Valkyr le Paladin

IN : 15	CO : 16	MA : 7

VIT : 28	BL : 0

Points de Légende (LE) :

ARMES DE POING	BL
Assilane	3D

OBJETS MAGIQUES	EFFET

POUVOIRS D'ASSILANE	EFFET
Courage	*Votre épée inflige 3D de Blessures*

Assilane

Avant que vous ne rencontriez Assilane, il ne vous serait jamais venu à l'idée qu'une épée puisse un jour vous choisir pour la porter. Mais le trésor que vous a légué sire Péreim le jour de votre départ pour ce monde de Dorgan où il forgea sa légende, est bien plus qu'une simple lame. Car Assilane, aussi étrange que cela puisse paraître, possède un esprit capable de vous communiquer ses émotions et ses connaissances magiques. Sa possession vous permet d'accéder à une perception différente du monde qui vous entoure et de transcender vos dons de combattant. Quoi de plus naturel ! Assilane fut forgée, il y a des milliers d'années, par le Dragon Protecteur du monde de Dorgan, à une époque où la magie était étrangère aux hommes. A maintes reprises, ses avis et ses sortilèges sauvèrent la vie de son dernier possesseur, sire Péreim le chevalier, puis la vôtre, depuis plus de sept ans. Les pouvoirs d'Assilane sont indépendants de votre connaissance du domaine de la magie. Vous les utilisez automatiquement lors des combats que vous menez avec elle. Cependant, il vous faudra entrer dans la légende si vous souhaitez un jour parvenir à mettre en œuvre toute sa puissance surnaturelle.

Pouvoir d'Assilane au début de l'aventure

Courage. Avec Assilane à la main, vous n'avez vraiment peur de rien. Effet : votre épée inflige 3D de Blessures.

Pouvoirs qu'Assilane peut acquérir

La botte imprévisible (15 points de Légende). Grâce à votre lame enchantée, votre adversaire est dans l'incapacité de prévoir où vous allez le frapper. Effet : ajoute 1D de Blessures à chaque coup porté.

Le défaut de la cuirasse (30 points de Légende). Assilane vous indique où se trouve le point faible de votre adversaire, qu'il s'agisse d'un animal, d'un être humain, avec ou sans armure, ou d'un monstre. Vous tentez alors de lui porter un coup mortel. Effet : vous lancez un dé supplémentaire chaque fois que vous touchez votre adversaire. Si vous obtenez 5 ou 6, vous le tuez net.

La botte de dragon (50 points de Légende). En un clin d'oeil, votre lame se couvre de runes magiques. Nul ne saurait prévoir les coups que vous allez porter car la botte du dragon est imparable. Effet : vous n'avez plus besoin de réussir un Tour de Combat pour infliger des blessures à votre adversaire.