

ANNEXE - FICHES DE PERSONNAGES VIERGES



LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : ARCHER

NIVEAU

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

JUGES	★ Points d'action
	♥ Points de vie
	☠ Blessures	□□□□□
TRAITS	☠ Adresse (+2)
	♁ Esprit (+0)
	♁ Puissance (+1)
COMBAT	♁ Défense (+2)
	☠ Arc (30 m) d20 + ☠ Dégâts d10
ÉQUIPEMENT

Trésor:

VOIE DU COMBAT

VOIE DU TIREUR

VOIE DES BOTTES

<p>Action ★</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Attaque assurée Tu obtiens un d20 bonus pour les attaques au contact (☠ contre ♁).	<p>Action ★</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Tir précis Fais une ☠ (30 m). En cas de réussite, tu infliges 1d12 + ☠.	<p>Libre ★</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Sprint Parcours jusqu'à 20 m en plus de tes déplacements habituels.
<p>Permanent</p> <input type="checkbox"/> 2. Défense améliorée Tu augmentes ton score de ♁ de +2.	<p>Libre ★</p> <input type="checkbox"/> 2. Flèche sanglante Ta flèche reste plantée dans ta cible et lui fait perdre 1d6 ♥ au round suivant.	<p>Libre ★</p> <input type="checkbox"/> 2. Croche-pied Fais chuter un Sbire au contact. Il perd son prochain tour et 1d6 ♥.
<p>Libre ★★</p> <input type="checkbox"/> 3. Attaque puissante Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts.	<p>Libre ★</p> <input type="checkbox"/> 3. Tir rapide Tu peux faire une ☠ en action libre à ce round.	<p>Permanent</p> <input type="checkbox"/> 3. Bottes de 7 lieues Tu peux parcourir une journée de marche en 1 h! Tu subis 1 ☠.
<p>Action ★★</p> <input type="checkbox"/> 4. Attaque circulaire Tu peux effectuer une attaque par adversaire à ton contact (maximum 4).	<p>Action ★★</p> <input type="checkbox"/> 4. Tête chercheuse Cette ☠ touche automatiquement, même dans le noir (inflige les dégâts habituels).	<p>Action ★★</p> <input type="checkbox"/> 4. Bottes ailées Tu peux courir dans les airs comme au sol pendant 1 min.

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : CHAMPION

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

NIVEAU []

JALGES	★ Points d'action
	♥ Points de vie
	☹ Blessures	□ □ □ □ □
TRAITS	👁 Adresse (+1)
	🧠 Esprit (+0)
	👊 Puissance (+2)
COMBAT	🛡 Défense (+2)
	👊 Mains nues d20 + 🤘 Dégâts d12 + 🧠
ÉQUIPEMENT

Trésor:		

VOIE DU COMBAT

VOIE DE LA BAGARRE

VOIE DU COURAGE

<p align="right">Action ★</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Attaque assurée Attaque au contact (👊 contre 🛡), avec un d20 bonus.	<p align="right">Permanent</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Combat à mains nues Tes attaques à mains nues infligent d12 + 🧠 dégâts.	<p align="right">Action ★</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Charge Parcours 10 m et fais une attaque (👊 contre 🛡), tu ajoutes +1d6 aux dégâts en cas de réussite.
<p align="right">Permanent</p> <input type="checkbox"/> 2. Défense améliorée Tu augmentes ton score de 🛡 de +2.	<p align="right">Libre ★★</p> <input type="checkbox"/> 2. Esquive du félin Évite complètement l'attaque d'un Sbire sauf un critique.	<p align="right">Permanent</p> <input type="checkbox"/> 2. Prem's En combat, tu agis avant les Boss. De plus, tu obtiens un d20 bonus aux tests pour résister à la peur.
<p align="right">Libre ★★</p> <input type="checkbox"/> 3. Attaque puissante Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts.	<p align="right">Libre ★</p> <input type="checkbox"/> 3. Course des airs Pendant tout le round, tu peux courir sur une surface verticale ou dans les arbres. Ou relève-toi immédiatement.	<p align="right">Libre ★</p> <input type="checkbox"/> 3. Sens du sacrifice Interpose-toi et subis une attaque à la place d'un compagnon situé à moins de 10 m. Divise les dégâts par 2.
<p align="right">Action ★★</p> <input type="checkbox"/> 4. Attaque circulaire Effectue une attaque par adversaire à ton contact jusqu'à un maximum de 4.	<p align="right">Libre ★★</p> <input type="checkbox"/> 4. Attaque rapide À ton tour, tu peux faire une attaque à mains nues en action libre à ce round.	<p align="right">Permanent</p> <input type="checkbox"/> 4. Baroud d'honneur Lorsque qu'il te reste 5 ♥ ou moins, tu ajoutes +1d6 à tous tes dégâts et +5 en 🛡.

LES LÉGENDAIRES

NOM	PEUPLE	PROFIL : CHEVALIER	NIVEAU <input type="text"/>		
		JUAGES ★ Points d'action	♥ Points de vie	
			☹ Blessures <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
			TRAITS 🗡 Adresse (+0)	🧠 Esprit (+1)
				👊 Puissance (+2)
				🛡 Défense (+2)
			COMBAT 🗡 Arme d20 + 🗡	👊 Dégâts d12 + 🛡
				
			ÉQUIPEMENT	Trésor:

VOIE DU COMBAT	VOIE DE L'ARME	VOIE DU LEADER
<p>✓ 1. Attaque assurée Action ★</p> <p>Attaque au contact (🗡 contre 🛡), avec un d20 bonus.</p>	<p>✓ 1. Arme magique Libre ★</p> <p>Relance les dégâts de ta lance et garde le meilleur résultat.</p>	<p>✓ 1. Leader né Permanent</p> <p>Tu obtiens un d20 bonus aux tests pour commander ou convaincre.</p>
<p>☐ 2. Défense améliorée Permanent</p> <p>Tu augmentes ton score de 🛡 de +2.</p>	<p>☐ 2. Lien magique Action ★</p> <p>Tu sais toujours dans quelle direction se trouve ta lance et tu peux la rappeler à toi.</p>	<p>☐ 2. Encouragements Libre ★</p> <p>En combat, donne un d20 bonus à un Héros en vue.</p>
<p>☐ 3. Attaque puissante Libre ★★</p> <p>Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts.</p>	<p>☐ 3. Arme volante Action ★</p> <p>Attaque une cible jusqu'à une portée de 30 m. En cas de réussite, tu infliges 1d12 + 🛡 Dégâts.</p>	<p>☐ 3. Laissez-le moi! Permanent</p> <p>Tu ajoutes +1d6 aux dégâts lorsque tu combats un Boss.</p>
<p>☐ 4. Attaque circulaire Action ★★</p> <p>Effectue une attaque par adversaire à ton contact jusqu'à un maximum de 4.</p>	<p>☐ 4. Tranchant du diamant Action ★★</p> <p>Découpe un objet ou l'armure d'un adversaire (sa 🛡 baisse de 4 pour ce combat).</p>	<p>☐ 4. Ordre de bataille Libre ★★</p> <p>En combat, donne une action supplémentaire à un Héros en vue.</p>

LES LÉGENDAIRES

NOM	PEUPLE	PROFIL : GARDIEN	NIVEAU	
			JUGES	★ Points d'action
				♥ Points de vie
			Blessures □□□□□	
			TRAITS	☞ Adresse (+1)
♁ Esprit (+0)				
COMBAT	♁ Puissance (+2)			
	♁ Défense (+2)			
ÉQUIPEMENT	☞ Arme d20 + ☞			
	Dégâts d10 + ♁			
	Trésor:			

VOIE DU COMBAT

VOIE DE L'ARMURE

VOIE DU DÉFENSEUR

<p>Action ★</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Attaque assurée Tu obtiens un d20 bonus pour les attaques au contact (☞ contre ♁).</p>	<p>Permanent</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Armure magique Ton armure donne un bonus de +4 en ♁ (au lieu de +2).</p>	<p>Permanent</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Vigilance Tu obtiens un d20 bonus aux tests pour ne pas être surpris ou pour détecter un danger.</p>
<p>Permanent</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Défense améliorée Tu augmentes ton score de ♁ de +2.</p>	<p>Action ★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Rappel Tu mets ou tu enlèves ton armure par magie, jusqu'à une portée de 100 m.</p>	<p>Libre ★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Garde du corps Tu donnes +4 ♁ à un allié à ton contact pendant 1 round.</p>
<p>Libre ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Attaque puissante Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts.</p>	<p>Permanent</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Résistance aux éléments Tu divises par 2 les dégâts de feu, de froid, d'acide ou d'électricité.</p>	<p>Libre ★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Zone de contrôle Lorsqu'un adversaire s'éloigne de toi, tu peux lui porter une attaque, même en dehors de ton tour.</p>
<p>Action ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Attaque circulaire Tu peux effectuer une attaque par adversaire à ton contact (maximum 4).</p>	<p>Libre ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Sous tension Ton armure devient électrique pendant 1 min. Celui qui te touche subit 1d6 dégâts.</p>	<p>Libre ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Brise genou Si tu réussis ton attaque, en plus des dégâts, ta cible est immobilisée 1 round (pas de déplacement lors de son prochain tour).</p>

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : GUERRIER TRIBAL

NIVEAU

.....

JAUGES	Points d'action
	Points de vie
	Blessures □□□□□
TRAITS	Adresse (+1)
	Esprit (+0)
	Puissance (+2)
COMBAT	Défense (+2)
	Arme d20 + Dégâts d10 +
ÉQUIPEMENT

	Trésor:

VOIE DU COMBAT

VOIE DU BOUCLIER

VOIE DU PISTEUR

Action	Permanent	Permanent
<input checked="" type="checkbox"/> 1. Attaque assurée Tu obtiens un d20 bonus pour les attaque au contact (contre).	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Bouclier magique Ton bouclier donne un bonus de +2 en .	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Proche de la nature Tu obtiens un d20 bonus aux tests pour pister, détecter les dangers et te cacher en pleine nature.
Permanent	Libre	Action
<input type="checkbox"/> 2. Défense améliorée Tu augmentes ton score de de +2.	<input type="checkbox"/> 2. Lancer de bouclier Fais un test d' contre (portée 30m). En cas de réussite, tu infliges 1d6 dégâts et un Sbire est renversé.	<input type="checkbox"/> 2. Embuscade mortelle Attaque un adversaire après une embuscade réussie, c'est un critique automatique (Dégâts max).
Libre	Libre	Permanent
<input type="checkbox"/> 3. Attaque puissante Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts.	<input type="checkbox"/> 3. Absorber un sort Tu absorbes un sort qui te vise ou vise un allié à ton contact.	<input type="checkbox"/> 3. Inépuisable Tu divises par 2 les effets des privations, des températures ou du manque de sommeil. Tu peux marcher ou courir deux fois plus longtemps.
Action	Action	Action
<input type="checkbox"/> 4. Attaque circulaire Tu peux effectuer une attaque par adversaire à ton contact (maximum 4).	<input type="checkbox"/> 4. Renvoyer un sort Tu renvoies un sort que tu as absorbé ce round ou lors du round précédent.	<input type="checkbox"/> 4. Repli En forêt, tu disparais à la vue de tes ennemis. Tu peux t'enfuir ou tendre une embuscade.

LES LÉGENDAIRES

NOM	PEUPLE	PROFIL : INTRIGUANT	NIVEAU
			JAUAGES ☆ Points d'action ♥ Points de vie ☹ Blessures □□□□□
			TRAITS 🗡 Adresse (+1) 🧠 Esprit (+1) ⚡ Puissance (+1)
			COMBAT 🛡 Défense (+2) 🗡 Arme d20 + 🗡 🩸 Dégâts d10 + ⚡
			ÉQUIPEMENT Trésor:

VOIE DU COMBAT

VOIE DU ROUBLARD

VOIE DU VÊTEMENT

☑ 1. Attaque assurée Action ☆ Tu obtiens un d20 bonus pour les attaque au contact (🗡 contre 🛡).	☑ 1. Attaque sournoise Action ☆ Si tu attaques un adversaire par surprise ou dans le dos, tu obtiens un d20 bonus et + 1d10 aux dégâts.	☑ 1. Adaptation magique Permanent Tu obtiens un d20 bonus à tous les tests 🧠 de séduction et 🗡 de discrétion. Tu n'as jamais trop chaud ou trop froid.
☐ 2. Défense améliorée Permanent Tu augmentes ton score de 🛡 de +2.	☐ 2. Effraction Action ☆ Fais un test d'🗡 pour crocheter une serrure ou ouvrir un coffre.	☐ 2. Solide comme l'acier Permanent Tu gagnes +2 en 🛡.
☐ 3. Attaque puissante Libre ☆☆☆ Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts.	☐ 3. Esquive Permanent Tu divises par 2 tous les dégâts des pièges, des chutes et des attaques de zone.	☐ 3. Caméléon Action ☆☆☆ Tant que tu ne bouges pas, tu es totalement invisible.
☐ 4. Attaque circulaire Action ☆☆☆ Tu peux effectuer une attaque par adversaire à ton contact (maximum 4).	☐ 4. Disparition Libre ☆ Tu disparais dans un nuage de fumée et peux te déplacer de 10 m. Tu réapparaît à ton tour et peux attaquer dans le dos.	☐ 4. Déguisement Action ☆☆☆ Tu peux prendre l'apparence d'un Sbirre humanoïde pendant 1 h ou d'un Boss pendant 1 min.

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : ALCHIMISTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NIVEAU

JALGES	★ Points d'action
	♥ Points de vie
	☹ Blessures □□□□□
TRAITS	👁 Adresse (+1)
	🧠 Esprit (+2)
	👊 Puissance (+0)
COMBAT	🛡 Défense
	🗡 Arme d20 + 🧠 Dégâts d6 + 🧠
ÉQUIPEMENT

	Trésor:

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DES POTIONS

VOIE DU SAC

<p style="text-align: right;">Action ★</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Éclair Fais un test de 🧠 contre 🎯 de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige 1d12 + 🧠 dégâts.</p>	<p style="text-align: right;">★</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Soins Récupère immédiatement 1d6 + niveau x ♥.</p>	<p style="text-align: right;">Permanent</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Sac sans fond Tu peux entreposer 100 kg, ton sac pèse toujours 1 kg.</p>
<p style="text-align: right;">Libre ★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Bouclier Ajoute +4 à ta 🛡 ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.</p>	<p style="text-align: right;">★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Fortifiant Gagne +2 aux tests de 🧠 et aux dégâts des attaques au contact pendant 1 min.</p>	<p style="text-align: right;">Action ★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Sac à malice Tu sors de ton sac un objet simple de ton choix (outil, arme, corde, 1 pièce d'or). Il disparaît au bout de 1 h.</p>
<p style="text-align: right;">Action ★★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Boule de feu Inflige 1d8+ 🧠 dégâts à tous les Sbiens dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.</p>	<p style="text-align: right;">★★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Guérison Soigne immédiatement un empoisonnement ou une maladie.</p>	<p style="text-align: right;">Action ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Sac à puces Une nuée d'insectes sort de ton sac et attaque un adversaire. Il subit un d20 malus pendant 4 rounds.</p>
<p style="text-align: right;">Libre ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Brûlure de pouvoir Ajoute 1d12 aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.</p>	<p style="text-align: right;">★★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Ailes magiques Des ailes poussent dans ton dos, tu peux voler pendant 30 minutes!</p>	<p style="text-align: right;">Action ★★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Sac refuge Ton sac peut abriter 4 personnes jusqu'à 1 h. Au bout de 1 h, les passagers sont expulsés.</p>

LES LÉGENDAIRES

NOM	PEUPLE	PROFIL : DEVIN	NIVEAU
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			<p>JUGES</p> <p>★ Points d'action</p> <p>♥ Points de vie</p> <p>☹ Blessures <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
			<p>TRAITS</p> <p>🏠 Adresse (+0)</p> <p>🧠 Esprit (+3)</p> <p>♁ Puissance (+0)</p>
			<p>COMBAT</p> <p>🛡 Défense</p> <p>🔪 Arme d20 + 🏹</p> <p>🔥 Dégâts d6 + ☹</p>
			<p>ÉQUIPEMENT</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
			<p>Trésor:</p>

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DE LA DIVINATION

VOIE DU COUVRE-CHEF

<p>Action ★</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Éclair</p> <p>Fais un test de 🧠 contre 🎯 de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige 1d12 + 🧠 dégâts.</p>	<p>Permanent</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Défense améliorée</p> <p>Tu augmentes ta 🎯 de +2.</p>	<p>Permanent</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Perception améliorée</p> <p>Tu obtiens un d20 bonus à tous les tests d'🧠 faisant appel à la perception.</p>
<p>Libre ★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Bouclier</p> <p>Ajoute +4 à ta 🎯 ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.</p>	<p>Action ★</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Sens du danger</p> <p>Le meneur de jeu doit t'avertir s'il y a un danger imminent, faible ou important.</p>	<p>Permanent</p> <p><input type="checkbox"/> 2. Vision aveugle</p> <p>Ton couvre-chef magique te permet de voir dans le noir ou même si tu es aveuglé.</p>
<p>Action ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Boule de feu</p> <p>Inflige 1d8 + 🧠 dégâts à tous les Spires dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.</p>	<p>Libre ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Vision tactique</p> <p>Tu peux faire une action supplémentaire au moment de ton choix dans le round.</p>	<p>Action ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 3. Lecture d'aura</p> <p>Tu peux discerner les illusions et détecter les créatures invisibles pendant 1 min.</p>
<p>Libre ★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Brûlure de pouvoir</p> <p>Ajoute 1d12 aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.</p>	<p>Action ★★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Image du futur</p> <p>Tu reçois une image qui te donne un indice sur l'avenir.</p>	<p>Action ★★★</p> <p><input type="checkbox"/> 4. Clairvoyance</p> <p>Pendant 1 min, tu peux voir et entendre ce qui se passe dans un lieu que tu connais à moins de 1 km.</p>

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : DRUIDE

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

NIVEAU

JALGES	Points d'action
	Points de vie
	Blessures	□□□□□
TRAITS	Adresse (+1)
	Esprit (+2)
	Puissance (+0)
COMBAT	Défense
	Bâton nouveau d20 + Dégâts d8 +
ÉQUIPEMENT

Trésor :

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DE LA NATURE

VOIE DU FAMILIER

<p align="right">Action </p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Éclair Fais un test de contre de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige 1d12 + dégâts.</p>	<p align="right">Action </p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Langage des animaux Tu peux parler avec un animal pendant 1 min.</p>	<p align="right">Action </p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1. Drabellule ou Batcha Tu peux invoquer ton familier. C'est une créature volante qui comprend tes ordres. +3 +0 -3 15 3</p>
<p align="right">Libre </p> <p><input type="checkbox"/> 2. Bouclier Ajoute +4 à ta ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.</p>	<p align="right">Action </p> <p><input type="checkbox"/> 2. Prison végétale Fais un test d' contre . En cas de succès, un Sbiro est immobilisé pendant 1 min, un Boss pendant 1 round (pas de déplacement).</p>	<p align="right">Action </p> <p><input type="checkbox"/> 2. Vision Tu peux voir par les yeux de ton familier et communiquer avec lui par télépathie pendant 1 min.</p>
<p align="right">Action </p> <p><input type="checkbox"/> 3. Boule de feu Inflige 1d8 + dégâts à tous les Sbiros dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.</p>	<p align="right">Action </p> <p><input type="checkbox"/> 3. Baie magique Donne la baie avant 1 min : soigne un empoisonnement et 1d10 .</p>	<p align="right">Libre </p> <p><input type="checkbox"/> 3. Morsure ou piqûre Tu peux ordonner à ton familier d'attaquer. d20+3 Dégât 1 + poison Poison : endort un Sbiro 1 min, un Boss subit un d20 malus pour 1 round</p>
<p align="right">Libre </p> <p><input type="checkbox"/> 4. Brûlure de pouvoir Ajoute 1d12 aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.</p>	<p align="right">Libre </p> <p><input type="checkbox"/> 4. Peau d'écorce Tu augmentes ta de +4 pendant 1 min.</p>	<p align="right">Libre </p> <p><input type="checkbox"/> 4. Au pied! Tu peux téléporter ton familier à côté de toi.</p>

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : ENSORCELEUR

NIVEAU

JAUAGES

★ Points d'action
 ♥ Points de vie
 ☹ Blessures □□□□□

TRAITS

🏠 Adresse (+0)
 🧠 Esprit (+3)
 ⚡ Puissance (+0)

COMBAT

🛡 Défense
 🗡 Arme **d20 +** 🏹
 📉 Dégâts **d6 +** 🌪

ÉQUIPEMENT

Trésor:

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DE LA DOMINATION

VOIE DU VÊTEMENT

Action ★

1. Éclair

Fais un test de 🧠 contre 🎯 de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige **1d12 + 🧠** dégâts.

Action ★

1. Injonction

Fais un test opposé de 🧠 contre 🧠 un Sbiire (portée 30 m). En cas de succès, il exécute un ordre simple (3 mots) à sa prochaine action.

Permanent

1. Adaptation magique

Tu obtiens un **d20** bonus à tous les tests 🧠 de séduction et 🏹 de discrétion. Tu n'as jamais trop chaud ou trop froid.

Libre ★

2. Bouclier

Ajoute +4 à ta 🛡 ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.

Libre ★

2. Télépathie

Tu commiques par la pensée (portée 30 m) pendant 1 round. Tu gagnes un **d20** bonus aux tests 🧠 réalisés pour convaincre ou influencer.

Permanent

2. Solide comme l'acier

Tu gagnes +2 en 🛡.

Action ★★

3. Boule de feu

Inflige **1d8 + 🧠** dégâts à tous les Sbiire dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.

Action ★★

3. Sommeil

Fais un test opposé de 🧠 contre 🧠 un Sbiire (portée 30 m). En cas de succès, il s'endort pour 5 min.

Action ★★

3. Caméléon

Tant que tu ne bouges pas, tu es totalement invisible.

Libre ★★

4. Brûlure de pouvoir

Ajoute **1d12** aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.

Action ★★★

4. Domination

Fais un test opposé de 🧠 contre 🧠 d'un Sbiire (portée 30 m). En cas de succès, il passe sous ton contrôle pendant 5 min.

Action ★★★

4. Déguisement

Tu peux prendre l'apparence d'un Sbiire humanoïde pendant 1 h et d'un Boss pendant 1 min.

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : ILLUSIONNISTE

NIVEAU

JALGES
 ☆ Points d'action
 ♥ Points de vie
 ☠ Blessures □□□□□

TRAITS
 🏠 Adresse (+1)
 🧠 Esprit (+2)
 🌪 Puissance (+0)

COMBAT
 🛡 Défense
 🗡 Arme **d20** + 🌪
 🩸 Dégâts **d6** + 🌪

ÉQUIPEMENT

 Trésor:

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DES ILLUSIONS

VOIE DE LA CAPE

Action ☆

1. Éclair

Fais un test de 🧠 contre 🎯 de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige **1d12** + 🧠 dégâts.

Libre ☆

2. Bouclier

Ajoute +4 à ta 🛡 ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.

Action ☆☆☆

3. Boule de feu

Inflige **1d8**+ 🧠 dégâts à tous les Spires dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.

Libre ☆☆☆

4. Brûlure de pouvoir

Ajoute **1d12** aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.

Libre ☆

1. Image miroir

Lance **1d6**. Sur 1 à 3, l'attaque touche l'image à ta place et la dissipe. Sinon, l'image persiste 1 min.

Action ☆

2. Mirage

Tu crées une illusion immobile de 10x10 m maximum à une portée de 30 m. Durée 1 min.

Action ☆☆☆

3. Invisibilité

Tu deviens invisible pour 1 min. Tu réapparaîs si tu attaques.

Action ☆☆☆

4. Image animée

Tu crées une illusion animée et sonore (10x10 m, portée 30 m), maintenue par une action.

Permanent

1. Dissimulation

Tu obtiens un **d20** bonus à tous les tests d'🕵 de discrétion.

Permanent

2. Solide comme l'acier

Tu gagnes +2 en 🛡.

Action ☆

3. Vol plané

Tu déploies ta cape et peux voler sur une distance maximum de 30 m. Tu dois atterrir à la fin de ton déplacement.

Action ☆☆☆

4. Passe-muraille

Tu prends la consistance de l'ombre et traverse un mur de pierre jusqu'à 1 m d'épaisseur.

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : SAVANT

NIVEAU

JAUAGES

Points d'action
 Points de vie
 Blessures

TRAITS

Adresse (+0)
 Esprit (+3)
 Puissance (+0)

COMBAT

Défense
 Arme **d20 +**
Dégâts **d6 +**

ÉQUIPEMENT

Trésor:

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DE L'ÉRUDITION

VOIE DU GOLEM

Action

1. Éclair

Fais un test de contre de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige **1d12 +** dégâts.

Libre

2. Bouclier

Ajoute +4 à ta ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.

Action

3. Boule de feu

Inflige **1d8 +** dégâts à tous les Sbiress dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.

Libre

4. Brûlure de pouvoir

Ajoute **1d12** aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.

Permanent

1. Érudit

Tu obtiens un **d20** bonus aux tests d' liés à la connaissance (occultisme, science, histoire, religion...).

Permanent

2. Réserve de pouvoir

Augmente tes maximum de ton rang dans la voie.

Libre

3. Tacticien

En combat, donne gratuitement à un Héros en vue de ton choix à ce round.

Action: Coût: +1

4. Capacité spéciale

Choisis et inscrit ici une capacité:

Action

1. Golem

Remplace par
 +2; Dégâts = **1d10 +**
Utilise uniquement la voie du golem.

Libre

2. Golem sauteur

Ton golem peut sauter 10 m en hauteur et 20 m en longueur.

Permanent

3. Golem étanche

Tu as 1 h d'autonomie de respiration. Ton golem se déplace à une vitesse normale sous l'eau.

Permanent

4. Pouvoir personnalisé

Choisis une capacité de ton Héros avec un coût en . Il peut l'utiliser lorsque tu le contrôles.

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL : SORCIER

NIVEAU

JAUAGES

Points d'action
 Points de vie
 Blessures

TRAITS

Adresse (+0)
 Esprit (+3)
 Puissance (+0)

COMBAT

Défense
 Bâton de mage **d20** +
 Dégâts **d8** +

ÉQUIPEMENT

Trésor:

VOIE DE LA MAGIE

VOIE DU BÂTON DE MAGE

VOIE DES SORTILÈGES

Action ★

1. Éclair

Fais un test de contre de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige **1d12** + dégâts.

Libre ★

2. Bouclier

Ajoute +4 à ta ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.

Action ★★

3. Boule de feu

Inflige **1d8** + dégâts à tous les Spires dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.

Libre ★★

4. Brûlure de pouvoir

Ajoute **1d12** aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.

Libre ★

1. Lumière

Ton bâton produit de la lumière pour éclairer dans un rayon de 20 m autour de toi pendant 1 h.

Action ★★

2. Frappe des arcanes

Frappe le sol avec ton bâton, inflige automatiquement **1d6** + dégâts à toutes les créatures à ton contact.

Action ★★

3. Bâton de vol

Transforme ton bâton, il te permet de voler pendant 1 h.

Action ★★★

4. Luzaria Celestia

Une explosion de lumière qui inflige **2d12** + dégâts à tous les morts-vivants dans un rayon de 20 m autour de toi.

Libre ★

1. Projectile magique

Inflige automatiquement **1d6** dégâts à une cible à une portée de 30 m. Passe au **d8** au rang 3.

Action ★

2. Télékinésie

Tu peux déplacer un objet ou un allié volontaire sur une distance de 20 m. Poids maxi 50 kg.

Action ★★

3. Forme gazeuse

Tu te transformes en gaz pour 1 min. Tu n'infliges aucun dégât et tu n'en subis que par la magie.

Action ★★★

4. Téléportation

Tu te déplaces instantanément dans un lieu en ligne de vue ou que tu connais bien à moins de 100 m.

LES LÉGENDAIRES

NOM PEUPLE PROFIL

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NIVEAU

JAUGES	Points d'action Points de vie Blessures
TRAITS	Adresse Esprit Puissance
COMBAT	Défense Arme d20 + Dégâts +
ÉQUIPEMENT	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Trésor:

VOIE DE LA MAGIE

<p style="text-align: right;">Action ★</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1. Éclair Fais un test de contre de la cible (portée 30 m). En cas de succès, inflige 1d12 + dégâts.		
<p style="text-align: right;">Libre ★</p> <input type="checkbox"/> 2. Bouclier Ajoute +4 à ta ou celle d'un allié à moins de 10 m jusqu'à la fin du round.		
<p style="text-align: right;">Action ★★</p> <input type="checkbox"/> 3. Boule de feu Inflige 1d8 + dégâts à tous les Sbires dans un rayon de 5 m (portée 30 m). Boss et Héros subissent la moitié des dégâts.		
<p style="text-align: right;">Libre ★★★</p> <input type="checkbox"/> 4. Brûlure de pouvoir Ajoute 1d12 aux dégâts d'un sort que tu viens de lancer.		