

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Maëla Elethian Joueur _____

Profil Magicienne Niveau 1 Race Haute elfe Sexe F Âge 124 Taille 1,88 Poids 60

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	8	-1	-1	INITIATIVE	14	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	14	+2	+2	ATTACHE AU CONTACT	+0	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	10	+0	+0	ATTACHE A DISTANCE	+3	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	16	+3	+3	ATTACHE MAGIQUE	+4	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	10	+0	+0	DEFENSE		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	15	+2	+2	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DIVERS
						13

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Bâton	1d20 + 0	(1d4-1)	
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 0	1d4-1	DM temporaires
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Magie des arcanes	Magie destructive	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 checked="" 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

Devant vous se tient une magnifique elfe, grande, fine et gracile. Sa peau de nacre, son visage aux contours parfaits et symétriques dégagent une beauté froide mais étrange. De sa chevelure flottante surgissent deux longues oreilles pointues. Elle est vêtue d'une somptueuse robe elfique bleue et or, et elle tient en main un grand bâton de bois sculpté au bout duquel luit une gemme rose. Elle ne se déplace jamais sans son animal de compagnie, un petit dragon rouge, ni sans ses étuis à parchemin.



EQUIPEMENT

Bâton (DM 1d4)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Dague (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
1 potion de soin (+1d8 PV)	
Robe elfique (DEF +1)	
Bourse :	pp po 5 pa pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M5x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d4+1 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
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. INT (connaissance, érudition) <input type="text"/>	
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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Félintra Lupus

Joueur _____

Profil

Niveau 1 Race Oemi-elfe

Sexe F

Âge 24

Taille 1,68

Poids 60

Rôdeuse

1

Oemi-elfe

F

24

1,68

60

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE	
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	12	+1	+1	INITIATIVE	16		16	DV DÉS DE VIE	d8
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	16	+3	+0*	ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	+2	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	12	+1	+1	ATTAQUE A DISTANCE	+3	NIV	+4	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____	
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTAQUE MAGIQUE	+0	NIV	+1	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	14	+2	+2	DEFENSE			Total		
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	8	-1	-1	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DIVERS	16

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Arc long	1d20 + 4	1d8+2	Portée : 50 m
Epée longue	1d20 + 2	1d8+1	
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 2	1d4+1	DM temporaires

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'archer	Voie de l'escarmouche	Voie du compagnon animal
1	<p>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.</p> <p>SAG (perception) <input type="text" value="+2"/></p>	<p>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.</p> <p>Pister les animaux <input type="text"/></p>	<p>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.</p> <p>SAG (pister et suivre des traces) <input type="text" value="+5"/></p>
2	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>Initiative (surprise), SAG (surprise) <input type="text"/></p>
3	<p>Tir rapide (L) : Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.</p>	<p>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.</p>	<p>Combat : Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur. Loup : Init 13, DEF 14, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau], DM 1d6+1, FOR +1, DEX +1, CON +1*, INT -3, SAG +2*, CHA -2</p>
4	<p>Flèche de mort (L) : Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.</p>	<p>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.</p>	<p>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).</p>
5	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Animal fabuleux : Le loup devient un spécimen particulièrement puissant. Mâle alpha : Init 13, DEF 16, PV [niveau x 4], Attaque au contact = [niveau +2], DM 1d6+3, FOR +3, DEX +1, CON +3*, INT -3, SAG +2*, CHA -2</p>

DESCRIPTION

Félintra est une jeune femme sauvage. Elle dissimule sous une cape de voyage fatiguée une étonnante chevelure pourpre et un visage dur. Une armure en cuir renforcée protège son corps jusqu'aux genoux. Suivant chacun de ses pas comme une ombre, un loup noir aux yeux jaunes veille sur sa maîtresse. Une longue épée pend à sa ceinture mais en général, la dernière chose qu'entendent les ennemis de Félintra avant de mourir est le son produit par la corde de son grand arc en bois.



EQUIPEMENT

Arc long (DM 1d8 – portée : 50 m)

Sac d'aventurier : couverture, torche,

Épée longue (DM 1d8)

briquet en silex, outre et gamelle

Dague (DM 1d4)

Armure de cuir renforcé (DEF +3)

Bourse : pp po 5 pa pc

PC
POINTS DE CHANCE

2x.

ACTUELS

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
1d8+3
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

Epuisement
MAGIQUE

CAPACITES

VOIE 4

VOIE 5

VOIE DE PRESTIGE

R

Voie du traqueur

Voie de la survie

1

Pas de loup : Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.

DEX (passer inaperçu en forêt)

Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

CON (fatigue, survie en milieu naturel)

2

Ennemi juré : Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Il a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Il peut changer d'ennemi juré une fois par niveau.

Ennemis jurés

Nature nourricière : Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir 2 personnes (pour une journée) par rang. Après 1d6 heure(s) et avec un test de SAG difficulté 10, il trouve des plantes qui soignent 1d6 PV par rang à un ou plusieurs patient (à utiliser immédiatement).

3

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.

Grand pas : Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

Natation et escalade

4

Ennemi juré : Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.

Ennemis jurés

Incrévable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

5

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.

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.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Caliostro Joueur _____

Profil Ensorceleur Niveau 1 Race Humain Sexe M Âge 19 Taille 1,76 Poids 70

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE	
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	13		13	DV DÉS DE VIE	d4
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	13	+1	+1	ATAQUE AU CONTACT	10	NIV	+1	PV POINTS DE VIE	15X.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	12	+1	+1	ATAQUE A DISTANCE	11	NIV	+2	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____	
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	13	+1	+1	ATAQUE MAGIQUE	13	NIV	+4	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	11	+0	+0	DEFENSE			Total		
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	16	+3	+3	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	11	

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Bâton rubis (contact)	1d20 + 1	1d6	
Bâton rubis (rayon) (L)	1d20 + 4	1d4+3	Portée : 10 m
Dague	1d20 + 1	1d4	

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'air	Voie des illusions	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'ensorceleur chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. L'ensorceleur doit connaître sa cible ou la voir.	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Injonction (L)* : L'ensorceleur donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.
2	<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"/> 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 l'ensorceleur s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	<input type="checkbox"/> Télékynésie (L)* : L'ensorceleur peut déplacer dans les airs un objet ou une cible volontaire de 50 kg par rang, à une portée de 20 m, de 10 m par action de mouvement et pendant [5+Mod. de CHA] tours. Faire tomber un objet sur une cible surprise cause 1d6 DM tous les 50 kg.	<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"/> 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'ensorceleur produit un éclair sur une ligne de 10 m. Sur un test d'attaque magique réussi, toutes les créatures de la ligne subissent [4d6 + Mod. de CHA] DM. Un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] réussi leur permet de ne subir que la moitié des DM.	<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"/> Forme éthérée (L)* : L'ensorceleur et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles et ne peut subir aucun DM physique.	<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. 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

Caliostro avait un talent naturel pour la magie. La magicienne elfe de son village s'en aperçut dès ses premiers pas. Avec l'accord de ses parents, des fermiers très pauvres qui élevaient cinq enfants, elle le confia à un maître ensorceleur. Douze années ont été nécessaires à Caliostro pour maîtriser son pouvoir. Enfin son maître, lui a remis son précieux bâton et lui a signifié qu'il devait voler de ses propres ailes. Après un long voyage, le jeune ensorceleur est enfin de retour.



EQUIPEMENT

Bâton rubis (DM 1d6) – au prix d'une action limitée, il peut produire un rayon lumineux d'une portée de dix mètres. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige. [1d4+Mod. de CHA] DM.

Sac d'aventurier : couverture, torche, briquet en silex, outre et gamelle

Dague (DM 1d4)

Potion de soin (soigne 1d8 PV)

Bourse : pp po 5 pa pc

PC
POINTS DE CHANCE

M6x.

ACTUELS

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
1d4+2
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

Epuisement
MAGIQUE

CAPACITES

VOIE 4

VOIE 5

VOIE DE PRESTIGE

R

Voie de la divination

Voie de l'invocation

1

Sixième sens (L) : L'ensorceleur gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.

Éviter d'être surpris

Familier : L'ensorceleur peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui à distance illimitée. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. *Familier* : DEF [ensorceleur], Init [ensorceleur], PV [partagés avec son maître]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2

2

Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'ensorceleur peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.

Serviteur invisible (L)* : Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).

3

Clairvoyance (L)* : L'ensorceleur peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il 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.

Mur de force (L)* : L'ensorceleur crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.

4

Prescience* : Une fois par combat, à la fin d'un tour, le joueur peut rejouer le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement à l'ensorceleur qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.

Arme dansante (L)* : Lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, peut attaquer une cible (action gratuite, portée 20 m). Attaque magique de la lame = attaque magique de l'ensorceleur, [1d8 + Mod de CHA] DM.

5

Hyperconscience : L'ensorceleur augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Charisme héroïque : L'ensorceleur augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Krush Joueur _____

Profil Guerrier Niveau 1 Race Demi-orque Sexe M Âge 21 Taille 1,98 Poids 110

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	16	+3	+3	INITIATIVE	11	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	11	+0	-5*	ATTAQUE AU CONTACT	+4	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	16	+3	+3	ATTAQUE A DISTANCE	+1	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	8	-1	-1	ATTAQUE MAGIQUE	+0	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	12	+1	+1	DEFENSE		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	8	-1	-1	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE 5
						BOULIER +2
						DIVERS +0
						17

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Epée longue	1d20 + 5	1d8+3	
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 4	1d4+3	DM temporaires
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du bouclier	Voie du combat	Maître d'arme
1	<input checked="" 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 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 : hache
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

Même comparé à d'autres demi-orques, Krush est une véritable montagne de muscles. Deux mètres de haut, une charpente épaisse et lourde, des bras gros comme des chênes ! Ses yeux rouges et sa grande crête noire lui donnent un air menaçant. Pour ne rien arranger, deux crocs protubérants déforment sa mâchoire inférieure. Sa peau verte est couverte d'une terrifiante armure de plaques forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une grande épée orque qui semble avoir beaucoup servie.



EQUIPEMENT

Epée longue (DM 1d8)

Sac d'aventurier : couverture, torche,

Cotte de maille (DEF +5)

briquet en silex, outre et gamelle

Bourse :

pp

po

5 pa

pc

PC
POINTS DE CHANCE

MAX.

ACTUELS

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
1d10+4
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

Epuisement
MAGIQUE

CAPACITES

	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 Ninuelle Joueur _____

Profil Barde Niveau 1 Race Humaine Sexe F Âge 21 Taille 1,68 Poids 55

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	16	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	16	+3	+0*	ATTAQUE AU CONTACT	+1	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	11	+0	+0	ATTAQUE A DISTANCE	+4	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	13	+1	+1	ATTAQUE MAGIQUE	+3	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	10	+0	+0	DEFENSE		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	15	+2	+2	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DIVERS
						16

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Rapier	1d20 + 4	1d6	Critique : 19-20
Dague (à distance)	1d20 + 4	1d4	Portée : 5 m
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 1	1d4	DM temporaires

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'escrime	Voie du musicien	Voie de la séduction
1	<input checked="" 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 checked="" 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"/> Charmant : Le barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. CHA (séduire, baratiner, mentir) <input type="text"/>
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"/> Dentelles et rapière : Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le barde obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.
3	<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"/> Arme secrète : Une fois par combat, le barde peut utiliser un subterfuge de séducteur pour déstabiliser un adversaire du sexe opposé. S'il réussit un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire, celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
4	<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"/> 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, 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"/> 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.

DESCRIPTION

Cette étonnante jeune femme aux cheveux d'argent a quitté Clairval, il y a bien longtemps, pour parcourir le monde et apprendre l'art de la musique. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines à l'occasion de la fête organisée pour le nouveau temple. Elle entretient des relations tendues avec son père Beltram, le charpentier qui ne lui a pas pardonné son départ.



EQUIPEMENT

Rapier (DM 1d6 ; critique 19-20)

Sac d'aventurier : couverture, torche,

Dague (DM 1d4)

briquet en silex, outre et gamelle

Armure de cuir renforcé (DEF +3)

Flûte

Bourse : pp po 5 pa pc

PC
POINTS DE CHANCE

5x.

ACTUELS

PR
POINTS DE RÉCUPÉRATION

[1 DÉ DE VIE +
1d6+1
+ NIVEAU] PV

PM
POINTS DE MANA

MAX.

ACTUELS

Epuisement
MAGIQUE

CAPACITES

VOIE 4

VOIE 5

VOIE DE PRESTIGE

R

Voie du saltimbanque

Voie du vagabond

1

Acrobate : Le barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.

Acrobaties, équilibre, sauts, escalade

Rumeurs et légendes : À force de voyager, le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.

INT (se souvenir)

2

Grâce féline : Le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).

Compréhension des langues (L)* : Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.

3

Lanceur de couteau : Une fois par tour, en plus de ses autres actions, le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'Attaque à Distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne [1d4 + Mod. de DEX] de DM.

Débrouillard : Le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).

Survie en pleine nature
Profession et artisanat

4

Esquive acrobatique : Une fois par tour, le barde peut annuler les DM d'une attaque en réussissant un test d'Attaque à Distance contre une Difficulté égale au score obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de critique, il ne subit que les DM normaux.

Déguisement (L)* : Permet de prendre l'apparence de n'importe quelle créature pendant de taille à peu près équivalente (marge de 50 cm). Pour imiter une personne en particulier, il faut réussir un test de CHA difficulté 10 à 20. Le sort dure 10 minutes.

5

Liberté d'action : Le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.).

Touche à tout : Le barde peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil quelconque.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Urd Mâcheloup Joueur _____

Profil Barbare Niveau 1 Race Humain Sexe M Âge 22 Taille 1,90 Poids 95

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	17	+3	+3	INITIATIVE	17	+1	12	DV DÉS DE VIE	d12		
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	11	+0	-2*	ATTAQUE AU CONTACT	17	NIV	+4	PV POINTS DE VIE	15		
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	16	+3	+3	ATTAQUE A DISTANCE	17	NIV	+1	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	+0	+0	ATTAQUE MAGIQUE	17	NIV	+1	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	13	+1	+1	DEFENSE			Total				
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	8	-1	-1	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	2	BOUCLIER	+0	DIVERS	12

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Hache à deux mains	1d20 + 4	2d6+3	
Javelot	1d20 + 1	1d6	Portée : 20 m
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 4	1d4+3	DM temporaires

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la brute	Voie de la rage	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="text"/>	<input checked="" 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.	<input checked="" 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) <input type="text"/> +1
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"/> 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.	<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"/> 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.	<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"/> 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).	<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"/> 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.	<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

Après la tragédie survenue trente ans plus tôt à Clairval, la famille d'Urd s'exila loin au nord pour oublier. Urd grandit dans un milieu naturel sauvage et glacial avec la nostalgie du climat plus clément où il avait vécu ses premières années. Devenu adulte, il est revenu vérifier si la douceur de vivre du Sud correspond à ses souvenirs d'enfance.



EQUIPEMENT

Hache à deux mains (DM 2d6)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
2 javelots (DM 1d6)	briquet en silex, outre et gamelle
Dague (DM 1d4)	
Armure de cuir (DEF +2)	
Bourse :	pp po 5 pa pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
MAX.		MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d12+4 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie du primitif	Voie du pagne	
1	<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. Survie, discrétion, observation en milieu naturel <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Vigueur : Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade. Course, saut, escalade <input type="text"/>	
2	<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.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	
3	<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. Détecter les pièges et les embuscades <input type="text"/>	<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="text"/>	
4	<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.	<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.	
5	<input type="checkbox"/> Vitalité débordante : 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.	<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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Karoom Ohürvan Joueur _____

Profil Prêtre Niveau 1 Race Nain Sexe M Âge 45 Taille 1,20 Poids 75

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	14	+2	+2	INITIATIVE	10	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	10	+0	-4*	ATTACHE AU CONTACT	+3	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	14	+2	+2	ATTACHE A DISTANCE	+1	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	8	-1	-1	ATTACHE MAGIQUE	+4	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	16	+3	+3	DEFENSE		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	11	+0	+0	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DIVERS
						14

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Marteau de guerre (béné)	1d20 + 3	1d6+2 *	
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 3	1d4+2	DM temporaires
	1d20 +		

* Relancer le dé en cas de résultat « 1 »

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie des soins
1	<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.	<input checked="" 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.	<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"/>
2	<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"/>	<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. <input type="checkbox"/>	<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"/>
3	<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"/>	<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. <input type="checkbox"/>	<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"/>
4	<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"/>	<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. <input type="checkbox"/>	<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"/>
5	<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"/>	<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. <input type="checkbox"/>	<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"/>

DESCRIPTION

Karoom le nain ne mesure guère plus d'un mètre vingt, mais sa lourde démarche fait trembler le sol et sa voix rocailleuse ressemble au tonnerre. Aussi large que haut, sa formidable carcasse est enveloppée d'une lourde cotte de maille. Il arbore avec fierté une épaisse barbe rousse tressée avec soin. Sous son casque de métal, on voit à peine son visage grimaçant et ses grands yeux bleus. Autour de son cou, le symbole de Thürdim, le Dieu nain de la forge ne le quitte jamais, tout comme son puissant marteau de guerre.



EQUIPEMENT

Marteau de guerre (DM 1d6)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
Chemise de maille (DEF +4)	briquet en silex, outre et gamelle
	Symbole de Gorom
	Toge noire
Bourse :	pp po 5 pa pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
4x.		MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d8+3 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie de la spiritualité	Voie de la Foi	
1	<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).	<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"/>	
2	<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.	<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.	
3	<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.).	<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.	
4	<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).	<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.	
5	<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...	<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.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Kroril Forgepierre Joueur _____

Profil Prêtre Niveau 1 Race Nain Sexe M Âge 45 Taille 1,20 Poids 75

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	13	+1	+1	INITIATIVE	10	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ	10	+0	-4*	ATAQUE AU CONTACT	+2	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	13	+1	+1	ATAQUE A DISTANCE	+1	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	11	+0	+0	ATAQUE MAGIQUE	+4	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	16	+3	+3			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	12	+1	+1			

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE 10 +	ARMURE 4
BOUCLIER +0	DIVERS 14

* malus d'armure compris

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

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Marteau de guerre (béné)	1d20 + 2	1d6+1 *	
Poings, pieds (et le reste)	1d20 + 2	1d4+1	DM temporaires
	1d20 +		

* Relancer le dé en cas de résultat « 1 »

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie des soins
1	<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.	<input type="checkbox"/> Bénédictio (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.	<input checked="" 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.
2	<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.	<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.
3	<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.	<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.
4	<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.	<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.
5	<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.	<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.

DESCRIPTION

Kroril a été le disciple de Karoom il y a bien longtemps, même si, pour finir, il a choisi une autre religion que son mentor, tout aussi respectable pour un nain. Il admire beaucoup celui qu'il considère un peu comme son modèle et lorsqu'il a appris qu'il allait inaugurer le temple, il n'a pas pu résister au plaisir de participer à la cérémonie. A la fois comme ami et comme prêtre de Gorom, Dieu des architectes et des tailleurs de pierre.



EQUIPEMENT

Marteau de guerre (DM 1d6)

Sac d'aventurier : couverture, torche,

Chemise de maille (DEF +4)

briquet en silex, outre et gamelle

Symbole de Gorom

Toge noire

Bourse : pp po 5 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

VOIE 4

VOIE 5

VOIE DE PRESTIGE

R

Voie de la spiritualité

Voie de la Foi

1

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).

Parole divine : Pour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.

CHA (convaincre ou convertir)

2

Protection contre le mal (L)* : Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. Il obtient +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées.

Arme d'argent (L)* : Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.

3

Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).

Ailes célestes (L)* : Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.

4

Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le prêtre peut passer dans une autre dimension. Il s'y déplace de 10 km par tour. Le lieu de sortie est déterminé au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).

Foudre divine (L)* : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.

5

Messie* : Une fois par aventure, le prêtre entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...

Charisme héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Thyleen Joueur _____

Profil Druide Niveau 1 Race Elfe blanche Sexe F Âge 52 Taille 1,55 Poids 45

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	14	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	14	+2	+0*	ATTAQUE AU CONTACT	+1	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	12	+1	+1	ATTAQUE A DISTANCE	+3	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	11	+0	+0	ATTAQUE MAGIQUE	+3	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	15	+2	+2	DEFENSE		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	13	+1	+1	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DIVERS
						14

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Epieu	1d20 + 1	1d6 ou 2d6*	DEF +2**
Arc court	1d20 + 3	1d6	Portée : 30 m
Dague	1d20 + 1	1d4	

* contre les créatures sans armure manufacturée

** contre les créatures avec des armes naturelles

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la nature	Voie du protecteur	Voie des végétaux
1	<p><input checked="" 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.).</p> <p>Survie en milieu naturel <input type="text" value="+2"/></p>	<p><input checked="" 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.</p>	<p><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.</p>
2	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
3	<p><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).</p> <p>RD (dégâts naturels) <input type="text"/></p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
4	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>
5	<p><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.</p>	<p><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.</p>	<p><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.</p>

DESCRIPTION

Thyleen est une elfe des forêts glacées du Nord. Un jour qu'elle était encerclée par une meute de loups affamés, un jeune humain surgit soudain du blizzard telle l'incarnation mortelle de la tempête. Avec une rage incroyable, il tua à lui seul cinq loups avant de perdre conscience à cause de ses blessures. Mais il avait mis la meute en fuite. Une amitié indéfectible était née et Urd trouva son surnom : Mâcheloup (Lorgmaâk en elfe blanc).



EQUIPEMENT

Epieu (DM 1d6) DEF +2 contre les créatures seulement dotées d'armes naturelles et DM 2d6 contre celles qui ne portent pas d'armure manufacturée)

Sac d'aventurier : couverture, torche, briquet en silex, outre et gamelle

Arc court (DM 1d6 ; Portée : 30 m)

Dague (DM 1d4)

Armure de cuir (DEF +2)

Bourse : pp po 5 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

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie des animaux	Voie du Fauve	
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="text"/>	<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="text"/>	
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	
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="text"/>	<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.	
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.	
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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Rodrick Finecrame Joueur _____

Profil Voleur Niveau 1 Race Humain Sexe M Âge 30 Taille 1,88 Poids 70

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	10	+0	+0	INITIATIVE	17	DV DÉS DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ	17	+3	+1*	ATTAQUE AU CONTACT	+1	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	12	+1	+1	ATTAQUE A DISTANCE	+4	POINTS DE VIE RESTANTS : _____ DM TEMPORAIRES : _____
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	14	+2	+2	ATTAQUE MAGIQUE	+3	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	8	-1	-1	DEFENSE		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	14	+2	+2	DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE
						BOUCLIER
						DIVERS
						16

* malus d'armure compris

CAPACITE RACIALE

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

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Rapier	1d20 + 4	1d6+2	Critique sur 19-20
Dague (contact)	1d20 + 4	1d4+2	
Dague (à distance)	1d20 + 4	1d4	Portée : 5 m

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'assassin	Voie du spadassin	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. DEX (passer inaperçu) <input type="text"/>	<input checked="" 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.	<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. DEX (esquiver) <input type="text"/> +1
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). Attaque sournoise <input type="text"/>	<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.	<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"/> 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.	<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"/> 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.	<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"/> 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.	<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

Rodrick, avec sa tignasse noire et sa petite barbichette, est très beau garçon. Son petit air canaille plaît énormément aux jeunes filles... et énerve les jeunes hommes ! Svelte et agile, il aime mimer des passes d'arme avec sa rapière. Par-dessus son élégante chemise blanche, il porte une belle tunique de cuir qui cache de nombreuses poches et de multiples sangles. Qui sait combien de dagues, de couteaux et de petits outils sont dissimulés là-dedans !



EQUIPEMENT

Rapière (DM 1d6 – critique sur 19-20)	Sac d'aventurier : couverture, torche,
5 dagues (DM 1d4)	briquet en silex, outre et gamelle
Armure de cuir (DEF +2)	Outils de crochetage
Bourse :	pp po 5 pa pc

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
M5x.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + 1d6+2 + NIVEAU] PV	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie du roublard	Voie de l'aventurier	
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... DEX (précision) <input type="text"/>	<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.	
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"/> 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 !	
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"/> Grâce féline : Le voleur gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.). DEX (déplacements) <input type="text"/>	
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"/> 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.	
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"/> 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.	