

LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **ROUBLARD** Joueur:

Rang: **1** Nom:

FORCE

10

AGILITÉ

15

ASTUCE

12

POUVOIR

10

CHARME

12

Attaque:

14

Défense: **7**

Dissimulation:

17

Détection:

7

Invocation:

Défense magique: **3**

Frayeur:

Sang-froid:

6

Corruption:

17

Statut:

4

ENDURANCE

Blessure Mort

13

Points de dommage

COMBAT

3

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique Mort

15

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 marteau, une fourchette, un coupe-papier ou un tournevis), provoque (D4)². Cette arme ne peut parer.

Arme dissimulée : peut cacher une Arme de voyous sur lui, qui ne peut être trouvée.

Baratin : CHARME (D12) vs POUVOIR (D6). Beau parleur, permet de quitter un lieu en toute tranquillité via une excuse.

Chapardage : AGILITÉ (D10) vs ASTUCE (D6). Dérobe un petit objet sur une personne ou sur un étalage.

Détection des pièges et des passages secrets : perçoit les pièges et les passages secrets.

