# LES LÉGENDAIRES

NOM ..... PEUPLE ..... PROFIL .....

NIVEAU

**JAUGES**

- Points d'action .....
- Points de vie .....
- Blessures ☐☐☐☐☐

**TRAITS**

- Adresse .....
- Esprit .....
- Puissance .....

**COMBAT**

- Défense (+2) .....
- Arme ..... **d20** +
- Dégâts ..... +

**ÉQUIPEMENT**

Trésor : .....

## VOIE DU COMBAT

| | | |
|---|---|---|
| Action<br>☑ **1. Attaque assurée**<br>Tu obtiens un **d20** bonus pour les attaque au contact ( contre ). | | |
| Permanent<br>☐ **2. Défense améliorée**<br>Tu augmentes ton score de de +2. | | |
| Libre<br>☐ **3. Attaque puissante**<br>Après une attaque réussie, lance deux dés d'arme et additionne-les pour déterminer les dégâts. | | |
| Action<br>☐ **4. Attaque circulaire**<br>Tu peux effectuer une attaque par adversaire à ton contact (maximum 4). | | |

# LES LÉGENDAIRES

NOM ..... PEUPLE ..... PROFIL .....

NIVEAU

**JAUGES**

- Points d'action .....
- Points de vie .....
- Blessures ☐☐☐☐☐

**TRAITS**

- Adresse .....
- Esprit .....
- Puissance .....

**COMBAT**

- Défense .....
- Arme ..... **d20** + 
- Dégâts ..... +

**ÉQUIPEMENT**

Trésor : .....

## VOIE DE LA MAGIE

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 Sbires 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.