

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Alchimiste _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des élixirs Nombre d'élixirs par jour = 2 par Rang dans la Voie	Voie du métal	Magie élémentaire
1	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Asphyxie (L)* : Si l'alchimiste 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	<input type="checkbox"/> Feu grégeois : L'alchimiste 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Protection contre les éléments (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, l'alchimiste 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	<input type="checkbox"/> Elixir de guérison : L'alchimiste peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.	<input type="checkbox"/> Magnétisme (L) : L'alchimiste 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.	<input type="checkbox"/> Arme enflammée (L)* : L'alchimiste peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.
4	<input type="checkbox"/> Potion magique : L'alchimiste peut préparer une potion d'Aggrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie (voir les voies de magicien).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Respiration aquatique (L)* : L'alchimiste peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.
5	<input type="checkbox"/> Elixir magique : L'alchimiste peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte (voir les voies de magicien).	<input type="checkbox"/> Endurer : L'alchimiste 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.	<input type="checkbox"/> Peau de pierre (L)* : L'alchimiste 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.

DESCRIPTION

Elixirs : produire un lot d'éluxirs 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'éluxirs 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 éléments
☐ Armure de mage
☐ Chute ralentie

☐ Vol
☐ Respiration aquatique
☐ Flou
☐ Hâte

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

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

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Magie universelle	Voie des explosifs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nombre de charges par jour = rang dans la Voie <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/> 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'alchimiste le décide. L'alchimiste obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chimiste : L'alchimiste 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 <input type="text"/>	
2	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> Démolition : Il faut 3 tours complets à l'alchimiste 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.	
3	<input type="checkbox"/> Invisibilité (L)* : L'alchimiste 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'alchimiste attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	<input type="checkbox"/> Poudre puissante : L'alchimiste 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.	
4	<input type="checkbox"/> Vol (L)* : L'alchimiste peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	<input type="checkbox"/> Piège explosif (L) : L'alchimiste 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).	
5	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : L'alchimiste 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.	<input type="checkbox"/> Boulet explosif (L) : L'alchimiste 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.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Arbalétrier

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	MAX.
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'arbalétrie	Voie du maître d'arme	Voie du champ de bataille
1	<input type="checkbox"/> Mécanismes : L'arbalétrier 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	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : L'arbalétrier et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise une arbalète.	<input type="checkbox"/> Action concertée : Une fois par tour, l'arbalétrier 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	<input type="checkbox"/> Tir de semonce (L) : Après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, l'arbalétrier 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.	<input type="checkbox"/> Science du critique : L'arbalétrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	<input type="checkbox"/> A couvert (L) : Jusqu'à son prochain tour, l'arbalétrier 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'arbalétrier peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.
3	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (L) : L'arbalétrier 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.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque l'arbalétrier emploie une arbalète, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Combattant aguerri : L'arbalétrier 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	<input type="checkbox"/> Baliste (L) : Utiliser cette grosse arbalète sur 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.	<input type="checkbox"/> Tir parfait (L) : Lancez deux d20 lors d'une attaque à distance et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.	<input type="checkbox"/> Combat de masse : L'arbalétrier 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'arbalétrier et ses alliés).
5	<input type="checkbox"/> Feu nourri : Lorsqu'il utilise le Tir de barrage, l'arbalétrier 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.	<input type="checkbox"/> Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre l'arbalétrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : L'arbalétrier 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du pistolero	Voie de la précision	
1	<input type="checkbox"/> Plus vite que son ombre : Si son arbalète est prête (chargée et tenue en main), l'arbalétrier peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.	<input type="checkbox"/> Joli coup : L'arbalétrier ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).	
2	<input type="checkbox"/> Cadence de tir : Recharger une arbalète lourde 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.	<input type="checkbox"/> Tir précis : L'arbalétrier 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	<input type="checkbox"/> Tir double (L) : L'arbalétrier 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.	<input type="checkbox"/> Défaut de la cuirasse (L) : Après un tour à viser, l'arbalétrier 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	<input type="checkbox"/> As de la gâchette : Lorsqu'il atteint une DEF de 25 ou plus sur son attaque à distance avec une arbalète, l'arbalétrier ajoute +1d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> Tir parabolique : L'arbalétrier 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	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : L'arbalétrier 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.	<input type="checkbox"/> Tir mortel : Pour une attaque à distance, l'arbalétrier 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Arquebusier _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'artilleur	Voie des explosifs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nombre de charges par jour = rang dans la Voie <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Voie du champ de bataille
1	<input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du pistohero	Voie de la précision	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Joli coup : L'arquebusier ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).	
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil	Niveau	Peuple	Sexe	Âge	Taille	Poids
--------	--------	--------	------	-----	--------	-------

Archer _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Total
FOR FORCE			
DEX DEXTERITÉ			
CON CONSTITUTION			
INT INTELLIGENCE			
SAG SAGESSE			
CHA CHARISME			

COMBAT			
INITIATIVE	VALEUR DEX		Total
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	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	

DEFENSE					Total	
DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'archer	Voie de l'escarmouche	Voie de la précision
1	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : 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. <div>SAG (perception) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> 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. <div>Pister les animaux <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Joli coup : L'archer ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : L'archer peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) : L'archer lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du traqueur	Voie du maître d'arme	
1	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>DEX (passer inaperçu en forêt) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Arme de prédilection : L'archer choisit un type d'arc (court, long, ...), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.</div> <div>Arme de prédilection <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>Ennemis jurés <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Science du critique : L'archer inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque l'archer emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Ennemi juré : L'archer choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.</div> <div>Ennemis jurés <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Astrologue _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTATQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTATQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTATQUE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'air	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur
			Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h
1	<input type="checkbox"/> Murmures dans le vent (L)* : L'astrologue chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. L'astrologue doit connaître sa cible ou la voir.	<input type="checkbox"/> Sixième sens : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : L'astrologue 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	<input type="checkbox"/> Sous-tension (L)* : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> 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'astrologue s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	<input type="checkbox"/> Télékynésie (L)* : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : L'astrologue peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Foudre (L)* : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> 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'astrologue qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Forme éthérée (L)* : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Magie protectrice	Magie universelle	
1	<input type="checkbox"/> Armure de mage (L)* : L'astrologue 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).	<input type="checkbox"/> 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'astrologue le décide. Il obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition) <input type="text"/>	
2	<input type="checkbox"/> Chute ralentie (L)* : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Flou (L)* : Pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours, le corps de l'astrologue devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Invisibilité (L)* : L'astrologue se rend invisible pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si l'astrologue attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	<input type="checkbox"/> Cercle de protection (L)* : L'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Vol (L)* : L'astrologue peut voler pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	<input type="checkbox"/> Arrêt du temps (L)* : Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Seul l'astrologue 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.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : L'astrologue 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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Bandit _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEIR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'assassin	Voie de l'aventurier	Voie du spadassin
1	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le bandit bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie. DEX (passer inaperçu) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le bandit peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> Attaque en finesse : Le bandit 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	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le bandit 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le bandit peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le bandit peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	<input type="checkbox"/> Esquive fatale : Une fois par combat, le bandit 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	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) : Sur un test de DEX diff. 10, le bandit 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.	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le bandit 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Le bandit 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	<input type="checkbox"/> Surprise : Le bandit 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.	<input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, le bandit 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.	<input type="checkbox"/> Ambidextrie : Le bandit 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	<input type="checkbox"/> Ouverture mortelle : Une fois par combat, le bandit 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.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le bandit 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.	<input type="checkbox"/> Botte secrète : Lorsque le bandit 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :pppo pa pc

FOLIES

PCPOINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PFPOINTS DE FOLIE

PRPOINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PMPOINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'escarmouche	Voie de la survie	
1	<div><input type="checkbox"/> Chasseur émérite : Le bandit 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.</div> <div>Pister les animaux <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le bandit 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.</div> <div>CON (fatigue, survie en milieu naturel) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Traquenard (L) : Le bandit 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Nature nourricière : Si le bandit 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).</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) : Le bandit peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.</div>	<div><input type="checkbox"/> Grand pas : Le bandit 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.</div> <div>Natation et escalade <input type="text"/></div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Repli (L) : Le bandit 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Incrévable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le bandit peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le bandit 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le bandit 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

BARBARE

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la brute	Voie du pagne	Voie du pourfendeur
1	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Vigreur : 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	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du primitif	Voie de la rage	
1	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div><div>Survie, discrétion, observation en milieu naturel</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	
2	<div><div><input type="checkbox"/> Armure de vent : Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	
3	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div><div>Détecter les pièges et les embuscades</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	
4	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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).</div></div>	
5	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
 Barde _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'escrime	Voie du musicien	Voie du saltimbanque
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.
2	<input type="checkbox"/> Intelligence du combat : Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.).

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la séduction	Voie du vagabond	
1	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>CHA (séduire, baratiner, mentir) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>INT (se souvenir) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Compréhension des langues (L)* : Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.).</div> <div>Survie en pleine nature <input type="text"/></div> <div>Profession et artisanat <input type="text"/></div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
Bohémien _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du saltimbanque	Voie de la séduction	Voie du vagabond
1	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le bohémien 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Charmant : Le bohémien 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Rumeurs et légendes : À force de voyager, le bohémien 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) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le bohémien ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).	<input type="checkbox"/> Dentelles et rapière : Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le bohémien obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédée dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Compréhension des langues (L)* : Ce sort permet au bohémien de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.
3	<input type="checkbox"/> Lanceur de couteau : Une fois par tour, en plus de ses autres actions, le bohémien 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.	<input type="checkbox"/> Arme secrète : Une fois par combat, le bohémien 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.	<input type="checkbox"/> Débrouillard : Le bohémien 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 <input type="text"/> Profession et artisanat <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Esquive acrobatique : Une fois par tour, le bohémien 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Liberté d'action : Le bohémien 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.).	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le bohémien 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.	<input type="checkbox"/> Touche à tout : Le bohémien peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil quelconque.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'aventurier	Voie du roublard	
1	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le bohémien peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le bohémien reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket... <div>DEX (précision) <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le bohémien peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le bohémien peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le bohémien 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.	
3	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le bohémien 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.). <div>DEX (déplacements) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Croc en jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le bohémien fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.	
4	<input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, le bohémien 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.	<input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, le bohémien 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.	
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le bohémien 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.	<input type="checkbox"/> Attaque en traître : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du bohémien, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
Champion _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du héros	Voie de la guerre	Voie du meneur d'hommes
1	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le champion peut noter à part les DM subit par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.	<input type="checkbox"/> Armure sur mesure : L'armure du champion est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité (de même pour les casques).	<input type="checkbox"/> Sans peur : Le champion 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 <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Piqûres d'insecte : Lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le champion réduit les DM subits par les attaques à distance d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.	<input type="checkbox"/> Encaisser un coup (L) : À son tour, le champion fait seulement une action (attaque ou mouvement). Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subits suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure.	<input type="checkbox"/> Intercepter : Une fois par tour, le champion 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	<input type="checkbox"/> Laissez-le moi ! : Le champion 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 champion lui inflige +1d6 DM par attaque.	<input type="checkbox"/> Coup de bouclier : Le champion peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.	<input type="checkbox"/> Exemplaire : Une fois par tour, le champion 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	<input type="checkbox"/> Seul contre tous (L)* : Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, le champion bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).	<input type="checkbox"/> Frappe lourde (L) : Le champion effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.	<input type="checkbox"/> Ordre de bataille : Le champion 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	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le champion 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.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le champion augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charge fantastique : Une fois par combat, à son initiative, le champion 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. Résolez d'abord tous les déplacements en commençant par le champion, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du combat	Voie du maître d'arme	
1	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le champion gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le champion 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. <div>Arme de prédilection <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le champion 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.	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le champion inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	
3	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le champion peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le champion emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	
4	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le champion peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le champion 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.	<input type="checkbox"/> Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le champion, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Chasseur de prime _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'archer	Voie de l'escarmouche	Voie du traqueur
1	<input type="checkbox"/> Sens affutés : Pour chaque Rang dans cette Voie, le chasseur de prime 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)	<input type="checkbox"/> Chasseur émérite : Le chasseur de prime 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	<input type="checkbox"/> Pas de loup : Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le chasseur de prime bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. DEX (passer inaperçu en forêt)
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle (L) : Le chasseur de prime peut attaquer à distance un ennemi chasseur de prime ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	<input type="checkbox"/> Traquenard (L) : Le chasseur de prime 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.	<input type="checkbox"/> Ennemi juré : Après avoir tué une créature, le chasseur de prime 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	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le chasseur de prime peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) : Le chasseur de prime peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le chasseur de prime 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	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) : Le chasseur de prime lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	<input type="checkbox"/> Repli (L) : Le chasseur de prime 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.	<input type="checkbox"/> Ennemi juré : Le chasseur de prime choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. Ennemis jurés
5	<input type="checkbox"/> Dans le mille : Pour une attaque à distance, le chasseur de prime 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.	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le chasseur de prime 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.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le chasseur de prime 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'assassin	Voie du spadassin	
1	<div><input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le chasseur de prime bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.</div> <div>DEX (passer inaperçu) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Attaque en finesse : Le chasseur de prime 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.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le chasseur de prime 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).</div> <div>Attaque sournoise <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Esquive fatale : Une fois par combat, le chasseur de prime 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.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) : Sur un test de DEX diff. 10, le chasseur de prime 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Le chasseur de prime augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retransche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Surprise : Le chasseur de prime 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Ambidextrie : Le chasseur de prime 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Ouverture mortelle : Une fois par combat, le chasseur de prime 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Botte secrète : Lorsque le chasseur de prime 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Chevalier _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du cavalier	Voie de la guerre	Voie du héros
1	<input type="checkbox"/> Fidèle monture : Le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Armure sur mesure : L'armure du chevalier est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité (de même pour les casques).	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le chevalier peut noter à part les DM subit par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.
2	<input type="checkbox"/> Cavalier émérite : Lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	<input type="checkbox"/> Encaisser un coup (L) : À son tour, le chevalier fait seulement une action (attaque ou mouvement). Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subits suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure.	<input type="checkbox"/> Piqûres d'insecte : Lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le chevalier réduit les DM subits par les attaques à distance d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.
3	<input type="checkbox"/> Monture magique : Le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Coup de bouclier : Le chevalier peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.	<input type="checkbox"/> Laissez-le moi ! : Le chevalier 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 chevalier lui inflige +1d6 DM par attaque.
4	<input type="checkbox"/> Charge (L) : A cheval, le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Frappe lourde (L) : Le chevalier effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.	<input type="checkbox"/> Seul contre tous (L)* : Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, le chevalier bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).
5	<input type="checkbox"/> Monture fantastique : Le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le chevalier augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le chevalier 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.

DESCRIPTION

PV - Monture

PV

PV - Ecuyer

PV

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du meneur d'hommes	Voie de la noblesse	
1	<div><input type="checkbox"/> Sans peur : Le chevalier 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.</div> <div>Bonus aux alliés contre la peur <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Eduqué : Le chevalier sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Interceptor : Une fois par tour, le chevalier 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Autorité naturelle : Le chevalier obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.</div> <div>CHA (donner des ordres, intimider) <input type="text"/></div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Exemplaire : Une fois par tour, le chevalier 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Ecuyer : Le chevalier dispose d'un écuyer à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8+1). Grâce à l'écuyer, les armes du chevalier infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, le chevalier, 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Ordre de bataille : Le chevalier 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> 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 du chevalier. Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Charge fantastique : Une fois par combat, à son initiative, le chevalier 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 chevalier, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.</div>	<div><input type="checkbox"/> Formation d'élite : Le chevalier 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Chevalier de la mort _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						


DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du cavalier	Voie de la guerre	Voie du meneur d'hommes
1	<input type="checkbox"/> Fidèle monture : Le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Armure sur mesure : L'armure du chevalier est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité (de même pour les casques).	<input type="checkbox"/> Sans peur : Le chevalier 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 <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Cavalier émérite : Lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	<input type="checkbox"/> Encaisser un coup (L) : À son tour, le chevalier fait seulement une action (attaque ou mouvement). Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subits suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure.	<input type="checkbox"/> Intercepter : Une fois par tour, le chevalier peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses côtés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.
3	<input type="checkbox"/> Monture magique : Le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Coup de bouclier : Le chevalier peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.	<input type="checkbox"/> Exemplaire : Une fois par tour, le chevalier 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	<input type="checkbox"/> Charge (L) : A cheval, le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Frappe lourde (L) : Le chevalier effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.	<input type="checkbox"/> Ordre de bataille : Le chevalier 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	<input type="checkbox"/> Monture fantastique : Le chevalier 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.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le chevalier augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charge fantastique : Une fois par combat, à son initiative, le chevalier 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. Résolez d'abord tous les déplacements en commençant par le chevalier, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

Lancer un sort (capacités avec une *) 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.



PV

Bourse :

pp

po

pa

pc

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

POINTS DE FOLIE

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

R

Voie de la mort

Voie d'outre-tombe

☐ **Siphon des âmes** : Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du chevalier, 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.

1

☐ **Masque mortuaire (L)*** : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le chevalier 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 chevalier peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.

2

☐ **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 chevalier récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

☐ **Putréfaction (L)*** : Suite à un test d'attaque magique (portée 10 m), le chevalier 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].

3

☐ **Briser les cœurs (L)*** : Le chevalier 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.

4

☐ **Mot de mort (L)*** : Le chevalier 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 chevalier pour infliger 3d6 DM par tour à tous ses ennemis pendant [niveau du chevalier] 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.

5

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Corsaire _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'artilleur	Voie du pistohero	Voie de la précision
1	<input type="checkbox"/> Mécanismes : Le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Plus vite que son ombre : Si son arme à poudre est prête (chargée et tenue en main), le corsaire peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.	<input type="checkbox"/> Joli coup : Le corsaire ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).
2	<input type="checkbox"/> Tir de semonce (L) : Après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Cadence de tir : Recharger une pétroire 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.	<input type="checkbox"/> Tir précis : Le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (L) : Le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Tir double (L) : Le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Défait de la cuirasse (L) : Après un tour à viser, le corsaire 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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, le corsaire ajoute +1d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> Tir parabolique : Le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Feu nourri : Lorsqu'il utilise le Tir de barrage, le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Tir mortel : Pour une attaque à distance, le corsaire 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'aventurier	Voie du spadassin	
1	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le corsaire peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> Attaque en finesse : Le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le corsaire peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le corsaire peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	<input type="checkbox"/> Esquive fatale : Une fois par combat, le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le corsaire 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.). <div>DEX (déplacements) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Ambidextrie : Le corsaire 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	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le corsaire 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.	<input type="checkbox"/> Botte secrète : Lorsque le corsaire obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise (+2d6 DM). 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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Courtisane _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLEUR
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'escrime	Voie du musicien	Voie de la séduction
1	<input type="checkbox"/> Précision : La courtisane peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'elle emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.	<input type="checkbox"/> Chant des héros (L) : La courtisane 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.	<input type="checkbox"/> Charmant : La courtisane 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) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Intelligence du combat : La courtisane ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> Attaque sonore (L)* : La courtisane 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.	<input type="checkbox"/> Dentelles et rapière : Lorsqu'elle ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, la courtisane obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Zone de silence (L)* : La courtisane 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.	<input type="checkbox"/> Arme secrète : Une fois par combat, vous pouvez utiliser un subterfuge de séducteur pour déstabiliser un adversaire du sexe opposé. Avec un test de CHA réussi de difficulté égale à l'INT de votre adversaire, celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
4	<input type="checkbox"/> Attaque flamboyante (L) : Le style de combat de la courtisane est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, elle effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.	<input type="checkbox"/> Danse irrésistible (L)* : La courtisane joue une gigue endiablée aux effets magiques. Si elle réussit un test d'attaque magique contre la créature ciblée, 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Botte mortelle : Lors d'une attaque au contact, si elle obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, la courtisane obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> Musique fascinante (L)* : Toutes les créatures d'un type dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] de la courtisane répondent dans un rayon de 30 m, sortent de leur cachette et le suivent tant qu'il continue à jouer. La courtisane peut se déplacer de 10 m par tour.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : La courtisane augmente sa valeur de CHA de +2. Elle peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie des illusions	Voie de l'envoûteur Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h	
1	<input type="checkbox"/> Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque la touche, la courtisane lance 1d6 : sur 5 -6, elle ne subit pas les DM.	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : La courtisane 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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 courtisane s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.	
3	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : La courtisane 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 la courtisane (une attaque ou non) met fin au sort.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de 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 courtisane regagne son corps et perd 1d6 DM.	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
Croisé _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du bouclier Il faut porter un bouclier pour utiliser ces capacités.	Voie de la résistance	Voie du soldat
1	<input type="checkbox"/> Protéger un allié : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Absorber un coup (L) : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le croisé a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Absorber un sort (L) : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Armure lourde : Le croisé 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).	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Dernier rempart (L) : Le croisé 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	<input type="checkbox"/> Renvoi de sort (L) : Le croisé 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 !	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le croisé 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	
1	<input type="checkbox"/> Arme bénie : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L)* : Le croisé 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.	
2	<input type="checkbox"/> Bouclier de la foi : Le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le croisé 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.	
3	<input type="checkbox"/> Marteau spirituel (L)* : Le croisé effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du croisé va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le croisé 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.	
4	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) : Le croisé effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le croisé 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.	
5	<input type="checkbox"/> Mot de pouvoir (L)* : Une fois par combat, le croisé 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.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le croisé 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Oandy _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'escrime	Voie de la séduction	Voie du vagabond
1	<input type="checkbox"/> Précision : Le dandy 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.	<input type="checkbox"/> Charmant : Le dandy obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.	<input type="checkbox"/> Rumeurs et légendes : À force de voyager, le dandy 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.
2	<input type="checkbox"/> Intelligence du combat : Le dandy ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> Dentelles et rapière : Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le dandy obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédée dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Compréhension des langues (L)* : Ce sort permet au dandy de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Arme secrète : Une fois par combat, le dandy 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.	<input type="checkbox"/> Débrouillard : Le dandy obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).
4	<input type="checkbox"/> Attaque flamboyante (L) : Le style de combat du dandy 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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 dandy obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le dandy 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.	<input type="checkbox"/> Touche à tout : Le dandy peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil quelconque.

DESCRIPTION

PV - Suivant

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du héros	Voie de la noblesse	
1	<div><input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le dandy peut noter à part les DM subit par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.</div>	<div><input type="checkbox"/> Eduqué : Le dandy sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Piqûres d'insecte : Lorsqu'il porte une armure de cuir renforcé, le dandy réduit les DM subits par les attaques à distance d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.</div>	<div><input type="checkbox"/> Autorité naturelle : Le dandy obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.<div>CHA (donner des ordres, intimider)</div></div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Laissez-le moi ! : Le dandy 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 dandy lui inflige +1d6 DM par attaque.</div>	<div><input type="checkbox"/> Suivant : Le dandy dispose d'un suivant à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8+1). Grâce au suivant, les armes du dandy infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, le dandy, 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Seul contre tous (L)* : Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, le dandy bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).</div>	<div><input type="checkbox"/> 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 du dandy. Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le dandy 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Formation d'élite : Le dandy 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Démoniste _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du démon	Voie du sang	Voie de la sombre magie
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Pacte sanglant : Par une action gratuite, le démoniste sacrifie 1d6 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.	<input type="checkbox"/> 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 !	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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. <i>Ombre</i> : 1 attaque par tour, attaque = attaque de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.
5	<input type="checkbox"/> 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. <i>Démon</i> : 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

PV – Démon

PV

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Magie destructrice	Magie protectrice	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
 Devin _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la prière	Voie des soins	Voie de la spiritualité
1	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L)* : Le devin 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.	<input type="checkbox"/> Soins légers (L)* : Le devin peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du devin] PV perdus. Le devin peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le devin a atteint dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du devin remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).
2	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le devin 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.	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L)* : Le devin peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du devin] PV perdus. Le devin peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le devin a atteint dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal (L)* : Le devin 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.
3	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le devin 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.	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L)* : Une fois par combat, le devin peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du devin] PV perdus.	<input type="checkbox"/> Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le devin annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).
4	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le devin 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.	<input type="checkbox"/> Guérison (L)* : Une fois par jour, le devin peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.	<input type="checkbox"/> Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le devin 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).
5	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le devin 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.	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie* : Une fois par jour, le devin peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du devin] heures par un rituel de 10 minutes. Il doit connaître personnellement la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.	<input type="checkbox"/> Messie* : Une fois par aventure, le devin 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...

DESCRIPTION

Armes et armures connues : armes contendantes à un main, arme sacrée de son dieu, jusqu'à la chemise de maille, bouclier.

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h	
1	<div><input type="checkbox"/> Sixième sens : Le devin 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.</div> <div>Eviter d'être surpris <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Injonction (L)* : Le devin 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.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, le devin 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Sommeil (L)* : [1d6 + Mod. de SAG] 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 du devin s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Une gifle les réveille.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : Le devin peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de SAG] : en cas de réussite, elles se sentent observées.</div>	<div><input type="checkbox"/> Confusion (L)* : Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de SAG] 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 SAG] met fin au sort.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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 au devin qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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 SA] pour résister.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Hyperconscience : Le devin 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de 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'astrologue regagne son corps et perd 1d6 DM.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Duelliste _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'aventurier	Voie du déplacement	Voie du spadassin
1	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le duelliste peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> Esquive : Le duelliste 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Attaque en finesse : Le duelliste 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	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le duelliste peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le duelliste peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	<input type="checkbox"/> Chute : Le duelliste 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).	<input type="checkbox"/> Esquive fatale : Une fois par combat, le duelliste 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	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le duelliste 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Acrobatie : Si le duelliste 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).	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Le duelliste 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	<input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, le duelliste 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.	<input type="checkbox"/> Esquive de la magie : Le duelliste 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.	<input type="checkbox"/> Ambidextrie : Le duelliste 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	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le duelliste 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.	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le duelliste 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.	<input type="checkbox"/> Botte secrète : Lorsque le duelliste obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise (+2d6 DM). Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :pppo pa pc

FOLIES

PCPOINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PFPOINTS DE FOLIE

PRPOINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PMPOINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'escrime	Voie du maître d'arme	
1	<input type="checkbox"/> Précision : Le duelliste 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.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le duelliste 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. <div>Arme de prédilection <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Intelligence du combat : Le duelliste ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le duelliste inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le duelliste emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	
4	<input type="checkbox"/> Attaque flamboyante (L) : Le style de combat du duelliste 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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 duelliste obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le duelliste, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Ouide _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des animaux	Voie du Fauve	Voie de la nature
1	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Panthère : Le druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'oeil. <i>Panthère</i> : 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	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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. <i>Aigle</i> : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4+1. Perception (aigle)	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Grand félin : La panthère évolue en <i>Félin fabuleux</i> : 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

PV - Panthère

PV

PV - Arbre animé

PV

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du protecteur	Voie des végétaux	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Animation d'un arbre (L)* : Une fois par combat, anime un arbre touché pendant [niveau du druide] tours. <i>Arbre animé</i> : 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Enchanteur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la divination	Voie des illusions	Voie de l'invocation
1	<input type="checkbox"/> Sixième sens : L'enchanteur 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. <div>Eviter d'être surpris <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'enchanteur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.	<input type="checkbox"/> Familier : L'enchanteur peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui à distance illimitée. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. <i>Familier</i> : DEF [enchanteur], Init [enchanteur], PV [partagés avec son maître]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2
2	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'enchanteur 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : L'enchanteur peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, 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.	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : L'enchanteur 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'enchanteur (une attaque ou non) met fin au sort.	<input type="checkbox"/> Mur de force (L)* : L'enchanteur 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	<input type="checkbox"/> 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'enchanteur qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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'enchanteur, [1d8 + Mod de CHA] DM.
5	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : L'enchanteur 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : L'enchanteur 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.

DESCRIPTION

Familier

NOM

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Magie protectrice	Magie universelle	
1	<input type="checkbox"/> Armure de mage (L)* : L'enchanteur 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).	<input type="checkbox"/> 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'enchanteur le décide. L'enchanteur obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition) <input type="text"/>	
2	<input type="checkbox"/> Chute ralentie (L)* : L'enchanteur 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Flou (L)* : Pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours, le corps de l'enchanteur devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Invisibilité (L)* : L'enchanteur se rend invisible pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si l'enchanteur attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	<input type="checkbox"/> Cercle de protection (L)* : L'enchanteur 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.	<input type="checkbox"/> Vol (L)* : L'enchanteur peut voler pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	<input type="checkbox"/> Arrêt du temps (L)* : Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Seul l'enchanteur 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.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : L'enchanteur 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Ensorcelleur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTATQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTATQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTATQUE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'air	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur
			Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h
1	<input type="checkbox"/> Murmures dans le vent (L)* : L'ensorcelleur chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. L'ensorcelleur doit connaître sa cible ou la voir.	<input type="checkbox"/> Sixième sens : L'ensorcelleur 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : L'ensorcelleur 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'ensorcelleur 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.	<input type="checkbox"/> 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'ensorcelleur s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	<input type="checkbox"/> Télékynésie (L)* : L'ensorcelleur 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.	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : L'ensorcelleur peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Foudre (L)* : L'ensorcelleur 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.	<input type="checkbox"/> 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'ensorcelleur qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Forme éthérée (L)* : L'ensorcelleur 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.	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : L'ensorcelleur 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.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de 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'ensorcelleur regagne son corps et perd 1d6 DM.

DESCRIPTION

Familier

NOM

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie des illusions	Voie de l'invocation	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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. <i>Familier</i> : DEF [ensorceleur], Init [ensorceleur], PV [partagés avec son maître. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2	
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Espion _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLEUR
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'assassin	Voie de l'aventurier	Voie du roublard
1	<input type="checkbox"/> Discretion : Quand il essaie de passer inaperçu, l'espion bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie. DEX (passer inaperçu) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, l'espion peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, l'espion reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket... DEX (précision) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'espion 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, l'espion peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. L'espion peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, l'espion 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.
3	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) : Sur un test de DEX diff. 10, l'espion 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.	<input type="checkbox"/> Grâce féline : L'espion 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Croc en jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, l'espion fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.
4	<input type="checkbox"/> Surprise : L'espion 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.	<input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, l'espion 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.	<input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, l'espion 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.
5	<input type="checkbox"/> Ouverture mortelle : Une fois par combat, l'espion 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.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : L'espion 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.	<input type="checkbox"/> Attaque en traître : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact de l'espion, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la séduction	Voie du vagabond	
1	<div><input type="checkbox"/> Charmant : L’espion obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.</div> <div>CHA (séduire, baratiner, mentir) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Rumeurs et légendes : À force de voyager, l’espion 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.</div> <div>INT (se souvenir) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Dentelles et rapière : Lorsqu’il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, l’espion obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.</div>	<div><input type="checkbox"/> Compréhension des langues (L)* : Ce sort permet à l’espion de lire, écrire et parler n’importe quelle langue ancienne ou vivante.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Arme secrète : Une fois par combat, l’espion 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Débrouillard : L’espion obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d’artisanat (forge, charpentier, etc.).</div> <div>Survie en pleine nature <input type="text"/></div> <div>Profession et artisanat <input type="text"/></div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Charisme héroïque : L’espion 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Touche à tout : L’espion peut choisir n’importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d’un autre profil quelconque.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Forgesort _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTATQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTATQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTATQUE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE 10 +	
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des artefacts	Voie des élixirs Nombre d'élixirs par jour = 2 par Rang dans la Voie	Voie du métal
1	<input type="checkbox"/> 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 !	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Elixir de guérison : Le forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Potion magique : Le forgesort peut préparer une potion d'Aggrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie (voir les voies de magicien).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

Nombre d'elixirs 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 elixirs magiques : Forme gazeuse ; Agrandissement ; Protection contre les éléments ; Armure de mage ; Chute ralentie ; Invisibilité ; Vol ; Respiration aquatique ; Flou ; Hâte

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Golem

FOR
FORCE

DEX
DEXTERITE

CON
CONSTITUTION

INT
INTELLIGENCE

SAG
SAGESSE

CHA
CHARISME

ATT 1
ATTAQUE 1

ATT 2
ATTAQUE 2

INIT
INITIATIVE

DEF
DEFENSE

PV
POINTS DE VIE

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.

Bourse :

pp

po

pa

pc

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RECUPERATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du golem	Voie des runes	
1	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>Bricolage, science</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> 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</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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 étre choisies plusieurs fois et cumulées.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Gladiateur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la brute	Voie du pagne	Voie du pourfendeur
1	<input type="checkbox"/> Argument de taille : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Vigreur : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Réflexes félins : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Tour de force : Le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le gladiateur est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	<input type="checkbox"/> Charge (L) : Si le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Attaque brutale (L) : Le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Tatouages : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Chaque fois que le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Briseur d'os : Le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Peau d'acier : Le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Déchaînement d'acier (L) : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Attaque tourbillon (L) : Une fois par combat, le gladiateur 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du combat	Voie de la résistance	
1	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le gladiateur gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le gladiateur a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	
3	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le gladiateur peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le gladiateur peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le gladiateur 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	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le gladiateur 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le gladiateur 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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Guérisseur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTATQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTATQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTATQUE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la prière	Voie des soins	Voie de la spiritualité
1	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L)* : Le guérisseur 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.	<input type="checkbox"/> Soins légers (L)* : Le guérisseur peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du guérisseur] PV perdus. Le guérisseur peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le guérisseur a atteint dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du guérisseur remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).
2	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le guérisseur 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.	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L)* : Le guérisseur peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du guérisseur] PV perdus. Le guérisseur peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le guérisseur a atteint dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal (L)* : Le guérisseur 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.
3	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le guérisseur 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.	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L)* : Une fois par combat, le guérisseur peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du guérisseur] PV perdus.	<input type="checkbox"/> Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le guérisseur annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).
4	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le guérisseur 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.	<input type="checkbox"/> Guérison (L)* : Une fois par jour, le guérisseur peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.	<input type="checkbox"/> Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le guérisseur 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).
5	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le guérisseur 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.	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie* : Une fois par jour, le guérisseur peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du guérisseur] heures (rituel de 10 min). Il doit bien connaître la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.	<input type="checkbox"/> Messie* : Une fois par aventure, le guérisseur 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...

DESCRIPTION

Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [ceux du guérisseur], attaque de contact = [niveau du guérisseur], DM 1d6+3, Déplacement 10 m par tour. Réduction DM de 10 / armes tranchantes et feu.

Armes et armures connues : armes contondantes à un main, arme sacrée de son dieu, jusqu'à la chemise de maille, bouclier.

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la nature	Voie du protecteur	
1	<div><input type="checkbox"/> Maître de la survie : Le guérisseur 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.).</div> <div>Survie en milieu naturel <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> 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 guérisseur] PV. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Marche sylvestre : Non seulement le guérisseur 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Forêt vivante (L)* : La forêt devient une alliée (rayon 1 km pendant 12 heures). Les ennemis du guérisseur 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.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Résistant : Le guérisseur 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).</div> <div>RD (dégâts naturels) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Régénération (L)* : La cible touchée par le guérisseur guérit 3 PV par tour pendant [niveau du guérisseur + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Bâton de guérisseur (L) : Le guérisseur combat avec les deux extrémités de son bâton de bois nouveaux. 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Forme d'arbre (L)* : Une fois par combat, permet au guérisseur 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le guérisseur 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le guérisseur 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.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Guerrier _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du bouclier	Voie du combat	Voie du maître d'arme
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le guerrier gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.
4	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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 !	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la résistance	Voie du soldat	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
 LUTTEUR _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la brute	Voie du pagné	Voie de la maîtrise
1	<input type="checkbox"/> Argument de taille : Le lutteur 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	<input type="checkbox"/> Vigreur : Le lutteur 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	<input type="checkbox"/> Esquive du singe : Pour chaque Rang dans cette Voie, le lutteur gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties. DEX (acrobaties)
2	<input type="checkbox"/> Tour de force : Le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le lutteur est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	<input type="checkbox"/> Morsure du serpent : Le lutteur 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	<input type="checkbox"/> Attaque brutale (L) : Le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Tatouages : Le lutteur 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	<input type="checkbox"/> Griffe du tigre : Les DM des attaques à mains nues du lutteur 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	<input type="checkbox"/> Briseur d'os : Le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Peau d'acier : Le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Fureur du dragon (L) : Une fois par combat, le lutteur 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	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Moment de perfection : Une fois par combat, le lutteur 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...

DESCRIPTION

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

FOLIES

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

PCPOINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PFPOINTS DE FOLIE

PRPOINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PMPOINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du poing	Voie du maître d'arme	
1	<input type="checkbox"/> Poing de fer : A mains nues, le lutteur 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.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le lutteur 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. <div>Arme de prédilection <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Parade de projectiles : Le lutteur 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)...	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le lutteur inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	
3	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le lutteur gagne un bonus de +2 en DEF.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le lutteur emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	
4	<input type="checkbox"/> Déluge de coups : À son tour, le lutteur peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Puissance du Ki : Le lutteur 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).	<input type="checkbox"/> Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le lutteur, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Magelame _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du combat	Voie du maître d'arme	Voie de la résistance
1	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le magelame gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le magelame 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 _____	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le magelame 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	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le magelame 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.	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le magelame inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le magelame a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
3	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le magelame peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le magelame emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le magelame 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	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le magelame peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le magelame 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	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le magelame 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.	<input type="checkbox"/> Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le magelame, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le magelame 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.

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Magie des arcanes	Magie élémentaire	
1	<input type="checkbox"/> Agrandissement (L)* : Le magelame 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.	<input type="checkbox"/> Asphyxie (L)* : Si le magelame 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	<input type="checkbox"/> Forme gazeuse (L)* : Le magelame 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).	<input type="checkbox"/> Protection contre les éléments (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magelame 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	<input type="checkbox"/> Hâte (L)* : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magelame obtient une action supplémentaire par tour (attaque normale ou action de mouvement). En revanche, le magelame ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.	<input type="checkbox"/> Arme enflammée (L)* : Le magelame peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.	
4	<input type="checkbox"/> Téléportation (L)* : Le magelame 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 magelame.	<input type="checkbox"/> Respiration aquatique (L)* : Le magelame peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.	
5	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> Peau de pierre (L)* : Le magelame 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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Magicien _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Magie des arcanes	Magie destructrice	Magie élémentaire
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> Arme enflammée (L)* : Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.
4	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Magie protectrice	Magie universelle	
1	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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. <div>INT (connaissance, érudition) <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Vol (L)* : Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	
5	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Maître des bêtes _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du compagnon animal	Voie du montreur d'ours	Voie des animaux
1	<input type="checkbox"/> Odorat : Le maître des bêtes obtient un loup comme compagnon animal. Celui-ci détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le maître obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces. SAG (pister et suivre des traces)	<input type="checkbox"/> Impressionnant : Le maître des bêtes obtient un jeune ours comme compagnon animal. Il gagne un bonus de +5 à tous ses tests d'intimidation lorsque l'animal est à ses côtés. L'ours n'attaque que pour se défendre s'il est blessé.	<input type="checkbox"/> Langage des animaux : Le maître des bêtes 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
2	<input type="checkbox"/> Surveillance : Quand on tente de l'attaquer par surprise, le maître des bêtes 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)	<input type="checkbox"/> Dressage : Le maître des bêtes peut faire faire des numéros à son ours qui lui permettent de gagner 2d6 pa en 2d6 minutes. Il peut aussi faire croire que l'ours attaque et simuler un combat.	<input type="checkbox"/> 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.
3	<input type="checkbox"/> Combat : Le loup du maître des bêtes peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le maître. <i>Loup</i> : 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	<input type="checkbox"/> Combat : L'ours du maître des bêtes peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le maître des bêtes. <i>Jeune ours noir</i> : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 5], Attaque au contact = [niveau], DM 1d6+3, FOR +3*, DEX +1, CON +3, INT -4, SAG +2, CHA -2	<input type="checkbox"/> Guetteur : Le maître des bêtes 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. <i>Aigle</i> : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du maître], DM 1d4+1. Perception (aigle)
4	<input type="checkbox"/> Empathie animale : Le maître des bêtes 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 maître des bêtes pour 1 PV octroyé au loup).	<input type="checkbox"/> Empathie animale : Le maître des bêtes peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son ours par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du maître des bêtes pour 1 PV octroyé à l'ours).	<input type="checkbox"/> Masque du prédateur (L)* : Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le maître des bêtes 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.
5	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux : Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. <i>Mâle alpha</i> : 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	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux : L'ours devient un spécimen en pleine possession de ses moyens. <i>Ours noir</i> : Init 15, DEF 17, PV [niveau x 5], Attaque au contact = [niveau +2], DM 1d6+5, FOR +5*, DEX +2, CON +5, INT -4, SAG +2, CHA -2	<input type="checkbox"/> Forme animale (L)* : Le maître des bêtes 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).

DESCRIPTION

PV - Loup

PV

PV - Ours

PV

PV - Panthère

PV

PV - Monture

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du Fauve	Voie du cavalier	
1	<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div>Vitesse du félin</div><div>Le maître des bêtes gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.</div></div></div><div>Course, escalade, saut</div></div>	<div><div><div><div><div></div></div></div><div>Fidèle monture</div><div>Le maître des bêtes 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.</div></div></div>	

 || 2 | Panthère Le maître des bêtes 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 guérisseur], DM 1d6+2, FOR +2, DEX +4*, CON +2, INT -3, SAG +3*, CHA -2 |

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Maître de guerre _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'artilleur	Voie des explosifs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nombre de charges par jour = rang dans la Voie <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Voie du champ de bataille
1	<input type="checkbox"/> 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chimiste : Le maître de guerre 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Action concertée : Une fois par tour, le maître de guerre 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	<input type="checkbox"/> Tir de semonce (L) : Après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, le maître de guerre 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.	<input type="checkbox"/> Démolition : Il faut 3 tours complets au maître de guerre 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.	<input type="checkbox"/> A couvert (L) : Jusqu'à son prochain tour, le maître de guerre 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	<input type="checkbox"/> Tir de barrage (L) : Le maître de guerre 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.	<input type="checkbox"/> Poudre puissante : Le maître de guerre 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.	<input type="checkbox"/> Combattant aguerri : Le maître de guerre 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Piège explosif (L) : Le maître de guerre 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).	<input type="checkbox"/> Combat de masse : Le maître de guerre 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	<input type="checkbox"/> Feu nourri : Lorsqu'il utilise le Tir de barrage, le maître de guerre 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.	<input type="checkbox"/> Boulet explosif (L) : Le maître de guerre 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le maître de guerre 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.

DESCRIPTION

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 : « sauts » de 40 m (L)

☐

☐

☐

Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, SAG, CHA, doué de parole

☐

☐

☐

Puissant : +2 Mod. de FOR

☐

☐

☐

Arme à deux mains : +1d8 DM

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

☐

☐

☐

☐

☐

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du métal	Voie du golem	
1	<div><input type="checkbox"/> 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).<div>Orfèvrerie, forge</div></div>	<div><input type="checkbox"/> Grosse tête : Le maître de guerre 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.<div>Bricolage, science</div></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Golem : Créature non-vivante, Init [maître de guerre], 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 maître de guerre peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Magnétisme (L) : Le maître de guerre 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Golem supérieur : Le maître de guerre 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 étre choisies plusieurs fois et cumulées.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Endurer : Le maître de guerre 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le maître de guerre 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Mercenaire _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du combat	Voie de la résistance	Voie du soldat
1	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le mercenaire gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le mercenaire a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le mercenaire peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le mercenaire peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Dernier rempart (L) : Le mercenaire 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	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le mercenaire 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du champ de bataille	Voie de la précision	
1	<input type="checkbox"/> Action concertée : Une fois par tour, le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Joli coup : Le mercenaire ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).	
2	<input type="checkbox"/> A couvert (L) : Jusqu'à son prochain tour, le mercenaire divise par 2 les DM des attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 m. Un compagnon du mercenaire peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.	<input type="checkbox"/> Tir précis : Le mercenaire 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	<input type="checkbox"/> Combattant aguerri : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Défaut de la cuirasse (L) : Après un tour à viser, le mercenaire 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	<input type="checkbox"/> Combat de masse : Le mercenaire 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).	<input type="checkbox"/> Tir parabolique : Le mercenaire 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	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le mercenaire 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.	<input type="checkbox"/> Tir mortel : Pour une attaque à distance, le mercenaire 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Moine _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'énergie vitale	Voie de la maîtrise	Voie de la méditation
1	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pacifisme : Tant que le moine n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Transe de guérison : Une fois après chaque combat, le moine peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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...	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

FOLIES

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du poing	Voie du vent	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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)...	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le moine gagne un bonus de +2 en DEF.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Lévitatio(n) (L) : En se concentrant, le moine peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.	
5	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Nécromancien _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du démon	Voie de la mort	Voie d'outre-tombe
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Siphon des âmes : Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du nécromancien, il récupère 1d6 PV.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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].	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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. <i>Démon</i> : 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).	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

FOLIES

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du sang	Voie de la sombre magie	
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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) <input type="text"/>	
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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 !	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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 nécromancien sont également subis par la cible et le nécromancien peut lui lancer un sort sans la voir.	<input type="checkbox"/> 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
 Ninja _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'assassin	Voie du déplacement	Voie du spadassin
1	<input type="checkbox"/> Discretion : Quand il essaie de passer inaperçu, le ninja bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie. DEX (passer inaperçu) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquive : Le ninja 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Attaque en finesse : Le ninja 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	<input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le ninja 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chute : Le ninja 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).	<input type="checkbox"/> Esquive fatale : Une fois par combat, le ninja 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	<input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) : Sur un test de DEX diff. 10, le ninja 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.	<input type="checkbox"/> Acrobatie : Si le ninja 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).	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Le ninja 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	<input type="checkbox"/> Surprise : Le ninja 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.	<input type="checkbox"/> Esquive de la magie : Le ninja 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.	<input type="checkbox"/> Ambidextrie : Le ninja 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	<input type="checkbox"/> Ouverture mortelle : Une fois par combat, le ninja 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.	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le ninja 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.	<input type="checkbox"/> Botte secrète : Lorsque le ninja 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du poing	Voie du vent	
1	<input type="checkbox"/> Poing de fer : A mains nues, le ninja 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.	<input type="checkbox"/> Pas du vent : Le ninja 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	<input type="checkbox"/> Parade de projectiles : Le ninja 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)...	<input type="checkbox"/> Course du vent : Le ninja 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	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le ninja gagne un bonus de +2 en DEF.	<input type="checkbox"/> Course des airs : Le ninja 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	<input type="checkbox"/> Déluge de coups : À son tour, le ninja peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme.	<input type="checkbox"/> Lévitacion (L) : En se concentrant, le ninja peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.	
5	<input type="checkbox"/> Puissance du Ki : Le ninja 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).	<input type="checkbox"/> Passe-muraille (L) : Le ninja 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Ombremage _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Magie des arcanes	Magie protectrice	Magie universelle
1	<input type="checkbox"/> Agrandissement (L)* : L'ombremage 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.	<input type="checkbox"/> Armure de mage (L)* : L'ombremage 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).	<input type="checkbox"/> 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'ombremage le décide. L'ombremage obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Forme gazeuse (L)* : L'ombremage 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).	<input type="checkbox"/> Chute ralentie (L)* : L'ombremage 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Hâte (L)* : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, l'ombremage obtient une action supplémentaire par tour (attaque normale ou action de mouvement). En revanche, l'ombremage ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.	<input type="checkbox"/> Flou (L)* : Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps de l'ombremage devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Invisibilité (L)* : L'ombremage 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'ombremage attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.
4	<input type="checkbox"/> Téléportation (L)* : L'ombremage 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 l'ombrelame.	<input type="checkbox"/> Cercle de protection (L)* : L'ombremage 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.	<input type="checkbox"/> Vol (L)* : L'ombremage peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.
5	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> Arrêt du temps (L)* : Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul l'ombremage 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.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : L'ombremage 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du déplacement	Voie du roublard	
1	<div><input type="checkbox"/> Esquive : L'ombremage 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.</div> <div>DEX (esquiver) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, l'ombremage reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...</div> <div>DEX (précision) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Chute : L'ombremage 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, l'ombremage 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.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Acrobatie : Si l'ombremage 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> Croc en jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, l'ombremage fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Esquive de la magie : L'ombremage 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, l'ombremage 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : L'ombremage 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Attaque en traître : 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.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Paladin _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du cavalier	Voie du héros	Voie du meneur d'hommes
1	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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 <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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. Résolez d'abord tous les déplacements en commençant par le paladin, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

DESCRIPTION

PV - Monture

PV

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la guerre sainte	Voie des soins	
1	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) : Le paladin effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Passeur d'âme _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTATQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTATQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTATQUE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la MORT N'affecte pas les créatures non vivantes	Voie d'OUTRE-TOMBE	Voie du sang
1	<input type="checkbox"/> Siphon des âmes : Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du passeur d'âme, il récupère 1d6 PV.	<input type="checkbox"/> 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. de SAG] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours. Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.	<input type="checkbox"/> Saignement (L)* : Le passeur d'âme 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.
2	<input type="checkbox"/> Masque mortuaire (L)* : Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le passeur d'âme 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.	<input type="checkbox"/> 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 passeur d'âme peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.	<input type="checkbox"/> Sang mordant (L)* : Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le sang du passeur d'âme 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.
3	<input type="checkbox"/> Baiser du vampire (L)* : Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. de SAG] DM et le passeur d'âme récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).	<input type="checkbox"/> Putréfaction (L)* : Suite à un test d'attaque magique (portée 10 m), le passeur d'âme inflige [1d6 + Mod. de SAG] 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. de SAG].	<input type="checkbox"/> Exsangue : Lorsque le passeur d'âme 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 !
4	<input type="checkbox"/> Briser les cœurs (L)* : Le passeur d'âme fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. de SAG] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].	<input type="checkbox"/> 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. de SAG] pour sortir. À 0 PV, elle décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui donne un bonus de +2 pour sortir.	<input type="checkbox"/> Hémorragie (L)* : Si le passeur d'âme 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. de SAG] tours.
5	<input type="checkbox"/> Mot de mort (L)* : Le passeur d'âme 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. de SAG] ou tomber à 0 PV.	<input type="checkbox"/> Armée des morts (L)* : Une fois par jour, d'innombrables squelettes sortent du sol dans un rayon de 20 m autour du passeur d'âme pour infliger 3d6 DM par tour à tous ses ennemis pendant [niveau du passeur d'âme] 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.	<input type="checkbox"/> Lien du sang (L)* : Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), pendant tours, la moitié des DM reçus par le passeur d'âme [5 + Mod. de SAG] me sont également subis par la cible et le passeur d'âme peut lui lancer un sort sans la voir.

DESCRIPTION

PV zombie 1

PV zombie 2

PV zombie 3

PV zombie 4

PV zombie 5

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

FOLIES

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la prière	Voie de la spiritualité	
1	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L)* : Le passeur d'âme 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.	<input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du passeur d'âme remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).	
2	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le passeur d'âme 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.	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal (L)* : Le passeur d'âme 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.	
3	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le passeur d'âme 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.	<input type="checkbox"/> Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le passeur d'âme annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).	
4	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le passeur d'âme 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.	<input type="checkbox"/> Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le passeur d'âme 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).	
5	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le passeur d'âme 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.	<input type="checkbox"/> Messie* : Une fois par aventure, le passeur d'âme entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Pirate _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du combat	Voie du maître d'arme	Voie de la résistance
1	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le pirate gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le pirate 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 _____	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le pirate 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	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le pirate 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.	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le pirate inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le pirate a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
3	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le pirate peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le pirate emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le pirate 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	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le pirate peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le pirate 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	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le pirate 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.	<input type="checkbox"/> Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le pirate, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le pirate 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'escrime	Voie du saltimbanque	
1	<input type="checkbox"/> Précision : Le pirate 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.	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le pirate 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. <div>Acrobaties, équilibre, sauts, escalade <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Intelligence du combat : Le pirate ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.	<input type="checkbox"/> Grâce féline : Le pirate ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).	
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Lanceur de couteau : Une fois par tour, en plus de ses autres actions, le pirate 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	<input type="checkbox"/> Attaque flamboyante (L) : Le style de combat du pirate 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.	<input type="checkbox"/> Esquive acrobatique : Une fois par tour, le pirate 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	<input type="checkbox"/> 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 pirate obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.	<input type="checkbox"/> Liberté d'action : Le pirate 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.).	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Prêtre _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLEUR
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la Foi	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière
1	<input type="checkbox"/> 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Bénédition (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.
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.
3	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.
4	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) : Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> 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.
5	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

Armes et armures connues : armes contendantes à un main, arme sacrée de son dieu, jusqu'à la chemise de maille, bouclier.

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie des soins	Voie de la spiritualité	
1	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div><div><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).</div></div>	
2	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div><div><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	
3	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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.).</div></div>	
4	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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).</div></div>	
5	<div><div><input type="checkbox"/> 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.</div></div>	<div><div><input type="checkbox"/> 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...</div></div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Psy (adepte) _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h	Voie des illusions
1	<input type="checkbox"/> Sixième sens : L'adepte 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. <div>Eviter d'être surpris <input type="checkbox"/></div>	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : L'adepte 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.	<input type="checkbox"/> Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'adepte lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.
2	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'adepte 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.	<input type="checkbox"/> 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'adepte s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.	<input type="checkbox"/> 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.
3	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : L'adepte peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : L'adepte 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'adepte (une attaque ou non) met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> 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'adepte qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.
5	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : L'adepte 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.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de 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'adepte regagne son corps et perd 1d6 DM.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'énergie vitale	Voie de la méditation	
1	<input type="checkbox"/> Mains d'énergie (L) : L'adepte 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 de l'adepte sont considérées comme magiques (même lorsqu'il n'utilise pas Mains d'énergie).	<input type="checkbox"/> Pacifisme : Tant que l'adepte n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.	
2	<input type="checkbox"/> Pression mortelle (L) : En combat à mains nues, l'adepte 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.	<input type="checkbox"/> Transe de guérison : Une fois après chaque combat, l'adepte peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.	
3	<input type="checkbox"/> Invulnérable : L'adepte 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.	<input type="checkbox"/> Maîtrise du Ki : L'adepte 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	<input type="checkbox"/> Projection de ki (L)* : L'adepte 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 CHA) lui permet d'infliger [2d6 + Mod. de CHA] de DM.	<input type="checkbox"/> Projection mentale (L) : L'adepte 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	<input type="checkbox"/> Ascétisme : L'adepte 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.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : L'adepte 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Psy (guerrier) _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la méditation	Voie du poing	Voie du vent
1	<input type="checkbox"/> Pacifisme : Tant que le guerrier n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.	<input type="checkbox"/> Poing de fer : A mains nues, le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Pas du vent : Le guerrier 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	<input type="checkbox"/> Transe de guérison : Une fois après chaque combat, le guerrier peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.	<input type="checkbox"/> Parade de projectiles : Le guerrier 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)...	<input type="checkbox"/> Course du vent : Le guerrier 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	<input type="checkbox"/> Maîtrise du Ki : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le guerrier gagne un bonus de +2 en DEF.	<input type="checkbox"/> Course des airs : Le guerrier 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	<input type="checkbox"/> Projection mentale (L) : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Déluge de coups : À son tour, le guerrier peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme.	<input type="checkbox"/> Lévitiation (L) : En se concentrant, le guerrier peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.
5	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Puissance du Ki : Le guerrier 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).	<input type="checkbox"/> Passe-muraille (L) : Le guerrier 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'air	Voie de la divination	
1	<input type="checkbox"/> Murmures dans le vent (L)* : Le guerrier chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. Le guerrier doit connaître sa cible ou la voir.	<input type="checkbox"/> Sixième sens : Le guerrier 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. <div>Eviter d'être surpris <input type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Sous-tension (L)* : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, le guerrier 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	<input type="checkbox"/> Télékynésie (L)* : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : Le guerrier peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, 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.	
4	<input type="checkbox"/> Foudre (L)* : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> 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 au guerrier qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.	
5	<input type="checkbox"/> Forme éthérée (L)* : Le guerrier 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.	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : Le guerrier 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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Répurgateur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLEUR	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la Foi	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière
1	<input type="checkbox"/> Parole divine : Pour chaque rang dans cette Voie, le répurgateur obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire. CHA (convaincre ou convertir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arme bénie : Le répurgateur 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.	<input type="checkbox"/> Bénédictio (L)* : Le répurgateur 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.
2	<input type="checkbox"/> Arme d'argent (L)* : Crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le répurgateur peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les morts-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Bouclier de la foi : Le répurgateur porte le symbole de sa foi, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le répurgateur 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.
3	<input type="checkbox"/> Ailes célestes (L)* : Des ailes divines poussent dans le dos du répurgateur, 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.	<input type="checkbox"/> Marteau spirituel (L)* : Le répurgateur effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du répurgateur va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le répurgateur 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.
4	<input type="checkbox"/> Foudre divine (L)* : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du répurgateur et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le répurgateur compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) : Le répurgateur effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le répurgateur 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.
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le répurgateur 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.	<input type="checkbox"/> Mot de pouvoir (L)* : Une fois par combat, le répurgateur 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.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le répurgateur 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.

DESCRIPTION

Armes et armures connues : armes
contendantes à un main, arme sacrée de son
dieu, jusqu'à la chemise de maille, bouclier.

FOLIES

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la survie	Voie du traqueur	
1	<div><input type="checkbox"/> Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le répurateur 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.</div> <div>CON (fatigue, survie en milieu naturel) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Pas de loup : Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le répurateur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.</div> <div>DEX (passer inaperçu en forêt) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Nature nourricière : Si le répurateur 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 diff. 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).</div>	<div><input type="checkbox"/> Ennemi juré : Après avoir tué une créature, le répurateur 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.</div> <div>Ennemis jurés <input type="text"/></div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Grand pas : Le répurateur 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.</div> <div>Natation et escalade <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques min., le répurateur 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Increvable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le répurateur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.</div>	<div><input type="checkbox"/> Ennemi juré : Le répurateur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.</div> <div>Ennemis jurés <input type="text"/></div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le répurateur 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le répurateur 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Rôdeur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'archer	Voie du compagnon animal	Voie de l'escarmouche
1	<input type="checkbox"/> 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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 <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> Combat : Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur. <i>Loup</i> : 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	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) : Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	<input type="checkbox"/> 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).	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Animal fabuleux : Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. <i>Mâle alpha</i> : 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	<input type="checkbox"/> 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de la survie	Voie du traqueur	
1	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>CON (fatigue, survie en milieu naturel) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>DEX (passer inaperçu en forêt) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>Ennemis jurés <input type="text"/></div>	
3	<div><input type="checkbox"/> 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.</div> <div>Natation et escalade <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Ennemi juré : Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.</div> <div>Ennemis jurés <input type="text"/></div>	
5	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Sauvage _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du pagne	Voie du pourfendeur	Voie du primitif
1	<input type="checkbox"/> Vigueur : Le sauvage 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Réflexes félins : Le sauvage 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Proche de la nature : Le sauvage 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 <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le sauvage est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	<input type="checkbox"/> Charge (L) : Si le sauvage 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.	<input type="checkbox"/> Armure de vent : Le sauvage obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.
3	<input type="checkbox"/> Tatouages : Le sauvage 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Chaque fois que le sauvage 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.	<input type="checkbox"/> Vigilance : Le sauvage 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 <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Peau d'acier : Le sauvage 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.	<input type="checkbox"/> Déchaînement d'acier (L) : Le sauvage 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.	<input type="checkbox"/> Résistance à la magie : Le sauvage 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.
5	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le sauvage 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.	<input type="checkbox"/> Attaque tourbillon (L) : Une fois par combat, le sauvage 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le sauvage 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.

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 ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie de l'escarmouche	Voie de la survie	
1	<div><input type="checkbox"/> Chasseur émérite : Le sauvage 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.</div> <div>Pister les animaux <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le sauvage 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.</div> <div>CON (fatigue, survie en milieu naturel) <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Traquenard (L) : Le sauvage 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Nature nourricière : Si le sauvage 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).</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) : Le sauvage peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.</div>	<div><input type="checkbox"/> Grand pas : Le sauvage 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.</div> <div>Natation et escalade <input type="text"/></div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Repli (L) : Le sauvage 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Incrévable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le sauvage peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le sauvage 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le sauvage 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.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Shaman _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	SAG NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEFENSE		Total
				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DEX
						DIVERS

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la prière	Voie de la spiritualité	Voie des soins
1	<input type="checkbox"/> Bénédiction (L)* : Le shaman 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.	<input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du shaman remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).	<input type="checkbox"/> Soins légers (L)* : Le shaman peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du shaman] PV perdus. Le shaman peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le shaman a atteint dans cette Voie.
2	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le shaman 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.	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal (L)* : Le shaman 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.	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L)* : Le shaman peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du shaman] PV perdus. Le shaman peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le shaman a atteint dans cette Voie.
3	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le shaman 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.	<input type="checkbox"/> Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le shaman annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L)* : Une fois par combat, le shaman peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.
4	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le shaman fait appel aux esprits 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.	<input type="checkbox"/> Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le shaman 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).	<input type="checkbox"/> Guérison (L)* : Une fois par jour, le shaman peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
5	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le shaman 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.	<input type="checkbox"/> Messie* : Une fois par aventure, le shaman 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...	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie* : Une fois par jour, le shaman 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.

DESCRIPTION

Armes et armures connues : armes
contendantes à un main, arme sacrée de son
totem, jusqu'à la chemise de maille, bouclier.

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC
POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF
POINTS DE FOLIE

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
MOD. CON
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie des animaux	Voie de la nature	
1	<div><input type="checkbox"/> Langage des animaux : Le shaman 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.</div> <div>Influencer un animal <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Maître de la survie : Le shaman 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.).</div> <div>Survie en milieu naturel <input type="text"/></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Marche sylvestre : Non seulement le shaman 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.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> Guetteur : Le shaman reçoit un oiseau de proie comme compagnon. Il ont un lien télépathique et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5. <i>Aigle</i> : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du shaman], DM 1d4+1.</div> <div>Perception (aigle) <input type="text"/></div>	<div><input type="checkbox"/> Résistant : Le shaman 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).</div> <div>RD (dégâts naturels) <input type="text"/></div>	
4	<div><input type="checkbox"/> Masque du prédateur (L)* : Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le shaman 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Bâton de shaman (L) : Le shaman combat avec les deux extrémités de son bâton de bois nouveaux. 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> Forme animale (L)* : Le shaman 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le shaman 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.</div>	

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Oubliées - Fantasy

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Sorcebois _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

TRAIT

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'archer	Voie de l'escarmouche	Voie de la survie
1	<input type="checkbox"/> Sens affutés : Pour chaque Rang dans cette Voie, le sorcebois 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) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chasseur émérite : Le sorcebois 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 <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le sorcebois 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) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle (L) : Le sorcebois 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.	<input type="checkbox"/> Traquenard (L) : Le sorcebois 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.	<input type="checkbox"/> Nature nourricière : Si le sorcebois 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	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le sorcebois peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) : Le sorcebois peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.	<input type="checkbox"/> Grand pas : Le sorcebois 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 <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) : Le sorcebois lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	<input type="checkbox"/> Repli (L) : Le sorcebois 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.	<input type="checkbox"/> Increvable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le sorcebois peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.
5	<input type="checkbox"/> Dans le mille : Pour une attaque à distance, le sorcebois 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.	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : Le sorcebois 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.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le sorcebois 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.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Sorcière _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h	Voie de l'invocation
1	<input type="checkbox"/> Sixième sens : 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. <div>Eviter d'être surpris <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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. <i>Familier</i> : DEF [sorcière], Init [sorcière], PV [partagés avec son maître]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2
2	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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 s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : La sorcière peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

Familier

NOM

PV - Démon

PV

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du démon	Voie de la sombre magie	
1	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Ténèbres (L)* : La sorcière crée une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre pendant [5 + Mod. de CHA] 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) <div></div></div>	
2	<div><input type="checkbox"/> Aspect de la succube (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> 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. de CHA] tours. Si elle reste immobile, elle peut lancer des sorts.</div>	
3	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Strangulation (L)* : Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), la sorcière inflige [1d6 + Mod. de CHA] 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.</div>	
4	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	<div><input type="checkbox"/> Ombre mortelle (L)* : L'ombre de la cible de la sorcière attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. de CHA] 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.</div>	
5	<div><input type="checkbox"/> 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. <i>Démon</i> : 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).</div>	<div><input type="checkbox"/> 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.</div>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Peuple _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Voieur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTATQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTATQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTATQUE MAGIQUE	INT NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOUCLIER	
DEX	
DIVERS	

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'assassin	Voie de l'aventurier	Voie du déplacement
1	<input type="checkbox"/> 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. <div>DEX (passer inaperçu) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	<input type="checkbox"/> 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. <div>DEX (esquiver) <input type="text"/></div>
2	<input type="checkbox"/> 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). <div>Attaque sournoise <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> 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 !	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.). <div>DEX (déplacements) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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.

DESCRIPTION

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

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Bourse :

pp

po

pa

pc

FOLIES

PC

POINTS DE CHOC

MAX.

ACTUELS

PF

POINTS DE FOLIE

PR

POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV

PM

POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie du roublard	Voie du spadassin	
1	<input type="checkbox"/> 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... <div>DEX (précision) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> Attaque en traître : 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.	<input type="checkbox"/> 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.	