

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Réta Grossedure Joueur _____

Profil Guerrier Niveau 1 Race Gobelin Sexe F Âge 12 Taille 1,25 m Poids 25 kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	12	+1	+1	INITIATIVE	Valeur <u>16</u>	+3	19	DV DES DE VIE	d10	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE	16	+3	+1*	ATTACHE AU CONTACT	<u>F0R</u>	NIV	+2	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	13	+1	+1	ATTACHE A DISTANCE	<u>F+3</u>	NIV	+4	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTACHE MAGIQUE	<u>F+0</u>	NIV	+1	RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	13	+1	+1	DEFENSE				Total			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	11	+0	+0	DEF DEFENSE	10 +	ARMURE	<u>2</u>	BOUCLIER	<u>+3</u>	DIVERS	15

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, un goblin voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. A une main, ne peut porter que des armes infligeant un maximum de 1d6 DM ; à deux mains, le maximum est de 1d10.

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Tranchechien	1d20 + 2	1d4+1	
Arc court	1d20 + 5	1d6	
	1d20 +		

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du bouclier Il faut porter un bouclier pour utiliser ces capacités.	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 checked="" type="checkbox"/> Vivacité : Le guerrier gagne +3 en Initiative.	<input checked="" 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 <u>ARC COURT</u>
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

Réta adore torturer des petits animaux inoffensifs. La plupart du temps, elle a les poches remplies de ce genre de créatures, au cas où elle s'ennuierait. Elle trouve que c'est difficile de ne pas hurler quand elle parle et elle aime prendre des risques lors des combats pour effrayer ses ennemis.

« Réta coupe et Réta mord ! Réta blesse et Réta frappe fort ! Réta tue et Réta flagelle ! Pour tout ça, y'a pas mieux qu'elle ! »



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

EQUIPEMENT

Armure de cuir (DEF +2)	Jarre de doigts d'halfelins au vinaigre
Tranchechien (DM 1d4)	Fourchette pour les toasts, Dentier,
Arc court (DM 1d6) et 20 flèches	Voile de mariée, Corset de dame halfeline,
Carquois orné d'oreilles de chien	6 mètre de corde avec plusieurs taupes
Grenouille porte-bonheur (« Spotol »)	mortes attachées, Dentier, Petit miroir
Potion de pattes d'araignée (1 dose)	d'argent, Fiole de parfum humain (à moitié
Potion de soins légers (1 dose - 1d8 PV)	bue), Sachet en cuir, Crochet à viande,
	Amorce et silex, Petit sac de cuir, Poche
	pleine de mille-pattes
Bourse :	pp po pa pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M3x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d10+1 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
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 Chuffi Lècheplaie Joueur _____

Profil Voleur Niveau 1 Race Gobelin Sexe M Âge 13 Taille 1,20 m Poids 30 kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	9	-1	-1	INITIATIVE	<input type="text" value="20"/>	DV DES DE VIE <input type="text" value="d6"/>
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	20	+5	+3*	ATTACHE AU CONTACT	<input type="text" value="FOR"/> <input type="text" value="NIV"/>	PV POINTS DE VIE <input type="text" value="M7X."/>
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	13	+1	+1	ATTACHE A DISTANCE	<input type="text" value="DEX"/> <input type="text" value="NIV"/>	POINTS DE VIE RESTANTS _____ DM TEMPORAIRES _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	12	+1	+1	ATTACHE MAGIQUE	<input type="text" value="INT"/> <input type="text" value="NIV"/>	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	13	+1	+1	DEFENSE	DEF DÉFENSE <input type="text" value="10 +"/>	RD <input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	8	-1	-1	ARMURE <input type="text" value="2"/>	BOUCLIER <input type="text" value="4"/>	Total <input type="text" value="17"/>

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, un gobelin voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. A une main, ne peut porter que des armes infligeant un maximum de 1d6 DM ; à deux mains, le maximum est de 1d10.

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Tranchechien	1d20 + 1	1d4+1	
Fléchettes	1d20 + 6	1d4	
Torgnoles et morsures	1d20 + 1	1d4+1	DM temporaires

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'assassin	Voie de l'aventurier	Voie du déplacement
1	<p><input checked="" 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.</p> <p style="text-align: right;">DEX (passer inaperçu) <input type="text" value="+2"/></p>	<p><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.</p>	<p><input checked="" 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.</p> <p style="text-align: right;">DEX (esquiver) <input type="text" value="+1"/></p>
2	<p><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).</p> <p style="text-align: right;">Attaque sournoise <input type="text" value=""/></p>	<p><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 !</p>	<p><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).</p>
3	<p><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.</p>	<p><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.).</p> <p style="text-align: right;">DEX (déplacements) <input type="text" value=""/></p>	<p><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).</p>
4	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
5	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>

DESCRIPTION

Chuffi est un gobelin sadique et horrible. Il adore s'approcher discrètement de ses ennemis pour ensuite les poignarder. S'il en a l'occasion, il aime aussi allumer des feux. Chuffi prend vraiment son pied en allumant des feux, presque autant qu'en causant de grosses explosions.

« Chuffi, il est peut-être pas bo, mais c'est loin d'être un manchot. Il glisse vers sa cible tel un aspic, puis son couteau s'enfonce et pique, pique, pique ! »



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

EQUIPEMENT

Armure de cuir (DEF +2)	3 piques à brochette métalliques ; Corbeau
Tranchechien (DM 1d4)	empaillé ; Araignée de compagnie
6 fléchettes (DM 1d4)	(« Puevite ») enfermée dans une cage ; 3
Grenouille porte-bonheur (« Grosse grenouille »)	cages à bestioles de rechange ; Bouteille d'yeux d'alligators dans de l'eau de mer ;
Potion de chute ralentie (1 dose)	Poupée d'enfant aux yeux arrachés ;
Potion de soins légers (1 dose - 1d8 PV)	Grappin ; Trois allume-feux ; Aiguille à
Un petit sac de chasse-trappes	coudre incurvée ; Clochette de vache
Outils de crochetage	
Bourse :	pp po pa pc

PC
POINTS DE CHANCE

2x.

ACTUELS

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
1d6+2
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

Epuisement
MAGIQUE

CAPACITES DU PERSONNAGE

VOIE 4

VOIE 5

VOIE DE PRESTIGE

R

Voie du roublard

Voie du spadassin

1

Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...

DEX (précision)

Attaque en finesse : Le voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. Il peut aussi dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.

2

Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.

Esquive fatale : Une fois par combat, le voleur peut esquiver une attaque qui devait le toucher. Celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.

3

Croc en jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.

Frappe chirurgicale : Le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.

4

Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.

Ambidextrie : Le voleur utilise une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque ne peut pas être l'origine d'une capacité limitée.

5

Attaque en 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.

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.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Pouy de Zarongel Joueur _____

Profil Prêtre de Zarongel Niveau 1 Race Gobelin Sexe M Âge 15 Taille 1,25 m Poids 35 kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	11	+0	+0	INITIATIVE	14		14	DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE	14	+2	-2*	ATTACHE AU CONTACT	10	NIV	+1	POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	13	+1	+1	ATTACHE A DISTANCE	12	NIV	+3	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTACHE MAGIQUE	10	NIV	+1	RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	15	+2	+2	DEFENSE				Total			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	12	+1	+1	DEF DEFENSE	10 +	ARMURE	4	BOUCLIER	+2	DIVERS	16

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, un gobelin voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. A une main, ne peut porter que des armes infligeant un maximum de 1d6 DM ; à deux mains, le maximum est de 1d10.

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Tranchechien	1d20 + 1	1d4	
Javeline	1d20 + 3	1d4	
Torgnoles et morsures	1d20 + 1	1d4+1	DM temporaires

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la foi	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière
1	<p><input checked="" 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.</p> <p>CHA (convaincre ou convertir) <input type="text" value="+2"/></p>	<p><input checked="" 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.</p>	<p><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.</p>
2	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
3	<p><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).</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
4	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
5	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>

DESCRIPTION

Poug est un effrayant petit prêtre du dieu goblin Zarongel, le dieu sacré du massacre des chiens, du feu et du très-saint combat monté. Mais Poug n'est pas très bon au combat monté, un fait pas si secret que ça qui est source de honte pour lui. C'est pour cela qu'il concentre toute son énergie sur les autres enseignements sacrés de son dieu : tuer des chiens (même s'il n'en a pas encore tué un seul, il espère que cela va changer un jour) et allumer des feux (pour ça, Poug est plutôt doué).

« Poug dit qu'Zarongel c'est le plus génial, pour cramer des trucs et même soigner quand on a mal ! »



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

EQUIPEMENT

Chemise de mailles (DEF +4)	Grenouille écrasée et séchées (ancien
Tranchechien (DM 1d4)	porte-bonheur)
2 javelines (DM 1d4)	Jarre de têtes de poisson au vinaigre
Grenouille porte-bonheur (« Trouve- chien »)	6 torches ; Amorce et silex ; Salière quasiment vide ; Queue de cochon (en cas)
Baguette de soins mineurs (9 charges)	; Flûte en bois pleine d'éclats
Bourse :	pp po pa pc

PC
POINTS DE CHANCE

4x.

ACTUELS

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
1d8+2
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

Epuisement
MAGIQUE

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie des soins	Voie de la spiritualité	
1	<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.	<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).	
2	<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.	<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.	
3	<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.	<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.).	
4	<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.	<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).	
5	<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.	<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...	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Mogmurche Joueur _____

Profil Alchimiste Niveau 1 Race Gobelin Sexe M Âge 14 Taille 1,20 m Poids 30 kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	12	+1	+1	INITIATIVE	16	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	16	+3	+1*	ATTACHE AU CONTACT	+1	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	13	+1	+1	ATTACHE A DISTANCE	+4	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTACHE MAGIQUE	+1	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	13	+1	+1	DEFENSE		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	11	+0	+0	DEF DÉFENSE	10 +	RD
						Total
						15

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

Vision dans le noir : Dans le noir total, un gobelin voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. A une main, ne peut porter que des armes infligeant un maximum de 1d6 DM ; à deux mains, le maximum est de 1d10.

ARME

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Gourdin	1d20 + 1	(1d4+1)	
Feu grégeois	Réussite auto.	3d6	Rayon : 3 m
Torgnoles et morsures	1d20 + 1	1d4+1	DM temporaires

CAPACITES DU PERSONNAGE

	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 checked="" 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="text"/>	<input checked="" 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'agrandissement, 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'élixirs prend 1 heure. Ils fonctionnent 24h. Passé 24h, régénérer les élixirs en seulement 10 min. (ils comptent parmi les élixirs de la journée).

Nombre d'élixirs max. 2 X RANG

- Fortifiant** : + [1d4 + rang] PV ;
 +3 aux [rang+1] prochains tests
 Feu grégeois : 1d6 DM par rang ;
 portée 10 m ; rayon 3 m
 Guérison : + 3d6+[Mod. INT] PV ;
 ou soigne un empoisonnement

Potion et élixirs magiques :

- Forme gazeuse
 Agrandissement
 Protection c/ éléments
 Armure de mage
 Chute ralentie
 Invisibilité
 Vol
 Respiration aquatique
 Flou
 Hâte

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

EQUIPEMENT

Mogmurche est un goblin de 10 ans complètement dérangé. Il vit avec sa compagne Remptie qui a la sale habitude de lui lécher le visage en public (même quand ils sont à l'extérieur du village). Elle pense qu'il doit être très intelligent pour savoir utiliser l'alchimie et elle adore le goût que les expériences de Mogmurche laissent sur son visage. Malgré tout, elle craint qu'un jour il se fasse exploser quand elle sera trop occupée pour le surveiller.



« Mogmurche aime lancer des trucs qui pètent. Parfois ça explose au mauvais endroit, mais c'est pas ma faute quoi qu'il en soit ! »

Armure de cuir (DEF +2)

Gourdin (DM 1d4)

Grenouille porte-bonheur (« Emfibie »)

Potion de soin léger

Feu grégeois x4 (3d6 DM – 3 mètres de rayon)

Masque facial à base d'un crâne ; Jarre de sangsues au vinaigre ; Cache-œil troué

Limace juteuse dans un petit pot ; Chapeau de bouffon ; Lanterne en forme de tête de citrouille

Bourse : pp po pa pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M3x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d4+1 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES DU PERSONNAGE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
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="checkbox"/>	<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="checkbox"/>	
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.	