

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **BARBARE**

Joueur:

Rang: **1**

Nom:

FORCE

15

AGILITÉ

10

ASTUCE

12

POUVOIR

12

CHARME

10

Attaque:

15

Dissimulation:

14

Invocation:

Frayeur:

Corruption:

13

Défense:

4

Détection:

5

Défense magique:

5

Sang-froid:

7

Droiture:

4

ENDURANCE

Blessure Mort

20

Points de dommage

COMBAT

3

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique Mort

16

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

Furie : Après avoir réussi son attaque de mêlée contre un adversaire, le personnage peut dépenser 1 point d'Endurance pour augmenter ses Dégâts de 5 points.

Monture : possède une monture parfaitement dressée.

Natation : le Personnage sait nager.

Premiers soins : le personnage peut soigner et utiliser un Nécessaire de soins (1 scène : retire 10 points de en Dommages et 1 Blessure). ASTUCE (D10) pour créer un Nécessaire de soins dans un environnement adéquat.

Survie : le personnage ne se perd jamais, car il peut toujours retrouver son chemin grâce à son sens aigu de l'observation. Il est capable d'allumer un feu, sait toujours si une source d'eau est potable, comment extraire de l'eau, et où trouver des racines ou des larves à manger.

Tête brûlée : augmente ses Dégâts de mêlée de +5 en dépensant 1 seul point de Combat

