

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **ÉLÉMENTALISTE** Joueur:
 Rang: **1** **DES TÉNÈBRES** Nom:

FORCE	AGILITÉ	ASTUCE	POUVOIR	CHARME
10	10	12	12	15

Attaque: 12	Dissimulation: 14	Invocation: 16	Frayeur:	Corruption: 15
Défense: 3	Détection: 6	Défense magique: 6	Sang-froid: 6	Statut: 5

ENDURANCE	Points de dommage
Blessure <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>	
15	

COMBAT	Total
1	
+ Bouclier <input type="checkbox"/>	

MORAL	Points d'angoisse
Panique <input type="checkbox"/> Mort <input type="checkbox"/>	
15	

MAÏE	Protection
4	

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 (Ténèbres) : Tant que le personnage possède au moins 1 PM, il peut effectuer l'un de ses effets suivant :

0 PM : éteint une bougie; 1 PM : éteint un feu de camp.

De plus, Le mage peut dépenser ses PM pour Renforcer les Sortilèges des ténèbres 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.

Effets spécifiques : selon les Sortilèges.

- **Durée :** 1 PM : la durée est étendue de 1 cran.

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 des ténèbres est lancé. La cible ne change pas.

Harmonie : récupère tous ses PM au coucher du soleil.

Résistance élémentaire : Protection de 4 contre les dégâts des ténèbres et 2 contre l'air, l'eau, le feu et la terre.

Sacrifice : Au lieu d'utiliser ses PM, l'élémentaliste sacrifie un être vivant. Prend une Action, rapporte autant de PM que le Rang ou le Niveau du sacrifice. Ces PM peuvent servir à Renforcer un Sortilège ou restaurer ses PM.

SORTILÈGES

Démarche féline : Utilitaire (D6), Portée (Personnel), zone (Cible), durée (Scène)

Se déplace en silence et il n'a plus d'ombre. Sa Dissimulation augmente de 1 point.

- **Renforcement :** Durée.
- **Malédiction :** En cas de Réussite critique, son ombre disparaît pour toujours.

Esprit aiguisé : Utilitaire (D10), Portée (Personnel), zone (Cible), durée (Prochain 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 (ténèbre) :** 1 PM : l'arme à distance gagne également un bonus de +1 aux Dégâts.

Pluie : Utilitaire (D6), Portée (Personnel), zone (Petite), durée (Prochain tour)

Le personnage provoque une averse dans la zone. Déverse un litre d'eau potable (il faut le collecter).

- **Affiliation (ténèbre) :** 1 PM : la pluie est acide. Pas décelable au toucher ni au goût, effets d'un Poison (D6)1 [Mortel] et d'un acide qui attaque le métal après un contact prolongé.

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.

- **Affiliation (ténèbre) :** 1 PM : La bougie suscite une obscurité autour de l'élémentaliste même en plein jour.

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

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

- **Affiliation (ténèbre) :** 1 PM : fruits empoisonnés, Poison (D6)3 [Mortel], bien qu'apparence appétissants.

