

# LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **ASSASSIN**

Joueur:

Rang: **1**

Nom:

FORCE

**10**

AGILITÉ

**15**

ASTUCE

**12**

POUVOIR

**12**

CHARME

**10**

Attaque:

**15**

Dissimulation:

**16**

Invocation:

**13**

Frayeur:

Corruption:

**14**

Défense: **6**

Détection:

**6**

Défense magique: **7**

Sang-froid:

**6**

Statut:

**3**

ENDURANCE

Blessure  Mort

**15**

Points de dommage

COMBAT

**3**

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique  Mort

**14**

Points d'angoisse

MAGIE

Protection

## Équipement – Cochez l'équipement porté

### Mêlée à une main

- Bâton **6** 1
- Couteau **4** 1
- Dague **4** 3
- Épée **6** 6
- Fléau **10** 5
- Glaive **4** 5
- Hache **8** 7
- Lance **6** 3

### Boucliers

- Targe **1**
- Écu **5**

### Mêlée à deux mains

- Bâton **6** 2
- Épée à 2 mains **6** 9
- Hache à 2 mains **8** 10
- Lance **4** 5
- Mains nues **4** -1

### Protections

- Habit **0**
- Armure de plates **8**
- Haubert de mailles **5**
- Plastron **2**

### Potions

- Dextérité  Énergie
- Soin  Force
- Vigueur magique

### Attaque à distance

- Arc **6** 6
- Cailloux **4** 2
- Couteau **6** 3
- Dague **6** 4
- Lance **6** 7
- Shuriken **6** 2

### Montures

- Âne
- Cheval
- Destrier

### Compagnons

- Chien
- Écuyer
- Garde du corps
- Rat

### Autres

- Briquet
- Boulette étincelante
- Chausse-trappes
- Corde
- Fiole d'huile
- Havresac
- Lanterne
- Lanterne de poing
- Nécessaire de soins
- Nécessaire anti-toxine
- Nécessaire de poison
- Pelle et piolet
- Piège à loup
- Tente
- Tige de crochetage
- Torche



# CAPACITÉS

Armes d'assassin : Peut lancer 3 shurikens à la fois en dépensant 1 point de Combat.

Détection des pièges et des passages secrets : perçoit les pièges et les passages secrets.

Méditation : doit simplement se concentrer, il n'a pas besoin de parler, ni d'effectuer des gestes pour invoquer.

Invoquer un Sortilège : le Joueur lance 2D6 + Dé de Magie + Aptitude défensive.

Réussite critique : Peut entrer en Transe immédiatement

Réussite : Après une méditation de 1 heure, peut entrer en Transe.

Échec : Après 1 heure de méditation, rien ne se passe.

Échec critique : l'Incantation échoue et le Personnage est épuisé psychiquement. Tant qu'il ne passe pas une bonne nuit de sommeil, il ne pourra plus méditer.

Transe de la lumière : Après 3 Assauts, retire 5 points de Dommage et en dépensant 1 point d'Endurance, neutralise les Poisons et les Maladies.

