

Les Terres de Légende

Historique

Nom :

Joueur :

Profession :

Rang :

Expérience :

Nationalité :

Origine familiale :

Statut social :

Langue natale :

Caractéristiques

FORCE

AGILITE

ASTUCE

POUVOIR

CHARME

Aptitudes

Attaque :

Incantation :

Dissimulation :

Corruption :

Frayeur :

Parade :

Défense magique :

Détection :

Statut :

Sang-froid :

Esquive :

Endurance

Blessure

Moral

Panique

Influence

Résigné

Manoeuvres

Cochez les manoeuvres maîtrisées

④ Coup à la tête : Dégâts +4.

⑥ Coup au but : 5 points de Protection sont ignorés.

⑧ Enchaînement : 2e attaque contre une cible différente.

⑧ Feinte : Parade -5 contre cette attaque.

⑩ Coup foudroyant : Dégâts +6.

⑫ Menace : l'attaque est réussie.

Equipement

Cochez l'équipement porté

Armes de mêlée

✓ Main nue : (D12) 2

✓ Dague+ : (D10) 6

Bâton : (D8) 5

Etoile du matin : (D8) 8

Glaive : (D6) 7

Épée : (D8) 8

Lance*+ : (D4) 6

Hache à deux mains* : (D6) 11

Épée deux mains* : (D4) 10

Armes à distance

✓ Cailloux : (D4) 2

Arc* : (D6) 10

Protections

✓ Habit / nue : (D4) 0

Veste matelassée : (D6) 1

Haubert de mailles : (D10) 4

Armure de plates : (D12)

Bouclier : 2

Autres

Lanterne

Lanterne de poing

✓ Briquet

✓ Havresac

Tente

Nécessaire de soin

Cheval Âne

Potions

Dextérité Energie

Soins Force

Vigueur magique

Bourse

Couronnes d'Or :

Florins d'Argent :

Pennies de Cuivre :

* Nécessite 2 mains

+ Peut être lancé

Sortilèges

Incantation :

Points de Magie :

Souffle de dragon

Indirect, portée (moyenne), zone (cible), durée (instantanée), esquive (D8).

La cible touché par le Souffle de dragon subit 4 points de dégât.

Soins

Portée (contact), zone (cible), durée (instantanée)

La cible décoche la case Blessure.

Halo lunaire

Portée (personnel), zone (petite), durée (scène)

Créé un cercle de lumière autour du lanceur de sortilège, il peut soit l'éteindre ou éclairer autant que la pleine lune.

Sésame

Portée (contact), zone (cible), durée (scène)

Le Magicien peut ouvrir une porte en la touchant, même si elle est verrouillée avec un modificateur D10. Il peut également fermer une porte et la verrouiller avec un modificateur D10.

Capacités

Armure intermédiaire : Dé Armure -2 (min. D6), malus Protection -3.

Armure légère : malus Protection -2.

Armure lourde : Dé Armure -2 (min. D6), malus Protection 0.

Armure moyenne : Dé Armure -1 (min. D6), malus Protection -2.

Coup de bouclier : choisit une Manœuvre. Si son adversaire réalise la combinaison de dés correspondante, son Attaque et sa Manœuvre échouent. De plus, le Personnage effectue une Réaction.

Causerie : choisit une Causerie pour améliorer ses négociations.

Furie : début de son Tour, le Barbare peut baisser sa Parade de 2 pour augmenter ses dégâts de 5.

Illétré : le personnage ne sait pas lire.

Thaumaturgie :

Pour lancer un sortilège, Point de Magie égale au niveau du sortilège.

• Lancer un sortilège : $2D6 + \text{le dé Magie (généralement D6)}$. Résultat inférieur ou égale à (Incantation - niveau du sortilège), le sortilège est réussi.

• Échec : le lanceur peut dépenser Niveau du Sortilège PM pour réussir son incantation.

• Renforcement : dépense de PM. Augmente le niveau du Sortilège pour ne pas être contré ou annulé.

• Résistance : si Sortilège offensif, Défense magique ou Esquive se soustrait à l'Incantation.

• Récupération : les PM sont récupérés à minuit.

Langue occulte.

Linguiste naturel : apprend une langue très rapidement.

Manœuvre : le personnage est familiarisé avec une ou plusieurs Manœuvres qui peuvent lui être utiles lors d'un combat.

Natation : le personnage sait nager.

Sorcellerie

- ④ Sort perforant : sortilège indirect : Dommages +1 et Protection -1.
- ④ Sort performant : sortilège direct : la cible subit les effets jusqu'au début de son tour.
- ⑥ Durée améliorée : hors sortilège d'attaque : durée +1.
- ⑧ Confusion : sortilège direct : en cas de réussite, cible ne peut plus Parade / Esquive / Riposte jusqu'au début de son tour.
- ⑩ Sort foudroyant : sortilège indirect : dégâts +6.

Causerie

- ⑥ Levier : gagne 1 point d'Influence.
- ⑥ Tirer les vers du nez : donne des infos et des secrets.
- ⑥ Moquerie : la cible perd 1 point d'Influence.
- ⑧ Dévoué : succès, ne balance jamais le Personnage.
- ⑧ Moyen de pression : échec, le Personnage n'est pas dénoncé.
- ⑧ Visage de marbre : refaire son test, sans dépense d'Influence.

Noble : le personnage est riche et la loi est de son côté. Un noble dispose toujours d'une suite, un simple serviteur ou un écuyer dans le cas d'un chevalier.

Premier soin : le personnage est capable de prodiguer des soins médicaux, bien qu'il ne puisse pas guérir les maladies.

Riposte : choisit une Manœuvre. Si son adversaire effectue cette combinaison de dés et que son Attaque échoue, le personnage réalise alors une Réaction. Si l'adversaire possède la même Manœuvre, cette dernière échoue.

Sorcellerie : le personnage possède une ou plusieurs Sorcelleries qui améliore ses sortilèges.

Capacités de voleur

Déguisement : CHARME (D8), passe pour une autre Profession.

Chapardage : AGILITE (D10), dérobe un petit objet sur une personne.

Deuxième langue

Langue corruptrice : +1 au test de CHARME et de POUVOIR.

Linguiste naturel : gagne la Capacité Linguiste naturel.

Intuition : ASTUCE (D4) pour trouver un objet ou une personne.

Sens aiguisé : pré-requis Intuition. (D4) pour voir les éléments magiques et surnaturels.

Énervement / calme : zone contrôlée. Adversaire +1 Attaque et -2 Parade / Esquive. Ou -2 Attaque, +1 Parade / Esquive.

Tour de passe-passe : faire apparaître / disparaître un petit objet et Chapardage D8.