

Isil Turionen

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Isil Turionen **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Magicien		Haut-elfe	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : Pour un haut-elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Magie des arcanes	Voie 2 — Magie destructrice	Voie 3 — Magie élémentaire
1	☐ **Agrandissement (L)* :** Le magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.	☐ **Projectile magique (L)* :** Le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.	☐ **Asphyxie (L)* :** Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1+Mod. d'INT] tours.
2	☐ **Forme gazeuse (L)* :** Le magicien prend la consistance d'un gaz pendant 10 min. Il se déplace au ras du sol (10 m par tour), peut s'introduire dans les petits interstices, ne peut utiliser aucune capacité et ne subit pas de DM (sauf des sorts de zone).	☐ **Rayon affaiblissant (L)* :** Le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Protection contre les éléments (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à son 2 fois son Rang dans cette Voie.
3	☐ **Hâte (L)* :** Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magicien obtient une action supplémentaire par tour (attaque normale ou action de mouvement). En revanche, le magicien ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.	☐ **Flèche enflammée (L)* :** Sur une attaque magique réussit, une cible à moins de 30 m encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour suivant, le feu inflige 1d6 DM (sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent).	☐ **Arme enflammée (L)* :** Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.
4	☐ **Téléportation (L)* :** Le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le magicien.	☐ **Boule de feu (L)* :** Test d'attaque magique comparé à la DEF de tous les personnages dans un rayon de 6 m autour d'une cible à 30 m. [4d6 + Mod. d'INT] DM (réduits de moitié si attaque ratée ou si cible réussit test de DEX diff. 10 + Mod. d'INT).	☐ **Respiration aquatique (L)* :** Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.
5	☐ **Désintégration (L)* :** Rayon mortel infligeant [5d6 + Mod. d'INT] DM sur un test d'attaque magique réussi jusqu'à une portée de 20 mètres (malus de -5 pour désintégrer un objet - non magique et de moins de 50 kg).	☐ **Rituel de puissance (L)* :** Sur une attaque magique, le magicien peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM.	☐ **Peau de pierre (L)* :** Le magicien obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5+ Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : dague, bâton, pas d'armure (sauf tissu), pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Magie protectrice	Magie universelle	
1	☐ **Armure de mage (L)* :** Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).	☐ **Lumière (L)* :** Un objet produit de la lumière sans chaleur dans un rayon de 20 mètres. Elle s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Le magicien obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition)	
2	☐ **Chute ralentie (L)* :** Le magicien affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	☐ **Détection de la magie (L)* :** Détecte la présence de toute inscription et objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Permet d'analyser les propriétés d'un objet magique (pour 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent).	
3	☐ **Flou (L)* :** Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	☐ **Invisibilité (L)* :** Le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	☐ **Cercle de protection (L)* :** Le magicien trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.	☐ **Vol (L)* :** Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	☐ **Arrêt du temps (L)* :** Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.	☐ **Intelligence héroïque :** Le magicien augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Jiraya Aïdoyndo Poincornu

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Jiraya Aïdoyndo Poincornu **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Changeforme		Humain	♂			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie	d4	PV Points de Vie	MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD	

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du démon	Voie 2 — Voie des animaux	Voie 3 — Voie de la magie des arcanes
1	☐ **Malédiction (L)* :** Suite à un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la cible effectue tous ses tests avec deux d20 et garde le moins bon résultat. Le sort prend fin après 3 tests ratés (sans limite de temps). Si la cible devait lancer deux dés sur un test, elle ne lance plus qu'un dé.	☐ **Langage des animaux :** Le changeforme peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication est limitée. Influencer un animal	☐ **Agrandissement (L)* :** Le changeforme ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.
2	☐ **Aspect de la succube (L)* :** Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le changeforme gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact (test : attaque magique) qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM (ces DM sont transformés en PV au bénéfice du démoniste).	☐ **Nuée d'insectes (L)* :** Avec un test d'attaque magique (portée 20 m), le changeforme libère sur une cible une nuée d'insectes qui la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Elle subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.	☐ **Forme gazeuse (L)* :** Le changeforme prend la consistance d'un gaz pendant 10 min. Il se déplace au ras du sol (10 m par tour), peut s'introduire dans les petits interstices, ne peut utiliser aucune capacité et ne subit pas de DM (sauf des sorts de zone).
3	☐ **Pacte sanglant :** Par une action gratuite, le changeforme sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement un bonus de +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. Au rang 5 de cette voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	☐ **Guetteur :** Le changeforme reçoit un oiseau de proie comme compagnon. Il a un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5. *Aigle :* DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du changeforme], DM 1d4+1. Perception (aigle)	☐ **Hâte (L)* :** Pendant [1d6 + Mod. de SAG] tours, le changeforme obtient une action supplémentaire par tour (attaque normale ou action de mouvement). En revanche, le changeforme ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.
4	☐ **Aspect du démon (L)* :** Pendant [5 + Mod. De SAG] tours, le changeforme gagne un bonus de +2 en attaque au contact, aux DM au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON).	☐ **Masque du prédateur (L)* :** Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le changeforme prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ **Téléportation (L)* :** Le changeforme disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le changeforme.
5	☐ **Invocation d'un démon (L)* :** Une fois par combat, le changeforme perd 1d6 PV et invoque un démon à son service pendant [5 + Mod. de SAG] tours. *Démon* : Init 16, Vol (20 m/tour), DEF 17, PV [niveau x 5], Attaque Contact [niveau du nécromancien], DM 1d8+5. FOR +5*, DEX +2, CON +4*, INT +2, SAG +2, CHA +0. Le démon divise par 2 tous les DM non magiques subis. Au niveau 10, le démon peut attaquer deux fois par tour (action limitée).	☐ **Forme animale (L)*:** Le changeforme peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie. Il peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (action limitée).	☐ **Désintégration (L)* :** Rayon mortel infligeant [5d6 + Mod. de SAG] DM sur un test d'attaque magique réussi jusqu'à une portée de 20 mètres (malus de -5 pour désintégrer un objet - non magique et de moins de 50 kg).

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : dague, bâton, pas d'armure (sauf tissu), pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du pagne	Voie de la maîtrise	
1	☐ **Vigueur :** Le changeforme est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade. Course, saut, escalade	☐ **Esquive du singe :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le changeforme gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties. DEX (acrobaties)	
2	☐ **Peau de fer :** Le changeforme est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	☐ **Morsure du serpent :** Le changeforme obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 et 20 avec une rapière ou une Vivelame.	
3	☐ **Tatouages :** Le changeforme possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG). Tatouage	☐ **Griffe du tigre :** Les DM des attaques à mains nues du changeforme sont désormais des jets sans limite : s'il obtient les DM maximum sur son dé, le joueur le relance et ajoute le nouveau résultat à ses DM. Les dés en bonus (Puissance du Ki par exemple) ne sont jamais relancés.	
4	☐ **Peau d'acier :** Le changeforme ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.	☐ **Fureur du dragon (L) :** Une fois par combat, le changeforme peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le changeforme augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Moment de perfection :** Une fois par combat, le changeforme peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui…	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Octave Kokelberg

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Octave Kokelberg **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Guerrier		Gnome	♂			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d10 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE — Total

DEF Défense: 10 + Armure + Bouclier + DEX + Divers = Total

CAPACITE RACIALE

Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, le gnome lance 1d6 : sur 5 -6, il ne subit pas les DM.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du bouclier (Il faut porter un bouclier pour utiliser ces capacités.)	Voie 2 — Voie du combat	Voie 3 — Voie du maître d'arme
1	☐ **Protéger un allié :** Le guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'initiative. C'est une action gratuite.	☐ **Vivacité :** Le guerrier gagne +3 en Initiative.	☐ **Arme de prédilection :** Le guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. Arme de prédilection
2	☐ **Absorber un coup (L) :** Le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance pour la bloquer par le bouclier.	☐ **Désarmer (L) :** Si le guerrier réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.	☐ **Science du critique :** Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	☐ **Absorber un sort (L) :** Le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque magique (SAG) en opposition à un test réussi d'attaque magique qui le visait pour l'annuler avec le bouclier.	☐ **Double attaque (L) :** Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	☐ **Spécialisation :** Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4	☐ **Armure lourde :** Le guerrier peut porter une Armure de Plaques. Celle-ci lui confère une DEF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).	☐ **Attaque circulaire (L) :** Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	☐ **Attaque parfaite (L) :** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.
5	☐ **Renvoi de sort (L) :** Le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité Absorber un Sort. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé le tour précédent est retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque !	☐ **Attaque puissante :** Le guerrier peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.	☐ **Riposte :** En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : toutes les armes de contact et à distance, jusqu'à l'armure de demi-plaque, bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la résistance	Voie du soldat	
1	☐ **Robustesse :** Le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.	☐ **Posture de combat :** Au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang soit en attaque, DEF ou DM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, DEF ou DM jusqu'à votre prochain tour.	
2	☐ **Armure naturelle :** Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	☐ **Combat en phalange :** Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec vous et avec la créature.	
3	☐ **Second souffle (L) :** Le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.	☐ **Prouesse :** Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de caractéristique de FOR ou de DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.	
4	☐ **Dur à cuire :** Le guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.	☐ **Dernier rempart (L) :** Le guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le guerrier augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Force héroïque :** Le guerrier augmente sa valeur de Force de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Rose Acrisios

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Rose Acrisios **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Arquebusier		Tieflin	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, un tieflin voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Résistance aux éléments : Les tieflins retranchent 5 (RD 5) à tous les DM de feu, de froid et d'électricité subits.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'artilleur	Voie 2 — Voie des explosifs (Nombre de charges par jour = rang dans la Voie ☐☐☐☐☐)	Voie 3 — Voie du champ de bataille
1	☐ **Mécanismes :** L'arquebusier obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à tous les tests visant à réparer, désamorcer, à comprendre ou à utiliser des mécanismes (cela inclut les pièges mécaniques et les tests d'attaques avec des armes de siège). Mécanismes	☐ **Chimiste :** L'arquebusier fabrique sa propre poudre et d'autres explosifs, et obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de chimie ou d'alchimie. Ses armes à poudre ne présentent plus de risque de « faire long feu » ou d'explosion. Il ne lance plus de « dé de poudre ». Chimie et alchimie	☐ **Action concertée :** Une fois par tour, l'arquebusier peut échanger son initiative avec celle d'un personnage volontaire. S'il cède son Initiative à un personnage plus lent, il gagne un bonus de +1 sur ses tests d'attaque à ce tour. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
2	☐ **Tir de semonce (L) :** Après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, l'arquebusier déclare qu'il s'agissait d'un tir de semonce. À ce tour, il tire sur la même cible et obtient +5 à son test et +1d6 aux DM sur sa première attaque.	☐ **Démolition :** Il faut 3 tours complets à l'arquebusier pour préparer et poser son explosif permettant de démolir les structures. Celui-ci inflige à la structure 2d6 DM par rang dans la voie (en ignorant la moitié de sa RD) et 1d6 par rang dans un rayon de 6 m autour.	☐ **A couvert (L) :** Jusqu'à son prochain tour, l'arquebusier divise par 2 les DM des attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 m. Un compagnon de l'arquebusier peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.
3	☐ **Tir de barrage (L) :** L'arquebusier met en joue une cible sur laquelle il a l'initiative et attend. Si elle se déplace ce tour, il effectue une attaque à distance. En cas de succès la victime choisit de subir des dégâts doublés ou de ne pas subir les dégâts mais de perdre son tour de jeu.	☐ **Poudre puissante :** L'arquebusier sait préparer lui-même une poudre plus puissante, il ajoute +10 m à la portée et +2 aux dégâts de toutes ses armes à poudre.	☐ **Combattant aguerri :** L'arquebusier peut choisir n'importe quelle capacité de rang 2 d'une voie de guerrier de son choix et gagne 3 PV supplémentaires. Il peut choisir une capacité de rang 1 seulement et gagne alors 6 PV au lieu de 3.
4	☐ **Couleuvrine (L) :** Utiliser ce petit canon à trépied est possible une fois par combat. Sur un test d'attaque à distance réussi, elle inflige [4d6 + Mod. de DEX] DM. La portée maximale de cette arme est de 100 mètres et sa portée minimale de 10 mètres.	☐ **Piège explosif (L) :** L'arquebusier installe un piège à retardateur (1 à 10 tours) ou à intrusion (zone 1 m, avec test de DEX diff. 12 + Mod. INT pour le détecter) infligeant 5d6 DM dans un rayon de 3 mètres (test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM).	☐ **Combat de masse :** L'arquebusier obtient une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire à chaque tour si le combat implique au moins 10 créatures (en comptant l'arquebusier et ses alliés).
5	☐ **Feu nourri :** Lorsqu'il utilise le Tir de barrage, l'arquebusier peut affecter jusqu'à [1 + Mod. de DEX] cibles différentes dans le même tour. Toutes les cibles doivent être dans une zone de 20 mètres de large. Chaque cible donne lieu à un test d'attaque à distance indépendant.	☐ **Boulet explosif (L) :** L'arquebusier sait fabriquer et lancer de petites boules de métal munies de poudre et d'une mèche. Sa portée est de 20 m et elle inflige 5d6 DM dans un rayon de 5 m. Réussir un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] réduit ces DM de moitié.	☐ **Constitution héroïque :** L'arquebusier augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armes à poudre, jusqu'à la chemise de maille, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du pistolero	Voie de la précision	
1	☐ **Plus vite que son ombre :** Si son arme à poudre est prête (chargée et tenue en main), l'arquebusier peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.	☐ **Joli coup :** L'arquebusier ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).	
2	☐ **Cadence de tir :** Recharger une pétoire ou un mousquet devient une action de mouvement. Dans le cas d'une arbalète de poing ou d'une arbalète légère, l'action devient gratuite. À partir du rang 5 dans la voie, il peut recharger deux armes en une seule action.	☐ **Tir précis :** L'arquebusier ajoute un bonus de +1 aux DM des armes de tir jusqu'à une portée de 20 m. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	
3	☐ **Tir double (L) :** L'arquebusier décharge simultanément ses deux armes sur la même cible en faisant un seul test à +2 en attaque (mais il lance séparément les DM). Il peut tirer sur deux cibles différentes, mais n'obtient pas dans ce cas pas de bonus en attaque.	☐ **Défaut de la cuirasse (L) :** Après un tour à viser, l'arquebusier fait ses attaques à distance sur cette cible contre une DEF de [10 + Mod. de DEX de la cible]. Au lieu de cela, il peut choisir d'ignorer la réduction des DM (RD) d'une créature.	
4	☐ **As de la gâchette :** Lorsqu'il atteint une DEF de 25 ou plus sur son attaque à distance avec une arme à poudre ou une arbalète, l'arquebusier ajoute +1d6 aux DM de son attaque.	☐ **Tir parabolique :** L'arquebusier est capable de réaliser un tir à longue distance sans pénalité : il double la portée des armes à distance. Il peut aussi tirer jusqu'au triple de la portée indiquée avec une pénalité de -5 en attaque et aux DM.	
5	☐ **Dextérité héroïque :** L'arquebusier augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.	☐ **Tir mortel :** Pour une attaque à distance, l'arquebusier peut choisir d'utiliser un d12 pour son attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Loscith Calescant

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Loscith Calescant **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Ombrelame		Humaine	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'assassin	Voie 2 — Voie du roublard	Voie 3 — Voie du spadassin
1	☐ **Discrétion :** Quand il essaie de passer inaperçu, l'ombrelame bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie. DEX (passer inaperçu)	☐ **Doigts agiles :** Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, l'ombrelame reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket… DEX (précision)	☐ **Attaque en finesse :** L'ombrelame peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. Il peut aussi dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.
2	☐ **Attaque sournoise (L) :** Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'ombrelame inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique). Attaque sournoise	☐ **Détecter les pièges :** En réussissant un test d'INT difficulté 10, l'ombrelame peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.	☐ **Esquive fatale :** Une fois par combat, l'ombrelame peut esquiver une attaque qui devait le toucher. Celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.
3	☐ **Ombre mouvante (L) :** Sur un test de DEX diff. 10, l'ombrelame disparaît dans les ombres à son tour et ne réapparaît qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative à une distance maximum de 10 m. S'il a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.	☐ **Croc en jambe :** Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, l'ombrelame fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.	☐ **Frappe chirurgicale :** L'ombrelame augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.
4	☐ **Surprise :** L'ombrelame n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire Surpris.	☐ **Attaque paralysante (L) :** Une fois par combat, l'ombrelame peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.	☐ **Ambidextrie :** L'ombrelame utilise une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque ne peut pas être l'origine d'une capacité limitée.
5	☐ **Ouverture mortelle :** Une fois par combat, le voleur profite d'une réussite critique automatique, donc des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés.	☐ **Attaque en traitre :** Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact de l'ombrelame, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.	☐ **Botte secrète :** Lorsque l'ombrelame obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Lancer un sort (capacités avec un *) en armure demande de réussir un test d'INT difficulté [10 + Mod. de DEF de l'armure + Rang du sort]. En cas d'échec, l'action est perdue.

Rang 1 :
Rang 2 :
Rang 3 :
Rang 4 :
Rang 5 :



Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure de cuir simple, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Magie protectrice	Magie universelle	
1	☐ **Armure de mage (L)* :** L'ombrelame fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).	☐ **Lumière (L)* :** Un objet produit de la lumière sans chaleur dans un rayon de 20 mètres. Elle s'éteint après 10 minutes ou lorsque l'ombrelame le décide. L'ombrelame obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition)	
2	☐ **Chute ralentie (L)* :** L'ombrelame affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	☐ **Détection de la magie (L)* :** Détecte la présence de toute inscription et objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Permet d'analyser les propriétés d'un objet magique (pour 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent).	
3	☐ **Flou (L)* :** Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps de l'ombrelame devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	☐ **Invisibilité (L)* :** L'ombrelame se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si l'ombrelame attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	☐ **Cercle de protection (L)* :** L'ombrelame trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.	☐ **Vol (L)* :** L'ombrelame peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	☐ **Arrêt du temps (L)* :** Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul l'ombrelame peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.	☐ **Intelligence héroïque :** L'ombrelame augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Aneth Champibouc

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Aneth Champibouc **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Moine		Halfelin	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Petite taille : +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. A une main, il peut seulement utiliser les armes jusqu'à 1d6 DM. Il lui faut utiliser deux mains pour les armes qui infligent jusqu'à 1d10 DM.

Discrétion

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'énergie vitale	Voie 2 — Voie de la maîtrise	Voie 3 — Voie de la méditation
1	☐ **Mains d'énergie (L) :** Le moine peut faire une attaque simple avec un bonus +2 en attaque, +5 si la cible porte une armure. De plus, toutes les attaques à mains nues du moine sont considérées comme magiques (même lorsqu'il n'utilise pas Mains d'énergie).	☐ **Esquive du singe :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le moine gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties. DEX (acrobaties)	☐ **Pacifisme :** Tant que le moine n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.
2	☐ **Pression mortelle (L) :** En combat à mains nues, le moine peut choisir de ne pas infliger immédiatement ses DM. À tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une « Pression Mortelle ». Un test d'attaque contre la cible inflige instantanément tous les DM infligés.	☐ **Morsure du serpent :** Le moine obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 et 20 avec une rapière ou une Vivelame.	☐ **Transe de guérison :** Une fois après chaque combat, le moine peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.
3	☐ **Invulnérable :** Le moine ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources « élémentaires » : feu, froid, foudre, acide… Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.	☐ **Griffe du tigre :** Les DM des attaques à mains nues du moine sont désormais des jets sans limite : s'il obtient les DM maximum sur son dé, le joueur le relance et ajoute le nouveau résultat à ses DM. Les dés en bonus (Puissance du Ki par exemple) ne sont jamais relancés.	☐ **Maîtrise du Ki :** Le moine utilise son intuition et son empathie avec le monde pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute son Mod. de SAG à son Initiative et sa DEF.
4	☐ **Projection de ki (L)* :** Le moine projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximum de 20 mètres. Un test d'attaque magique réussi (Mod. de SAG) lui permet d'infliger [2d6 + Mod. de SAG] de DM.	☐ **Fureur du dragon (L) :** Une fois par combat, le moine peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.	☐ **Projection mentale (L) :** Le moine projette son esprit hors de son corps pendant [valeur de SAG] tours. Il vole de 10 m par tour, passe au travers des murs mais pas des êtres vivants, et est relié à son corps par un long fil argenté. Le moine ressent si des DM sont infligés à son corps.
5	☐ **Ascétisme :** Le moine peut subsister sans nourriture, sans eau et sans sommeil pendant [5 + Mod. SAG] jours. De plus, il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Moment de perfection :** Une fois par combat, le moine peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui…	☐ **Sagesse héroïque :** Le Moine augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : toutes les armes (sauf les armes à poudre), pas d'armure, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R	Voie du poing	Voie du vent	
1	☐ **Poing de fer :** A mains nues, le moine peut utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] de DM létaux (cf. DM temporaires page 184). Ces DM passent à 1d8 au Rang 3 et à 1d10 au rang 5.	☐ **Pas du vent :** Le moine peut se déplacer avant et après avoir attaqué (mais il couvre toujours une distance normale). De plus, il gagne +1 par rang dans la voie en Initiative.	
2	☐ **Parade de projectiles :** Le moine peut dévier un projectile (flèche, javelot,…) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre)...	☐ **Course du vent :** Le moine se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre le double de la distance d'un personnage normal à chaque tour et se relever est pour lui une action gratuite.	
3	☐ **Peau de fer :** Le moine gagne un bonus de +2 en DEF.	☐ **Course des airs :** Le moine défie les lois de la pesanteur et peut se déplacer sur des surfaces qui ne devraient pas supporter son poids (l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou courir sur un mur vertical). Il doit commencer et terminer son déplacement sur une surface normale.	
4	☐ **Déluge de coups :** À son tour, le moine peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme.	☐ **Lévitation (L) :** En se concentrant, le moine peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.	
5	☐ **Puissance du Ki :** Le moine peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM (peut être utilisée avec « Déluge de coups » ou « Projection du ki » par exemple).	☐ **Passe-muraille (L) :** Le moine rend son corps intangible et passe à travers un mur d'une épaisseur maximum de [Mod. de SAG] mètres. Il reprend corps dès qu'il émerge du mur. Il est insensible aux attaques tant qu'il est dans le mur, sauf si le mur est détruit.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Kashiope Yaza

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Kashiope Yaza **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Nécromancien		Ophidienne	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, un ophidien voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. Kashiope possède de nombreuses écailles. Si son interlocuteur en prend conscience, elle subit une pénalité de -5 à tous les tests de CHA.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du démon	Voie 2 — Voie de la mort (N'affecte pas les créatures non vivantes)	Voie 3 — Voie d'outre-tombe
1	☐ **Malédiction (L)* :** Suite à un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la cible effectue tous ses tests avec deux d20 et garde le moins bon résultat. Le sort prend fin après 3 tests ratés (sans limite de temps). Si la cible devait lancer deux dés sur un test, elle ne lance plus qu'un dé.	☐ **Siphon des âmes :** Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du nécromancien, il récupère 1d6 PV.	☐ **Peur (L)* :** Après un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m), celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours. Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.
2	☐ **Aspect de la succube (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le nécromancien gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact (test : attaque magique) qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM (ces DM sont transformés en PV au bénéfice du nécromancien).	☐ **Masque mortuaire (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le nécromancien est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants. Ceux-ci le prennent pour l'un des leurs. Il retranche 2 points à tous les DM physiques et divise par deux tous les DM de froid subis.	☐ **Animation des morts (L)* :** Anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'une heure, qui comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ». Zombie : Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d4+1, se déplace à 50% de la vitesse normale. Le zombi se dégrade et perd 1PV par minute. Le nécromancien peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.
3	☐ **Pacte sanglant :** Par une action gratuite, le nécromancien sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement un bonus de +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. Au rang 5 de cette voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	☐ **Baiser du vampire (L)* :** Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).	☐ **Putréfaction (L)* :** Suite à un test d'attaque magique (portée 10 m), le nécromancien inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT].
4	☐ **Aspect du démon (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le nécromancien gagne un bonus de +2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Il peut faire deux attaques de griffe à 1d6+4 DM par tour, en action limitée.	☐ **Briser les cœurs (L)* :** Le nécromancien fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].	☐ **Ensevelissement (L)* :** Une fois par combat, après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), une cible (taille moyenne) est enterrée vivante et subit 2d6 DM par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle doit réussir un test de FOR ou de DEX difficulté [13 + Mod. d'INT] pour sortir. A 0 PV, elle décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui donne un bonus de +2 pour sortir.
5	☐ **Invocation d'un démon (L)* :** Une fois par combat, le nécromancien perd 1d6 PV et invoque un démon à son service pendant [5 + Mod. d'INT] tours. *Démon* : Init 16, Vol (20 m/tour), DEF 17, PV [niveau x 5], Attaque Contact [niveau du nécromancien], DM 1d8+5. FOR +5*, DEX +2, CON +4*, INT +2, SAG +2, CHA +0. Le démon divise par 2 tous les DM non magiques subis. Au niveau 10, le démon peut attaquer deux fois par tour (action limitée).	☐ **Mot de mort (L)* :** Le nécromancien doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.	☐ **Armée des morts (L)* :** Une fois par jour, d'innombrables squelettes sortent du sol dans un rayon de 20 m autour du nécromancien pour infliger 3d6 DM par tour à tous ses ennemis pendant [niveau du nécromancien] tours (ou 1d6 DM si elles utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes). Tous les déplacements dans cette zone sont divisés par deux.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV zombie 1 ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

PV zombie 2 ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

PV zombie 3 ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

PV zombie 4 ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

PV zombie 5 ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

PV - Démon | PV

Armes et armures connues : dague, bâton, pas d'armure (sauf tissu), pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.	☐☐☐☐☐	Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du sang	Voie de la sombre magie	
1	☐ **Saignement (L)* :** Le nécromancien doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.	☐ **Ténèbres (L)* :** Le nécromancien crée une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Le nécromancien obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur les connaissances occultes. INT (connaissances occultes) ☐	
2	☐ **Sang mordant (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du nécromancien se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.	☐ **Pattes d'araignée (L)* :** Le nécromancien peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.	
3	☐ **Exsangue :** Lorsque le nécromant tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !	☐ **Strangulation (L)* :** Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), le nécromancien inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration (action limitée). La victime subit un malus à tous ses tests égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.). Si la victime sort du champ de vision du nécromancien, le sort prend fin.	
4	☐ **Hémorragie (L)* :** Si le nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Ombre mortelle (L)* :** L'ombre de la cible du nécromancien attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. *Ombre* : 1 attaque par tour, attaque = attaque de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.	
5	☐ **Lien du sang (L)* :** Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), pendant [5 + Mod. de d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le nécromancien sont également subis par la cible et le nécromancien peut lui lancer un sort sans la voir.	☐ **Intelligence héroïque :** Le nécromancien augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Ilfass Ellaraven

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Ilfass Ellaraven **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Rôdeur		Elfe Sylvain	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : Pour un elfe sylvain, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'archer	Voie 2 — Voie du compagnon animal	Voie 3 — Voie de l'escarmouche
1	☐ **Sens affutés :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc. SAG (perception)	☐ **Odorat :** Le rôdeur obtient un loup comme compagnon animal. Celui-ci détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces. SAG (pister et suivre des traces)	☐ **Chasseur émérite :** Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces. Pister les animaux
2	☐ **Tir aveugle (L) :** Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	☐ **Surveillance :** Grâce à son loup, quand on tente de l'attaquer par surprise, le rôdeur obtient +5 en initiative et aux tests de SAG (surprise). Lorsqu'il est surpris, il peut faire une attaque à distance AVANT le premier tour de combat. Initiative (surprise), SAG (surprise)	☐ **Traquenard (L) :** Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.
3	☐ **Tir rapide (L) :** Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	☐ **Combat :** Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur. *Loup* : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	☐ **Attaque éclair (L) :** Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.
4	☐ **Flèche de mort (L) :** Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	☐ **Empathie animale :** Le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).	☐ **Repli (L) :** Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.
5	☐ **Dans le mille :** Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	☐ **Animal fabuleux :** Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. *Mâle alpha* : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau +2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON +3*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	☐ **Dextérité héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV du loup PV

Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure à base de cuir, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la survie	Voie du traqueur	
1	☐ **Endurant :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel. CON (fatigue, survie en milieu naturel)	☐ **Pas de loup :** Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. DEX (passer inaperçu en forêt)	
2	☐ **Nature nourricière :** Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).	☐ **Ennemi juré :** Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau. Ennemis jurés	
3	☐ **Grand pas :** Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade. Natation et escalade	☐ **Embuscade :** En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	
4	☐ **Increvable (L) :** Si vous croyez en avoir fini avec lui… Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.	☐**Ennemi juré :** Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. Ennemis jurés	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Sagesse héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Lubin Darkos

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Lubin Darkos **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Démoniste		Humain	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du démon	Voie 2 — Voie du sang	Voie 3 — Voie de la sombre magie
1	☐ **Malédiction (L)* :** Suite à un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la cible effectue tous ses tests avec deux d20 et garde le moins bon résultat. Le sort prend fin après 3 tests ratés (sans limite de temps). Si la cible devait lancer deux dés sur un test, elle ne lance plus qu'un dé.	☐ **Saignement (L)* :** Le démoniste doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.	☐ **Ténèbres (L)* :** Le démoniste crée une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Le démoniste obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur les connaissances occultes. INT (connaissances occultes)
2	☐ **Aspect de la succube (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le démoniste gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact (test : attaque magique) qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM (ces DM sont transformés en PV au bénéfice du démoniste).	☐ **Sang mordant (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du démoniste se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.	☐ **Pattes d'araignée (L)* :** Le démoniste peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.
3	☐ **Pacte sanglant :** Par une action gratuite, le démoniste sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement un bonus de +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. Au rang 5 de cette voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	☐ **Exsangue :** Lorsque le démoniste tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !	☐ **Strangulation (L)* :** Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), le démoniste inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration (action limitée). La victime subit un malus à tous ses tests égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.). Si la victime sort du champ de vision du démoniste, le sort prend fin.
4	☐ **Aspect du démon (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le démoniste gagne un bonus de +2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Il peut faire deux attaques de griffe à 1d6+4 DM par tour, en action limitée.	☐ **Hémorragie (L)* :** Si le démoniste réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Ombre mortelle (L)* :** L'ombre de la cible du démoniste attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. *Ombre* : 1 attaque par tour, attaque = attaque de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.
5	☐ **Invocation d'un démon (L)* :** Une fois par combat, le démoniste perd 1d6 PV et invoque un démon à son service pendant [5 + Mod. d'INT] tours. *Démon* : Init 16, Vol (20 m/tour), DEF 17, PV [niveau du démoniste x 5], Attaque Contact [niveau du démoniste], DM 1d8+5. FOR +5*, DEX +2, CON +4*, INT +2, SAG +2, CHA +0. Le démon divise par 2 tous les DM non magiques subis. Au niveau 10, le démon peut attaquer deux fois par tour (action limitée).	☐ **Lien du sang (L)* :** Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), pendant [5 + Mod. d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le démoniste sont également subis par la cible et le démoniste peut lui lancer un sort sans la voir.	☐ **Intelligence héroïque :** Le démoniste augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV – Démon | PV

Armes et armures connues : dague, bâton, pas d'armure (sauf tissu), pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Magie destructrice	Magie protectrice	
1	☐ **Projectile magique (L)* :** Le démoniste choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.	☐ **Armure de mage (L)* :** Le démoniste fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).	
2	☐ **Rayon affaiblissant (L)* :** Le démoniste choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Chute ralentie (L)* :** Le démoniste affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	
3	☐ **Flèche enflammée (L)* :** Sur une attaque magique réussit, une cible à moins de 30 m encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour suivant, le feu inflige 1d6 DM (sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent).	☐ **Flou (L)* :** Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du démoniste devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	
4	☐ **Boule de feu (L)* :** Test d'attaque magique comparé à la DEF de tous les personnages dans un rayon de 6 m autour d'une cible à 30 m. [4d6 + Mod. d'INT] DM (réduits de moitié si attaque ratée ou si cible réussit test de DEX diff. 10 + Mod. d'INT).	☐ **Cercle de protection (L)* :** Le démoniste trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.	
5	☐ **Rituel de puissance (L)* :** Sur une attaque magique, le démoniste peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM.	☐ **Arrêt du temps (L)* :** Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul le démoniste peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Zarech Vhagar

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Zarech Vhagar **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Guerrier démoniaque		Humain	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Guerrier né : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à impressionner ou intimider, ainsi que pour les tests de connaissance des anciennes traditions.

Intimider, anciennes traditions +5

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du combat	Voie 2 — Voie du maître d'arme	Voie 3 — Voie de la résistance
1	☐ **Vivacité :** Le guerrier démoniaque gagne +3 en Initiative.	☐ **Arme de prédilection :** Le guerrier démoniaque choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. Arme de prédilection	☐ **Robustesse :** Le guerrier démoniaque gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.
2	☐ **Désarmer (L) :** Si le guerrier démoniaque réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.	☐ **Science du critique :** Le guerrier démoniaque inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	☐ **Armure naturelle :** Le guerrier démoniaque a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
3	☐ **Double attaque (L) :** Le guerrier démoniaque peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	☐ **Spécialisation :** Lorsque le guerrier démoniaque emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	☐ **Second souffle (L) :** Le guerrier démoniaque peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.
4	☐ **Attaque circulaire (L) :** Le guerrier démoniaque peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	☐ **Attaque parfaite (L) :** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.	☐ **Dur à cuire :** Le guerrier démoniaque reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.
5	☐ **Attaque puissante :** Le guerrier démoniaque peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.	☐ **Riposte :** En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier démoniaque, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	☐ **Constitution héroïque :** Le guerrier démoniaque augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Lancer un sort (capacités avec un *) en armure demande de réussir un test d'INT difficulté [10 + Mod. de DEF de l'armure + Rang du sort]. En cas d'échec, l'action est perdue.

Rang 1 : Rang 2 :
Rang 3 : Rang 4 :
Rang 5 :



PV - Démon | PV

Armes et armures connues : toutes les armes de contact et à distance, jusqu'à l'armure de demi-plaque, bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du démon	Voie de la mort N'affecte pas les créatures non vivantes	
1	☐ **Malédiction (L)* :** Suite à un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la cible effectue tous ses tests avec deux d20 et garde le moins bon résultat. Le sort prend fin après 3 tests ratés (sans limite de temps). Si la cible devait lancer deux dés sur un test, elle ne lance plus qu'un dé.	☐ **Siphon des âmes :** Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du guerrier démoniaque, il récupère 1d6 PV.	
2	☐ **Aspect de la succube (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le guerrier démoniaque gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact (test : attaque magique) qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM (ces DM sont transformés en PV au bénéfice du démoniste).	☐ **Masque mortuaire (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le guerrier démoniaque est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants. Ceux-ci le prennent pour l'un des leurs. Il retranche 2 points à tous les DM physiques et divise par deux tous les DM de froid subis.	
3	☐ **Pacte sanglant :** Par une action gratuite, le guerrier démonique sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement un bonus de +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. Au rang 5 de cette voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	☐ **Baiser du vampire (L)* :** Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le guerrier démoniaque récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).	
4	☐ **Aspect du démon (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le guerrier démoniaque gagne un bonus de +2 en attaque au contact, aux DM au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON).	☐ **Briser les cœurs (L)* :** Le guerrier démoniaque fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].	
5	☐ **Invocation d'un démon (L)* :** Une fois par combat, le guerrier démoniaque perd 1d6 PV et invoque un démon à son service pendant [5 + Mod. d'INT] tours. *Démon* : Init 16, Vol (20 m/tour), DEF 17, PV [niveau x 5], Attaque Contact [niveau du nécromancien], DM 1d8+5. FOR +5*, DEX +2, CON +4*, INT +2, SAG +2, CHA +0. Le démon divise par 2 tous les DM non magiques subis. Au niveau 10, le démon peut attaquer deux fois par tour (action limitée).	☐ **Mot de mort (L)* :** Le guerrier démoniaque doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Anna

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Anna **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Princesse		Humaine	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	CHA	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de l'escrime	Voie 2 : Voie du musicien	Voie 3 : Voie de la séduction
1	☐ **Précision :** La princesse peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.	☐ **Chant des héros (L) :** La princesse chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	☐ **Charmant :** La princesse obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. CHA (séduire, baratiner, mentir)
2	☐ **Intelligence du combat :** La princesse ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	☐ **Attaque sonore (L)* :** La princesse pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, elle inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	☐ **Dentelles et rapière :** Lorsqu'elle ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, la princesse obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.
3	☐ **Feinte (L) :** Faites un test d'attaque normal à ce tour mais n'infligez aucun dégât. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +5 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2d6 aux DM.	☐ **Zone de silence (L)* :** La princesse crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.	☐ **Arme secrète :** Une fois par combat, la princesse peut utiliser un subterfuge de séducteur pour déstabiliser un adversaire du sexe opposé. Si elle réussit un test de CHA (difficulté = INT de l'adversaire), il subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
4	☐ **Attaque flamboyante (L) :** Le style de combat de la princesse est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	☐ **Danse irrésistible (L)* :** La princesse joue une gigue endiablée aux effets magiques. Si elle réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.	☐ **Suggestion (L)* :** Une fois par jour, après un test d'attaque magique de difficulté égale aux PV maximum d'une cible, celle-ci fera tout son possible pour satisfaire une demande pendant 24 heures. Les actions suicidaires entraînent un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort.
5	☐ **Botte mortelle :** Lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, la princesse obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	☐ **Musique fascinante (L)* :** Toutes les créatures d'un type dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] de la princesse répondent dans un rayon de 30 m, sortent de leur cachette et le suivent tant qu'il continue à jouer. La princesse peut se déplacer de 10 m par tour.	☐ **Charisme héroïque :** La princesse augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Lancer un sort (capacités avec un *) en armure demande de réussir un test d'INT difficulté [10 + Mod. de DEF de l'armure + Rang du sort]. En cas d'échec, l'action est perdue.

Rang 1 :
Rang 2 :
Rang 3 :
Rang 4 :
Rang 5 :



PV - Serviteur | PV

Armes et armures connues : toutes les armes à une main (contact et distance), jusqu'à l'armure de cuir renforcé, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la noblesse	Voie de l'envouteur Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h	
1	☐ **Eduqué :** La princesse sait lire et écrire. Elle gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.	☐ **Injonction (L)* :** La princesse donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.	
2	☐ **Autorité naturelle :** La princesse obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, elle bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider. CHA (donner des ordres, intimider)	☐ **Sommeil (L)* :** [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de la princesse sombrent dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.	
3	☐ **Serviteur :** La princesse dispose d'un serviteur à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8+1). Grâce à son serviteur, ses armes infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, la princesse, sa monture et jusqu'à [1 + Mod. de CHA] alliés récupèrent 2d6 PV supplémentaires chaque nuit. Tous les frais sont pris en charge par la capacité.	☐ **Confusion (L)* :** Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.	
4	☐ **Massacrer la piétaille :** S'il y a au moins 4 créatures aux statistiques semblables impliquées au début du combat, elles sont assimilées à de la piétaille et subissent +1d6 aux DM de la princesse. Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.	☐ **Amitié (L)* :** Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.	
5	☐ **Formation d'élite :** La princesse possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil issu de la famille des combattants ou des voyageurs.	☐ **Domination (L)* :** Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, l'ensorceleur regagne son corps et perd 1d6 DM.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Mare Nakhti

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Mare Nakhti **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Rôdeuse		Gnome	F			

Carac.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

Combat				Total
Initiative	Valeur DEX			
Attaque au contact	FOR	NIV		
Attaque à distance	DEX	NIV		
Attaque magique	INT	NIV		

Vitalité

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

Défense

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

Capacité raciale

Don étrange : +5 à tous les jets d'intelligence.

Arme	Attaque	DM	Special
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

Capacités

R	Voie 1 — Voie de l'arbalétrier	Voie 2 — Voie de l'escarmouche	Voie 3 — Voie de la survie
1	☐ **Sens affutés :** Pour chaque Rang dans cette Voie, l'archer gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc. SAG (perception)	☐ **Chasseur émérite :** L'archer obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces. Pister les animaux	☐ **Endurant :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel. CON (fatigue, survie en milieu naturel)
2	☐ **Tir aveugle (L) :** Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	☐ **Traquenard (L) :** Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.	☐ **Nature nourricière :** Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).
3	☐ **Tir rapide (L) :** Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	☐ **Attaque éclair (L) :** Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.	☐ **Grand pas :** Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade. Natation et escalade
4	☐ **Flèche de mort (L) :** Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts du carreau sont doublés.	☐ **Repli (L) :** Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.	☐ **Increvable (L) :** Si vous croyez en avoir fini avec lui… Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.
5	☐ **Dans le mille :** Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	☐ **Dextérité héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Constitution héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du traqueur	Voie du gnome	
1	☐ **Pas de loup :** Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. DEX (passer inaperçu en forêt)	☐ **Petit pote :** Le gnome est un compagnon sympathique et difficile à prendre pour quelqu'un de dangereux ou de mal intentionné. Il gagne un bonus de +1 par rang à tous les tests de CHA.	
2	☐ **Ennemi juré :** Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau. Ennemis jurés	☐ **Détection de l'invisible (L) * :** Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, le gnome peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.	
3	☐ **Embuscade :** En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	☐ **Insignifiant :** Le gnome sait comment échapper aux attaques des grandes créatures comme les géants. Contre les grandes créatures, il gagne un bonus de +2 en DEF et contre les très grandes et plus, il obtient un bonus de +4.	
4	☐ **Ennemi juré :** Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. Ennemis jurés	☐ **Merveille technologique :** Le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre si votre MJ autorise leur usage) quel que soit son profil. Il ajoute son Mod. de DEX aux DM qu'il inflige avec ces armes.	
5	☐ **Sagesse héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Bonne nature :** Le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +2.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Demi Beteth

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Demi Beteth **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Barde		Humaine (gens du voyage)	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	CHA	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Chafoin : Le personnage a l'habitude de se défendre face aux préjugés. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests de baratin, de bluff et de tromperie.

Baratin, bluff, tromperie +5

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'escrime	Voie 2 — Voie du musicien	Voie 3 — Voie de la séduction
1	☐ **Précision :** Le barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.	☐ **Chant des héros (L) :** Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	☐ **Charmant :** Le barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. CHA (séduire, baratiner, mentir)
2	☐ **Intelligence du combat :** Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	☐ **Attaque sonore (L)* :** Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	☐ **Dentelles et rapière :** Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le barde obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.
3	☐ **Feinte (L) :** Faites un test d'attaque normal à ce tour mais n'infligez aucun dégât. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +5 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2d6 aux DM.	☐ **Zone de silence (L)* :** Le barde crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.	☐ **Arme secrète :** Une fois par combat, le barde peut utiliser un subterfuge de séducteur pour déstabiliser un adversaire du sexe opposé. S'il réussit un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire, celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
4	☐ **Attaque flamboyante (L) :** Le style de combat du barde est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	☐ **Danse irrésistible (L)* :** Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.	☐ **Suggestion (L)* :** Une fois par jour, après un test d'attaque magique de difficulté égale aux PV maximum d'une cible, celle-ci fera tout son possible pour satisfaire une demande pendant 24 heures. Les actions suicidaires entraînent un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort.
5	☐ **Botte mortelle :** Lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, le barde obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	☐ **Musique fascinante (L)* :** Toutes les créatures d'un type dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] du barde répondent dans un rayon de 30 m, sortent de leur cachette et le suivent tant qu'il continue à jouer. Le barde peut se déplacer de 10 m par tour.	☐ **Charisme héroïque :** Le barde augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du saltimbanque	Voie du vagabond	
1	☐ **Acrobate :** Le barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade. Acrobaties, équilibre, sauts, escalade ☐	☐ **Rumeurs et légendes :** À force de voyager, le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile. INT (se souvenir) ☐	
2	☐ **Grâce féline :** Le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).	☐ **Compréhension des langues (L)* :** Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.	
3	☐ **Lanceur de couteau :** Une fois par tour, en plus de ses autres actions, le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'Attaque à Distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne [1d4 + Mod. de DEX] de DM.	☐ **Débrouillard :** Le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.). Survie en pleine nature ☐ Profession et artisanat ☐	
4	☐ **Esquive acrobatique :** Une fois par tour, le barde peut annuler les DM d'une attaque en réussissant un test d'Attaque à Distance contre une Difficulté égale au score obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de critique, il ne subit que les DM normaux.	☐ **Déguisement (L)* :** Permet de prendre l'apparence de n'importe quelle créature pendant de taille à peu près équivalente (marge de 50 cm). Pour imiter une personne en particulier, il faut réussir un test de CHA difficulté 10 à 20. Le sort dure 10 minutes.	
5	☐ **Liberté d'action :** Le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.).	☐ **Touche à tout :** Le barde peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil quelconque.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Zineca Dauce

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Zineca Dauce **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Archer		Humain (campagnard)	♀			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Sagesse populaire : Les campagnards gagnent un bonus de +5 pour se souvenir de rumeurs, contes et légendes ainsi que pour calmer ou apaiser les animaux.

Rumeurs, contes et légendes / Calmer et apaiser les animaux : +5

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'archer	Voie 2 — Voie de l'escarmouche	Voie 3 — Voie de la précision
1	☐ **Sens affutés :** Pour chaque Rang dans cette Voie, l'archer gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc. SAG (perception)	☐ **Chasseur émérite :** L'archer obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces. Pister les animaux	☐ **Joli coup :** L'archer ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).
2	☐ **Tir aveugle (L) :** L'archer peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	☐ **Traquenard (L) :** L'archer gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.	☐ **Tir précis (L) :** L'archer ajoute un bonus de +1 aux DM des armes de tir jusqu'à une portée de 20 m. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.
3	☐ **Tir rapide (L) :** L'archer peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	☐ **Attaque éclair (L) :** L'archer peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.	☐ **Défaut de la cuirasse :** Après un tour à viser, l'archer fait ses attaques à distance sur cette cible contre une DEF de [10 + Mod. de DEX de la cible]. Au lieu de cela, il peut choisir d'ignorer la réduction des DM (RD) d'une créature.
4	☐ **Flèche de mort (L) :** L'archer lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	☐ **Repli (L) :** L'archer se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.	☐ **Tir parabolique :** L'archer est capable de réaliser un tir à longue distance sans pénalité : il double la portée des armes à distance. Il peut aussi tirer jusqu'au triple de la portée indiquée avec une pénalité de -5 en attaque et aux DM.
5	☐ **Dans le mille :** Pour une attaque à distance, l'archer peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	☐ **Dextérité héroïque :** L'archer augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Tir mortel :** Pour une attaque à distance, l'archer peut choisir d'utiliser un d12 pour son attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du traqueur	Voie du maître d'arme	
1	☐ **Pas de loup :** Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, l'archer bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. DEX (passer inaperçu en forêt)	☐ **Arme de prédilection :** L'archer choisit un type d'arc (court, long, …), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. Arme de prédilection	
2	☐ **Ennemi juré :** Après avoir tué une créature, l'archer peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau. Ennemis jurés	☐ **Science du critique :** L'archer inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	
3	☐ **Embuscade :** En quelques minutes, l'archer peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	☐ **Spécialisation :** Lorsque l'archer emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	
4	☐ **Ennemi juré :** L'archer choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. Ennemis jurés	☐ **Attaque parfaite (L) :** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.	
5	☐ **Sagesse héroïque :** L'archer augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Riposte :** En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre l'archer, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Mandragore Cadnor

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Mandragore Cadnor **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Magicien		Humain (citadin)	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Rat des villes : +5 pour tous les tests liés à la perception dans une foule et pour trouver l'adresse d'une personne ou l'emplacement d'un lieu précis en zone urbaine.

Perception dans la foule / Trouver un lieu en zone urbaine: +5

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Magie des arcanes	Voie 2 — Magie destructive	Voie 3 — Magie élémentaire
1	☐ **Agrandissement (L)* :** Le magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 aux tests de DEX.	☐ **Projectile magique (L)* :** Le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.	☐ **Asphyxie (L)* :** Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1+Mod. d'INT] tours.
2	☐ **Forme gazeuse (L)* :** Le magicien prend la consistance d'un gaz pendant 10 min. Il se déplace au ras du sol (10 m par tour), peut s'introduire dans les petits interstices, ne peut utiliser aucune capacité et ne subit pas de DM (sauf des sorts de zone).	☐ **Rayon affaiblissant (L)* :** Le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Protection contre les éléments (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à son 2 fois son Rang dans cette Voie.
3	☐ **Hâte (L)* :** Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magicien obtient une action supplémentaire par tour (attaque normale ou action de mouvement). En revanche, le magicien ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.	☐ **Flèche enflammée (L)* :** Sur une attaque magique réussit, une cible à moins de 30 m encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour suivant, le feu inflige 1d6 DM (sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent).	☐ **Arme enflammée (L)* :** Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.
4	☐ **Téléportation (L)* :** Le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le magicien.	☐ **Boule de feu (L)* :** Test d'attaque magique comparé à la DEF de tous les personnages dans un rayon de 6 m autour d'une cible à 30 m. [4d6 + Mod. d'INT] DM (réduits de moitié si attaque ratée ou si cible réussit test de DEX diff. 10 + Mod. d'INT).	☐ **Respiration aquatique (L)* :** Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.
5	☐ **Désintégration (L)* :** Rayon mortel infligeant [5d6 + Mod. d'INT] DM sur un test d'attaque magique réussi jusqu'à une portée de 20 mètres (malus de -5 pour désintégrer un objet - non magique et de moins de 50 kg).	☐ **Rituel de puissance (L)* :** Sur une attaque magique, le magicien peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM.	☐ **Peau de pierre (L)* :** Le magicien obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5+ Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Magie protectrice	Magie universelle	
1	☐ **Armure de mage (L)* :** Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat.	☐ **Lumière (L)* :** Un objet produit de la lumière sans chaleur dans un rayon de 20 mètres. Elle s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Le magicien obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition)	
2	☐ **Chute ralentie (L)* :** Le magicien affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	☐ **Détection de la magie (L)* :** Détecte la présence de toute inscription et objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Permet d'analyser les propriétés d'un objet magique (pour 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent).	
3	☐ **Flou (L)* :** Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	☐ **Invisibilité (L)* :** Le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	☐ **Cercle de protection (L)* :** Le magicien trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.	☐ **Vol (L)* :** Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	☐ **Arrêt du temps (L)* :** Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.	☐ **Intelligence héroïque :** Le magicien augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Phylis Haceth

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Phylis Haceth — **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Barbare		Humain (montagnard)	♀			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d12 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Homme des montagnes : +5 aux tests de CON pour résister au froid et à la fatigue, ainsi qu'aux tests de SAG pour détecter les dangers en montagne (avalanches, …).

CON (froid et fatigue) / SAG (détecter dangers en montagne) : +5

ARME

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de la brute	Voie 2 — Voie du pagne	Voie 3 — Voie du pourfendeur
1	☐ **Argument de taille :** Le barbare ajoute son rang à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Négociation, persuasion, intimidation	☐ **Vigueur :** Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade. Course, saut, escalade	☐ **Réflexes félins :** Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.). DEX (esquiver un danger)
2	☐ **Tour de force :** Le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.	☐ **Peau de fer :** Le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	☐ **Charge (L) :** Si le barbare se déplace d'au moins 5 mètres en ligne droite (20 m maximum), il effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.
3	☐ **Attaque brutale (L) :** Le barbare effectue une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	☐ **Tatouages :** Le barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG). Tatouage	☐ **Enchaînement :** Chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.
4	☐ **Briseur d'os :** Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime, jusqu'à ce qu'elle soit guérie.	☐ **Peau d'acier :** Le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.	☐ **Déchaînement d'acier (L) :** Le barbare peut parcourir 10 m en ligne droite et porter une attaque à chaque adversaire qu'il croise sur son passage. Il ne peut cependant terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5	☐ **Force héroïque :** Le barbare augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ **Constitution héroïque :** Le barbare augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Attaque tourbillon (L) :** Une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même et inflige automatiquement des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du primitif	Voie de la rage	
1	☐ **Proche de la nature :** Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel. Survie, discrétion, observation en milieu naturel ☐	☐ **Cri de guerre (L) :** Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement. Les ennemis dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat.	
2	☐ **Armure de vent :** Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.	☐ **Défier la mort :** Lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut effectuer un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 pour chaque blessure suivante. Enragé, il obtient un bonus de +10 à ces tests.	
3	☐ **Vigilance :** Le barbare gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades. Il est immunisé aux Attaques sournoises du voleur, à l'Embuscade du rôdeur ou à toute capacité similaire d'une créature. Détecter les pièges et les embuscades ☐	☐ **Rage du berserk (L) :** Jusqu'à la fin du combat, le barbare obtient +2 en attaque, +1d6 aux DM sur ses attaques au contact, -4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. Pour stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis en vue, il doit réussir un test de SAG difficulté 13.	
4	☐ **Résistance à la magie :** Le barbare est capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.	☐ **Même pas mal :** Lorsqu'il subit un coup critique, peut immédiatement entrer en Rage ou Furie et gagne un bonus de +1d6 aux DM au contact pour les 3 prochains tours. Le barbare ne perdra les PV du coup critique qu'à la fin de la rage (ou furie).	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, il récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.	☐ **Furie du berserk (L) :** Au lieu de la Rage du berserk, le barbare peut entrer s'il le souhaite en Furie du berserk, qui lui donne +3 en attaque et +2d6 aux DM pour une pénalité en DEF de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de cet état passe à 16.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Calil Eliillë

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Calil Clillë — **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Paladin		Demi-elfe	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du cavalier	Voie 2 — Voie du héros	Voie 3 — Voie du meneur d'hommes
1	☐ **Fidèle monture :** Le paladin possède un puissant destrier (Initiative 10, DEF 13, PV 15, FOR +4, DEX +0, CON +4, INT -2, SAG 0, CHA +0, Ruade +5 DM 1d6+4). À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale.	☐ **Ignorer la douleur :** Une fois par combat, le paladin peut noter à part les DM subit par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.	☐ **Sans peur :** Le paladin est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet. Bonus aux alliés contre la peur
2	☐ **Cavalier émérite :** Lorsqu'il est en selle, le paladin gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du paladin. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	☐ **Piqûres d'insecte :** Lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le paladin réduit les DM subits par les attaques à distance d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.	☐ **Intercepter :** Une fois par tour, le paladin peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses cotés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.
3	☐ **Monture magique :** Le paladin obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté à tout moment (action limitée). Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.	☐ **Laissez-le moi ! :** Le paladin met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsque ce leader peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le paladin lui inflige +1d6 DM par attaque.	☐ **Exemplaire :** Une fois par tour, le paladin permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un d'échec.
4	☐ **Charge (L) :** A cheval, le paladin peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite (minimum : 10 m), et une attaque de contact placée au moment son choix. Il lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 aux DM. Une créature située sur la trajectoire doit réussir un test de FOR difficulté 18 pour bloquer la charge ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d6 DM.	☐ **Seul contre tous (L)* :** Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, le paladin bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).	☐ **Ordre de bataille :** Le paladin donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).
5	☐ **Monture fantastique :** Le paladin obtient une monture volante. Init 15, Vol (50 m), DEF 16, PV [5xniveau], Att +8, DM 1d6+4. En selle, il peut faire attaquer sa monture une fois par tour (action gratuite), à la même Initiative que lui, avec un score d'attaque égal à son niveau +3. Les capacités de la Monture magique s'appliquent.	☐ **Charisme héroïque :** Le paladin augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Charge fantastique :** Une fois par combat, à son initiative, le paladin et tous ses alliés en vue bénéficient d'un mouvement immédiat de 20m et d'une attaque avec bonus de +3 au test et +1d6 aux DM. Résolvez d'abord tous les déplacements en commençant par le paladin, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV - Monture | PV

Armes et armures connues : toutes les arme de contact, pas d'arme à distance, jusqu'à l'armure de plaques complète, bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R	Voie de la guerre sainte	Voie des soins	
1	☐ **Arme bénie :** Le paladin bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	☐ **Soins légers (L)* :** Le paladin peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du paladin] PV perdus. Le paladin peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le paladin a atteint dans cette Voie. ☐☐☐☐☐	
2	☐ **Bouclier de la foi :** Le paladin porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	☐ **Soins modérés (L)* :** Le paladin peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du paladin] PV perdus. Le paladin peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le paladin a atteint dans cette Voie. ☐☐☐☐☐	
3	☐ **Marteau spirituel (L)* :** Le paladin effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du paladin va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	☐ **Soins de groupe (L)* :** Une fois par combat, le paladin peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du paladin] PV perdus.	
4	☐ **Châtiment divin (L) :** Le paladin effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	☐ **Guérison (L)* :** Une fois par jour, le paladin peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.	
5	☐ **Mot de pouvoir (L)* :** Une fois par combat, le paladin peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.	☐ **Rappel à la vie* :** Une fois par jour, le paladin peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du paladin] heures par un rituel de 10 min. Il doit connaître personnellement la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Toren Amor

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Toren Amor **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Rôdeur		Elfe sylvain	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : Pour un elfe sylvain, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'archer	Voie 2 — Voie du compagnon animal	Voie 3 — Voie de l'escarmouche
1	☐ **Sens affutés :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc. SAG (perception)	☐ **Odorat :** Le rôdeur obtient un loup comme compagnon animal. Celui-ci détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces. SAG (pister et suivre des traces)	☐ **Chasseur émérite :** Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces. Pister les animaux
2	☐ **Tir aveugle (L) :** Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	☐ **Surveillance :** Quand on tente de l'attaquer par surprise, le rôdeur obtient +5 en initiative et aux tests de SAG (surprise). Lorsqu'il est surpris, il peut faire une attaque à distance AVANT le premier tour de combat. Initiative (surprise), SAG (surprise)	☐ **Traquenard (L) :** Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.
3	☐ **Tir rapide (L) :** Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	☐ **Combat :** Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur. *Loup* : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	☐ **Attaque éclair (L) :** Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.
4	☐ **Flèche de mort (L) :** Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	☐ **Empathie animale :** Le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).	☐ **Repli (L) :** Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.
5	☐ **Dans le mille :** Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	☐ **Animal fabuleux :** Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. *Mâle alpha* : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau +2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON +3*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	☐ **Dextérité héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV du loup PV

Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure à base de cuir, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la survie	Voie du traqueur	
1	☐ **Endurant :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel. CON (fatigue, survie en milieu naturel)	☐ **Pas de loup :** Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. DEX (passer inaperçu en forêt)	
2	☐ **Nature nourricière :** Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).	☐ **Ennemi juré :** Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau. Ennemis jurés	
3	☐ **Grand pas :** Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade. Natation et escalade	☐ **Embuscade :** En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	
4	☐ **Increvable (L) :** Si vous croyez en avoir fini avec lui… Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.	☐ **Ennemi juré :** Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. Ennemis jurés	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Sagesse héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Sagon Umbas

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Sagon Umbas **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Rôdeur		Humain	♂			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE — Total

DEF Défense: 10 + Armure + Bouclier + DEX + Divers

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'archer	Voie 2 — Voie du compagnon animal	Voie 3 — Voie de l'escarmouche
1	☐ **Sens affutés :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc. SAG (perception)	☐ **Odorat :** Le rôdeur obtient un loup comme compagnon animal. Celui-ci détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces. SAG (pister et suivre des traces)	☐ **Chasseur émérite :** Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces. Pister les animaux
2	☐ **Tir aveugle (L) :** Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	☐ **Surveillance :** Quand on tente de l'attaquer par surprise, le rôdeur obtient +5 en initiative et aux tests de SAG (surprise). Lorsqu'il est surpris, il peut faire une attaque à distance AVANT le premier tour de combat. Initiative (surprise), SAG (surprise)	☐ **Traquenard (L) :** Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.
3	☐ **Tir rapide (L) :** Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	☐ **Combat :** Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur. *Loup* : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	☐ **Attaque éclair (L) :** Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.
4	☐ **Flèche de mort (L) :** Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	☐ **Empathie animale :** Le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).	☐ **Repli (L) :** Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.
5	☐ **Dans le mille :** Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	☐ **Animal fabuleux :** Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. *Mâle alpha* : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau +2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON +3*, INT -3, SAG +2*, CHA -2	☐ **Dextérité héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV du loup PV

Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure à base de cuir, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la survie	Voie du traqueur	
1	☐ **Endurant :** Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel. CON (fatigue, survie en milieu naturel)	☐ **Pas de loup :** Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. DEX (passer inaperçu en forêt)	
2	☐ **Nature nourricière :** Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).	☐ **Ennemi juré :** Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau. Ennemis jurés	
3	☐ **Grand pas :** Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade. Natation et escalade	☐ **Embuscade :** En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	
4	☐ **Increvable (L) :** Si vous croyez en avoir fini avec lui… Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.	☐**Ennemi juré :** Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. Ennemis jurés	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Sagesse héroïque :** Le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Miia Olinris

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Miia Olinris **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Sorcière		Humaine	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	CHA	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1	Voie 2	Voie 3
	Voie de la divination	Voie de l'envouteur Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h	Voie de l'invocation
1	☐ **Sixième sens (L) :** La sorcière gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris. Eviter d'être surpris	☐ **Injonction (L)* :** La sorcière donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.	☐ **Familier :** La sorcière peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui à distance illimitée. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. *Familier* : DEF [sorcière], Init [sorcière], PV [partagés avec son maître]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2
2	☐ **Détection de l'invisible (L)* :** Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, la sorcière peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.	☐ **Sommeil (L)* :** [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de la sorcière sombrent dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.	☐ **Serviteur invisible (L)* :** Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).
3	☐ **Clairvoyance (L)* :** La sorcière peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connait, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	☐ **Confusion (L)* :** Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.	☐ **Mur de force (L)* :** La sorcière crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur elle-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.
4	☐ **Prescience* :** Une fois par combat, à la fin d'un tour, le joueur peut rejouer le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement à la sorcière qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	☐ **Amitié (L)* :** Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.	☐ **Arme dansante (L)* :** Lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, peut attaquer une cible (action gratuite, portée 20 m). Attaque magique de la lame = attaque magique de la sorcière, [1d8 + Mod de CHA] DM.
5	☐ **Hyperconscience :** La sorcière augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Elle peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Domination (L)* :** Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, la sorcière regagne son corps et perd 1d6 DM.	☐ **Charisme héroïque :** La sorcière augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Familier — Nom

PV - Démon — PV

Armes et armures connues : dague, bâton, pas d'armure (sauf en tissu), pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du démon	Voie de la sombre magie	
1	☐ **Malédiction (L)* :** Suite à un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la cible effectue tous ses tests avec deux d20 et garde le moins bon résultat. Le sort prend fin après 3 tests ratés (sans limite de temps). Si la cible devait lancer deux dés sur un test, elle ne lance plus qu'un dé.	☐ **Ténèbres (L)* :** La sorcière crée une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre pendant [5 + Mod. d'INT] tours. La sorcière obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur les connaissances occultes. INT (connaissances occultes)	
2	☐ **Aspect de la succube (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, la sorcière gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact (test : attaque magique) qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM (ces DM sont transformés en PV au bénéfice de la sorcière).	☐ **Pattes d'araignée (L)* :** La sorcière peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Si elle reste immobile, elle peut lancer des sorts.	
3	☐ **Pacte sanglant :** Par une action gratuite, la sorcière sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement un bonus de +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. Au rang 5 de cette voie, elle peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.	☐ **Strangulation (L)* :** Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la sorcière inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration (action limitée). La victime subit un malus à tous ses tests égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.). Si la victime sort du champ de vision de la sorcière, le sort prend fin.	
4	☐ **Aspect du démon (L)* :** Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, la sorcière gagne un bonus de +2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Elle peut faire deux attaques de griffe à 1d6+4 DM par tour, en action limitée.	☐ **Ombre mortelle (L)* :** L'ombre de la cible de la sorcière attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. *Ombre* : 1 attaque par tour, attaque = attaque de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.	
5	☐ **Invocation d'un démon (L)* :** Une fois par combat, la sorcière perd 1d6 PV et invoque un démon à son service pendant [5 + Mod. d'INT] tours. *Démon* : Init 16, Vol (20 m/tour), DEF 17, PV [niveau x 5], Attaque Contact [niveau de la sorcière], DM 1d8+5. FOR +5*, DEX +2, CON +4*, INT +2, SAG +2, CHA +0. Le démon divise par 2 tous les DM non magiques subis. Au niveau 10, le démon peut attaquer deux fois par tour (action limitée).	☐ **Intelligence héroïque :** La sorcière augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Lurarod Nehuiah

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Lurarod Nehuiah **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Paladin		Aasimar	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Aucune.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du cavalier	Voie 2 — Voie du héros	Voie 3 — Voie du meneur d'hommes
1	☐ **Fidèle monture :** Le paladin possède un puissant destrier (Initiative 10, DEF 13, PV 15, FOR +4, DEX +0, CON +4, INT -2, SAG 0, CHA +0, Ruade +5 DM 1d6+4). À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale.	☐ **Ignorer la douleur :** Une fois par combat, le paladin peut noter à part les DM subit par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.	☐ **Sans peur :** Le paladin est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet. Bonus aux alliés contre la peur
2	☐ **Cavalier émérite :** Lorsqu'il est en selle, le paladin gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du paladin. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	☐ **Piqûres d'insecte :** Lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le paladin réduit les DM subits par les attaques à distance d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.	☐ **Intercepter :** Une fois par tour, le paladin peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses cotés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.
3	☐ **Monture magique :** Le paladin obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté à tout moment (action limitée). Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.	☐ **Laissez-le moi ! :** Le paladin met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsque ce leader peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le paladin lui inflige +1d6 DM par attaque.	☐ **Exemplaire :** Une fois par tour, le paladin permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un d'échec.
4	☐ **Charge (L) :** A cheval, le paladin peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite (minimum : 10 m), et une attaque de contact placée au moment son choix. Il lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 aux DM. Une créature située sur la trajectoire doit réussir un test de FOR difficulté 18 pour bloquer la charge ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d6 DM.	☐ **Seul contre tous (L)* :** Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, le paladin bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).	☐ **Ordre de bataille :** Le paladin donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).
5	☐ **Monture fantastique :** Le paladin obtient une monture volante. Init 15, Vol (50 m), DEF 16, PV [5xniveau], Att +8, DM 1d6+4. En selle, il peut faire attaquer sa monture une fois par tour (action gratuite), à la même Initiative que lui, avec un score d'attaque égal à son niveau +3. Les capacités de la Monture magique s'appliquent.	☐ **Charisme héroïque :** Le paladin augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Charge fantastique :** Une fois par combat, à son initiative, le paladin et tous ses alliés en vue bénéficient d'un mouvement immédiat de 20m et d'une attaque avec bonus de +3 au test et +1d6 aux DM. Résolvez d'abord tous les déplacements en commençant par le paladin, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV - Monture | PV

Armes et armures connues : toutes les arme de contact, pas d'arme à distance, jusqu'à l'armure de plaques complète, bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R	Voie de la guerre sainte	Voie des soins	
1	☐ **Arme bénie :** Le paladin bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	☐ **Soins légers (L)* :** Le paladin peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du paladin] PV perdus. Le paladin peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le paladin a atteint dans cette Voie. ☐☐☐☐☐	
2	☐ **Bouclier de la foi :** Le paladin porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	☐ **Soins modérés (L)* :** Le paladin peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du paladin] PV perdus. Le paladin peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le paladin a atteint dans cette Voie. ☐☐☐☐☐	
3	☐ **Marteau spirituel (L)* :** Le paladin effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du paladin va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	☐ **Soins de groupe (L)* :** Une fois par combat, le paladin peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du paladin] PV perdus.	
4	☐ **Châtiment divin (L) :** Le paladin effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	☐ **Guérison (L)* :** Une fois par jour, le paladin peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.	
5	☐ **Mot de pouvoir (L)* :** Une fois par combat, le paladin peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.	☐ **Rappel à la vie* :** Une fois par jour, le paladin peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du paladin] heures par un rituel de 10 min. Il doit connaître personnellement la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Lurarod Nehuiah

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Alak de la maison Civir « Spectre » **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Forgesort		Elfe noir	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE — Total

DEF Défense: 10 + Armure + Bouclier + DEX + Divers

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, l'elfe noir voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie des artefacts	Voie 2 — Voie des élixirs (Nombre d'élixirs par jour = 2 par Rang dans la Voie)	Voie 3 — Voie du métal
1	☐ **Bâton de mage :** Avec cette arme à deux mains, le forgesort gagne un bonus de +1 en attaque au contact et inflige [1d6+Mod. d'INT] DM magiques. A partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser son score d'attaque magique pour une attaque au contact et infliger [2d6 + Mod. d'INT] DM dans un éclair d'énergie !	☐ **Fortifiant :** Un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures).	☐ **Forgeron :** +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. En une action de mouvement, il peut enflammer son marteau ou son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie (DM de feu). Orfèvrerie, forge
2	☐ **Blocage (L) :** Le forgesort scelle une porte ou un coffre pour INT minutes. Seul un mot de commande qu'il choisit permet d'ouvrir l'objet. Celui-ci peut toujours être brisé par la force, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en solidité et en RD pour toute la durée du sort.	☐ **Feu grégeois :** Le forgesort lance une fiole à une distance maximum de 10 m, grâce à une action d'attaque (réussite automatique). Elle inflige 1d6 DM par rang dans la voie dans un rayon de 3 m. Un test de DEX diff. [10 + Mod. d'INT] réussi permet de diviser les DM par 2.	☐ **Métal brûlant (L) :** Un test d'attaque magique (portée 20 m) permet de faire chauffer un objet métallique pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Une arme inflige 1 point de DM par tour à son porteur et -2 aux tests d'attaque. Une armure inflige 1d4 DM par tour à son porteur.
3	☐ **Sac sans fond :** Le forgesort peut y entreposer 50 kg de matériel par rang dans la voie (pas de créatures vivantes). Le sac peut aussi fournir pendant une heure tout objet ayant une valeur de 20 pa, un poids de 50 kg, une circonférence 1 m et un volume de 1 m3 maximum.	☐ **Elixir de guérison :** Le forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.	☐ **Magnétisme (L) :** Le forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.
4	☐ **Frappe des arcanes (L) :** Le forgesort frappe le sol de son bâton et provoque une onde dévastatrice dans un rayon de 10 m. Toutes les créatures dans la zone y subissent [2d6 + Mod. d'INT] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. d'INT] pour ne pas tomber.	☐ **Potion magique :** Le forgesort peut préparer une potion d'Agrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie (voir les voies de magicien).	☐ **Métal hurlant (L) :** Sur un test d'attaque magique réussi, une arme devient inutilisable, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests et une structure perd 4d6 DM et sa RD est divisée par 2. Ne fonctionne que 1d4 tours et une fois par jour sur les objets magiques.
5	☐ **Artefact étrange :** Le forgesort est le seul à pouvoir utiliser. Il permet d'utiliser ces capacités chacune une fois par jour : Téléportation (voir des arcanes), Arrêt du temps (voie de la magie protectrice), Forme éthérée (voie de l'air) et Prescience (voie de la divination).	☐ **Elixir magique :** Le forgesort peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte (voir les voies de magicien).	☐ **Endurer :** Le forgesort est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il réduit tous les DM de feu subits de 5 points et augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé, en gardant le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description

Elixirs : produire un lot d'élixirs prend 1 heure. Ils fonctionnent 24h. Passé 24h, régénérer les élixirs en seulement 10 min. (ils comptent parmi les élixirs de la journée).

Nombre d'élixirs max. 2 x Rang

☐☐ **Fortifiant :** + [1d4 + rang] PV ; ☐☐ +3 aux [rang+1] prochains tests

☐☐ **Feu grégeois :** 1d6 DM par rang ; ☐☐ portée 10 m ; rayon 3 m

☐☐ **Guérison :** + 3d6+[Mod. INT] PV ; ☐☐ ou soigne un empoisonnement

Potion et élixirs magiques : Forme gazeuse ; Agrandissement ; Protection contre les éléments ; Armure de mage ; Chute ralentie ; Invisibilité ; Vol ; Respiration aquatique ; Flou ; Hâte

Capacités du golem : Armure : +5 en DEF ; Félin : +3 Mod. de DEX ; Baliste : portée 20 m, 2d6 DM ; Taille : +10 PV et +1 Mod. de FOR ; Vol : des « sauts » de 40 m en action limitée ; Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, SAG, CHA, doué de parole ; Puissant : +2 Mod. de FOR ; Arme à deux mains : +1d8 aux DM au contact.

Armes et armures connues : dague, bâton, marteau, arbalète légère, armure de cuir simple, pas de bouclier.

Equipement



Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.	☐☐☐☐☐	Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 : Voie du golem	Voie 5 : Voie des runes	Voie de prestige
1	☐ **Grosse tête :** Le forgesort peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (exemple : il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests de bricolage ou de science. Bricolage, science ☐	☐ **Rune de défense :** Le forgesort a inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.	
2	☐ **Golem :** Créature non-vivante, Init [forgesort], DEF 14, PV [4 x niveau], Attaque [niveau + Mod. de FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Le forgesort peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.	☐ **Rune d'énergie (L)* :** En réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté.	
3	☐ **Protecteur :** Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place	☐ **Rune de protection (L)* :** En réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.	
4	☐ **Golem supérieur :** Le forgesort peut améliorer son golem en choisissant une option d'amélioration. Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et 17. Les options peuvent êtres choisies plusieurs fois et cumulées.	☐ **Rune de puissance (L)* :** En réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.	
5	☐ **Intelligence héroïque :** Le forgesort augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ **Rune de pouvoir (L)* :** A chaque fois qu'une créature entra dans la zone (2 à 10 m de diamètre), elle déclenche un effet choisi au moment où le sort est lancé. Le sort a une durée de 1d6 minutes mais peut être prolongé à 12 heures par un rituel de 10 minutes.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



« Terreur »

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage « Terreur » **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Guerrier		Demi-orque	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d10 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE — Total

DEF Défense: 10 + Armure + Bouclier + DEX + Divers = Total

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, le demi-orque voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

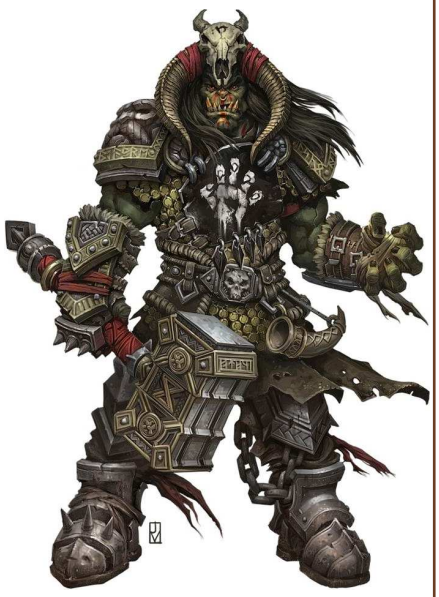
ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie du bouclier (Il faut porter un bouclier pour utiliser ces capacités.)	Voie 2 — Voie du combat	Voie 3 — Voie du maître d'arme
1	☐ **Protéger un allié :** Le guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'initiative. C'est une action gratuite.	☐ **Vivacité :** Le guerrier gagne +3 en Initiative.	☐ **Arme de prédilection :** Le guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. Arme de prédilection
2	☐ **Absorber un coup (L) :** Le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance pour la bloquer par le bouclier.	☐ **Désarmer (L) :** Si le guerrier réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.	☐ **Science du critique :** Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	☐ **Absorber un sort (L) :** Le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque magique (SAG) en opposition à un test réussi d'attaque magique qui le visait pour l'annuler avec le bouclier.	☐ **Double attaque (L) :** Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	☐ **Spécialisation :** Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4	☐ **Armure lourde :** Le guerrier peut porter une Armure de Plaques. Celle-ci lui confère une DEF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).	☐ **Attaque circulaire (L) :** Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	☐ **Attaque parfaite (L) :** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.
5	☐ **Renvoi de sort (L) :** Le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité Absorber un Sort. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé le tour précédent est retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque !	☐ **Attaque puissante :** Le guerrier peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.	☐ **Riposte :** En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : toutes les armes de contact et à distance, jusqu'à l'armure de demi-plaque, bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R	Voie de la résistance	Voie du soldat	
1	☐ **Robustesse :** Le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.	☐ **Posture de combat :** Au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang soit en attaque, DEF ou DM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, DEF ou DM jusqu'à votre prochain tour.	
2	☐ **Armure naturelle :** Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	☐ **Combat en phalange :** Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec vous et avec la créature.	
3	☐ **Second souffle (L) :** Le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.	☐ **Prouesse :** Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de caractéristique de FOR ou de DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.	
4	☐ **Dur à cuire :** Le guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.	☐ **Dernier rempart (L) :** Le guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le guerrier augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Force héroïque :** Le guerrier augmente sa valeur de Force de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Glorior Finándisel

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Glorior Finándisel **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Voleur		Haut-elfe	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie	d6	PV Points de Vie	MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD	

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : Pour un haut elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'assassin	Voie 2 — Voie de l'aventurier	Voie 3 — Voie du déplacement
1	☐ **Discrétion :** Quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie. DEX (passer inaperçu)	☐ **Sprint :** Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	☐ **Esquive :** Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver. DEX (esquiver)
2	☐ **Attaque sournoise (L) :** Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le voleur inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique). Attaque sournoise	☐ **Provocation (L) :** Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le voleur peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	☐ **Chute :** Le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n´a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute).
3	☐ **Ombre mouvante (L) :** Sur un test de DEX diff. 10, le voleur disparaît dans les ombres à son tour et ne réapparaît qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative à une distance maximum de 10 m. S'il a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.	☐ **Grâce féline :** Le voleur gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.). DEX (déplacements)	☐ **Acrobatie :** Si le voleur réussit un test de DEX diff. 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire et l'attaquer dans le dos (et utiliser l'attaque sournoise).
4	☐ **Surprise :** Le voleur n'est jamais surpris. Il peut réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire Surpris.	☐ **Feindre la mort :** Une fois par combat, le voleur feint la mort après une blessure (même à 0 PV). Il faut réussir un test d'INT diff. 20 pour révéler la supercherie. Lorsqu'il choisit de se relever, il gagne +1d6 PV et une action de mouvement supplémentaire.	☐ **Esquive de la magie :** Le voleur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort pour échapper à un sort. S'il échoue le test, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2.
5	☐ **Ouverture mortelle :** Une fois par combat, le voleur profite d'une réussite critique automatique, donc des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés.	☐ **Charisme héroïque :** Le voleur augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Dextérité héroïque :** Le voleur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure de cuir simple, pas de bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — Voie du roublard	Voie 5 — Voie du spadassin	Voie de prestige
1	☐ **Doigts agiles :** Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket… DEX (précision)	☐ **Attaque en finesse :** Le voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. Il peut aussi dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.	
2	☐ **Détecter les pièges :** En réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.	☐ **Esquive fatale :** Une fois par combat, le voleur peut esquiver une attaque qui devait le toucher. Celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.	
3	☐ **Croc en jambe :** Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.	☐ **Frappe chirurgicale :** Le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.	
4	☐ **Attaque paralysante (L) :** Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.	☐ **Ambidextrie :** Le voleur utilise une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque ne peut pas être l'origine d'une capacité limitée.	
5	☐ **Attaque en traitre :** Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.	☐ **Botte secrète :** Lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Rurii Le Funèbre

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Rurll Le Funèbre — **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Barbare		Humain				

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	INT	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d12 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de la brute	Voie 2 — Voie du pagne	Voie 3 — Voie du pourfendeur
1	☐ **Argument de taille :** Le barbare ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Négociation, persuasion, intimidation	☐ **Vigueur :** Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade. Course, saut, escalade	☐ **Réflexes félins :** Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.). DEX (esquiver un danger)
2	☐ **Tour de force :** Le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.	☐ **Peau de fer :** Le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	☐ **Charge (L) :** Si le barbare se déplace d'au moins 5 mètres en ligne droite (20 m maximum), il effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.
3	☐ **Attaque brutale (L) :** Le barbare effectue une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	☐ **Tatouages :** Le barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG). Tatouage	☐ **Enchaînement :** Chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.
4	☐ **Briseur d'os :** Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime, jusqu'à ce qu'elle soit guérie.	☐ **Peau d'acier :** Le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.	☐ **Déchaînement d'acier (L) :** Le barbare peut parcourir 10 m en ligne droite et porter une attaque à chaque adversaire qu'il croise sur son passage. Il ne peut cependant terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5	☐ **Force héroïque :** Le barbare augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ **Constitution héroïque :** Le barbare augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Attaque tourbillon (L) :** Une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même et inflige automatiquement des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du primitif	Voie de la rage	
1	☐ **Proche de la nature :** Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel. Survie, discrétion, observation en milieu naturel ☐	☐ **Cri de guerre (L) :** Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement. Les ennemis dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat.	
2	☐ **Armure de vent :** Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.	☐ **Défier la mort :** Lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut effectuer un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 pour chaque blessure suivante. Enragé, il obtient un bonus de +10 à ces tests.	
3	☐ **Vigilance :** Le barbare gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades. Il est immunisé aux Attaques sournoises du voleur, à l'Embuscade du rôdeur ou à toute capacité similaire d'une créature. Détecter les pièges et les embuscades ☐	☐ **Rage du berserk (L) :** Jusqu'à la fin du combat, le barbare obtient +2 en attaque, +1d6 aux DM sur ses attaques au contact, -4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. Pour stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis en vue, il doit réussir un test de SAG difficulté 13.	
4	☐ **Résistance à la magie :** Le barbare est capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.	☐ **Même pas mal :** Lorsqu'il subit un coup critique, peut immédiatement entrer en Rage ou Furie et gagne un bonus de +1d6 aux DM au contact pour les 3 prochains tours. Le barbare ne perdra les PV du coup critique qu'à la fin de la rage (ou furie).	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, il récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.	☐ **Furie du berserk (L) :** Au lieu de la Rage du berserk, le barbare peut entrer s'il le souhaite en Furie du berserk, qui lui donne +3 en attaque et +2d6 aux DM pour une pénalité en DEF de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de cet état passe à 16.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Farok « Barbe d'or »

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Farok « Barbe d'or » **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Prêtre de Thürdim		Nain				

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

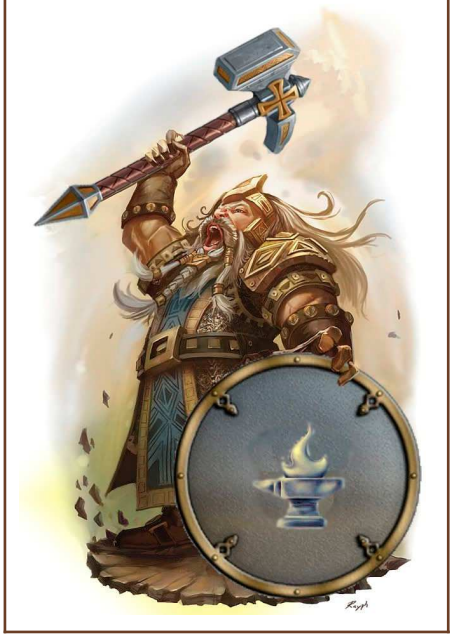
ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de la guerre sainte	Voie 2 : Voie de la prière	Voie 3 : Voie des soins
1	☐ **Arme bénie :** Le prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	☐ **Bénédiction (L)* :** Le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci (et lui-même) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.	☐ **Soins légers (L)* :** Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le prêtre a atteint dans cette Voie. ☐☐☐☐☐
2	☐ **Bouclier de la foi :** Le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	☐ **Destruction des morts-vivants (L)* :** Le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.	☐ **Soins modérés (L)* :** Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le prêtre a atteint dans cette Voie. ☐☐☐☐☐
3	☐ **Marteau spirituel (L)* :** Le prêtre effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du prêtre va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	☐ **Sanctuaire (L)* :** Tous les adversaires qui veulent attaquer le prêtre doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAG] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.	☐ **Soins de groupe (L)* :** Une fois par combat, le prêtre peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.
4	☐ **Châtiment divin (L) :** Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	☐ **Intervention divine :** Le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.	☐ **Guérison (L)* :** Une fois par jour, le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
5	☐ **Mot de pouvoir (L)* :** Une fois par combat, le prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.	☐ **Sagesse héroïque :** Le prêtre augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Rappel à la vie* :** Une fois par jour, le prêtre peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du prêtre] heures par un rituel de 10 minutes. Il doit connaître personnellement la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la spiritualité	Voie de la Foi	
1	☐ **Forgeron :** +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement, il peut enflammer son marteau ou son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie avec cette arme (DM de feu).	☐ **Parole divine :** Pour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire. CHA (convaincre ou convertir)	
2	☐ **Protection contre le mal (L)* :** Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. Il obtient +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées.	☐ **Arme d'argent (L)* :** Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.	
3	☐ **Délivrance (L)* :** En touchant sa cible, le prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).	☐ **Ailes célestes (L)* :** Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.	
4	☐ **Marche des plans (L)* :** Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le prêtre peut passer dans une autre dimension. Il s'y déplace de 10 km par tour. Le lieu de sortie est déterminé au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).	☐ **Foudre divine (L)* :** La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.	
5	☐ **Messie*:** Une fois par aventure, le prêtre entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...	☐ **Charisme héroïque :** Le prêtre augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Nevel Makiah

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Nevel Makiah **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Ensorceleur		Aasimar				

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	CHA	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d4 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Aucune.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'air	Voie 2 — Voie des illusions	Voie 3 — Voie de l'envouteur (Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h)
1	☐ **Murmures dans le vent (L)* :** L'ensorceleur chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. L'ensorceleur doit connaître sa cible ou la voir.	☐ **Image décalée (L)* :** Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur 5 -6, il ne subit pas les DM.	☐ **Injonction (L)* :** L'ensorceleur donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.
2	☐ **Sous-tension (L)* :** L'évocateur se charge d'énergie électrique pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche reçoit une décharge (1d6 DM). Il peut aussi délivrer une décharge (attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.	☐ **Mirage (L)* :** Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang sur une portée de 500 m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.	☐ **Sommeil (L)* :** [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de l'ensorceleur sombrent dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	☐ **Télékynésie (L)* :** L'ensorceleur peut déplacer dans les airs un objet ou une cible volontaire de 50 kg par rang, à une portée de 20 m, de 10 m par action de mouvement et pendant [5+Mod. de CHA] tours. Faire tomber un objet sur une cible surprise cause 1d6 DM tous les 50 kg.	☐ **Imitation (L)* :** L'ensorceleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'ensorceleur (une attaque ou non) met fin au sort.	☐ **Confusion (L)* :** Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.
4	☐ **Foudre (L)* :** L'ensorceleur produit un éclair sur une ligne de 10 m. Sur un test d'attaque magique réussi, toutes les créatures de la ligne subissent [4d6 + Mod. de CHA] DM. Un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] réussi leur permet de ne subir que la moitié des DM.	☐ **Dédoublement (L)* :** Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), une fois par combat par cible, création d'un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Caractéristiques identiques à l'original , PV et tous les DM divisés par 2.	☐ **Amitié (L)* :** Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.
5	☐ **Forme éthérée (L)* :** L'ensorceleur et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles et ne peut subir aucun DM physique.	☐ **Tueur fantasmagorique (L)* :** Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.	☐ **Domination (L)* :** Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, l'ensorceleur regagne son corps et perd 1d6 DM.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Familier NOM

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
MAX.		MAX.	
ACTUELS	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	ACTUELS	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la divination	Voie de l'invocation	
1	☐ **Sixième sens (L) :** L'ensorceleur gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris. Eviter d'être surpris	☐ **Familier :** L'ensorceleur peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui à distance illimitée. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. *Familier* : DEF [ensorceleur], Init [ensorceleur], PV [partagés avec son maître. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2	
2	☐ **Détection de l'invisible (L)* :** Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'ensorceleur peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.	☐ **Serviteur invisible (L)* :** Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).	
3	☐ **Clairvoyance (L)* :** L'ensorceleur peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connait, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	☐ **Mur de force (L)* :** L'ensorceleur crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.	
4	☐ **Prescience* :** Une fois par combat, à la fin d'un tour, le joueur peut rejouer le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement à l'ensorceleur qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	☐ **Arme dansante (L)* :** Lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, peut attaquer une cible (action gratuite, portée 20 m). Attaque magique de la lame = attaque magique de l'ensorceleur, [1d8 + Mod de CHA] DM.	
5	☐ **Hyperconscience :** L'ensorceleur augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Charisme héroïque :** L'ensorceleur augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Mélusine Naririel

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Mélusine Naririel **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Druide		Demi-elfe	F			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
☐ FOR Force			
☐ DEX Dextérité			
☐ CON Constitution			
☐ INT Intelligence			
☐ SAG Sagesse			
☐ CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	SAG	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d8 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE — Total

DEF Défense: 10 + Armure + Bouclier + DEX + Divers

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie des animaux	Voie 2 — Voie du Fauve	Voie 3 — Voie de la nature
1	☐ **Langage des animaux :** Le druide peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication est limitée. Influencer un animal	☐ **Vitesse du félin :** Le druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut. Course, escalade, saut	☐ **Maître de la survie :** Le druide obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.). Survie en milieu naturel
2	☐ **Nuée d'insectes (L)* :** Avec un test d'attaque magique (portée 20 m), libère sur une cible une nuée d'insectes qui la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Elle subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.	☐ **Panthère :** Le druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'oeil. *Panthère* : Init 18, DEF 16, PV [niveau x 4], attaque au contact = [niveau du druide], DM 1d6+2, FOR +2, DEX +4*, CON +2, INT -3, SAG +3*, CHA -2	☐ **Marche sylvestre :** Non seulement le druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.
3	☐ **Guetteur :** Le druide reçoit un oiseau de proie comme compagnon. Il a un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5. *Aigle :* DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4+1. Perception (aigle)	☐ **Attaque bondissante (L) :** A son premier tour de combat, le druide parcourt jusqu'à 30 m et bénéficie d'un bonus de +5 au test d'attaque et de +1d6 aux DM contre sa cible. Il doit se déplacer d'au minimum 5 m en ligne droite pour faire cette attaque.	☐ **Résistant :** Le druide obtient une réduction de DM égal à son rang contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons… mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants). RD (dégâts naturels)
4	☐ **Masque du prédateur (L)* :** Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ **Grand félin :** La panthère évolue en *Félin fabuleux :* DEF 18, DM 1d6+5, FOR +5, DEX +4*, CON +5, INT -3, SAG +2*, CHA -2. Au niveau 8 : DM 2d6+5. Au niveau 12 : Attaque bondissante. Communication télépathique et transfert de PV vers l'animal possible.	☐ **Bâton de druide (L) :** Le druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois noueux. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant 1d6 DM + son Mod. de FOR ou de DEX (au choix) par attaque.
5	☐ **Forme animale (L)*:** Le druide peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie. Il peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (action limitée).	☐ **Sept vies du chat :** Cette capacité ne peut être utilisée que sept fois, et pas plus d'une fois par niveau. Si les PV du druide tombent à 0 ou qu'il meurt, il peut choisir d'ignorer ce qui a provoqué la mort ! Il réapparaît immédiatement ou un peu plus tard dans l'aventure si nécessaire. ☐☐☐☐☐☐☐	☐ **Constitution héroïque :** Le druide augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



PV - Panthère PV

PV - Arbre animé PV

Armes et armures connues : dague, bâton, épieu, javelot, gourdin, arc court, armure de cuir, petit bouclier de bois.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie du protecteur	Voie des végétaux	
1	☐ **Baies magiques (L)* :** Fait pousser sur un buisson ou un arbre [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.	☐ **Peau d'écorce (L)* :** La peau du druide prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	
2	☐ **Forêt vivante (L)* :** La forêt devient une alliée (rayon 1 km pendant 12 heures). Les ennemis du druide y divisent leur déplacement par 2 et subissent une pénalité de -5 en Initiative et à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion.	☐ **Prison végétale (L)* :** Sur 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours, les ennemis subissent un malus de -2 en attaque et en DEF et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG] permet de se libérer.	
3	☐ **Régénération (L)* :** La cible touchée par le druide guérit 3 PV par tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.	☐ **Animation d'un arbre (L)* :** Une fois par combat, anime un arbre touché pendant [niveau du druide] tours. *Arbre animé* : Init 7, DEF 13, PV [rang x 10], attaque de contact = [niveau du druide], DM 1d6+3, Déplacement 10 m par tour. Réduction DM de 10 / armes tranchantes et feu.	
4	☐ **Forme d'arbre (L)* :** Une fois par combat, permet au druide pendant [5 + Mod. de SAG] tours de prendre les caractéristiques de l'arbre animé (mais en gardant ses propres PV). Il ne peut pas parler mais peut utiliser les sorts des voies du protecteur et des végétaux.	☐ **Gland de pouvoir (L)* :** Une fois par combat (portée 10 m), en cas d'attaque magique réussie, la cible se transforme en statue de bois pendant [2d6 + Mod. de SAG] tours. Sa DEF passe à 10 et elle gagne une réduction des DM de 10. Le sort s'achève dès que la cible perd plus de 10 PV.	
5	☐ **Sagesse héroïque :** Le druide augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Porte végétale (L)* :** Une fois par jour, le druide peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximum de [Mod. de SAG] x 10 km.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Knud Rundam

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Knud Rundam **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Barbare		Humain	M			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT			Total
INITIATIVE	Valeur DEX		
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV	
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV	
Attaque MAGIQUE	INT	NIV	

VITALITE

DV Dés de Vie: d12 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 : Voie de la brute	Voie 2 : Voie du pagne	Voie 3 : Voie du pourfendeur
1	☐ **Argument de taille :** Le barbare ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Négociation, persuasion, intimidation	☐ **Vigueur :** Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade. Course, saut, escalade	☐ **Réflexes félins :** Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.). DEX (esquiver un danger)
2	☐ **Tour de force :** Le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.	☐ **Peau de fer :** Le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	☐ **Charge (L) :** Si le barbare se déplace d'au moins 5 mètres en ligne droite (20 m maximum), il effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.
3	☐ **Attaque brutale (L) :** Le barbare effectue une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	☐ **Tatouages :** Le barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG). Tatouage	☐ **Enchaînement :** Chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.
4	☐ **Briseur d'os :** Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime, jusqu'à ce qu'elle soit guérie.	☐ **Peau d'acier :** Le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.	☐ **Déchaînement d'acier (L) :** Le barbare peut parcourir 10 m en ligne droite et porter une attaque à chaque adversaire qu'il croise sur son passage. Il ne peut cependant terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5	☐ **Force héroïque :** Le barbare augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ **Constitution héroïque :** Le barbare augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Attaque tourbillon (L) :** Une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même et inflige automatiquement des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : toutes les armes de contact, toutes les armes à distance (sauf technologiques), jusqu'à l'armure de cuir, bouclier.

Equipement

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4 — Voie du primitif	Voie 5 — Voie de la rage	Voie de prestige
1	☐ **Proche de la nature :** Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel. Survie, discrétion, observation en milieu naturel ☐	☐ **Cri de guerre (L) :** Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement. Les ennemis dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat.	
2	☐ **Armure de vent :** Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.	☐ **Défier la mort :** Lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut effectuer un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 pour chaque blessure suivante. Enragé, il obtient un bonus de +10 à ces tests.	
3	☐ **Vigilance :** Le barbare gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter les pièges ou les embuscades. Il est immunisé aux Attaques sournoises du voleur, à l'Embuscade du rôdeur ou à toute capacité similaire d'une créature. Détecter les pièges et les embuscades ☐	☐ **Rage du berserk (L) :** Jusqu'à la fin du combat, le barbare obtient +2 en attaque, +1d6 aux DM sur ses attaques au contact, -4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. Pour stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis en vue, il doit réussir un test de SAG difficulté 13.	
4	☐ **Résistance à la magie :** Le barbare est capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.	☐ **Même pas mal :** Lorsqu'il subit un coup critique, peut immédiatement entrer en Rage ou Furie et gagne un bonus de +1d6 aux DM au contact pour les 3 prochains tours. Le barbare ne perdra les PV du coup critique qu'à la fin de la rage (ou furie).	
5	☐ **Constitution héroïque :** Le barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, il récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.	☐ **Furie du berserk (L) :** Au lieu de la Rage du berserk, le barbare peut entrer s'il le souhaite en Furie du berserk, qui lui donne +3 en attaque et +2d6 aux DM pour une pénalité en DEF de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de cet état passe à 16.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy



Laurelith Linendenior

Chroniques Oubliées • Feuille de personnage

Personnage Laurelith Linendenior **Joueur**

Profil	Niveau	Race	Sexe	Âge	Taille	Poids
Barde		Elfe haut	♀			

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

COMBAT				Total
INITIATIVE	Valeur DEX			
Attaque AU CONTACT	FOR	NIV		
Attaque A DISTANCE	DEX	NIV		
Attaque MAGIQUE	CHA	NIV		

VITALITE

DV Dés de Vie: d6 — PV Points de Vie: MAX.

Points de Vie restants — DM temporaires

☐ Blessure grave

RD

DEFENSE

DEF Défense	10 +	Armure	Bouclier	DEX	Divers	Total

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : Pour un haut elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

R	Voie 1 — Voie de l'escrime	Voie 2 — Voie du musicien	Voie 3 — Voie du saltimbanque
1	☐ **Précision :** Le barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.	☐ **Chant des héros (L) :** Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	☐ **Acrobate :** Le barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade. Acrobaties, équilibre, sauts, escalade
2	☐ **Intelligence du combat :** Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	☐ **Attaque sonore (L)* :** Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	☐ **Grâce féline :** Le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).
3	☐ **Feinte (L) :** Faites un test d'attaque normal à ce tour mais n'infligez aucun dégât. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +5 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2d6 aux DM.	☐ **Zone de silence (L)* :** Le barde crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.	☐ **Lanceur de couteau :** Une fois par tour, en plus de ses autres actions, le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'Attaque à Distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne [1d4 + Mod. de DEX] de DM.
4	☐ **Attaque flamboyante (L) :** Le style de combat du barde est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	☐ **Danse irrésistible (L)* :** Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.	☐ **Esquive acrobatique :** Une fois par tour, le barde peut annuler les DM d'une attaque en réussissant un test d'Attaque à Distance contre une Difficulté égale au score obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de critique, il ne subit que les DM normaux.
5	☐ **Botte mortelle :** Lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, le barde obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	☐ **Musique fascinante (L)* :** Toutes les créatures d'un type dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] du barde répondent dans un rayon de 30 m, sortent de leur cachette et le suivent tant qu'il continue à jouer. Le barde peut se déplacer de 10 m par tour.	☐ **Liberté d'action :** Le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.).

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

Description



Armes et armures connues : toutes les armes à une main (contact et distance), jusqu'à l'armure de cuir renforcé, pas de bouclier.

Equipement

6
6

Bourse : pp po pa pc

PC Points de Chance	PR Points de Récupération	PM Points de Mana	Epuisement magique
Max.		Max.	
Actuels	[1 dé de vie + mod. CON + Niveau] PV	Actuels	

CAPACITES

R	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
	Voie de la séduction	Voie du vagabond	
1	☐ **Charmant :** Le barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. CHA (séduire, baratiner, mentir)	☐ **Rumeurs et légendes :** À force de voyager, le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile. INT (se souvenir)	
2	☐ **Dentelles et rapière :** Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le barde obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.	☐ **Compréhension des langues (L)* :** Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.	
3	☐ **Arme secrète :** Une fois par combat, le barde peut utiliser un subterfuge de séducteur pour déstabiliser un adversaire du sexe opposé. S'il réussit un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire, celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.	☐ **Débrouillard :** Le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.). Survie en pleine nature Profession et artisanat	
4	☐ **Suggestion (L)* :** Une fois par jour, après un test d'attaque magique de difficulté égale aux PV maximum d'une cible, celle-ci fera tout son possible pour satisfaire une demande pendant 24 heures. Les actions suicidaires entraînent un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort.	☐ **Déguisement (L)* :** Permet de prendre l'apparence de n'importe quelle créature pendant de taille à peu près équivalente (marge de 50 cm). Pour imiter une personne en particulier, il faut réussir un test de CHA difficulté 10 à 20. Le sort dure 10 minutes.	
5	☐ **Charisme héroïque :** Le barde augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ **Touche à tout :** Le barde peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil quelconque.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy