Illusioniste

Force: 2

Intellect: 4

Capacités Spéciales

Vous commencez la partie avec un Sort.

Lors d'un combat ou d'un combat psychique contre une créature ou un personnage, vous créez un *double* qui vous sert de leurre. Si votre jet d'attaque est inférieur à votre Intellect, le leurre fonctionne et votre adversaire ne peut ajouter le résultat de son jet d'attaque à son score d'attaque.

Chaque fois que vous rencontrez un Événement ou un Étranger et qu'il est fait mention d'alignement, vous pouvez tenter de cacher votre alignement.
Lancez un dé:
1-3) Pas d'effet
4-6) Vous pouvez prendre l'alignement de votre choix pour rencontrer la carte, mais votre alignement réel ne change pas.

Départ: Cité • Alignement: Bon

Destin: 3

Or

Vie: 4

Objets

Suivants