



Rune Magique

La rune brille faiblement et maintient la lame acérée. A partir de maintenant, cette arme est considérée comme magique.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

¥ † Đ

Une seule utilisation

Rune d'écrasement

L'arme annule désormais 1 point d'armure lors de la détermination des dommages.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée.

© Đ Í

Une seule utilisation

Rune de Restauration

Quand il manie cette arme, le porteur récupère automatiquement 1 Point de Vie par tour. Cependant, si le porteur tombe à zéro Point de Vie, l'arme cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit soigné et remis sur pieds.

Si une même arme a plus d'une rune identiques, les effets sont cumulatifs si elles sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

Ã Õ þ

Une seule utilisation

Rune de Précision

Quand elle est maniée par un nain, vous pouvez relancer le dé de dommages qui a obtenu le plus petit résultat. Plusieurs runes de ce type sur une même arme n'ont pas d'effet cumulatif.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

fi Đ †

Une seule utilisation

Des Nains



Runes

Des Nains



Runes

Rune de Destruction

Permet au porteur de l'arme de doubler son nombre d'Attaques une fois par aventure.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

H ŷ &

Une seule utilisation

Rune de Mort

Une fois par aventure, vous pouvez lancer 2D6 et les ajouter lorsque vous déterminez les dommages.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée.

P fl √

Une seule utilisation