

# Laurin le Barde



IN : 16	CO : 14	MA : 14
---------	---------	---------

VIT : 26	BL : 0
----------	--------

## Points de Légende (LE) :



### ARMES DE POING

Dague de Racha

BL

2D

### ARMES DE JET

Arc

BL

1D

### OBJETS MAGIQUES

Yeux de Méluve

### EFFET

Dégâts des morts-vivants, esprits maléfiques et démons divisés par 2

### LE LIVRE DES ÉLÉMENTS

	IN	NIV	DURÉE
Chant	5	2	Durée du combat
Engourdissement	12	5	Durée du combat
Soins	5	1	Permanente



### Les livres des Éléments

Le jour de votre départ du royaume des Fées, il y a maintenant plus de cinq ans, Misris vous a donné le Livre des Éléments. Dans ce grimoire sont inscrits des sortilèges qui vont vous permettre d'utiliser la puissance de dame Nature. Cependant, si vous connaissez déjà certains des pouvoirs magiques que les fées et les lutins tirent de l'environnement, il vous faudra entrer dans la légende pour les maîtriser tous.

### Pouvoirs de Laurin au début de l'aventure

*Chant.* Effet : retire 1D d'Initiative à vos adversaires.

*Engourdissement.* Effet : fait perdre 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos ennemis.

*Soins.* Effet : enlève 2D de Blessures.

### Pouvoirs que Laurin peut acquérir

*Mimétisme* (10 points de Légende). IN : 25. NIV : 3. Durée : durée du combat. Effet : retire 2D de Combat à vos adversaires.

*Appel des Éléments* (20 LE). IN : 7. NIV : 7. Durée : durée du combat. Effet : la créature invoquée par ce sortilège combattra à vos côtés. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Laurin.

20 LE : l'esprit invoqué sera de faible puissance (IN : 12, CO : 14, VIT : 20, BL : 2D).  
30 LE : l'élément est d'une force largement supérieure à celle du commun des mortels (IN : 14, CO : 16, VIT : 25, BL : 3D).

40 LE : il devient un véritable cataclysme pour votre adversaire (IN : 16, CO : 18, VIT : 30, BL : 4D).

*Guérison* (30 LE). IN : 15. NIV : 5. Durée : permanente. Effet : enlève 4D de Blessures à celui qui en est le bénéficiaire.

*Vivacité* (30 LE). IN : 30. NIV : 4. Durée : durée du combat. Effet : ajoute 2D d'Initiative et 2D de Combat.

*Métamorphose* (40 LE). Une grande fureur vous envahit : les forces de la nature se déchaînent en vous... A la place de Laurin, vos adversaires doivent maintenant affronter un ours deux fois plus grand qu'un homme ! IN : 10. NIV : 5. Durée : durée du combat. Effet : nouvelles caractéristiques de Laurin (IN : 20, CO : 16, MA : 0, VIT : 40, BL : 3D). Le combat terminé, Laurin reprend son apparence habituelle.

*Accélération Temporelle* (50 LE). Bras croisés, totalement immobile, vous ouvrez un passage entre deux univers. NIV : 10. Durée : trois assauts. Effet : vous agissez trois fois de suite sans que votre adversaire puisse répliquer.