

Galidou l'illusionniste



IN : 13

CO : 10

MA : 16

VIT : 24 (+10)

BL : 0

Points de Légende (LE) :



ARMES DE POING

Dague

BL

1D

ARMES DE JET

Fronde

BL

1D

OBJETS MAGIQUES

Armure de Mildrilth

Potion de Soins

EFFET

Augmente la Vitalité (+10)

Soigne des Blessures (12)

GNOMERIES SURNATURELLES

	IN	NIV	DURÉE
<i>Ballade de la Tortue</i>	5	1	<i>Durée du combat</i>
<i>Camouflage</i>	5	3	<i>3 assauts</i>
<i>Fou Rire</i>	10	3	<i>5 assauts</i>
<i>Terrain Mouvant</i>	25	3	<i>3 assauts</i>



Les Gnomeries Surnaturelles

Grâce à l'enseignement de Termudil, vous possédez la connaissance du grand secret des Gnomeries Surnaturelles. Ainsi, vous jouissez du terrible pouvoir de transformer certains aspects de la réalité. Vous savez également que ce pouvoir grandira avec votre légende et que les gnomeries dont vous userez croîtront en nombre et en puissance.

Gnomeries Surnaturelles connues au départ de l'aventure

Ballade de la Tortue. Effet : retire 1D d'Initiative à vos adversaires.

Camouflage. Effet : retire 2D de Combat à vos adversaires.

Fou Rire. Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos adversaires.

Terrain Mouvant. Effet: retire 1D d'Initiative, de Combat et de Magie à vos adversaires.

Gnomeries surnaturelles que Galidou peut acquérir

Ombre (10 points de Légende). IN : 7. NIV : 4. Durée : durée du combat. Effet : une ombre combat à vos côtés (IN : 12, CO : 14, BL : 3D). A la moindre blessure reçue, elle disparaît.

Illusion Animale (20 LE). IN : 10. NIV : 5. Durée : durée du combat. Effet : si vous combattez avec une arme, cette gnomerie permet d'accroître, selon la forme suggérée par vos LE, les Blessures que vous infligez. 20 LE : animal de la taille d'un loup (+1D) 30 LE : animal de la taille d'un ours (+2D) 40 LE : créature monstrueuse (+3D)

Poussières (30 LE). IN : 25. NIV : 5. Durée : durée du combat. Effet : retire 2D d'Initiative et 2D de Combat à vos ennemis. Ce sort est sans effet la nuit.

Feux Immatériels (30 LE). IN : 25. NIV : 5. Durée : durée du combat. Effet: de jour, retire 3D d'Initiative et 2D de Combat à vos adversaires. La nuit, empêche les adversaires d'agir pendant 3 assauts, puis leur retire 3D d'Initiative et 3D de Combat.

Disparition (35 LE). IN : 25. NIV : 5. Durée : 2 assauts. Effet : votre adversaire ne peut se défendre et vous lui infligez automatiquement les Blessures de votre arme. Puis, son total de Combat est réduit à 6 pour le reste du combat.

Soins (40 LE). IN : 15. NIV : 3. Durée : permanente. Effet : retire 3D de Blessures à celui qui en bénéficie.

Un Gnome Averti en vaut deux (50 LE). IN : 30. NIV : 5. Durée : durée du combat. Effet : votre double combat à votre côté ; il vous est semblable en tout point. Si l'un des Galidou meurt, on considère toujours que c'est de votre double qu'il s'agit.