

CHRONIQUES OUBLIÉES

Nom du personnage

Amaril

Nom du joueur

Jeremy



NIVEAU

4



DÉ DE VIE

d8

Sarat.

Valeur

Mod.

FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	9	-1	
SAG Sagesse	12	+1	
CHA Charisme	11	+0	

Attaque

Mod.

	CONTACT	+6	
	DISTANCE	+7	
	MAGIQUE	+3	
	INIT	16	

Armes

DM

Arc long Som	1d8
Epée longue	1d8

Vitalité

	PV	33	
Point de Vie			
Points de vie restants			

Défense

	DÉFENSE	+16	
10 + Mod. armure + Mod. DEX			
	PC	+3	
3 + Mod. CHA			

Armures

Mod.

Armure de cuir renforcé 3	+3
---------------------------	----

Description

Race: Demi-Elfe

Profil: Rôdeur

Sexe: Homme Age: 24 ans

Taille: 1,63 m Poids: 60 Kg

Capacité raciale:

Équipement

une couverture, une torche, un
briquet en silex, une outre, une
gamelle

Fourre : 0 PP / 32 PO / SPA / 0 PC

Voie 1

Voie 2

Voie 3

Voie 4

Voie 5

Prestige

Voie de l'archer	Voie de la suroie	Voie de l'escarmouche	Voie du traqueur	Voie du haut elfe	Voie du vent
1 <input checked="" type="checkbox"/> Sens affûtés Capacité passive Effet : [+ mod. SAG] DM à <input checked="" type="checkbox"/> , [+ mod. SAG] Init, [+2 x rang] SAG aux tests de perception	<input type="checkbox"/> Endurant Capacité passive Effet : +2 tests de CON sur la survie	<input checked="" type="checkbox"/> Chasseur émérite Capacité passive Effet : +2 <input checked="" type="checkbox"/> et +2 DM sur animaux, +2 par rang en pistage	<input checked="" type="checkbox"/> Pas de loup Capacité passive Effet : +2 DEX par rang aux tests de furtivité en forêt	<input type="checkbox"/> Grâce elfique Capacité passive Effet : +5 CHA aux tests de déplacement silencieux	<input type="checkbox"/> Pas du vent Capacité passive Effet : +1 par rang en Init, +1 déplacement si non consécutif
2 <input checked="" type="checkbox"/> Tir aveugle (L) Action limitée Effet : tir dans une direction approximative	<input type="checkbox"/> Nature nourricière Capacité passive Effet : trouve de quoi nourrir ou guérir	<input checked="" type="checkbox"/> Traquenard (L) Action limitée Effet : +2 <input checked="" type="checkbox"/> et +2d6 DM	<input checked="" type="checkbox"/> Ennemi juré Capacité passive Effet : [+ mod. SAG] <input checked="" type="checkbox"/> , +1d6 DM	<input type="checkbox"/> Talent pour la magie Capacité passive Effet : +1 capacité rang 1 Magicien ou Ensorceleur. Rang 4 : +1 sort de rang 2	<input type="checkbox"/> Course du vent Capacité passive Effet : distance de déplacement x 2
3 <input checked="" type="checkbox"/> Tir rapide (L) Action limitée Effet : 2 attaques à <input checked="" type="checkbox"/> durant le tour	<input type="checkbox"/> Grand pas Capacité passive Effet : +10 mètres de déplacement, +5 natation et escalade	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) Action limitée Effet : ajoute son mod. DEX en <input checked="" type="checkbox"/> et DM	<input type="checkbox"/> Embuscade Capacité passive Effet : cache le groupe en milieu naturel	<input type="checkbox"/> Force d'âme Capacité passive Effet : +5 <input checked="" type="checkbox"/> vs <input checked="" type="checkbox"/> , +5 SAG aux tests de résist. magie	<input type="checkbox"/> Course des airs Capacité passive Effet : déplacement anti gravité
4 <input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) Action limitée Effet : 2d20 à <input checked="" type="checkbox"/> , double DM	<input type="checkbox"/> Inévitable (L) Action limitée Effet : soigne [3d6 + mod. CON] PV au tour suivant lorsque tombe à 0 PV	<input type="checkbox"/> Répli (L) Action limitée Effet : fuit sur test de DEX réussi	<input type="checkbox"/> Second ennemi juré Capacité passive Effet : [+ mod. SAG] <input checked="" type="checkbox"/> , +1d6 DM	<input type="checkbox"/> Immortel Capacité passive Effet : immunisé contre poison et maladie	<input type="checkbox"/> Évitement (L) Action limitée Effet : lévite sur 10 mètres
5 <input type="checkbox"/> Dans le mille Capacité passive Effet : d12 remplace d20, +2d6 DM	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque Capacité passive Effet : +2 CON, 2d20 aux tests de CON	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque Capacité passive Effet : +2 DEX, 2d20 aux tests de DEX	<input type="checkbox"/> Perception héroïque Capacité passive Effet : +2 SAG, 2d20 aux tests de SAG	<input type="checkbox"/> Supériorité elfique Capacité passive Effet : +2 INT, +2 SAG	<input type="checkbox"/> Passe-muraille (L) Action limitée Effet : traverse un mur de [mod. SAG] mètres