

Le maître
des runes



Guilde

Le maître
des runes



Guilde

Le maître
des runes



Guilde

Le maître
des runes



Guilde

Bâton runique

Quand le Maître des Runes tient ce bâton il obtient +1 en Force, et +1 au jet pour toucher. De plus, le bâton contient 1D6 points de forge (1 point donne +1 aux jets de forge). Lancez 1D6 dés que vous avez le bâton. Si vous obtenez un 1 au premier jet de dé, vous pouvez le relancer une fois. Si vous obtenez à nouveau un 1, vous devez conserver ce

Guilde du maître des runes

Bâton runique

résultat. Une fois vide, le bâton peut être rechargé pour le prix indiqué à la guilde des maîtres des runes.



Guilde du maître des runes

Armure runique

Cette armure est la seule que peut porter le Maître des Runes, elle est tellement puissante, qu'elle ignore des coups qui tueraient son porteur s'il n'en était pas équipé. Elle lui confère un bonus de +2 en endurance. De plus, chaque fois qu'un monstre touche le maître des runes en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à 6 pour un champion ou 5+

Guilde du maître des runes

Armure runique

pour un héros ou un seigneur, le coup rebondit sans le moindre dommage. Cette armure étant la seule qu'il peut porter, il ne peut pas la retirer.



Guilde du maître des runes