

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage MARDUK Joueur ThibaultProfil Gladiateur Niveau 4 Race Minotaure Sexe M Âge 16 Taille 2m20 Poids 200kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	22	+6	
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ	16	+3	
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	16	+3	
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	0	
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	12	+1	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	8	-1	

COMBAT	Total
INITIATIVE	16 + 3 = 19
ATAQUE AU CONTACT	FOR 14V
ATAQUE A DISTANCE	DEX 14V
ATAQUE MAGIQUE	INT 14V

VITALITE	Total
DV DES DE VIE	d10
PV POINTS DE VIE	148
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
Bouclier	DEX 3
DIVERS	3
	18

CAPACITE RACIALE

- Vision dans le noir : 30 m
- Sens de l'orientation +5
- Attaque de corne 1d6+6

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la brute	Voie du pagne	Voie du pourfendeur
1	<input type="checkbox"/> Argument de taille : Le gladiateur ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Négociation, persuasion, intimidation <input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Vigueur : Le gladiateur est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade. Course, saut, escalade <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Réflexes félins : Le gladiateur obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.). DEX (esquiver un danger) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Tour de force : Le gladiateur peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.	<input checked="" type="checkbox"/> Peau de fer : Le gladiateur est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.	<input type="checkbox"/> Charge (L) : Si le gladiateur se déplace d'au moins 5 mètres en ligne droite (20 m maximum), il effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.
3	<input type="checkbox"/> Attaque brutale (L) : Le gladiateur effectue une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Tatouages : Le gladiateur possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG). Tatouage <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Chaque fois que le gladiateur réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.
4	<input type="checkbox"/> Briseur d'os : Le gladiateur obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime, jusqu'à ce qu'elle soit guérie.	<input type="checkbox"/> Peau d'acier : Le gladiateur ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.	<input type="checkbox"/> Déchaînement d'acier (L) : Le gladiateur peut parcourir 10 m en ligne droite et porter une attaque à chaque adversaire qu'il croise sur son passage. Il ne peut cependant terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.
5	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le gladiateur augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le gladiateur augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Attaque tourbillon (L) : Une fois par combat, le gladiateur tourne sur lui-même et inflige automatiquement des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT
Bourse : pp 100 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, toutes les armes à distance (sauf technologiques), jusqu'à l'armure de cuir, bouclier.

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie du combat	Voie de la résistance	
1	<input checked="" type="checkbox"/> Vivacité : Le gladiateur gagne +3 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le gladiateur gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.	
2	<input checked="" type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le gladiateur réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le gladiateur a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	
3	<input checked="" type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le gladiateur peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le gladiateur peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.	
4	<input checked="" type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le gladiateur peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le gladiateur reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.	
5	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le gladiateur peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le gladiateur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage hemelgor Joueur _____

Profil Niveau Race Sexe Âge Taille Poids
Prêtre 4 demi elfe M 50 1,70 50 kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	14		
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE	12		
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	14		
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10		
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	16		
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	16		

COMBAT	Total
INITIATIVE	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR 14
ATTAQUE A DISTANCE	DEX 12
ATTAQUE MAGIQUE	SAG 16

VITALITE	Total
DV DES DE VIE	d8
PV POINTS DE VIE	37
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSE	Total
DEF DEFENSE	10 +
ARMURE	
BOULIER	DEX 12
DM	17

CAPACITE RACIALE

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
masse MW	1d20 + 4	1d6 + 2	
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de la Foi	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière
1	<input type="checkbox"/> Parole divine : Pour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire. CHA (convaincre ou convertir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arme bénie : Le prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.	<input type="checkbox"/> 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.
2	<input type="checkbox"/> Arme d'argent (L)* : Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Bouclier de la foi : Le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	<input type="checkbox"/> Destruction des morts-vivants (L)* : Le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.
3	<input type="checkbox"/> Ailes célestes (L)* : Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Marteau spirituel (L)* : Le prêtre effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du prêtre va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.	<input type="checkbox"/> Sanctuaire (L)* : Tous les adversaires qui veulent attaquer le prêtre doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. Les effets de ce sort durent [5 + Mod. de SAG] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.
4	<input type="checkbox"/> Foudre divine (L)* : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.	<input type="checkbox"/> Châtiment divin (L) : Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.	<input type="checkbox"/> Intervention divine : Le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Mot de pouvoir (L)* : Une fois par combat, le prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.	<input type="checkbox"/> Sagesse héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

NR 5992

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Cortor

Joueur Alexis

Profil

Niveau Race

Sexe

Âge

Taille

Poids

ENSORCELEUR

4

Haut-Elfe

H

80

1m60

40kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	8	-1	
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ	17	3	
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	14	2	
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	10	0	
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	16	3	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	20	5	

COMBAT	Total
INITIATIVE	17
ATTAQUE AU CONTACT	17
ATTAQUE A DISTANCE	17
ATTAQUE MAGIQUE	17

VITALITE	Total
DV DES DE VIE	d4
PV POINTS DE VIE	24
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	1
BOUCLIER	3
DIVERS	14

CAPACITE RACIALE

Vision Nocturne

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Dague	1d20 +	1d4 - 1	
Bâton	1d20 +	1d6 - 1	
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'air	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur
1	<input checked="" 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"/> Sixième sens : 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. Eviter d'être surpris <input type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/> Sous-tension (L)* : L'évocateur se charge d'énergie électrique pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche reçoit une décharge (1d6 DM). Il peut aussi délivrer une décharge (attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'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.	<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 checked="" 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"/> 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.	<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"/> 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.	<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"/> 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.

DESCRIPTION		EQUIPEMENT			
		Bâton (1d6)			
		Dague (1d4)			
		Armure de Tissue (1d4)			
		Potion d'orientarien			
		Orbe d'essence du Mage			
		(3x par jour)			
		Potion de Soin (1d8)			
Bourse :		pp	2500 po	pa	pc
		PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RECUPERATION	PM POINTS DE MANA	Epuisement MAGIQUE
		MAX.	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
		ACTUELS	(L DE VIE + MOD. CON + NIVEAU PV	ACTUELS	

Familier

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

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie des illusions	Voie de l'invocation	
1	<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"/> Familier : L'ensorceleur peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui à distance illimitée. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. <i>Familier</i> : DEF [ensorceleur], Init [ensorceleur], PV [partagés avec son maître]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2.	
2	<input checked="" 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 côté par rang sur une portée de 500 m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.	<input checked="" type="checkbox"/> Serviteur invisible (L)* : Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).	
3	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : L'ensorceleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'ensorceleur (une attaque ou non) met fin au sort.	<input type="checkbox"/> Mur de force (L)* : L'ensorceleur crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.	
4	<input type="checkbox"/> Dédoublement (L)* : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), une fois par combat par cible, création d'un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Caractéristiques identiques à l'original, PV et tous les DM divisés par 2.	<input type="checkbox"/> Arme dansante (L)* : Lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, peut attaquer une cible (action gratuite, portée 20 m). Attaque magique de la lame = attaque magique de l'ensorceleur, [1d8 + Mod de CHA] DM.	
5	<input type="checkbox"/> Tueur fantasmagorique (L)* : Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : L'ensorceleur augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Nectar Grise - Main Joueur Noah

Profil Magicien Niveau 4 Race Elfe du Soleil Sexe H Âge 80 Taille 1m60 Poids 45 kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE	8	-1	
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ	18	4	
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	14	2	
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	20	5	
<input type="checkbox"/> SAG SAGESSE	14	2	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME	12	1	

COMBAT	Total
INITIATIVE	17
ATTAQUE AU CONTACT	3
ATTAQUE A DISTANCE	8
ATTAQUE MAGIQUE	9

VITALITE	Total
DV DÉS DE VIE	d4
PV POINTS DE VIE	22
POINTS DE VIE RESTANTS	22
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEFENSE	Total
DEF DÉFENSE	10 +
ARMURE	
BOULIER	4
DIVERS	15

CAPACITE RACIALE

Vision Nocturne

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Dague	1d20 + 2	1d4 - 1	
Bâton Ferre	1d20 + 2	1d6 - 1	2 mains
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Magie des ARCANES	Magie destructrice	Magie élémentaire
1	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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.

21005/10000 xp

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Baby

Joueur Mehdi

Profil

Niveau Race

Sexe

Âge

Taille

Poids

Chevalier de la mort

4

Demi-Orc

Mâle

18

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input checked="" type="checkbox"/> FOR FORCE	<u>20</u>	<u>+5</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ	<u>12</u>	<u>+1</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> CON CONSTITUTION	<u>16</u>	<u>+2</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE	<u>18</u>	<u>+4</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> SAG SAGESSE	<u>12</u>	<u>+1</u>	
<input checked="" type="checkbox"/> CHA CHARISME	<u>10</u>	<u>0</u>	

COMBAT	Total
INITIATIVE	<u>12</u>
ATTAQUE AU CONTACT	<u>9</u>
ATTAQUE A DISTANCE	<u>5</u>
ATTAQUE MAGIQUE	<u>8</u>

VITALITE
DV DES DE VIE <u>d8</u>
PV POINTS DE VIE <u>28</u>
POINTS DE VIE RESTANTS
DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
RD

DEFENSE					Total
DEF DEFENSE	10 +	ARMURE 8	BOULIER 2	DIVERS 1	21

CAPACITE RACIALE
<u>Vision dans le noir 30m</u>

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
<u>Epee longue +1</u>	<u>1d20 + 10</u>	<u>1d8 + 6</u>	
<u>Lance de Cavalerie</u>	<u>1d20 + 9</u>	<u>2d6 + 5</u>	<u>Seulement après déplacement, sinon -3 attaque & dégâts</u>
	<u>1d20 +</u>		

CAPACITES Opt

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

DESCRIPTION	
<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>	
Rang 1 :	Rang 2 :
Rang 3 :	Rang 4 :
<p>PV zombie 1 PV zombie 2</p> <p>PV zombie 3 PV zombie 4</p> <p>PV zombie 5</p>	
<p>PV - Monture PV</p>	
<p>Armes et armures connues : toutes les arme de contact, pas d'arme à distance, jusqu'à l'armure de plaques complètes, bouclier.</p>	

EQUIPEMENT	
<p>Epee longue (1d8)</p> <p>Lance de Cavalerie (2d6)</p> <p>Dague (1d4)</p> <p>Armure de plaques complètes (+8)</p> <p>Grand Bouclier (+2)</p> <p>10 rations</p>	
<p>Bourse : pp 1738 po pa pc</p>	
<p>PC POINTS DE CHANCE</p> <p>MAX.</p> <p>ACTUELS</p>	<p>PR POINTS DE RECUPERATION</p> <p>1d8+2+3</p> <p>MOD. CON + NIVEAU PV</p>
<p>PM POINTS DE MANA</p> <p>MAX.</p> <p>ACTUELS</p>	<p>Epuisement MAGIQUE</p>

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie de la mort	Voie d'outre-tombe	
1	<p><input checked="" type="checkbox"/> Siphon des âmes : Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du chevalier, il récupère 1d6 PV.</p>	<p><input type="checkbox"/> Peur (L)* : Après un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m), celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours. Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.</p>	
2	<p><input checked="" type="checkbox"/> Masque mortuaire (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le chevalier est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants. Ceux-ci le prennent pour l'un des leurs. Il retranche 2 points à tous les DM physiques et divise par deux tous les DM de froid subis.</p>	<p><input type="checkbox"/> Animation des morts (L)* : Anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'une heure, qui comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ». Zombie : Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d4+1, se déplace à 50% de la vitesse normale. Le zombi se dégrade et perd 1PV par minute. Le chevalier peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.</p>	
3	<p><input checked="" type="checkbox"/> Baiser du vampire (L)* : Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le chevalier récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).</p>	<p><input type="checkbox"/> Putréfaction (L)* : Suite à un test d'attaque magique (portée 10 m), le chevalier inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT].</p>	
4	<p><input type="checkbox"/> Briser les cœurs (L)* : Le chevalier fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].</p>	<p><input type="checkbox"/> Ensevelissement (L)* : Une fois par combat, après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), une cible (taille moyenne) est enterrée vivante et subit 2d6 DM par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle doit réussir un test de FOR ou de DEX difficulté [13 + Mod. d'INT] pour sortir. A 0 PV, elle décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui donne un bonus de +2 pour sortir.</p>	
5	<p><input type="checkbox"/> Mot de mort (L)* : Le chevalier doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.</p>	<p><input type="checkbox"/> Armée des morts (L)* : Une fois par jour, d'innombrables squelettes sortent du sol dans un rayon de 20 m autour du chevalier pour infliger 3d6 DM par tour à tous ses ennemis pendant [niveau du chevalier] tours (ou 1d6 DM si elles utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes). Tous les déplacements dans cette zone sont divisés par deux.</p>	