Sorceleur

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	2	6	4

Déplacement..... 2 Dés Rouges
Arme de départ..... Epée courte
Armure de départ..... Aucune

Sorceleur

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	2	6	4

Déplacement..... 2 Dés Rouges
Arme de départ..... Epée courte
Armure de départ..... Aucune

HeroQuest

Vous êtes le Sorceleur

Mutant façonné par l'alchimie et entraîné à Kaer Morhen, ce chasseur de primes solitaire sillonne le monde à la recherche de créatures monstrueuses.

Ses Signes dévastateurs et ses potions puissantes font de lui un adversaire redoutable pour quiconque ose le croiser.

HeroQuest

Vous êtes le Sorceleur

Mutant façonné par l'alchimie et entraîné à Kaer Morhen, ce chasseur de primes solitaire sillonne le monde à la recherche de créatures monstrueuses.

Ses Signes dévastateurs et ses potions puissantes font de lui un adversaire redoutable pour quiconque ose le croiser.

HeroQuest

Regles pour le Sorceleur :

Deux potions au maximum peuvent être utilisées par quête.
Une potion au maximum peut être utilisée par combat.
Un signe au maximum peut être utilisé par tour.

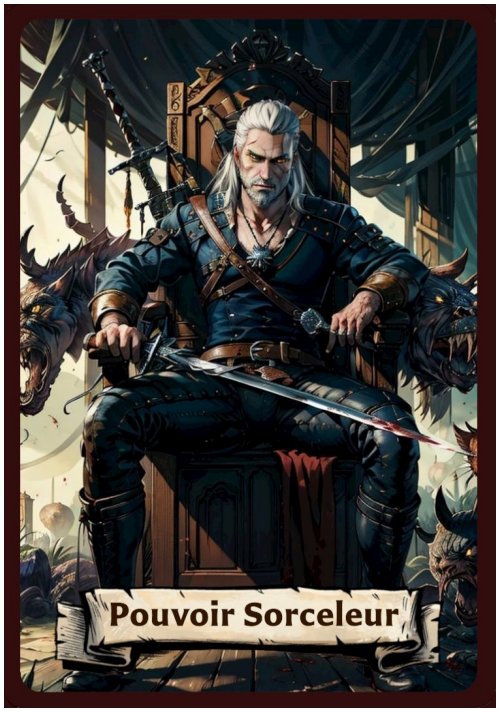
Réutilisation: Chaque potion ou signe ne peut être utilisé qu'une fois par quête.

Maître de l'École du Loup

Héritage de l'École du Loup

Pouvoir Spécial – En équipant des pièces de l'école du Loup (Armure, Gants, Bottes, Pantalon, Épée en argent), le Sorceleur débloque des avantages uniques :
4 pièces équipées : Permet l'utilisation d'une potion supplémentaire.
5 pièces équipées : Permet l'utilisation d'une potion supplémentaire et la réutilisation d'un signe déjà activé.

Un lien parfait avec l'école du Loup décuple les talents du Sorceleur.



HeroQuest

Regles pour le Sorceleur :

Deux potions au maximum peuvent être utilisées par quête.
Une potion au maximum peut être utilisée par combat.
Un signe au maximum peut être utilisé par tour.

Réutilisation: Chaque potion ou signe ne peut être utilisé qu'une fois par quête.

Igni

Le signe Igni permet au sorceleur de déclencher une attaque de feu avec une portée de 2 cases. Tous les monstres alignés devant lui subissent une attaque de 3 dés de combat.

Aard

Le signe Aard permet au sorceleur de libérer une rafale de vent puissante avec une portée de 2 cases. Le monstre ciblé subit une attaque d'un dé de combat sans possibilité de se défendre.

Axii

Le signe Axii permet au sorceleur d'exercer une influence mentale sur un monstre, le perturbant et le rendant moins précis dans ses attaques. Son prochain jet de dé est annulé.

Quen

Le signe Quen offre au sorceleur une protection contre une attaque. Il peut être activé à tout moment, mais reste inefficace contre les pièges.

Signe du Sorceleur

Signe du Sorceleur

Potion Tonnerre

Buvez cette potion pour lancer un dé d'attaque supplémentaire jusqu'à ce que tous les monstres dans le champ de vision du Sorceleur soient tués.

Potion Petri

Buvez cette potion pour récupérer un signe déjà utilisé lors de cette quête.

Potion Loriot

Buvez cette potion pour annuler et guérir les effets d'un poison provenant de n'importe quelle source (sort, piège, etc.).

Potion Blizzard

Buvez cette potion après avoir tué un monstre pour effectuer une action supplémentaire.

Potion Hirondelle

Buvez cette potion pour récupérer un dé 6 points de vie perdus.

Potion Leshen

Après avoir bu cette potion, le prochain ennemi qui vous inflige des dégâts subira 1 point de dégât. Cette potion reste active tant qu'au moins un monstre est visible par le Sorceleur.

Potion Sorceleur

Potion Sorceleur

Epée en Argent

Arme – Cette épée longue en argent, forgée pour combattre le mal, permet de lancer 3 dés de combat et d'attaquer en diagonale.
Elle est redoutable contre :
les Gargouilles, Spectres, Démons, Esprits, Morts-vivants, Loups géants et Horreurs des glaces.
Vous offrant 1 dé de combat supplémentaire face à ces ennemis.

Réservé au Sorceleur.
Arme à deux mains. 500 PO

Epée en Argent de l'Ecole du Loup

Arme – Cette épée longue en argent, forgée pour combattre le mal, permet de lancer 4 dés de combat et d'attaquer en diagonale.
Elle est redoutable contre :
les Gargouilles, Spectres, Démons, Esprits, Morts-vivants, Loups géants et Horreurs des glaces.
Vous offrant 1 dé de combat supplémentaire face à ces ennemis.

Réservé au Sorceleur.
Arme à deux mains 800 PO

Armure de l'Ecole du Loup

Armure - Forgée en métal léger, cette armure protège son porteur avec élégance, offrant 1 dé de défense supplémentaire.

Elle peut être renforcée par un casque et/ou un bouclier pour une défense inébranlable.

Réservé au Sorceleur. 500 PO

Gantelets de l'École du Loup

Armure - Ces gants en cuir renforcé augmentent votre défense, offrant 1 dé supplémentaire.

Ils peuvent être combinés avec un casque et/ou un bouclier pour une protection accrue.

Réservé au Sorceleur. 400 PO

Bottes de l'Ecole du Loup

Équipement - Ces bottes en cuir, souples et résistantes, permettent de lancer un dé de combat pour tenter d'esquiver un piège (carte trésor ou environnement).

Crâne : Échec
Bouclier : Esquive réussie

Réservé au Sorceleur. 500 PO

Pantalon de l'Ecole du Loup

Armure - Ce pantalon en cuir renforcé améliore votre défense, ajoutant 1 dé supplémentaire.

Il peut être combiné avec un casque et/ou un bouclier pour une meilleure protection.

Réservé au Sorceleur. 400 PO

Équipement

Équipement