

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **ÉLÉMENTALISTE** Joueur:
 Rang: **1** **DU FEU** Nom:

FORCE

15

AGILITÉ

10

ASTUCE

12

POUVOIR

12

CHARME

10

Attaque:

14

Défense:

4

Dissimulation:

13

Détection:

6

Invocation:

16

Défense magique:

6

Frayeur:

5

Sang-froid:

Corruption:

13

Statut:

4

ENDURANCE

Blessure Mort

17

Points de dommage

COMBAT

2

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique Mort

14

Points d'angoisse

MAÏE

4

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

- Écu **5**
- Targe **1**

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
- Force Soin
- 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

Affinité (feu) : Tant que le personnage possède au moins 1 PM, il peut effectuer l'un de ses effets suivant :
feu : 0 PM : allume une bougie; 1 PM : allume un feu de camp.

De plus, Le mage peut dépenser ses PM pour Renforcer les Sortilèges du feu ou provoquer une affiliation avec son élément. Il ne peut en dépenser plus que son Rang lors d'un Tour.

Invocation rapide : 1 PM, invoque et lance son Sortilège dans le même Tour.

Focalisation : 1 PM, se concentre sur son Sortilège dont l'Invocation a échoué pour l'invoquer correctement.

Communion : doit réciter les paroles à voix haute tout en exécutant des gestes kabalistiques pour incanter. Le personnage doit posséder au moins 1 Point de Magie pour effectuer un Test d'Invocation.

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

Réussite critique : le Sortilège est renforcé de 1 PM.

Réussite : le Sortilège est lancé au prochain Tour.

Échec : l'Invocation échoue. Le Sortilège est lancé, mais ne provoque aucun effet notable, sauf visuel et auditive.

Échec critique : perd 1 PM et un Sortilège du feu est lancé. La cible ne change pas.

Harmonie : récupère tous ses PM au lever du soleil.

Résistance élémentaire : Protection de 4 contre les dégats de feu et 2 contre l'air et la terre.

Tête brûlée : dépenser 1 unique point de Combat pour augmenter ses Dégâts de mêlée de 5 points.

SORTILÈGES

Bougie : Utilitaire (D4), Portée (Personnel), zone (Grande), durée (Prochain tour)

Une bougie apparaît devant l'élémentaliste et illumine autour de lui comme une torche, même sous l'eau. La bougie et la lumière ne sont visibles que de l'élémentaliste.

- Renforcement : 1 PM : dure 1 heure. 1 PM : la lumière est visible de tout le monde.

Esprit aiguisé : Utilitaire (D10), Portée (Personnel), zone (Cible), durée (Prochaine tour)

Le lanceur invoque le pouvoir de l'air pour aiguiser ses pensées son ASTUCE augmente à 18.

En plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests d'Attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

- Affiliation (feu) : 1 PM : le personnage ne reçoit pas de bonus en Attaque, mais ses projectiles s'enflamment et provoquent 2 points de Dégâts supplémentaires.

Abondance : Utilitaire (D6), Portée (Toucher), zone (Cible), durée (Prochain tour).

Doit planter son bâton dans une parcelle de terre ; un fruit pousse à l'extrémité du bâton à la fin de chacun de ses Tours.

- Affiliation (feu) : 1 PM : le bâton devient une torche. La torche s'éteint automatiquement si le bâton est retiré du sol.

