

Des Sorciers



Guide

Des Sorciers



Guide

Des Sorciers



Guide

Des Sorciers



Guide

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.

À 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.

À 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 1 D6+2 pour déterminer le nombre de Point de Vie qu'il regagne grâce à cette invocation..

À 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..


À utiliser dans cette aventure

Les Sorciers




Quête

Les Sorciers




Quête

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

Force Démesurée

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

À utiliser dans cette aventure

Endurance de Dragon

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

À 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.

À utiliser dans cette aventure

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

À utiliser dans cette aventure

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

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.

À utiliser dans cette aventure

Potion de Force

Cette potion donne à votre guerrier +1 en Force pour un tour.

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.

..

À utiliser dans cette aventure

Potion d'Endurance

Cette potion donne à votre guerrier +1 en Endurance pour un tour.

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..

À utiliser dans cette aventure

Potion de Combat

Cette potion donne à votre guerrier +1 Attaque pour un tour.

À utiliser dans cette aventure

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

Les Sorciers



Quête

Potion de Rapidité

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

À 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..

À 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.

À 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

SAIWOES SAE



aqin

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...

À utiliser dans cette aventure