

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Archer zen _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	SAG	NIV		RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			Total				
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS		
CAPACITE RACIALE				ARME	ATTAQUE		DM	SPECIAL			
					1d20 +						
					1d20 +						
					1d20 +						

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la maîtrise	Voie de la méditation	Voie du poing
1	<input type="checkbox"/> Esquive du singe : Pour chaque Rang dans cette Voie, l'archer zen gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties. DEX (acrobaties) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pacifisme : Tant que l'archer zen n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.	<input type="checkbox"/> Poing de fer : A mains nues, l'archer zen peut utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] de DM létaux (cf. DM temporaires page 184). Ces DM passent à 1d8 au Rang 3 et à 1d10 au rang 5.
2	<input type="checkbox"/> Morsure du serpent : L'archer zen obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 et 20 avec une rapière ou une Vivelame.	<input type="checkbox"/> Transe de guérison : Une fois après chaque combat, l'archer zen peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.	<input type="checkbox"/> Parade de projectiles : L'archer zen peut dévier un projectile (flèche, javelot,...) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre)...
3	<input type="checkbox"/> Griffe du tigre : Les DM des attaques à mains nues de l'archer zen sont désormais des jets sans limite : s'il obtient les DM maximum sur son dé, le joueur le relance et ajoute le nouveau résultat à ses DM. Les dés en bonus (Puissance du Ki par exemple) ne sont jamais relancés.	<input type="checkbox"/> Maîtrise du Ki : L'archer zen utilise son intuition et son empathie avec le monde pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute son Mod. de SAG à son Initiative et sa DEF.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : L'archer zen gagne un bonus de +2 en DEF.
4	<input type="checkbox"/> Fureur du dragon (L) : Une fois par combat, l'archer zen peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.	<input type="checkbox"/> Projection mentale (L) : L'archer zen projette son esprit hors de son corps pendant [valeur de SAG] tours. Il vole de 10 m par tour, passe au travers des murs mais pas des êtres vivants, et est relié à son corps par un fil argenté. Le moine ressent si des DM sont infligés à son corps.	<input type="checkbox"/> Déluge de coups : À son tour, l'archer zen peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme.
5	<input type="checkbox"/> Moment de perfection : Une fois par combat, l'archer zen peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : L'archer zen augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Puissance du Ki : L'archer zen peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM (peut être utilisée avec « Déluge de coups » ou « Projection du ki » par exemple).

DESCRIPTION	EQUIPEMENT					
<p>Armes et armures connues : toutes les armes (sauf les armes à poudre), pas d'armure, pas de bouclier.</p>						
	Bourse :		pp	po	pa	pc
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE	
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MAX.		
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS		

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie de l'archer	Voie de la précision	
1	<input type="checkbox"/> Sens affutés : Pour chaque Rang dans cette Voie, l'archer zen gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc. <div style="text-align: right; margin-top: 5px;">SAG (perception) <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Joli coup : L'archer zen ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).	
2	<input type="checkbox"/> Tir aveugle (L) : L'archer zen peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.	<input type="checkbox"/> Tir précis : L'archer zen ajoute un bonus de +1 aux DM des armes de tir jusqu'à une portée de 20 m. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	
3	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : L'archer zen peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.	<input type="checkbox"/> Défaut de la cuirasse (L) : Après un tour à viser, l'archer zen fait ses attaques à distance sur cette cible contre une DEF de [10 + Mod. de DEX de la cible]. Au lieu de cela, il peut choisir d'ignorer la réduction des DM (RD) d'une créature.	
4	<input type="checkbox"/> Flèche de mort (L) : L'archer zen lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts des flèches sont doublés.	<input type="checkbox"/> Tir parabolique : L'archer zen est capable de réaliser un tir à longue distance sans pénalité : il double la portée des armes à distance. Il peut aussi tirer jusqu'au triple de la portée indiquée avec une pénalité de -5 en attaque et aux DM.	
5	<input type="checkbox"/> Dans le mille : Pour une attaque à distance, l'archer zen peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Tir mortel : Pour une attaque à distance, l'archer zen peut choisir d'utiliser un d12 pour son attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Cavalier pendoz _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE					
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE	MAX.		
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE					
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	INT	NIV		RD					
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME													

CAPACITE RACIALE

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du cavalier	Voie de la guerre	Voie du meneur d'hommes
1	<input type="checkbox"/> Fidèle monture : Le cavalier pendoz possède un puissant destrier (Initiative 10, DEF 13, PV 15, FOR +4, DEX +0, CON +4, INT -2, SAG 0, CHA +0, Ruade +5 DM 1d6+4). À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale.	<input type="checkbox"/> Armure sur mesure : L'armure du cavalier pendoz est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité (de même pour les casques).	<input type="checkbox"/> Sans peur : Le cavalier pendoz est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet. Bonus aux alliés contre la peur <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Cavalier émérite : Lorsqu'il est en selle, le cavalier pendoz gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du cavalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	<input type="checkbox"/> Encaisser un coup (L) : À son tour, le cavalier pendoz fait seulement une action (attaque ou mouvement). Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subits suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure.	<input type="checkbox"/> Interceptor : Une fois par tour, le cavalier pendoz peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses cotés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.
3	<input type="checkbox"/> Monture magique : Le cavalier pendoz obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté à tout moment (action limitée). Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.	<input type="checkbox"/> Coup de bouclier : Le cavalier pendoz peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.	<input type="checkbox"/> Exemplaire : Une fois par tour, le cavalier pendoz permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un d'échec.
4	<input type="checkbox"/> Charge (L) : A cheval, le cavalier pendoz peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite (minimum : 10 m), et une attaque de contact placée au moment son choix. Il lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 aux DM. Une créature située sur la trajectoire doit réussir un test de FOR difficulté 18 pour bloquer la charge ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d6 DM.	<input type="checkbox"/> Frappe lourde (L) : Le cavalier pendoz effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.	<input type="checkbox"/> Ordre de bataille : Le cavalier pendoz donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).
5	<input type="checkbox"/> Monture fantastique : Le cavalier pendoz obtient une monture volante. Init 15, Vol (50 m), DEF 16, PV [5xniveau], Att +8, DM 1d6+4. En selle, il peut faire attaquer sa monture une fois par tour (action gratuite), à la même Initiative que lui, avec un score d'attaque égal à son niveau +3. Les capacités de la Monture magique s'appliquent.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le cavalier pendoz augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charge fantastique : Une fois par combat, à son initiative, le cavalier pendoz et tous ses alliés en vue bénéficient d'un mouvement immédiat de 20m et d'une attaque avec bonus de +3 au test et +1d6 aux DM. Résolez d'abord tous les déplacements en commençant par le cavalier, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Changeforme _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d4	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	SAG	NIV		RD			

DEFENSE						Total
<input type="checkbox"/> DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	

CAPACITE RACIALE	ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
		1d20 +		
		1d20 +		
		1d20 +		

CAPACITES

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

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
	Bourse :	pp	po	pa	pc
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS	

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

CAPACITES

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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Courtisane sacrée _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	d4
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	CHA	MAX.
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE						POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						DM TEMPORAIRES
						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
						RD

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE 10 +	ARMURE
	BOUCLIER
	DEX
	DIVERS

CAPACITE RACIALE

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des soins	Voie du musicien	Voie de la séduction
1	<input type="checkbox"/> Soins légers (L)* : La courtisane peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau] PV perdus. La courtisane peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang atteint dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Chant des héros (L) : La courtisane chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.	<input type="checkbox"/> Charmant : La courtisane obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. CHA (séduire, baratiner, mentir) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L)* : La courtisane peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau] PV perdus. La courtisane peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang atteint dans cette Voie.	<input type="checkbox"/> Attaque sonore (L)* : La courtisane pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, elle inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.	<input type="checkbox"/> Dentelles et rapière : Lorsqu'elle ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, la courtisane obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.
3	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L)* : Une fois par combat, la courtisane peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau de la courtisane] PV perdus.	<input type="checkbox"/> Zone de silence (L)* : La courtisane crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.	<input type="checkbox"/> Arme secrète : Une fois par combat, vous pouvez utiliser un subterfuge de séducteur pour déstabiliser un adversaire du sexe opposé. Avec un test de CHA réussi de difficulté égale à l'INT de votre adversaire, celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.
4	<input type="checkbox"/> Guérison (L)* : Une fois par jour, la courtisane 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"/> Danse irrésistible (L)* : La courtisane joue une gigue endiablée aux effets magiques. Si elle réussit un test d'attaque magique contre la créature ciblée, celle-ci se met à danser pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.	<input type="checkbox"/> Suggestion (L)* : Une fois par jour, après un test d'attaque magique de difficulté égale aux PV maximum d'une cible, celle-ci fera tout son possible pour satisfaire une demande pendant 24 heures. Les actions suicidaires entraînent un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort.
5	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie* : Une fois par jour, la courtisane peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de CHA de la courtisane] 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"/> Musique fascinante (L)* : Toutes les créatures d'un type dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] de la courtisane répondent dans un rayon de 30 m, sortent de leur cachette et le suivent tant qu'elle continue à jouer. La courtisane peut se déplacer de 10 m par tour.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : La courtisane augmente sa valeur de CHA de +2. Elle peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
<p>Armes et armures connues : toutes les armes à une main (contact et distance), jusqu'à l'armure de cuir renforcé, pas de bouclier.</p>					
	Bourse : pp po pa pc				
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RUCUPERATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie des illusions	Voie de l'envoûteur <small>Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h</small>	
1	<input type="checkbox"/> Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque la touche, la courtisane lance 1d6 : sur 5-6, elle ne subit pas les DM.	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : La courtisane donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.	
2	<input type="checkbox"/> Mirage (L)* : Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang sur une portée de 500 m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.	<input type="checkbox"/> Sommeil (L)* : [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de la courtisane s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.	
3	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : La courtisane peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher la courtisane (une attaque ou non) met fin au sort.	<input type="checkbox"/> Confusion (L)* : Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.	
4	<input type="checkbox"/> Dédoublement (L)* : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), une fois par combat par cible, création d'un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Caractéristiques identiques à l'original, PV et tous les DM divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Amitié (L)* : Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.	
5	<input type="checkbox"/> Tueur fantasmagorique (L)* : Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, la courtisane regagne son corps et perd 1d6 DM.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Éclaireur du vent _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE					
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d6	PV POINTS DE VIE	MAX.		
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS				DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE					
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT	NIV		RD					
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			Total						
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DEFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS				
CAPACITE RACIALE				ARME			ATTAQUE	DM	SPECIAL				
							1d20 +						
							1d20 +						
							1d20 +						

CAPACITES

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

DESCRIPTION	EQUIPEMENT					
<p>PV - Monture <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text" value="PV"/></p> <p>Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure à base de cuir, pas de bouclier.</p>						
	Bourse :		pp	po	pa	pc
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE	
	MAX.	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>				
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS		

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie du cavalier	Voie du vagabond	
1	<input type="checkbox"/> Fidèle monture : L'éclaireur du vent possède un puissant destrier (Initiative 10, DEF 13, PV 15, FOR +4, DEX +0, CON +4, INT -2, SAG 0, CHA +0, Ruade +5 DM 1d6+4). À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale.	<input type="checkbox"/> Rumeurs et légendes : À force de voyager, l'éclaireur a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile. INT (se souvenir) <input style="width: 40px;" type="text"/>	
2	<input type="checkbox"/> Cavalier émérite : Lorsqu'il est en selle, l'éclaireur du vent gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du cavalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.	<input type="checkbox"/> Compréhension des langues (L)* : Ce sort permet à l'éclaireur du vent de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.	
3	<input type="checkbox"/> Monture magique : L'éclaireur du vent obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté à tout moment (action limitée). Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.	<input type="checkbox"/> Débrouillard : L'éclaireur du vent obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.). Survie en pleine nature <input style="width: 40px;" type="text"/> Profession et artisanat <input style="width: 40px;" type="text"/>	
4	<input type="checkbox"/> Charge (L) : A cheval, l'éclaireur du vent peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite (minimum : 10 m), et une attaque de contact placée au moment son choix. Il lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 aux DM. Une créature située sur la trajectoire doit réussir un test de FOR difficulté 18 pour bloquer la charge ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d6 DM.	<input type="checkbox"/> Déguisement (L)* : Permet de prendre l'apparence de n'importe quelle créature pendant de taille à peu près équivalente (marge de 50 cm). Pour imiter une personne en particulier, il faut réussir un test de CHA difficulté 10 à 20. Le sort dure 10 minutes.	
5	<input type="checkbox"/> Monture fantastique : L'éclaireur du vent obtient une monture volante. Init 15, Vol (50 m), DEF 16, PV [5xniveau], Att +8, DM 1d6+4. En selle, il peut faire attaquer sa monture une fois par tour (action gratuite), à la même Initiative que lui, avec un score d'attaque égal à son niveau +3. Les capacités de la Monture magique s'appliquent.	<input type="checkbox"/> Touche à tout : L'éclaireur du vent 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 _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Fille du lion _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE						
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE	MAX.			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTACQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS				DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE						
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACQUE MAGIQUE	SAG	NIV		RD						
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	Total	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				ARME			ATTAQUE		DM		SPECIAL			
CAPACITE RACIALE						1d20 +								
						1d20 +								
						1d20 +								

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie de la spiritualité
1	<input type="checkbox"/> Arme bénie : Le fille du lion bénit son arme sacrée. Si elle obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, elle relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	<input type="checkbox"/> Bénédition (L)* : La fille du lion entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci (et lui-même) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.	<input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle de la fille du lion remplace une armure et a été bénie à cet effet : elle obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).
2	<input type="checkbox"/> Bouclier de la foi : La fille du lion 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)* : La fille du lion peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal (L)* : La fille du lion peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. Elle 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"/> Marteau spirituel (L)* : La fille du lion effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme de la fille du lion va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer la fille du lion doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. Les effets de ce sort durent [5 + Mod. de SAG] tours, mais si elle tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.	<input type="checkbox"/> Délivrance (L)* : En touchant sa cible, la fille du lion 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"/> Châtiment divin (L) : La fille du lion effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> Intervention divine : La fille du lion fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, elle peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.	<input type="checkbox"/> Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, la fille du lion peut passer dans une autre dimension. Elle 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"/> Mot de pouvoir (L)* : Une fois par combat, la fille du lion 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 : La fille du lion augmente sa valeur de SAG de +2 et elle peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Messie* : Une fois par aventure, la fille du lion entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...

DESCRIPTION	EQUIPEMENT					
<p>Armes et armures connues : armes contendantes à un main, arme sacrée de son dieu, jusqu'à la chemise de maille, bouclier.</p>						
	Bourse :		pp	po	pa	pc
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE	
	MAX.			MAX.		
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS		

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie de l'escarmouche	Voie du traqueur	
1	<input type="checkbox"/> Chasseur émérite : La fille du lion obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'elle combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces. <div style="text-align: right;">Pister les animaux <input style="width: 50px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Pas de loup : Quand elle essaie de passer inaperçu en forêt, la fille du lion bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX. <div style="text-align: right;">DEX (passer inaperçu en forêt) <input style="width: 50px;" type="text"/></div>	
2	<input type="checkbox"/> Traquenard (L) : La fille du lion gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature si elle possède un meilleur score d'initiative.	<input type="checkbox"/> Ennemi juré : Après avoir tué une créature, la fille du lion peut décider que tous ceux de sa race sont des ennemis jurés. Elle a un bonus égal à son Mod. de SAG en attaque contre ces créatures et leur inflige +1d6 de DM. Elle peut changer d'ennemi juré une fois par niveau. <div style="text-align: right;">Ennemis jurés <input style="width: 100px;" type="text"/></div>	
3	<input type="checkbox"/> Attaque éclair (L) : La fille du lion peut effectuer une attaque au contact très percutante. Elle ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, la fille du lion peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ceux-ci ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.	
4	<input type="checkbox"/> Repli (L) : La fille du lion 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, elle disparaît de la vue de ses poursuivants. Elle peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé.	<input type="checkbox"/> Ennemi juré : La fille du lion choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique. <div style="text-align: right;">Ennemis jurés <input style="width: 100px;" type="text"/></div>	
5	<input type="checkbox"/> Dextérité héroïque : La fille du lion augmente sa valeur de DEX de +2 et elle peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : La fille du lion augmente sa valeur de SAG de +2 et elle peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau Race _____ Sexe Âge Taille Poids

Guerrier démoniaque _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	d8
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	INT	MAX.
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE					NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME					NIV	DM TEMPORAIRES
						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
						RD

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE 10 +	ARMURE
	BOUCLIER
	DEX
	DIVERS

CAPACITE RACIALE

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

CAPACITES

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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau Race _____ Sexe Âge Taille Poids

Ombrelame _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d4	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	INT	NIV		RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE				Total			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS		

CAPACITE RACIALE

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

CAPACITES

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

DESCRIPTION		EQUIPEMENT				
<p>Lancer un sort (capacités avec un *) en armure demande de réussir un test d'INT difficulté [10 + Mod. de DEF de l'armure + Rang du sort]. En cas d'échec, l'action est perdue.</p> <p>Rang 1 : Rang 2 : Rang 3 : Rang 4 : Rang 5 :</p>		<div style="border: 1px dotted black; height: 200px; width: 100%;"></div>				
		Bourse :	pp	po	pa	pc
		PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
		MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MAX.	
<p>Armes et armures connues : armes de contact à une main, toutes les armes à distance, armure de cuir simple, pas de bouclier.</p>		ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Magie protectrice	Magie universelle	
1	<input type="checkbox"/> Armure de mage (L)* : L'ombrelame fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).	<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'ombrelame le décide. L'ombrelame obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition. INT (connaissance, érudition) <input type="text"/>	
2	<input type="checkbox"/> Chute ralentie (L)* : L'ombrelame affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	<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 de l'ombrelame devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Invisibilité (L)* : L'ombrelame se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si l'ombrelame attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.	
4	<input type="checkbox"/> Cercle de protection (L)* : L'ombrelame trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.	<input type="checkbox"/> Vol (L)* : L'ombrelame 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 l'ombrelame peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : L'ombrelame augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____

Princesse _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d4	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	CHA	NIV		RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			Total				
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS		
CAPACITE RACIALE				ARME	ATTAQUE		DM	SPECIAL			
					1d20 +						
					1d20 +						
					1d20 +						

CAPACITES

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

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
 Samourai _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d10	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATAQUE MAGIQUE	SAG	NIV		RD			
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			Total				
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS		
CAPACITE RACIALE				ARME			ATTAQUE	DM	SPECIAL		
						1d20 +					
						1d20 +					
						1d20 +					

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du sabre	Voie du kensei	Voie du sensei
1	<input type="checkbox"/> Iaijutsu : Le samourai gagne +3 en Initiative, ce bonus passe à +5 au rang 4 de la Voie.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le samourai choisit une arme de prédilection (Katana, Wakizachi, Naginata, etc.) et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Poings de fer : Lorsque le samourai combat à mains nues, il peut s'il le souhaite utiliser son score d'attaque à distance plutôt que celui d'attaque au contact. Au rang 1 de la Voie, il inflige (1d6 + Mod. FOR DM). Ces DM passent à 1d8 au rang 3 et à 1d10 au rang 5 de la Voie.
2	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Le samourai effectue une attaque au contact opposée à l'attaque au contact de son adversaire. En cas de succès, l'adversaire perd son arme.	<input type="checkbox"/> Science du critique : Le samourai inflige des critiques sur 19-20 (18-20 s'il utilise un Katana).	<input type="checkbox"/> Parade de projectiles : Le Samourai peut dévier un projectile une fois par tour s'il réussit un test opposé d'attaque au contact contre l'attaque à distance de son adversaire.
3	<input type="checkbox"/> Ni To Kenjutsu (L) : Lorsque le samourai utilise son Dai Sho (Katana et Wakizachi), il peut effectuer deux attaques par tour.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le samourai utilise son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Peau de fer : Le samourai gagne un bonus de +2 en DEF.
4	<input type="checkbox"/> Attaque Circulaire (L) : Le samourai peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> Attaque parfaite (L) : Le samourai peut lancer 2d20 à son test d'attaque et garder le meilleur résultat, de plus il inflige +1d6 DM.	<input type="checkbox"/> Déluge de Coup (L) : Le samourai peut effectuer 2 attaques au contact (à mains nues ou armé) sur des cibles de son choix. Il peut effectuer 3 attaques à mains nues en remplaçant le d20 par le d12. S'il maîtrise la capacité "Ni To Kenjutsu", il peut effectuer 4 attaques mais remplace le d20 par le d12.
5	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le samourai peut effectuer une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est un succès, il ajoute +2d6 DM.	<input type="checkbox"/> Riposte : Le samourai peut effectuer une attaque au contact supplémentaire une fois par tour contre un adversaire qui rate une attaque contre lui.	<input type="checkbox"/> Puissance du Ki : Le samourai peut effectuer une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est un succès, il ajoute +2d6 DM. S'il maîtrise la capacité "Attaque puissante", il peut soit remplacer le d12 par le d20 ou ajouter +1d6 aux DM.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau _____ Race _____ Sexe _____ Âge _____ Taille _____ Poids _____
 Shaman _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE					
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d6	PV POINTS DE VIE	MAX.		
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS _____ DM TEMPORAIRES _____					
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE					
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	SAG	NIV		RD					
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			Total						
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS				

CAPACITE RACIALE

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie des animaux	Voie de la nature	Voie du protecteur
1	<input type="checkbox"/> Langage des animaux : Le shaman peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication est limitée. Influencer un animal _____	<input type="checkbox"/> Maître de la survie : Le shaman obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.). Survie en milieu naturel _____	<input type="checkbox"/> Baies magiques (L)* : Fait pousser sur un buisson ou un arbre [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du shaman] PV. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.
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"/> Marche sylvestre : Non seulement le shaman ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.	<input type="checkbox"/> Forêt vivante (L)* : La forêt devient une alliée (rayon 1 km pendant 12 heures). Les ennemis du shaman 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.
3	<input type="checkbox"/> Guetteur : Le shaman 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 shaman], DM 1d4+1. Perception (aigle) _____	<input type="checkbox"/> Résistant : Le shaman obtient une réduction de DM égal à son rang contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons... mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants). RD (dégâts naturels) _____	<input type="checkbox"/> Régénération (L)* : La cible touchée par le shaman guérit 3 PV par tour pendant [niveau du shaman + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.
4	<input type="checkbox"/> Masque du prédateur (L)* : Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le shaman prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	<input type="checkbox"/> Bâton de shaman (L) : Le shaman combat avec les deux extrémités de son bâton de bois nouveaux. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant 1d6 DM + son Mod. de FOR ou de DEX (au choix) par attaque.	<input type="checkbox"/> Forme d'arbre (L)* : Une fois par combat, permet au shaman 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.
5	<input type="checkbox"/> Forme animale (L)* : Le shaman peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie. Il peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (action limitée).	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le shaman augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le shaman 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.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
<p>PV - Arbre animé PV</p> <p>Armes et armures connues : dague, bâton, épieu, gourdin, javelot, arc court, armure de cuir, petit bouclier de bois.</p>					
	<p>Bourse : pp po pa pc</p>				
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur <small>Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h</small>	
1	<input type="checkbox"/> Sixième sens : Le shaman gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris. <div style="text-align: right; color: #8B4513;"> Eviter d'être surpris </div>	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : Le shaman 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"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le shaman peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.	<input type="checkbox"/> Sommeil (L)* : [1d6 + Mod. de SAG] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du shaman s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Une gifle les réveille.	
3	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : Le shaman peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de SAG] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	<input type="checkbox"/> Confusion (L)* : Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de SAG] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de SAG] met fin au sort.	
4	<input type="checkbox"/> Prescience* : Une fois par combat, à la fin d'un tour, le shaman 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.	<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 SAG] pour résister.	
5	<input type="checkbox"/> 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.	<input type="checkbox"/> Domination (L)* : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. de CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, l'ensorceleur regagne son corps et perd 1d6 DM.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____ Joueur _____

Profil _____ Niveau Race _____ Sexe Âge Taille Poids

Sorcelleur _____

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE					
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	d8	PV POINTS DE VIE	MAX.		
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES		
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATAQUE A DISTANCE	DEX	NIV		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE					
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATAQUE MAGIQUE	INT	NIV		RD					
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE				DEFENSE			DEF DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME													

CAPACITE RACIALE

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie du combat	Voie du maître d'arme	Voie de la résistance
1	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le sorcelleur gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le sorcelleur choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le sorcelleur gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.
2	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le sorcelleur 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 sorcelleur inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le sorcelleur a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
3	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le sorcelleur peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Spécialisation : Lorsque le sorcelleur emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le sorcelleur peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.
4	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le sorcelleur peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> Attaque parfaite (L) : Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le sorcelleur reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.
5	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le sorcelleur 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 sorcelleur, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le sorcelleur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT				
	Bourse :	pp	po	pa	pc
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RÉCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS	

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

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie des élixirs <small>Nombre d'élixirs par jour = 2 par Rang dans la Voie</small>	Voie des runes	
1	<input type="checkbox"/> Fortifiant : Un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures).	<input type="checkbox"/> Rune de défense : Le sorcier a inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.	
2	<input type="checkbox"/> Feu grégeois : Le sorcier 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"/> Rune d'énergie (L)* : En réalisant un rituel de 5 minutes, le sorcier enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté.	
3	<input type="checkbox"/> Elixir de guérison : Le sorcier peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.	<input type="checkbox"/> Rune de protection (L)* : En réalisant un rituel de 5 minutes, le sorcier enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.	
4	<input type="checkbox"/> Potion magique : Le sorcier 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"/> Rune de puissance (L)* : En réalisant un rituel de 5 minutes, le sorcier enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.	
5	<input type="checkbox"/> Elixir magique : Le sorcier peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte (voir les voies de magicien).	<input type="checkbox"/> Rune de pouvoir (L)* : A chaque fois qu'une créature entra dans la zone (2 à 10 m de diamètre), elle déclenche un effet choisi au moment où le sort est lancé. Le sort a une durée de 1d6 minutes mais peut être prolongé à 12 heures par un rituel de 10 minutes.	