

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **BÛCHERON** (Loup-garou) Joueur:
 Rang: **1** Nom:

FORCE

15/12

AGILITÉ

12/16

ASTUCE

10/14

POUVOIR

10

CHARME

12/10

Attaque:

13/18

Défense:

2/3

Dissimulation:

12/17

Détection:

2/9

Invocation:

Défense magique: **2**

Frayeur:

Sang-froid: **2**

Corruption:

12

Statut:

2

ENDURANCE

Blessure Mort

11/20

Points de dommage enchantés / argent

Points de dommage

COMBAT

0

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique Mort

11

Points d'angoisse

MAÏE

Protection naturelle

6

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**
- Crocs **6 4**

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

Lycanthropie : Lors des nuits de pleine lune, une fois le crépuscule terminé, le bûcheron se transforme en Loup (mais pas ses vêtements). Il reprend sa forme humaine uniquement s'il est frappé par les rayons du soleil, et il est étourdi pendant 1 Scène.

Nyctalope : Le bûcheron sous forme de loup voit bien en journée et dans la nuit.

Régénération : Quand le bûcheron redevient humain, il retire tous ses points de Dommages, sauf ceux provoqués par les armes enchantées ou en argent (peut le tuer si son Endurance humaine est inférieure aux Dommages restant).

Sens aiguisé : Le bûcheron sous forme de loup ne peut être surpris ni être pris en Embuscade.

Vulnérabilité (argent) : Le contact avec l'argent est douloureux. Au bout d'une Scène, le bûcheron subit 1 point de Dommages par Assaut. De plus, sa Protection naturelle est à 0 tant qu'il est en contact avec.

