

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **MENESTREL** Joueur:

Rang: **1**

Nom:

FORCE

10

AGILITÉ

12

ASTUCE

12

POUVOIR

10

CHARME

15

Attaque:

13

Défense:

5

Dissimulation:

15

Détection:

7

Invocation:

Défense magique:

5

Frayeur:

Sang-froid:

7

Corruption:

16

Droiture:

7

ENDURANCE

Blessure Mort

14

Points de dommage

COMBAT

2

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique Mort

16

Points d'angoisse

MAÏE

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

Arme de voyous : les armes plus petites qu'une dague (comme un couteau, un poing américain, une fourchette, un coupe-papier ou un tournevis), provoque (D4)2. Cette arme ne peut parer.

Artiste : le personnage maîtrise un domaine de son choix : le chant, le conte, les instruments à percussion, les instruments à vent ou les instruments à cordes.

Chasseur d'objets magiques : Le Personnage détermine automatiquement si un objet est magique ou non. De plus, il peut en deviner l'usage simplement en l'observant et en réussissant un test d'ASTUCE(D12).

Détection des pièges et des passages secrets : perçoit les pièges, les systèmes d'alarme et les passages secrets.

Inspiration : en fonction de son domaine artistique, le personnage peut inspirer ses auditeurs en réussissant un test de CHARME (D6). Après avoir réussi le test de CHARME, le personnage est en mesure d'effectuer d'autres actions aux Assauts suivants tant qu'il peut interpréter son domaine musical.

- Chant : Encouragement, lui et ses alliés gagnent un bonus de +1 en Attaque et en Défense pour toute une Scène de combat.
- Conte : Engouement, avant d'entrer dans un lieu (château, catacombe, etc.), lui et ses alliés reçoivent un bonus de +1 en Sang-froid.
- Percussion : Guerrière, lui et ses alliés gagnent un bonus de +1 en Combat et aux Dégâts pour toute une Scène de combat.
- Vent : Terrifiante, ses ennemis qui entendent la musique subissent une pénalité de -1 en Combat et en Sang-froid pour toute une Scène de combat.
- Corde : Honte, ses ennemis subissent une pénalité de -1 en Attaque pour toute une Scène de combat.

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

