



JOUEUR

NIV. 1

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	+2	
CON	+1	
FOR	0	
PER	+2	
CHA	+2	
INT	0	
VOL	0	

Aventurier

FAMILLE

Voleur

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT	+1	1	FOR
DISTANCE	+3	1	+2
MAGIQUE	+1	1	VOL

VOIE DU PEUPLE :

GNOME

1. Don étrange : +3 à tous les tests en sciences (occultes incluses). Le gnome considère le noir total comme de la pénombre jusqu'à 10 m.

Rang ensorceleur : Mirage (L)* : une illusion visuelle et sonore immobile pendant CHA min. 2 m de côté par rg (50 m). Rang 4, illusion animée, durée en rounds.

2. Petit pote : +3 aux tests d'interaction sociale sauf pour intimider. +1 PC.

3. Insignifiant : le gnome gagne un bonus de +2 en DEF contre les créatures de taille grande ou supérieure. Ce bonus passe à +3 au rg 5.

4. Merveille technologique : le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre) quel que soit son profil. Il ajoute son AGI aux DM qu'il inflige avec ces armes.

5. Bonne nature : le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +1.

9

MAX

POINTS DE VIGUEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

5



DÉS DE RÉCUPÉRATION

D8

3

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

1

MAX

POINTS DE MANA

7 pièces d'argent

PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT. 12

DEFENSE 14

+2

Cuir +2

ARMES

ATTAQUE

DM

Épée courte

1d20 +

+1

1d6

SPÉCIAL/PORTÉE

Couteaux de lancer

1d20 +

+3

1d4+1

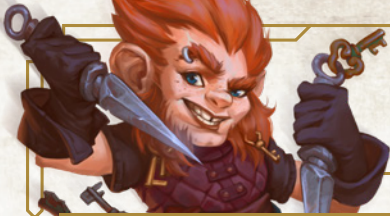
Portée : 10m

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

Armure de cuir. Sac à dos, couteaux de lancer, épée courte, un briquet à silex, une couverture, une gamelle et une bourse de 7 pa, une outre, une torche.



WILIBERT

VOIE DE L'ASSASSIN

1. Discrétion : le voleur ajoute son rang + 2 à tous les tests de discrétion ou de déguisement. De plus, il obtient un *dé bonus* en attaque lorsqu'il attaque un adversaire *surpris* et apprend le langage des voleurs (argotien).

2. Attaque sournoise (L) : 1/round, attaque un adversaire *surpris* ou *de dos*, inflige +2d4° DM. +1d4° à chaque fois qu'il atteint le rang 4 dans une voie de voleur.

3. Attaque par surprise : contre un adversaire *surpris*, le voleur réalise une *attaque sournoise* en utilisant une action d'attaque et inflige +2d4° DM.

4. Disparition (M) : 1/combat, disparaît dans un flash lumineux et un nuage de fumée. Ne peut être attaqué mais subi les DM de zone. Réapparaît à une 20 m maxi : s'il a l'initiative, réalise une *attaque sournoise*.

5. Ouverture mortelle (L) : 1/combat, obtient une réussite critique automatique (DM x2), plus *attaque sournoise* (DM pas doublés).

VOIE DE L'AVENTURIER

1. Baratin : rang + 2 aux tests pour baratiner, séduire, négocier ou mentir. Utiliser les parchemins magiques (L), test d'attaque magique difficulté [10 + (2 × rg du sort inscrit)]. Récupération rapide avant nouvelle tentative.

2. Provocation (L) : test opposé de CHA contre INT d'un humanoïde (10 m) force la cible à l'attaquer à son tour. Riposter par une *attaque de contact* (G) avec *attaque sournoise* ou +1d4° DM.

3. Souplesse du félin : +2 en DEF et en Init. Ce bonus passe à +3 au rg 5. Il faut seulement une action de mouvement pour se relever.

4. Charisme héroïque : CHA + 1 et *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Attaque paralysante (L) : 1/combat, *attaque au contact*, pas de DM, adversaire *immobilisé* 1d4 rd ou *paralysé* si NC < 1/2 niv. du voleur. Att *sournoise* ou inflige +1d4° DM contre adversaire *immobilisé* ou *paralysé*.

VOIE DU DÉPLACEMENT

1. Agile : rang + 2 aux tests liés à un déplacement (*esquive*, *saut*, *course*, *équilibre*, *escalade*, *se glisser entre des barreaux*). +1 en DEF et en Init. Passe à +2 au rg 3 et +3 au rg 5.

2. Réflexes félins : diviser par 2 tous les DM de chute. 1/combat, obtient une action de mouvement supplémentaire à son tour. Au rang 5, 2 fois par combat (mais pas plus d'une fois par round).

3. Acrobaties (G) : 1/round, test d'AGI diff.15 pour franchir un obstacle (adversaire) ou *attaquer de dos* et au choix utiliser *attaque sournoise* ou infliger +1d4° DM.

4. Agilité héroïque : AGI +1. Désormais, obtient un *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. Esquive de la magie (G) : 1/round, effectue un test d'Att à distance opposé à test d'Att magique pour éviter les DM d'un sort.

VOIE DU ROUBLARD

1. Doigts agiles : rang + 2 aux tests en crocheter, désamorcer un piège, pickpocket... +1 DM aux Att à distance avec des armes de jet. Passe à +2 au rang 3 et +3 au rang 5.

2. Aux aguets : ajoute rang + 2 aux tests effectués pour détecter un piège (même magique), un passage secret ou une embuscade. Le voleur divise par 2 les DM infligés par des pièges.

3. Feindre la mort (G) : 1/combat, feindre la mort après une blessure (même à 0 PV). Test INT diff.20 pour révéler la supercherie. Se relever (G) : récupère immédiatement 1d4° PV et adversaire *surpris*.

4. Expert en criminalité : *dé bonus* aux tests de recherche d'indice, brouiller des pistes, réaliser de faux documents. Dépense 1 PC pour obtenir un indice qui lui a échappé jusque-là. S'il n'y a pas d'indice, le PC n'est pas dépensé.

5. Maître du poison : 3 doses/jour. Une dose inflige +2d4° DM et test de CON diff. (10 + INT) ou la cible est *affaibli* pour le reste du combat. Dans les aliments si la cible rate son test de CON, inconscience pour 2d6 min.

VOIE DU SPADASSIN

1. Attaque en finesse : ajoute l'AGI en Init. et remplace la FOR par l'AGI pour l'Att au contact (mais pas aux DM) lorsqu'il utilise une dague, épée courte ou rapière. Rang + 2 aux tests d'intimidation.

2. Esquive fatale (G) : 1/combat, esquive une attaque et affecte un autre adversaire au contact. Compare le test d'Att à la DEF de la nouvelle cible. Ne peut être utilisé contre un seul adversaire ni contre un critique.

3. Frappe chirurgicale : le voleur retranche 2 à la valeur nécessaire pour obtenir un critique en Att au contact avec une arme légère.

4. Ambidextrie (G) : effectue une Att au contact gratuite avec une dague ou une épée courte 1/rd. Cette attaque ne peut pas bénéficier des avantages d'une *attaque sournoise*.

5. Botte secrète : si critique sur une Att au contact en main principale avec une arme légère (pas *ouverture mortelle*), choisir un état parmi *affaibli*, *aveuglé*, *étourdi*, *immobilisé* ou *ralenti* pendant 1 rd ou *attaque sournoise*.

Rang 1 :

Rang 2 :

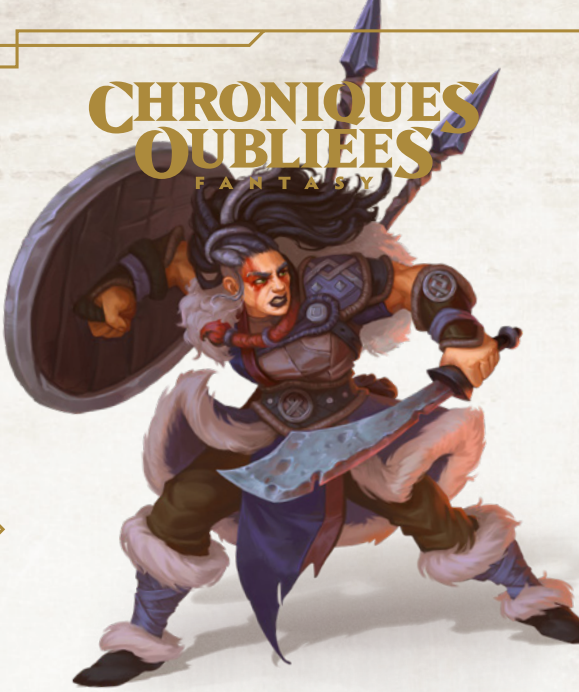
Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



LHAGVA FILLE DE NUALA

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

HUMAIN

1. Diversité : +3 dans 2 domaines au choix. + 1 PC.

2. Instinct de survie : 1/combat, lorsqu'une attaque amène le PJ à 0 PV, les DM sont divisés par 2 (mini 1). Après cette capacité, gagne +2 en DEF pour le reste du combat.

3. Touche-à-tout : choisit une capacité de rang 1 ou 2 (limitations d'armure s'appliquent).

4. Loup parmi les loups : 1/round, +1d4° DM contre un adversaire humanoïde de taille moyenne (s'applique aux DM initiaux, pas aux DM sur la durée).

5. Polyvalence : le personnage augmente sa caractéristique la plus faible de +1 et sa VOL de +1.

15

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

2



DÉS DE RÉCUPÉRATION

D10

4

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA

7 pièces d'argent

PIÈCES D'ARGENT

JOUEUR

NIV.

1

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI +1

CON +2

FOR +3

PER +1

CHA -1

INT 0

VOL +1

Guerrier

FAMILLE

Barbare

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES TOTAL NIVEAU

CONTACT +4 1 +3

DISTANCE +2 1 +1

MAGIQUE +2 1 +1

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT. 14

DEFENSE 16

+1

+4

+1

ARMES

ATTAQUE

DM

Épée courbe

1d20 + 4

1d8+3

SPÉCIAL/PORTÉE

Couteaux de lancer

1d20 + 2

1d6

Portée : 20m

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

Cimeterre, bouclier, 2 javelots, dague, armure de cuir. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.

LHAGVA



VOIE DE LA BRUTE	VOIE DU PAGNE	VOIE DU POURFENDEUR
<input type="checkbox"/> 1. Argument de taille : +FOR aux PV max. +FOR aux tests de CHA et à ceux des alliés en négociation, persuasion ou intimidation.	<input type="checkbox"/> 1. Vigueur : rang + 2 aux tests de course, de saut ou d'escalade. +1 PV par rang atteint dans la voie.	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Réflexes félins : rang + 2 aux tests d'AGI destinés à esquiver (explosion de feu, souffle, pièges, etc.). +3 en Init. et +1 en DEF, qui passe à +2 au rg 5.
<input type="checkbox"/> 2. Tour de force (G) : +10 à un test de FOR pour 1d4° PV. Maîtrise de la chemise de maille.	<input type="checkbox"/> 2. Peau de pierre : peut choisir de remplacer l'AGI par la CON en DEF. Sinon +1 en DEF ou +2 au rang 4.	<input type="checkbox"/> 2. Charge (L) : effectue 5 à 10 m en ligne droite + une attaque au contact avec un <i>dé bonus</i> et +1d4° DM. Ne pas démarrer au contact d'un adversaire.
<input type="checkbox"/> 3. Attaque brutale (L) : +1d4° DM, ou -3 au test d'Att pour +2d4° DM. Si attaque réussie, peut sacrifier 1d4° DM pour faire reculer adversaire de NC < rg de 3 m, ou 2d4° DM pour le renverser.	<input type="checkbox"/> 3. Tatouages : tatouage magique au choix +3 sur test. Taureau (FOR), Ours (CON), Panthère (AGI), Chouette (PER), Renard (INT) ou Serpent (VOL). De plus, lorsqu'il subit l'état <i>étourdi</i> , il est seulement <i>ralenti</i> .	<input type="checkbox"/> 3. Enchaînement : action d'attaque gratuite sur un autre adversaire après avoir réduit une cible à 0 PV. Enchaînement ne se cumule pas à <i>déchaînement d'acier</i> ou <i>attaque tourbillon</i> .
<input type="checkbox"/> 4. Force héroïque : +1 en FOR et <i>dé bonus</i> aux tests de FOR.	<input type="checkbox"/> 4. Constitution héroïque : +1 en CON et il obtient un <i>dé bonus</i> aux tests de CON.	<input type="checkbox"/> 4. Déchaînement d'acier (L) : parcourt 10 m en ligne droite et porte une Att à -2 à chaque adversaire sur le passage. Peut traverser des espaces occupés par des adversaires.
<input type="checkbox"/> 5. Briseur d'os : Augment de 1 la zone de critique en Att au contact. Si critique, cible <i>étourdie</i> pendant 1 round. Maîtrise de la cotte de maille.	<input type="checkbox"/> 5. Peau d'acier : RD 3. Une attaque inflige toujours au moins 1 DM.	<input type="checkbox"/> 5. Attaque tourbillon (L) : 1/combat, inflige automatiquement des DM (selon l'arme utilisée) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m.
VOIE DU PRIMITIF	VOIE DE LA RAGE	
<input type="checkbox"/> 1. Proche de la nature : rang + 2 aux tests de survie, discrétion, vigilance en milieu naturel. Gagne 1 PV supplémentaire.	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Cri de guerre (G) : 1/combat, dans un rayon de 10 m. Cibles FOR < barbare subissent un <i>dé malus</i> en Att au contact à leur prochain tour. De plus, ajoute rang + 2 à tous les tests de VOL destinés à résister à la peur	<input type="checkbox"/> Rang 1 :
<input type="checkbox"/> 2. Armure de vent : le barbare obtient +2 en DEF lorsqu'il ne porte aucune armure. Ce bonus passe à +3 au rg 5. Sans armure, le barbare peut se relever par une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> 2. Défier la mort : 1/combat, si réduit à 0 PV, un test de CON difficulté 10 permet de conserver 1 PV. Si enragé, la réussite est automatique.	<input type="checkbox"/> Rang 2 :
<input type="checkbox"/> 3. Vigilance : rang + 2 à tous les tests pour détecter pièges et embuscades. Immunisé aux <i>Attaques sournoises</i> du voleur ou capacités similaires des créatures.	<input type="checkbox"/> 3. Rage du berserk (L) : +1d4° DM aux Att au contact, -2 DEF, <i>dé bonus</i> aux tests de VOL. Ne peut fuir ou attaquer à distance. Test VOL diff.15 pour stopper la rage. 1/jour plus 1 fois pour chaque rg 4 dans une voie de barbare.	<input type="checkbox"/> Rang 3 :
<input type="checkbox"/> 4. Résistance à la magie (G) : 1/round, test d'Att magique opposé à celui du sort. En cas de réussite, n'en subissez pas les effets.	<input type="checkbox"/> 4. Même pas mal : 1/combat, ignore les DM d'un critique (pas de DM) et entre en rage en action gratuite.	<input type="checkbox"/> Rang 4 :
<input type="checkbox"/> 5. Vitalité débordante : tant que – de 1/3 PV, récupère 1d4° PV/h, de nuit comme de jour.	<input type="checkbox"/> 5. Furie du berserk (L) : consomme 2 utilisations de la rage. +2d4° DM, DEF -4. Test VOL diff.20 pour y mettre fin.	<input type="checkbox"/> Rang 5 :



CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

IONAS MELENWË

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

NIV. 1

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	+1	
CON	+1	
FOR	-2	
PER	0	
CHA	+4	
INT	0	
VOL	+2	

Mage

FAMILLE

Ensorcelleur

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT	-1	1	-2
DISTANCE	+2	1	+1
MAGIQUE	+3	1	+2

VOIE DU PEUPLE : MAGE/ELFE HAUT

1. Occultisme : rang + 2 aux tests de connaissance et d'érudition en rapport avec la magie.
Elfe Haut : Lumière intérieure : l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles est considérée comme de la pénombre. +3 à tous les tests d'érudition (INT) et artistiques (CHA).

2. Maîtrise de la magie (L)* : détecter la magie sur 10 m. Test INT diff.15 pour déterminer la fonction. Dissipe un sort non permanent (rang max correspondant à son sort le plus élevé) par un test opposé d'Att magique.

3. Tour de magie (G)* : peut réaliser un tour de magie par round, portée 10 m, coût 0 PM. Fermer une porte à distance, éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts. Ne produit aucun DM direct. De plus +1 en DEF et +2 PM.

4. Esprit supérieur : +1 en INT et VOL. *Dé bonus* aux tests d'INT.

5. Tempête de mana : si DM sur la durée, augmente les DM de +1d4* pour +1 PM pour un sort à cible unique ou +3 PM pour un sort de zone (Explosion de feu, Foudre, etc.).

7

MAX

POINTS DE VIGUEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

6



DÉS DE RÉCUPÉRATION

D6

3

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

5

MAX

POINTS DE MANA

7 pièces d'argent

PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

11

DEFENSE

12

+1

+1

ARMES

ATTAQUE

DM

Bâton ferré

1d20 +

-1

1d6-2

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

Bâton ferré, dague, vêtement luxueux. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa

IONAS



VOIE DE L'AIR	VOIE DE LA DIVINATION	VOIE DE L'ENVOÛTEUR
<input checked="" type="checkbox"/> 1. Murmures dans le vent (G)* : message de 10 mots et réponse à une portée de CHA × 100 m. Cible connue ou en vue. +1 en Init. et en DEF.	<input type="checkbox"/> 1. Divination : devine nom, métier et autres informations de publiques. Test opp. Att magique (portée 10 m). Cible NC < au niveau. Si volontaire pas de test. + 1 en DEF et Init. +1 au rang 3 et à chaque rang 5 dans un voie d'ensorceleur.	<input type="checkbox"/> 1. Injonction (A)* : test opposé d'Att magique (20 m). La cible suit un ordre (pas suicidaire) de 2 ou 3 mots à son prochain tour. Rang + 2 aux tests de persuasion ou de séduction.
<input type="checkbox"/> 2. Sous tension (M)* : si touché, inflige 1d4° DM pendant CHA min. 1/round, test d'Att magique (A), portée 10 m inflige [1d4° + CHA] DM.	<input type="checkbox"/> 2. Détection de l'invisible (L)* : détecte les créatures invisibles ou cachées (20 m) pendant CHA min. Détecte Clairvoyance. Si Aveuglé permet de détecter les créatures (attaquer sans malus).	<input type="checkbox"/> 2. Sommeil (L)* : 1/combat, zone de 10 m de diamètre, portée 20 m. [1d4° + CHA] créatures vivantes de NC < 1 dorment CHA min. NC < 2 au rang 4, NC < 3 au rang 5. 1 DM pour réveiller (A).
<input type="checkbox"/> 3. Télékinésie (A)* : déplace 50 kg/rang (portée de 20 m) de 5 m par action de mouvement pendant CHA min. Attaque sur cible surprise seulement (test d'Att magique, 1d6 DM tous les 50 kg).	<input type="checkbox"/> 3. Clairvoyance (A)* : voir et entendre à distance dans un lieu connu ou juste derrière une porte pendant CHA rounds (action (L) chaque round). Les cibles peuvent faire un test de PER difficulté [12 + CHA] pour se sentir observé.	<input type="checkbox"/> 3. Confusion (A)* : test opposé d'Att magique, portée 20 m, durée CHA rounds. 1d6 : 1-3 la cible n'agit pas, 4-6 attaque la créature la plus proche. Test CHA difficulté [12 + CHA] pour mettre fin au sort à chaque tour.
<input type="checkbox"/> 4. Foudre (A)* : éclair sur une ligne de 10 m. Les créatures sur la trajectoire subissent [4d4° + CHA] DM ou ½ si test AGI difficulté [10 + CHA].	<input type="checkbox"/> 4. Perception héroïque : +1 en PER et <i>dé bonus</i> aux tests de PER et ajoute PER au total de PM.	<input type="checkbox"/> 4. Amitié (L)* : test opposé d'Att magique, portée 10 m contre humanoïde de NC < PJ. Devient un ami. Résister 1/jour par test de CHA difficulté [10 + CHA]. Si cible NC = ou >, <i>dé bonus</i> aux tests de CHA pendant 10 min.
<input type="checkbox"/> 5. Forme éthérée (L)* : intangible pendant CHA min. Passe à travers les murs, ne subit et n'inflige aucun DM physique, ni lance de sorts. Se déplace dans toutes les directions, mais pas à travers le vivant et les barrières magiques.	<input type="checkbox"/> 5. Prescience : 1/combat, +10 en Att, en DEF et à tous les tests de PER pour le round, et choisit d'agir à n'importe quel moment, sans considération d'Init.	<input type="checkbox"/> 5. Domination (A)* : test opposé d'Att magique portée 20 m (cible NC < PJ) pour prendre le contrôle CHA min. Si la cible meurt, PJ subit 1d4° DM. Si cible NC > ou =, force une action (A ou M) et subit 1d4° DM.
VOIE DES ILLUSIONS	VOIE DE L'INVOCATION	
<input type="checkbox"/> 1. Mirage (L)* : une illusion visuelle et sonore immobile pendant CHA min. 2 m de côté par rang (portée 50 m). Rang 4, illusion animée, durée en rounds. Rang + 2 aux tests de supercherie ou mentir.	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Choc (A)* : test d'Att magique inflige [1d4° + CHA] DM (20 m). Si NC < rang, cible renversée si elle rate un test de FOR difficulté 10.	<input type="checkbox"/> Rang 1 :
<input type="checkbox"/> 2. Image décalée (M)* : pendant [1d4° + CHA] rounds, lance 1d6 si touché par une Att : sur 5-6, 0 DM. <i>Dé malus</i> aux tests d'Att au contact ou à distance.	<input checked="" type="checkbox"/> 2. Serviteur invisible (L)* : effectue des tâches simples (portée 20 m) ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 0 pendant CHA min.	<input type="checkbox"/> Rang 2 :
<input type="checkbox"/> 3. Sort illusoire (A)* : inflige [3d4°+CHA] DM contre une cible ou [2d4°+CHA] DM contre rang cibles. Test de PER difficulté [10 + CHA] pour ne subir aucun DM. Les créatures sans esprit immunisées.	<input type="checkbox"/> 3. Arme de mana (A)* : 1 Att/round pendant rang rounds. Test Att magique (G) contre DEF inflige [1d4° + CHA] DM. Portée 20 m.	<input type="checkbox"/> Rang 3 :
<input type="checkbox"/> 4. Imitation (A)* : prend l'apparence d'une créature de taille proche en vue pendant CHA min. Si touché, test INT difficulté [10 + CHA] pour voir à travers l'illusion.	<input type="checkbox"/> 4. Porte dimensionnelle (A)* : se téléporte plus jusqu'à un allié par point de CHA à une distance max de 60 m. Le lieu d'arrivée doit être en vue.	<input type="checkbox"/> Rang 4 :
<input type="checkbox"/> 5. Exécution mentale (A)* : test opposé d'Att magique (20 m). La cible tombe à 0 PV ou, si NC > ou = PJ, <i>étourdie</i> (-5 DEF et pas d'action) 1 round. Créature visée 1/jour. Les créatures sans esprit sont immunisées.	<input type="checkbox"/> 5. Mur de mana (A)* : mur invisible indestructible et immobile (portée 10 m) de 5 m de haut et 10 m de long ou hémisphère de 3 m centrée sur vous pendant CHA min. Stoppe la matière et l'énergie.	<input type="checkbox"/> Rang 5 :



JOUEUR

NIV. 1

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	+2	
CON	+1	
FOR	+2	
PER	+2	
CHA	-1	
INT	-1	
VOL	+2	

Mystique

FAMILLE

Druide

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT	+3	1	+2
DISTANCE	+3	1	+2
MAGIQUE	+3	1	+2

VOIE DU PEUPLE :

DEMI-ORC

1. Impressionnant : +3 à tous les tests d'intimidation. De plus, dans le noir total, le demi-orc voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

2. Talent pour la violence : choisis une capacité de rang 1 de barbare ou guerrier.

3. Critique brutal : sur une attaque au contact améliore de 1 la zone de critique (19-20) et si critique, +1d4° DM.

4. Attaque sanglante (L) : Att au contact, +1d4° DM à chaque round suivant jusqu'à ce que la cible soit soignée (L). Non cumulable.

5. Colosse : le demi-orc augmente ses valeurs de FOR et de CON de +1.

9

MAX

POINTS DE VIGUEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

1



DÉS DE RÉCUPÉRATION

DB

4

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

3

MAX

POINTS DE MANA

7 pièces d'argent

PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT. 15

DEFENSE 15

+2

+2

+1

ARMES

ATTAQUE

DM

Épée

1d20+ -3

1d6+3

SPÉCIAL/PORTÉE

Arc court

1d20+ +3

1d6

20 mètres

1d20+

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

Épée, arc court, armure de cuir. Sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa

SKODJA



VOIE DES ANIMAUX

1. Langage des animaux : communication avec les mammifères. Choisir une catégorie par rg 4 de voie de druide : oiseaux, reptiles, poissons, arthropodes, animaux fantastiques. Rang + 2 aux tests pour influencer un animal. +1 en Init. et en DEF.

2. Petit compagnon : utiliser les sens du familier et télépathie. +2 DEF. Si 0 PV, fuite et revient 24 h + tard. PV max sur récupération rapide. DEF [13 + rang], Init [druide], PV [niveau druide x2] AGI +3*, CON 0, FOR -4, PER +2*, CHA -2, INT -2, VOL +2.

3. Nuée d'insectes (A)* : test d'attaque magique contre DEF (portée 20 m). 1 DM/round et -2 aux tests pendant [3 + PER] rounds. Les DM de zone détruisent la nuée.

4. Masque du prédateur (A)* : +2 en Init., en DEF, en Att, aux DM au contact et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant PER min.

5. Forme animale (A)* : animal de taille M ou inférieure dont il maîtrise la communication (rang 1) pendant PER min. Garde seulement PV, INT et VOL. Reprendre forme humaine (M).

VOIE DU FAUVE

1. Vitesse du félin : rang + 2 aux tests de course, d'escalade ou de saut. +3 en Init. et +1 en DEF. DEF +2 au rg 3 et +3 au rg 5.

2. Panthère : le druide apprivoise une panthère qui lui obéit. AGI +4*, CON +2, FOR +2, PER +2*, CHA -2, INT -2, VOL +2. Init [druide], DEF [13 + rg], PV [Niv. x 4] **Attaque au contact** [Att magique], DM 1d4°+2

3. Attaque bondissante (L) : druide ou félin parcourt 5 à 10 m, *dé bonus* au test d'attaque et de +1d4° DM. Ne peut être initié au contact.

4. Grand félin : télépathie et guérir à distance -1 PV par PV soigné. Monture 20 m par (A). AGI +4*, CON +5, FOR +5, PER +2*, CHA -2, INT -2, VOL +4 DEF [15 + rg], PV [Niv. x 5], **Att au contact** [Att magique], DM 1d4°+5

5. Les sept vies du chat : 6 fois et pas plus de 1/niveau. Si 0 PV ou mort, le druide peut choisir d'ignorer l'événement par une explication plausible.

VOIE DE LA NATURE

1. Maître de la survie : rang +2 aux tests de survie en milieu naturel (récupération, dangers, etc.). +1d4° PV lorsqu'il dépense 1 DR après une nuit en milieu naturel.

2. Terrains difficiles : pas de pénalité de déplacement en terrain difficile. +3 en Init., +1 en Att et en DEF dans ces conditions.

3. Bâton de druide (L) : le druide peut remplacer sa FOR par son AGI en Att au contact, il obtient 2 attaques et inflige [1d4° + FOR ou AGI] DM par attaque. Il gagne +2 en DEF pour 1 round

4. Constitution héroïque : +1 en CON et *dé bonus* aux tests de CON.

5. Résistant : divise par 2 les DM naturels (froid, feu, chutes, poison). ½ DM des animaux ou insectes (même géants). Cette protection s'étend à ses compagnons animaux.

VOIE DU PROTECTEUR

1. Baies magiques (L)* : produit PER fruits. Vaut 1 repas et rend [1d4°+rang] PV après 1 min, 1/jour. En plus du sort, rang + 2 à tous les tests de vigilance et de discrétion en pleine nature.

2. Forêt vivante (L)* : 1/jour, rituel de 30 min éveille la forêt dans 1 km de rayon par rang pendant 24 h. Déplacement/2 et un *dé malus* à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion.

3. Régénération (L)* : la cible touchée récupère [3d4° + PER] PV en 10 min. Au rang 5, fait repousser les membres amputés. 1/jour pour chaque cible.

4. Perception héroïque : +1 en PER et *dé bonus* aux tests de PER. De plus il ajoute sa PER à ses PM max.

5. Forme d'arbre (L)* : utilise le profil de l'arbre animé pendant PER min sauf PER, INT et VOL. Muet, peut utiliser les sorts voie du protecteur et des végétaux. À la fin du sort (ou à 0 PV), retrouve les PV d'avant le sort.

VOIE DES VÉGÉTAUX

1. Peau d'écorce (M)* : +2 DEF pendant PER min. +1 aux rg 3 et 5. Rang + 2 aux tests pour identifier les plantes et connaître leurs propriétés.

2. Prison végétale (L)* : les adversaires dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) sont *immobilisés* pendant PER min. Test FOR difficulté [10 + PER] pour se libérer (A) définitivement.

3. Flèche vivante (A)* : tire une flèche, si le test d'attaque à distance réussit au round suivant +3d4° DM. Si cible à 0 PV, un arbuste pousse sur son corps.

4. Animation d'un arbre (L)* : animer un arbre pendant [niveau du druide] rounds. AGI -2, CON +3, FOR +3, PER -2, CHA -2, INT -2, VOL +0. Init 8, DEF [10 + rg], PV [Niv. x 5], Att = [Att magique], DM 1d4°+3. 5 m par action de mouvement.

5. Porte végétale (L)* : 1/jour, transport entre 2 arbres de la même forêt. Distance max PER x 10 km. Au niveau 10 et tous les 4 niveaux, emmener une personne de plus.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



KORLÉON CHANTERUNE

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

NIV. 1

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	+0	
CON	+1	
FOR	+2	
PER	+0	
CHA	+2	
INT	+0	
VOL	+2	

Aventurier

FAMILLE

Barde

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT	+3	1	+2
DISTANCE	+1	1	AGI
MAGIQUE	+3	1	+2

VOIE DU PEUPLE :

NAIN

1. Habitant des tunnels : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. +3 à tous les tests en rapport avec la pierre, l'architecture, les mines ou les passages secrets et les pièges dans les murs et les parois rocheuses.

2. Haches et marteaux : Le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes, quel que soit son profil.

3. Résistance à la magie : Une fois par jour, le nain peut choisir d'ignorer les effets d'un sort qui le prend pour cible (mais pas un sort de zone). Les créatures dont le niveau (NC) est au moins égal au double du nain ignorent cette capacité.

4. Fils du roc : Le nain réduit tous les DM subis de 2 points (mais il subit toujours au moins 1 DM par attaque reçue). La réduction passe à 3 au niveau 10. Elle est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM comme la peau d'acier du barbare.

5. Ténacité : Le nain augmente ses valeurs de CON et de VOL de +1.

9

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

5



DÉS DE RÉCUPÉRATION

DB

3

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

3

MAX

POINTS DE MANA

7 pièces d'argent

PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT. 10

DEFENSE 12

ARMES

ATTAQUE

DM

Épée longue

1d20 + +3

1dB+2

SPÉCIAL/PORTÉE

Dague

1d20 + +1

1d4

5 mètres

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

Armure de cuir, sac à dos, épée longue, un briquet à silex, une couverture, une gamelle et une bourse de 7 pa, une outre, une torche, un violon.

KORLÉON

VOIE DE L'ESCRIME

1. Précision : remplace FOR par AGI pour attaquer au contact avec une arme légère (dague, épée courte, la rapière).

2. Feinte (L) : fait un test opposé de CHA contre PER à ce round. Au round suivant, ajoute 2 × rang en Att sur première Att au contact contre cet adversaire et si feinte réussie, +2d4° DM.

3. Intelligence du combat (M) : 1/combat, désarmer, renverser ou aveugler (1 round), un adversaire de NC inférieur avec test opposé d'INT. +5 au test d'INT si feinte réussie au round précédent.

4. Attaque flamboyante (L) : attaque de contact avec une arme légère avec bonus attaque et DM égal à son CHA.

5. Botte mortelle : si marge de réussite en attaque d'au moins 10, +2d4° DM d'une arme légère.

VOIE DU MUSICIEN

1. Chant des héros (L)* : chanter inspire les alliés à portée de voix, +1 aux tests pendant CHA min. +2 au rang 5. Rang + 2 aux tests pour jouer d'un instrument ou chanter.

2. Chant de réconfort (L)* : chante ou joue de la musique pendant une récupération rapide (30 min). Le barde et ses alliés dans un rayon de 10 m, récupèrent 1d4° PV. 2d4° au rang 4.

3. Attaque sonore (A)* : un cri (ou un son avec un instrument) inflige [2d4° + CHA] DM à dans un cône de 10 m (de long et de large). Test CON difficulté [10 + CHA] pour ½ DM.

4. Zone de silence (A)* : zone de silence fixe de 5 m de diamètre (portée 30 m), pendant CHA minutes. Dans cette zone, test INT diff.10 pour lancer un sort.

5. Danse irrésistible (A)* : Test d'Att magique opposé, la cible danse pendant [1d4 + CHA] rounds, *dé malus* aux tests d'att et -5 en DEF. Victime de ce sort une seule fois par jour.

VOIE DU SALTIMBANQUE

1. Acrobate : rang + 2 à tous les tests d'acrobaties, d'équilibre, de saut ou d'escalade.

2. Grâce féline : + CHA en Init. et +1 en DEF (+2 au rang 4). Rang +2 aux tests de danse ou de mime.

3. Lanceur de couteau (G) : 1/round, en plus des autres actions, peut lancer un couteau (portée 10 m). Test d'Att, inflige [1d4 + AGI] DM. Les DM passent à 1d4° au rang 5.

4. Liberté d'action : immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit (possession, charme) et immunisé aux états *ralenti* et *immobilisé*.

5. Esquive acrobatique (G) : 1/round, peut esquiver (0 DM) en faisant test d'Att à distance contre une diff. égale au résultat de l'Att de l'adversaire. Si le test était une réussite critique, le barde subit des DM normaux.

VOIE DE LA SÉDUCTION

1. Charmant : rang + 2 aux tests effectués pour séduire, convaincre, mentir ou baratiner. Peut dépenser 1 PC pour ajouter [1d4° + CHA] au test d'un compagnon en vue.

2. Dentelles et rapière : sans armure, le barde ajoute son CHA en DEF (mais bonus max = rang atteint dans la voie).

3. Baratinier de génie : passe 10 min avec un humanoïde de NC < 2 et dépense un 1 PC pour le charmer. Il répond aux requêtes dans la limite de ce que ferait un ami. Si pas de langue commune, dépenser 2 PC au lieu de 1.

4. Charisme héroïque : +1 en CHA et un *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Suggestion (A)* : test opposé d'Att magique. La cible suit la suggestion pendant 1 h ou jusqu'à réussir le test. NC < Niv. du PJ.

VOIE DU VAGABOND

1. Rumeurs et légendes : rang + 2 aux tests d'INT pour obtenir une information historique, politique, géographique ou occulte. (Identifier un objet magique difficulté (25 - (2 × niveau de magie de l'objet)).

2. Éclectique : +1 à tous les tests de compétence. Ne peut se cumuler à aucun autre bonus de compétence sauf le rang 1 de la voie de peuple. Augmente de +1 chaque rang 4 dans une voie de barde.

3. Attirail : dépense 1 PC pour avoir sur soi un objet improbable (valeur maximale de 10 pa). Le barde peut aussi bricoler un objet avec trois bouts de ficelles et un clou (système D).

4. Compréhension des langues (A)* : permet au barde de lire, écrire et parler une langue étrangère pendant CHA h (CHA min si le sort est lancé sur un allié). Langue morte à partir du rang 5.

5. Déguisement (A)* : prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde (taille à 50 cm) pour CHA h (CHA min si lancé sur un allié). Imiter : test de CHA 15 (10 à 20 selon familiarité).

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



KAMSHAKA

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

NIV. 1

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	+3	
CON	+1	
FOR	+2	
PER	+2	
CHA	-1	
INT	-1	
VOL	+0	

Aventurier

FAMILLE

Rôdeur

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT	+3	1	+2
DISTANCE	+4	1	+3
MAGIQUE	+1	1	VOL

VOIE DU PEUPLE :

DEMI-ORC

1. Impressionnant : +3 à tous les tests d'intimidation. De plus, dans le noir total, le demi-orc voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

2. Talent pour la violence : choisis une capacité de rang 1 de barbare ou guerrier.

3. Critique brutal : sur une attaque au contact améliore de 1 la zone de critique (19-20) et si critique, +1d4° DM.

4. Attaque sanglante (L) : Att au contact, +1d4° DM à chaque round suivant jusqu'à ce que la cible soit soignée (L). Non cumulable.

5. Colosse : le demi-orc augmente ses valeurs de FOR et de CON de +1.

9

MAX

POINTS DE VIGUEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

1



DÉS DE RÉCUPÉRATION

D8

4

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA

7 pièces d'argent

PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT. 13

DEFENSE 16

ARMES

ATTAQUE

DM

Arc long

1d20 + 4

1d8+2

SPÉCIAL/PORTÉE

Épée courte

1d20 + 3

1d6+2

SPÉCIAL/PORTÉE

Dague de lancer

1d20 + 4

1d4

5 mètres

EQUIPEMENT

Arc long, épée courte, dague armure de cuir renforcé, sac à dos, une couverture, une torche, un briquet à silex, une outre, une gamelle et une bourse de 7 pa.



KAMSHAKA

VOIE DE L'ARCHER

1. Archer émérite : ajoute PER aux DM à l'arc et +1/rg en Init. Alternativement, ajoute FOR aux DM des armes de jet et double la portée (devient la voie du lancer).

2. Tir chirurgical (L) : le rôdeur peut tirer sur une cible engagée en mêlée sans pénalité (mais pas sur une cible à couvert). Il ne risque jamais de toucher un allié, même en cas d'échec critique.

3. Dans le mille : *dé malus* en Att à distance et +2d4° DM. Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° DM au lieu de 2d4°.

4. Tir rapide (L) : le rôdeur peut faire deux attaques à distance pendant son tour avec un malus de -2.

5. Flèche de mort (L) : *dé bonus* en attaque à distance et +1d4° DM. Ou infligez un état parmi *aveuglé*, *affaibli*, *ralenti*, *immobilisé* pendant 1 rd à une cible d'un NC < à votre niveau (chaque état 1/combat max).

VOIE DU COMPAGNON ANIMAL

1. Le loup : Compagnon animal. **Init** [P], **DEF** [12 + rg], **PV** [Niv. × 4], **attaque au contact** = [attaque magique du rôdeur], **DM** 1d4+2, **AGI** +1, **CON** +1*, **FOR** +2, **PER** +2*, **CHA** -2, **INT** -3, **VOL** +2.

2. Travail d'équipe : le loup obtient un *dé bonus* en attaque lorsqu'il attaque la même cible que le rôdeur. *Dé bonus* aux tests effectués pour pister ou pour éviter d'être surpris.

3. Lien empathique (L) : le rôdeur peut parler aux animaux et communiquer avec son loup par télépathie. Le guérir à distance (L) : 1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup.

4. Loup alpha : le loup du rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant. *Mâle alpha* : **DEF** 18, **PV** [Niv. × 5], **DM** 1d4°+5, **FOR** +5, **CON** +3*

5. Tactiques de meute : si le loup attaque la même cible que vous, il obtient un bonus de +1d4° DM. Dépenser 1 PV pour soigner le loup, lui rend 2 PV. +1 en DEF loup et rôdeur à chaque rang 5 atteint dans une voie de rôdeur.

VOIE DE LA SURVIE

1. Survie : rang + 2 aux tests d'escalade et de survie en milieu naturel (récupération, dangers, etc.). +1d4° PV lorsqu'il dépense 1 DR après une nuit en milieu naturel.

2. Nature nourricière : 1/jour, 1d6 h en milieu naturel sauvage, trouve de quoi nourrir une personne par rang pour une journée + test de PER diff.10 pour soigner 1d4° PV par rang (10 min pour effet) à utiliser immédiatement.

3. Grand pas (G) : en milieu naturel, +2 en DEF et +10 m de déplacement. Pas gêné par les terrains difficiles naturels, mais pas de bonus de déplacement.

4. Constitution héroïque : **CON** + 1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de **CON**.

5. Increvable (L) : 1/combat, lorsque 0 PV, récupère [4d4° + **CON**] PV puis +5 en DEF pendant 1 round et se débarrasse de tous les états préjudiciables non permanents qui l'affectent.

VOIE DU TRAQUEUR

1. Éclaireur : rang + 2 à ses tests de discrétion, vigilance et pour pister en milieu naturel. Le rôdeur peut remplacer le bonus de +1 PC de la famille des aventuriers par un bonus de +1 DR si le joueur le souhaite.

2. Attaque éclair (L) : ajouter l'AGI en attaque et aux DM pour cette attaque. À partir du rang 5, peut être associé à 10 m de déplacement.

3. Chasseur émérite : +1d4° DM aux attaques au contact ou à distance contre les animaux (même géants). Rang 5 : choisit un ennemi juré (même avantage) parmi goblinoïdes, géants, dragons, morts-vivants, insectes, démons.

4. Perception héroïque : PER +1. Désormais, obtient un *dé bonus* aux tests de PER.

5. Repli (L) : en milieu naturel, se déplace de 30 m en s'éloignant de ses ennemis. Test d'AGI diff.10 pour disparaître. Terrain découvert, diff.15.

VOIE DU COMBAT À DEUX ARMES

1. Attaque à suivre (G) : 1/round, après avoir raté la main principale, porte une attaque (G) avec une dague, hachette ou épée courte (ou *dé malus* si + grand) en main secondaire.

2. Parade croisée : +1 en DEF avec une arme dans chaque main. Passe à +2 au rang 5 de la voie. Si renonce à attaquer de la main secondaire, double ce bonus jusqu'au prochain tour du PJ.

3. Droite - gauche (G) : 1/round, attaque (G) de la main secondaire. Si la cible n'est pas la même que la main principale, *dé malus* au test. Cette capacité se substitue à *Attaque à suivre*.

4. Combattant héroïque : AGI + 1 et *dé bonus* aux tests d'AGI. Autre choix : FOR + 1 (pas de *dé bonus*) et utilise une arme secondaire lourde (par exemple, deux épées longues).

5. Double peine : si les deux armes atteignent la cible lors d'un même tour, ajouter +1d4° DM à l'une des deux attaques.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :