

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **MYSTIQUE** Joueur:

Rang: **1** Nom:

FORCE

12

AGILITÉ

12

ASTUCE

10

POUVOIR

15

CHARME

10

Attaque:

14

Défense: **5**

Dissimulation: **14**

Détection: **5**

Invocation: **15**

Défense magique: **6**

Frayeur:

Sang-froid: **7**

Corruption: **12**

Droiture: **4**

ENDURANCE

Blessure Mort

17

Points de dommage

COMBAT

3

+ 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

Interférence magique : Invocation -1 par objet magique sur le Personnage.

Maîtrise psionique : Détection de l'Enchantement est toujours actif.

Méditation : doit simplement se concentrer, il n'a pas besoin de parler, ni d'effectuer des gestes pour invoquer.

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

Réussite critique : le Sortilège est renforcé de 1 PE.

Réussite : le Sortilège est invoqué correctement et peut être lancé au prochain Tour.

Échec : l'Incantation échoue, rien ne se passe.

Échec critique : l'Incantation échoue et le Personnage est épuisé psychiquement. Tant qu'il ne passe pas une bonne nuit de sommeil, il ne pourra plus méditer.

Perception extra sensorielle : Pour 1 PE, ASTUCE (D12) pour détecter les pensées autour de lui. Il ne sait pas où ils sont, ni le nombre, mais il peut faire la différence entre ses compagnons, les animaux et les êtres sensibles. En cas de Réussite critique, il sait soit où ils sont, soit leur nombre. Ne fonctionne pas sur les créatures sans âme. En cas d'Échec critique, il perd 2 points d'Endurance.

Prémonition : Pour 1 PE, ASTUCE (D12) en se concentrant sur un objet proche, même un mur ou le sol. Le Personnage sait s'il y a un danger à interagir avec. En cas de Réussite critique, il connaît le danger. En cas d'Échec critique, il perd 2 points d'Endurance.

Survie : ne se perd jamais, retrouve son chemin, soit en laissant des marques, soit grâce à son sens aigu de l'observation. Sait allumer un feu avec un minimum de matériel. Sait toujours si une source d'eau est potable, comment extraire de l'eau et où trouver des racines et des larves à manger.

Renforcement : peut dépenser 1 PE pour Renforcer ses Sortilèges.

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

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

Effets spécifiques : selon les Sortilèges.

- Durée : 1 PE : la durée est étendue de 1 cran.

SORTILÈGES

Regeneration : Utilitaire (D8), portée (Personnel), zone (Cible), durée (Instantanée).

Si la case Blessure n'est pas cochée, se retire 2 points de Dommages.

- Renforcement : 1 PE : elle est soignée de 5 points de Dommage.

Mirage : Utilitaire (D10), portée (Courte), zone (Spéciale), durée (Scène).

Illusion visuelle d'une taille inférieur au double d'un être humain. Peut être programmé pour accomplir des actions. La supercherie est décelée en réussissant un test d'ASTUCE (D6).

- Renforcement : Durée.

Détection de l'Enchantement : Utilitaire (D4), portée (Personnel), zone (Petite), durée (Prochain Tour).

Décèle les objets magique.

- Renforcement : Durée.

Catalepsie : Utilitaire (D4), portée (Personnel), zone (Cible), durée (Prochain Tour).

Sombre dans un sommeil semblable à la mort, mais reste conscient de son environnement et peut se réveiller. Profite des bienfaits d'une nuit de sommeil si la Catalepsie dure au moins 8 heures et les effets des poisons et des maladies sont suspendus durant le Sortilège).

- Renforcement : Durée.

