

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **CHEVALIER** Joueur:

Rang: **1**

Nom:

FORCE

12

AGILITÉ

12

ASTUCE

10

POUVOIR

10

CHARME

15

Attaque:

17

Défense:

7

Dissimulation:

12

Détection:

2

Invocation:

Défense magique:

3

Frayeur:

Sang-froid:

5

Corruption:

14

Statut:

7

ENDURANCE

Blessure Mort

17

Points de dommage

COMBAT

7

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique Mort

15

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

Escrime : Le joueur choisit entre le Glaive et l'Épée. Lorsque le personnage combat avec son Arme d'escrime, ou lorsqu'il la dégaine, il peut dépenser des points de Combat pour augmenter son Initiative de +5 par point dépensé. Cet effet dure pendant tout le combat.

Noble : le personnage est riche et la loi se range toujours de son côté vis-à-vis d'un non-noble. Un noble dispose toujours d'un écuyer.

Riposte : si l'attaque de l'adversaire échoue, le Personnage peut dépenser 1 point de Combat pour effectuer une Attaque réflexe contre lui.

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

