcier a droit sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

Résultat	Ville	Cité
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

Si, par exemple, votre guerrier consulte un sorcier dans une cité. Vous obtenez 4 et vous avez donc droit à deux jets de dés sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

### Tableau de la Guilde des Sorciers

Lancez 2D6 sur le tableau suivant :

- 2-3 **Rien.** Les efforts du sorcier n'aboutissent à strictement rien et sa magie n'a pas d'effet.
- 4 **Trésor des Damnés.** A n'importe quel moment durant la prochaine aventure, et en une seule occasion, le Sorcier pourra doubler le montant d'or qu'il obtient en tuant un monstre.
- 5 **Main Guidée.** Une fois durant la prochaine aventure, une des Attaques de votre Sorcier (excepté un Coup Mortel) touchera automatiquement la cible. Après cela, vous devrez lancer normalement pour toucher.
- 6 **Guérison.** N'importe quand durant la prochaine aventure, en une seule occasion, votre Sorcier pourra invoquer les puissances magiques pour se soigner. Lancez 1 D6+2 pour déterminer le nombre de Point de Vie qu'il regagne grâce à cette invocation.
- 7 **Tranchant Mortel.** Choisissez une des armes de votre Sorcier. Une fois durant la prochaine aventure, une Attaque utilisant cette arme (excepté un Coup Mortel) infligera 1D6 blessures supplémentaires.
- 8 **Force Démesurée.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter 1 D6 à sa Force.
- 9 **Endurance de Dragon.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour, votre Sorcier pourra ajouter 1 D6 à son Endurance.
- 10 **Vitesse.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter +2 à son Mouvement et se dégagera automatiquement de tous les blocages.
- 11 **Points de Vie Supplémentaires.** Lancez 1 D6 sur le tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Vie qui sont ajoutés de façon permanente aux Points de Vie d'origine de votre Sorcier.

1-2	1 Point de Vie
3-5	2 Points de Vie
6	3 Points de Vie
- 12 **Trompe la Mort.** La prochaine fois que votre Sorcier devrait atteindre 0 Point de Vie, ce sort magique détournera le coup qui ne causera donc aucun dommage.

Notez ces capacités sur la fiche d'aventure de votre Sorcier. Si elles ne sont pas utilisées avant la fin de votre prochaine aventure, elles sont définitivement perdues.

### Potions Magiques

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut acheter des potions magiques.

Le Sorcier doit déclarer qu'il va acheter des potions avant de lancer les dés pour en déterminer le prix et les quantités disponibles. Une fois qu'il s'est décidé à acheter des potions, il ne peut pas revenir sur sa décision en constatant leur prix !

La valeur totale des potions en stock est de 1D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Sorcier obtient 1D6 potions. Cela signifie qu'il peut lui arriver de dépenser 100 pièces d'or pour six potions mais qu'il est aussi possible de dépenser 600 pièces d'or et de n'avoir qu'une seule potion...

Tout guerrier peut boire une potion. Si différentes potions sont bues en même temps, leurs effets sont cumulatifs. Par contre, plusieurs potions d'un même type n'ont pas d'effet cumulatifs.

Pour déterminer en quoi consiste la potion, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Potion de Force. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Force pour un tour.\*
- 2 Potion d'Endurance. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Endurance pour un tour.\*
- 3 Potion de Combat. Cette potion donne à votre guerrier +1 Attaque pour un tour.
- 4 Potion de Rapidité. Cette potion donne à votre guerrier +1D6 en Mouvement et la capacité de se dégager automatiquement des blocages pour un tour.
- 5 Potion d'instabilité. Cette potion change la structure dimensionnelle de votre guerrier, faisant temporairement de lui une créature éthérée et sans substance Il ne peut pas être bloqué, effectuer d'attaque, lancer un sort ou être attaqué pendant un tour.
- 6 Potion de Vol. Cette potion permet à votre guerrier de voler pendant un tour. Il se déplace alors de 1D6+2 cases, peut voler au-dessus des obstacles et ne peut être bloqué. S'il est en contact avec un monstre à la fin de son vol, il peut l'attaquer.

\* En plus, lancez 1D6. Si le résultat est 6, cette potion donne à votre guerrier +1 en Force ou +1 en Endurance, comme approprié, jusqu'à la fin de l'aventure.

### Bâton de Sorcier

Seul le Sorcier peut acheter ce bâton, pour 500 pièces d'or. Pour déterminer s'il y en a un de disponible quand le Sorcier visite la Guilde, lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, il y en a un à vendre. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul Bâton de Sorcier.

Le Sorcier peut utiliser son Bâton en combat à -1 sur son jet pour toucher. Il inflige (1D6 + Force du Sorcier) blessures à la cible. Il peut également être utilisé en défense, donnant +1 à l'Endurance du Sorcier tant qu'il le porte.

Le Bâton du Sorcier est magique : une fois par aventure, vous pouvez l'utiliser dans la phase de pouvoir pour relancer le pouvoir du Sorcier (et peut-être éviter un événement imprévu !).

Un Bâton de Sorcier a déjà 1D6 points de pouvoir en lui, que le Sorcier peut utiliser comme des pions de pouvoir. Pour le recharger, il faut aller à la Fontaine de Pouvoir.

### Fontaine de Pouvoir

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut se rendre à la Fontaine de Pouvoir pour recharger son Bâton.

Recharger un Bâton coûte 1 D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Bâton est rechargé de 1D6 points de pouvoir. Ces points de pouvoir sont utilisés normalement pour augmenter la capacité du Sorcier à lancer des sorts.

Une fois le pouvoir utilisé, il n'y a pas moyen de le récupérer, sauf en rechargeant à nouveau le Bâton.

Un Bâton de Sorcier ne peut jamais contenir plus de six points de pouvoir en même temps

### Changement de Sorts

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut tenter de changer les sorts qu'il a mémorisés en entrant dans une transe proche du coma, durant laquelle il pourra effacer le savoir dont il ne veut pas pour le remplacer.

Malheureusement, c'est une affaire risquée. Si le Sorcier tente d'apprendre de nouveaux sorts de cette façon, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1-3 Le Sorcier n'arrive pas à effacer et remplacer ses sorts. Il doit donc jouer le prochain donjon normalement. Il pourra à nouveau essayer à la fin de ce donjon.
- 4-5 Le Sorcier réussit à effacer un sort de son esprit. Il peut maintenant défausser une des cartes de Sort.
- 6 Le Sorcier parvient à effacer tous les sorts qu'il veut remplacer. Il peut maintenant défausser autant de ses cartes de sort qu'il le veut.

Si le Sorcier parvient à effacer un sort ou plus, il peut tenter d'apprendre des sorts en remplacement à temps pour le prochain donjon.

Lancez 1D6 sur le tableau pour chaque "espace" vide dans le cerveau du Sorcier qu'il essaye de remplir avec un nouveau sort.

- 1-2 Le Sorcier ne parvient pas à apprendre de nouveau sort à temps, et aura un sort de moins pour le prochain donjon. Il peut essayer à nouveau à la fin du donjon.
- 3-5 Le Sorcier réussit dans ses études. Mélangez les cartes de Sort restantes du même type que celle qui est remplacée (Attaque, Défense ou Guérison) et donnez-en une au Sorcier. C'est le nouveau sort du Sorcier et il remplace le sort défaussé.
- 6 Par des recherches précises et minutieuses, le Sorcier localise et apprend précisément le sort dont il a besoin pour le prochain donjon. Le Sorcier choisit un sort du même type que celui qui est défaussé.

# . GUILDE DES SORCIERS .

## - ENDROITS SPECIAUX -

Comparés aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne,).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf lancer pour un Événement citadin et régler ses dépenses. Le lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

## GUILDE DES SORCIERS

En ville, tout sorcier peut décider de se rendre à la Guilde des Sorciers où il pourra recevoir des conseils et peut être une aide magique pour ses aventures à venir.

Dans les petites localités, la guilde des sorciers n'est souvent rien de plus qu'une pièce sombre de la taverne ou de l'auberge. Dans les grandes villes, ce peut être un bâtiment imposant dans lequel vivent plusieurs sorciers. Quoi qu'il en soit, les chambres de consultation des sorciers ont beaucoup en commun. On y sent la présence de pouvoirs invisibles, et de nombreux objets pendent du plafond ou encombrant le sol. Des nuages multicolores flottent dans l'air et des créatures bizarres tout juste entr'aperçues rampent et couinent parmi les poutres.

### Qui peut aller à la Guilde des Sorciers ?

Seuls les sorciers peuvent s'y rendre. Les barbares et les nains n'y vont jamais car ils n'ont pas de temps à consacrer à la magie. Quant aux elfes, ils sont peu au courant de la magie humaine.

### Païement

Les mages demandent 1 D6 x 50 pièces d'or par consultation.

Si un sorcier n'a pas assez d'or pour payer la consultation, il doit immédiatement quitter ce lieu. Malheureusement, même si la consultation n'a rien donné, le sorcier a passé un long moment à attendre et il ne peut donc rien faire d'autre ce jour (comme visiter un autre Lieu Spécial ou voir un commerçant).

### La Consultation

Lancez un dé sur le tableau suivant pour la consultation. Le chiffre de la seconde et troisième colonne est le nombre de jets de dés auquel le sorcier a droit sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

Résultat	Ville	Cité
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

Si, par exemple, votre guerrier consulte un sorcier dans une cité. Vous obtenez 4 et vous avez donc droit à deux jets de dés sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

### Tableau de la Guilde des Sorciers

Lancez 2D6 sur le tableau suivant :

- 2-3 **Rien.** Les efforts du sorcier n'aboutissent à strictement rien et sa magie n'a pas d'effet.
- 4 **Trésor des Damnés.** A n'importe quel moment durant la prochaine aventure, et en une seule occasion, le Sorcier pourra doubler le montant d'or qu'il obtient en tuant un monstre.
- 5 **Main Guidée.** Une fois durant la prochaine aventure, une des Attaques de votre Sorcier (excepté un Coup Mortel) touchera automatiquement la cible. Après cela, vous devrez lancer normalement pour toucher.
- 6 **Guérison.** N'importe quand durant la prochaine aventure, en une seule occasion, votre Sorcier pourra invoquer les puissances magiques pour se soigner. Lancez 1 D6+2 pour déterminer le nombre de Point de Vie qu'il regagne grâce à cette invocation.
- 7 **Tranchant Mortel.** Choisissez une des armes de votre Sorcier. Une fois durant la prochaine aventure, une Attaque utilisant cette arme (excepté un Coup Mortel) infligera 1D6 blessures supplémentaires.
- 8 **Force Démesurée.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter 1 D6 à sa Force.
- 9 **Endurance de Dragon.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour, votre Sorcier pourra ajouter 1 D6 à son Endurance.
- 10 **Vitesse.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter +2 à son Mouvement et se dégagera automatiquement de tous les blocages.
- 11 **Points de Vie Supplémentaires.** Lancez 1 D6 sur le tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Vie qui sont ajoutés de façon permanente aux Points de Vie d'origine de votre Sorcier.

1-2	1 Point de Vie
3-5	2 Points de Vie
6	3 Points de Vie
- 12 **Trompe la Mort.** La prochaine fois que votre Sorcier devrait atteindre 0 Point de Vie, ce sort magique détournera le coup qui ne causera donc aucun dommage.

Notez ces capacités sur la fiche d'aventure de votre Sorcier. Si elles ne sont pas utilisées avant la fin de votre prochaine aventure, elles sont définitivement perdues.

### Potions Magiques

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut acheter des potions magiques.

Le Sorcier doit déclarer qu'il va acheter des potions avant de lancer les dés pour en déterminer le prix et les quantités disponibles. Une fois qu'il s'est décidé à acheter des potions, il ne peut pas revenir sur sa décision en constatant leur prix !

La valeur totale des potions en stock est de 1D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Sorcier obtient 1D6 potions. Cela signifie qu'il peut lui arriver de dépenser 100 pièces d'or pour six potions mais qu'il est aussi possible de dépenser 600 pièces d'or et de n'avoir qu'une seule potion...

Tout guerrier peut boire une potion. Si différentes potions sont bues en même temps, leurs effets sont cumulatifs. Par contre, plusieurs potions d'un même type n'ont pas d'effet cumulatifs.

Pour déterminer en quoi consiste la potion, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Potion de Force. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Force pour un tour.\*
- 2 Potion d'Endurance. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Endurance pour un tour.\*
- 3 Potion de Combat. Cette potion donne à votre guerrier +1 Attaque pour un tour.
- 4 Potion de Rapidité. Cette potion donne à votre guerrier +1D6 en Mouvement et la capacité de se dégager automatiquement des blocages pour un tour.
- 5 Potion d'instabilité. Cette potion change la structure dimensionnelle de votre guerrier, faisant temporairement de lui une créature éthérée et sans substance Il ne peut pas être bloqué, effectuer d'attaque, lancer un sort ou être attaqué pendant un tour.
- 6 Potion de Vol. Cette potion permet à votre guerrier de voler pendant un tour. Il se déplace alors de 1D6+2 cases, peut voler au-dessus des obstacles et ne peut être bloqué. S'il est en contact avec un monstre à la fin de son vol, il peut l'attaquer.

\* En plus, lancez 1D6. Si le résultat est 6, cette potion donne à votre guerrier +1 en Force ou +1 en Endurance, comme approprié, jusqu'à la fin de l'aventure.

### Bâton de Sorcier

Seul le Sorcier peut acheter ce bâton, pour 500 pièces d'or. Pour déterminer s'il y en a un de disponible quand le Sorcier visite la Guilde, lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, il y en a un à vendre. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul Bâton de Sorcier.

Le Sorcier peut utiliser son Bâton en combat à -1 sur son jet pour toucher. Il inflige (1D6 + Force du Sorcier) blessures à la cible. Il peut également être utilisé en défense, donnant +1 à l'Endurance du Sorcier tant qu'il le porte.

Le Bâton du Sorcier est magique : une fois par aventure, vous pouvez l'utiliser dans la phase de pouvoir pour relancer le pouvoir du Sorcier (et peut-être éviter un événement imprévu !).

Un Bâton de Sorcier a déjà 1D6 points de pouvoir en lui, que le Sorcier peut utiliser comme des pions de pouvoir. Pour le recharger, il faut aller à la Fontaine de Pouvoir.

### Fontaine de Pouvoir

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut se rendre à la Fontaine de Pouvoir pour recharger son Bâton.

Recharger un Bâton coûte 1 D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Bâton est rechargé de 1D6 points de pouvoir. Ces points de pouvoir sont utilisés normalement pour augmenter la capacité du Sorcier à lancer des sorts.

Une fois le pouvoir utilisé, il n'y a pas moyen de le récupérer, sauf en rechargeant à nouveau le Bâton.

Un Bâton de Sorcier ne peut jamais contenir plus de six points de pouvoir en même temps

### Changement de Sorts

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut tenter de changer les sorts qu'il a mémorisés en entrant dans une transe proche du coma, durant laquelle il pourra effacer le savoir dont il ne veut pas pour le remplacer.

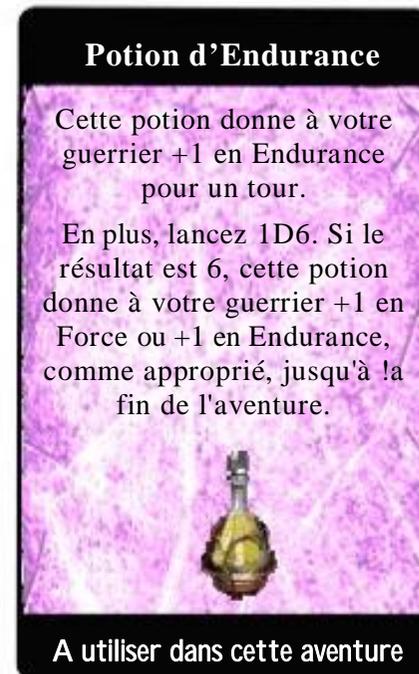
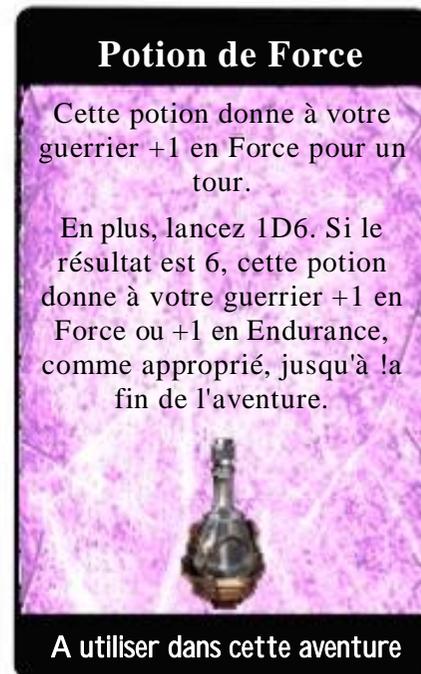
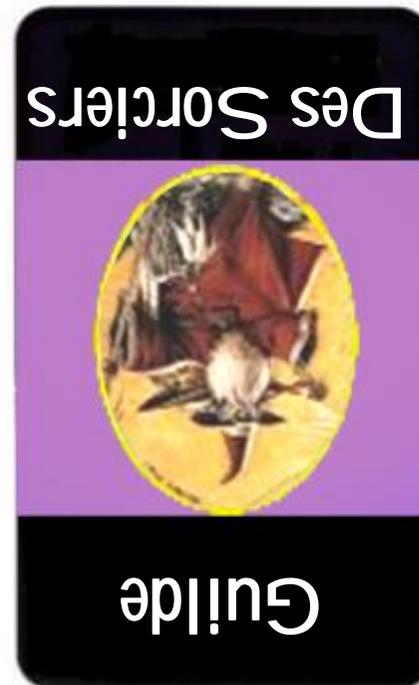
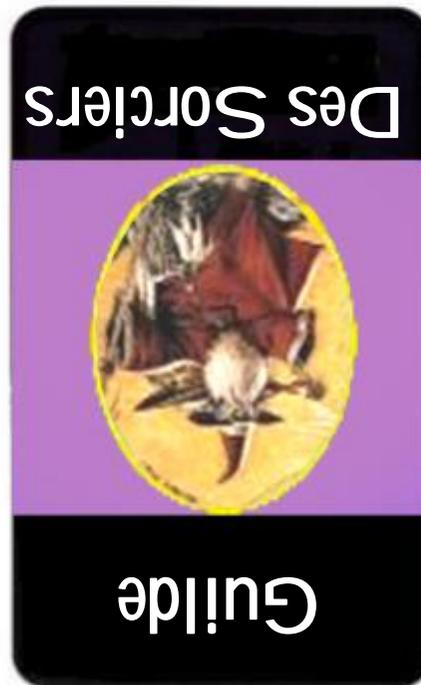
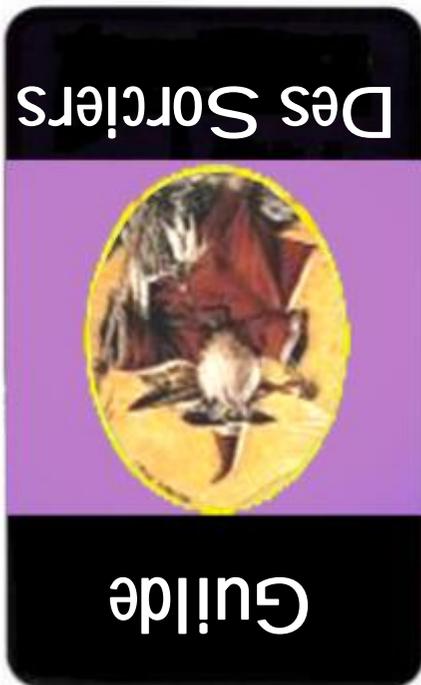
Malheureusement, c'est une affaire risquée. Si le Sorcier tente d'apprendre de nouveaux sorts de cette façon, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1-3 Le Sorcier n'arrive pas à effacer et remplacer ses sorts. Il doit donc jouer le prochain donjon normalement. Il pourra à nouveau essayer à la fin de ce donjon.
- 4-5 Le Sorcier réussit à effacer un sort de son esprit. Il peut maintenant défausser une des cartes de Sort.
- 6 Le Sorcier parvient à effacer tous les sorts qu'il veut remplacer. Il peut maintenant défausser autant de ses cartes de sort qu'il le veut.

Si le Sorcier parvient à effacer un sort ou plus, il peut tenter d'apprendre des sorts en remplacement à temps pour le prochain donjon.

Lancez 1D6 sur le tableau pour chaque "espace" vide dans le cerveau du Sorcier qu'il essaye de remplir avec un nouveau sort.

- 1-2 Le Sorcier ne parvient pas à apprendre de nouveau sort à temps, et aura un sort de moins pour le prochain donjon. Il peut essayer à nouveau à la fin du donjon.
- 3-5 Le Sorcier réussit dans ses études. Mélangez les cartes de Sort restantes du même type que celle qui est remplacée (Attaque, Défense ou Guérison) et donnez-en une au Sorcier. C'est le nouveau sort du Sorcier et il remplace le sort défaussé.
- 6 Par des recherches précises et minutieuses, le Sorcier localise et apprend précisément le sort dont il a besoin pour le prochain donjon. Le Sorcier choisit un sort du même type que celui qui est défaussé.



**Des Sorciers**



**Gilde**

**Des Sorciers**



**Gilde**

**Des Sorciers**



**Gilde**

**Des Sorciers**



**Gilde**

**Potion de Rapidité**

Cette potion donne à votre guerrier +1D6 en Mouvement et la capacité de se dégager automatiquement des blocages pour un tour..



**A utiliser dans cette aventure**

**Potion d'Instabilité**

Cette potion change la structure dimensionnelle de votre guerrier, faisant temporairement de lui une créature éthérée et sans substance Il ne peut pas être bloqué, effectuer d'attaque, lancer un sort ou être attaqué pendant un tour.



**A utiliser dans cette aventure**

**Potion de Vol**

Cette potion permet à votre guerrier de voler pendant un tour.  
Il se déplace alors de 1D6+2 cases, peut voler au-dessus des obstacles et ne peut être bloqué. S'il est en contact avec un monstre à la fin de son vol, il peut l'attaquer.



**A utiliser dans cette aventure**

**Bâton de Sorcier**

Combat à -1 sur son jet pour toucher. Inflige 1D6 + Force du Sorcier à la cible. Il peut également être utilisé en défense, donnant +1 à l'Endurance du Sorcier tant qu'il le porte.

Le Bâton du Sorcier est magique : une fois par aventure, vous pouvez l'utiliser dans la phase de pouvoir pour relancer le pouvoir du Sorcier (et peut-être éviter un événement imprévu !).

Un Bâton de Sorcier a déjà 1D6 points de pouvoir en lui, que le Sorcier peut utiliser comme des pions de pouvoir.

Pour le recharger, il faut aller à la Fontaine de Pouvoir



**Un seul bâton par Sorcier**

Des Sorciers



Guilde

### Fontaine de Pouvoir

Recharger un Bâton coûte 1D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Bâton est rechargé de 1D6 points de pouvoir. Ces points de pouvoir sont utilisés normalement pour augmenter la capacité du Sorcier à lancer des sorts.

Une fois le pouvoir utilisé, il n'y a pas moyen de le récupérer, sauf en rechargeant à nouveau le Bâton.

Un Bâton de Sorcier ne peut jamais contenir plus de six points de pouvoir en même temps.



A utiliser dans cette aventure

Des Sorciers



Guilde

Des Sorciers



Guilde

Des Sorciers



Guilde

Des Sorciers



Guilde

### Trésor des Damnés

A n'importe quel moment durant la prochaine aventure, et en une seule occasion, le Sorcier pourra doubler le montant d'or qu'il obtient en tuant un monstre.



A utiliser dans cette aventure

### Main Guidée

Une fois durant la prochaine aventure, une des Attaques de votre Sorcier (excepté un Coup Mortel) touchera automatiquement la cible. Après cela, vous devrez lancer normalement pour toucher.



A utiliser dans cette aventure

### Guérison

N'importe quand durant la prochaine aventure, en une seule occasion, votre Sorcier pourra invoquer les puissances magiques pour se soigner. Lancez 1D6+2 pour déterminer le nombre de Point de Vie qu'il regagne grâce à cette invocation..



A utiliser dans cette aventure

### Tranchant Mortel

Choisissez une des armes de votre Sorcier. Une fois durant la prochaine aventure, une Attaque utilisant cette arme (excepté un Coup Mortel) infligera 1D6 blessures supplémentaires..



A utiliser dans cette aventure

Des Sorciers



Guilde

Des Sorciers



Guilde

Des Sorciers



Guilde

Des Sorciers



Guilde

**Force Démesurée**

N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter 1D6 à sa Force..



A utiliser dans cette aventure

**Endurance de Dragon**

N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour, votre Sorcier pourra ajouter 1D6 à son Endurance..



A utiliser dans cette aventure

**Vitesse**

N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter +2 à son Mouvement et se dégagera automatiquement de tous les blocages.



A utiliser dans cette aventure

**Points de Vie Supplémentaires**

Lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Vie qui sont ajoutés de façon permanente aux Points de Vie d'origine de votre Sorcier.

1-2	1 Point de Vie
3-5	2 Points de Vie
6	3 Points de Vie



A utiliser dans cette aventure