

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Activiste

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total				
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (syndicats)</i>	<i>Discours</i>	<i>Investigation</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Syndicats : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible est renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Alchimiste

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total				
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Investigation</i>	<i>Science</i>	<i>Métaux</i>
1	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Forgeron : +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. En une action de mouvement, il peut enflammer son marteau ou son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie (DM de feu). Orfèvrerie, forge <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).	<input type="checkbox"/> Métal brûlant (L) : Un test d'attaque magique (portée 20 m) permet de faire chauffer un objet métallique pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Une arme inflige 1 point de DM par tour à son porteur et -2 aux tests d'attaque. Une armure inflige 1d4 DM par tour à son porteur.
3	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.	<input type="checkbox"/> Magnétisme (L) : Le personnage contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.
4	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appel à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).	<input type="checkbox"/> Métal hurlant (L) : Sur un test d'attaque magique réussi, une arme devient inutilisable, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests et une structure perd 4d6 DM et sa RD est divisée par 2. Ne fonctionne que 1d4 tours et une fois par jour sur les objets magiques.
5	<input type="checkbox"/> Flair infailible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Endurer : Le personnage est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il réduit tous les DM de feu subits de 5 points et augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé, en gardant le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Archéologue

Aventure

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	28
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION						POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	DM TEMPORAIRES
						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
						RD
						Total
						ARMURES
						CAPACITÉS
						DEX
						DIVERS
						Total

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Investigation</i>	<i>Science</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Flair infailible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Artiste

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE 26
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				ARMURES	CAPACITÉS	RD
					DEX	Total
					DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Arts</i>	<i>Discours</i>	<i>Corporation (show-biz)</i>
1	<input type="checkbox"/> Formation artistique : Le héros obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec un forme Connaissance de l'art <input type="text"/> avec un forme Spécialité <input type="text"/> d'art de son choix.	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le héros sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès les membres de sa corporation. Show-biz : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Inspiration : Le héros obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans la Voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur. Points d'Inspiration <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).
3	<input type="checkbox"/> Imprévisible : En combat, le héros ajoute son Mod. de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.
4	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le héros augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.
5	<input type="checkbox"/> Célébrité : Le héros obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Aoiateur

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE 210
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX NI+2	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				ARMURES	CAPACITÉS	RD
						Total

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes à feu</i>	<i>Corporation (armée)</i>	<i>Pilotage</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Armée : Connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Avec un véhicule d'un type choisi, le personnage obtient +2 par rang à tous les tests de pilotage ainsi qu'en initiative. Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant. Pilotage <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (L) : Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'une attaque vise son véhicule ou un passager à son bord, le personnage peut faire un test de pilotage (DEX) de difficulté égale au résultat du test de l'attaquant. En cas de réussite, l'attaque est évitée.
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Polyvalent : Le personnage bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette Voie pour un nouveau type de véhicule. Il apprendra à piloter un autre type au rang 5. Types <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec un arc pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> En un seul morceau : En cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus (même chose pour le véhicule). Il ne subit lui-même que la moitié des DM de percussion seulement.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> As des as : Le joueur lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, vitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Barondeur

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NI+1		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DEFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITES	DEX	DIVERS		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Pilotage</i>	<i>Survie</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Avec un véhicule d'un type choisi, le personnage obtient +2 par rang à tous les tests de pilotage ainsi qu'en initiative. Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant. Pilotage <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ami de la nature : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement. Survie en milieu naturel <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (L) : Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'une attaque vise son véhicule ou un passager à son bord, le personnage peut faire un test de pilotage (DEX) de difficulté égale au résultat du test de l'attaquant. En cas de réussite, l'attaque est évitée.	<input type="checkbox"/> Endurant : Le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Polyvalent : Le personnage bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette Voie pour un nouveau type de véhicule. Il apprendra à piloter un autre type au rang 5. Types <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Milieus extrêmes : Dans les milieux extrêmes, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour la pratique de sports de pleine nature, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité. Sports en milieux extrêmes <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> En un seul morceau : En cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus (même chose pour le véhicule). Il ne subit lui-même que la moitié des DM de percussion seulement.	<input type="checkbox"/> Guide : Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> As des as : Le joueur lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, vitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.	<input type="checkbox"/> Survivant : Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Caractéristique, au lieu d'un d12.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Bibliothécaire

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corporation (université)	Investigation	Langues
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Université : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langues étrangères : Le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans la Voie. Il obtient un bonus de +5 pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec une langue qu'il ne connaît pas. Langue inconnue <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire et culture : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (cela comprend sa langue natale). Géographie, histoire, culture générale d'un pays dont il parle la langue <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Langues mortes : Le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, etc.). Il obtient le bonus « Histoire et culture » lié à cette langue. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente de +5.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Oreille fantastique : +5 en perception et de mémoire auditive, pour imiter des sons ou des voix. Le héros peut détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible (réussite de plus de 10 points : repère les mensonges). Perception et mémoire auditive Imitation de sons et de voix <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER et peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de PER, pour garder le meilleur résultat. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis. Enfin, le personnage ajoute son Mod. de PER à son score d'Initiative.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Cambricoleur

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NI+1
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE		NIV
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME					CAPACITÉS	DEX
						DIVERS
						Total

PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (crime organisé)</i>	<i>Danger</i>	<i>Furtivité</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Crime : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur. Face à un danger mortel ou à la peur <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie. DEX (grimper, sauter, équilibre) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Un pour tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le héros augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Chasseur de gros gibier

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

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

DEF DÉFENSE	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total
10 +					

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes à feu</i>	<i>Furtivité</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec un arc pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le héros augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Commando

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NI+1
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE MAGIQUE	NIV	

VITALITE	
DV DES DE VIE	210
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total				
DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes à feu</i>	<i>Corps à corps</i>	<i>Survie</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. Il obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver. DEX (esquiver) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ami de la nature : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement. Survie en milieu naturel <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection avec laquelle il gagne un bonus de +1 en attaque. Lorsqu'il utilise une arme légère ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Endurant : Le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Milieus extrêmes : Dans les milieux extrêmes, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour la pratique de sports de pleine nature, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité. Sports en milieux extrêmes <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec un arc pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Guide : Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Survivant : Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Caractéristique, au lieu d'un d12.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Criminel

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE 210
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				ARMURES	CAPACITÉS	RD
						Total

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (crime organisé)</i>	<i>Corps à corps</i>	<i>Danger</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Crime : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. Il obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver. DEX (esquiver) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur. Face à un danger mortel ou à la peur <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection avec laquelle il gagne un bonus de +1 en attaque. Lorsqu'il utilise une arme légère ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie. DEX (grimper, sauter, équilibre) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Un pour tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Dandy

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (aristocratie)</i>	<i>Discours</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Aristocratie : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES · FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Écrivain

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE		NIV
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME					CAPACITÉS	DEX
						DIVERS
						Total

PV POINTS DE VIE	26	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Arts</i>	<i>Discours</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Formation artistique : Le héros obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec un forme d'art de son choix. Connaissance de l'art <input type="text"/> Spécialité <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le héros sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Inspiration : Le héros obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans la Voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur. Points d'Inspiration <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Imprévisible : En combat, le héros ajoute son Mod. de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le héros augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Célébrité : Le héros obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Élémentaliste

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	26
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE		DM TEMPORAIRES
				10 +	ARMURES	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
					CAPACITÉS	RD
					DEX	
					DIVERS	Total

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Investigation</i>	<i>Science</i>	<i>Magie élémentaire</i>
1	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Asphyxie (L)* : Si le personnage 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"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).	<input type="checkbox"/> Protection contre les éléments (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le personnage 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"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.	<input type="checkbox"/> Arme enflammée (L)* : Le personnage peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.
4	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).	<input type="checkbox"/> Respiration aquatique (L)* : Le personnage 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"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Peau de pierre (L)* : Le personnage 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.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Espion

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	28
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DEFENSE		DM TEMPORAIRES
				10 +	ARMURES	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
					CAPACITES	RD
					DEX	
					DIVERS	Total

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Furtivité</i>	<i>Investigation</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le héros augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Exorciste

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTACHE MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total				
DEF DEFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITES	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Investigation</i>	<i>Langues</i>	<i>Spiritualité</i>
1	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langues étrangères : Le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans la Voie. Il obtient un bonus de +5 pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec une langue qu'il ne connaît pas. Langue inconnue <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du personnage a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).
2	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire et culture : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (cela comprend sa langue natale). Géographie, histoire, culture générale d'un pays dont il parle la langue <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Protection contre le mal (L)* : Le personnage peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. Il obtient +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées.
3	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Langues mortes : Le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, etc.). Il obtient le bonus « Histoire et culture » lié à cette langue. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente de +5.	<input type="checkbox"/> Délivrance (L)* : En touchant sa cible, le personnage 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"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Oreille fantastique : +5 en perception et de mémoire auditive, pour imiter des sons ou des voix. Le personnage détecte un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible (réussite de plus de 10 points : repère les mensonges). Perception et mémoire auditive Imitation de sons et de voix <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Marche des plans (L)* : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le personnage peut passer dans une autre dimension. Il s'y déplace de 10 km par tour. Le lieu de sortie est déterminé au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).
5	<input type="checkbox"/> Flair infailible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER et peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de PER, pour garder le meilleur résultat. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis. Enfin, le personnage ajoute son Mod. de PER à son score d'Initiative.	<input type="checkbox"/> Messie* : Une fois par aventure, le personnage entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...

CHRONIQUES OUBLIÉES - FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Explorateur

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	28
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE		DM TEMPORAIRES
				10 +	ARMURES	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
					CAPACITÉS	RD
					DEX	
					DIVERS	Total

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Langues</i>	<i>Survie</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Langues étrangères : Le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans la Voie. Il obtient un bonus de +5 pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec une langue qu'il ne connaît pas. Langue inconnue <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ami de la nature : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement. Survie en milieu naturel <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Histoire et culture : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (cela comprend sa langue natale). Géographie, histoire, culture générale d'un pays dont il parle la langue <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Endurant : Le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Langues mortes : Le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, etc.). Il obtient le bonus « Histoire et culture » lié à cette langue. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente de +5.	<input type="checkbox"/> Milieus extrêmes : Dans les milieux extrêmes, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour la pratique de sports de pleine nature, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité. Sports en milieux extrêmes <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Oreille fantastique : +5 en perception et de mémoire auditive, pour imiter des sons ou des voix. Le héros peut détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible (réussite de plus de 10 points : repère les mensonges). Perception et mémoire auditive Imitation de sons et de voix <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Guide : Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER et peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de PER, pour garder le meilleur résultat. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis. Enfin, le personnage ajoute son Mod. de PER à son score d'Initiative.	<input type="checkbox"/> Survivant : Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Caractéristique, au lieu d'un d12.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Factotum

Aventure

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	28
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NI+1	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					NI+1	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	DM TEMPORAIRES
						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
						RD
						Total
						ARMURES
						CAPACITÉS
						DEX
						DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation ()</i>	<i>Furtivité</i>	<i>Investigation</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Connaissance faction / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Perception héroïque : Le héros augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Garde du corps

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV +2
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	210
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total				
DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes à feu</i>	<i>Corps à corps</i>	<i>Exploits physiques</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. Il obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver. DEX (esquiver) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sportif accompli : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.). Natation, course, escalade, saut, ... <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection avec laquelle il gagne un bonus de +1 en attaque. Lorsqu'il utilise une arme légère ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Spécialité : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'une activité (à la place du bonus de rang 1). Il gagne +1 en attaque au contact. Spécialité <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Se dépasser : En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec un arc pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Le geste parfait : Une fois par jour, le joueur peut remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de DEX. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Quérisseur

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION											
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS		Total

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Investigation</i>	<i>Médecine</i>	<i>Soins</i>
1	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Secouriste : En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.	<input type="checkbox"/> Soins légers (L)* : Le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du devin] PV perdus. Le personnage peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le devin a atteint dans cette Voie. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Soins modérés (L)* : Le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du devin] PV perdus. Le personnage peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le devin a atteint dans cette Voie. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée.	<input type="checkbox"/> Soins de groupe (L)* : Une fois par combat, le personnage peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du devin] PV perdus.
4	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.	<input type="checkbox"/> Guérison (L)* : Une fois par jour, le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
5	<input type="checkbox"/> Flair infailible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Rappel à la vie* : Une fois par jour, le personnage rappelle à la vie une personne décédée depuis moins de [Mod. de SAG du devin] heures (rituel de 10 min). Il doit connaître personnellement la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Herboriste

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Medecine</i>	<i>Survie</i>	<i>Elixirs</i> Nombre d'elixirs par jour = 2 par Rang dans la Voie
1	<input type="checkbox"/> Secouriste : En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.	<input type="checkbox"/> Ami de la nature : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement. Survie en milieu naturel <input type="text"/>	<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).
2	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Medecine, biologie, anatomie <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Endurant : Le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).	<input type="checkbox"/> Feu grégeois : Le personnage 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.
3	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée	<input type="checkbox"/> Milieus extrêmes : Dans les milieux extrêmes, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour la pratique de sports de pleine nature, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité. Sports en milieux extrêmes <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Elixir de guérison : Le personnage peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.
4	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.	<input type="checkbox"/> Guide : Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.	<input type="checkbox"/> Potion magique : Le personnage 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).
5	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Survivant : Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Caractéristique, au lieu d'un d12.	<input type="checkbox"/> Elixir magique : Le personnage peut préparer une potion d'invisibilité, de vol, de respiration aquatique, de flou ou de hâte (voir les voies de magicien).

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Humanitaire

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	28
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION						POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	DM TEMPORAIRES
						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
						RD
						Total
						ARMURES
						CAPACITÉS
						DEX
						DIVERS
						Total

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Danger</i>	<i>Médecine</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur. Face à un danger mortel ou à la peur <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Secouriste : En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie. DEX (grimper, sauter, équilibre) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Un pour tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Illusionniste

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT			Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTAQUE MAGIQUE		NIV	

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS _____ DM TEMPORAIRES _____	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total
-----------------------	-------------	---------	-----------	-----	--------	--------------

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Discours</i>	<i>Furtivité</i>	<i>Illusions</i>
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Discretion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie. Passer inaperçu <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Image décalée (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, le personnage lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.
2	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Sens affûtés : Pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). PER (perception) <input type="text"/>	<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.
3	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.	<input type="checkbox"/> Imitation (L)* : Le personnage 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'adepte (une attaque ou non) met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, ils sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme Surpris au premier tour du combat.	<input type="checkbox"/> Dédouement (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.
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Perception héroïque : Le héros augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	<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.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Inspecteur

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

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

DEF	Total				
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes à feu</i>	<i>Corporation (loi)</i>	<i>Investigation</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Loi : Connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec un arc pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». Culture générale <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Draveur

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

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

DEF	Total			
DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX
		DIVERS		

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Danger</i>	<i>Mécanique</i>	<i>Science</i>
1	<input type="checkbox"/> Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur. Face à un danger mortel ou à la peur <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mécano : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes. Réparer ou comprendre des mécanismes <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie. DEX (grimper, sauter, équilibre) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Dégotter du matos : Le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel. Une fois par aventure, après 2d6 heures de recherche, il peut se procurer n'importe quel matériel lourd. Trouver un fournisseur de matériel <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).
3	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.	<input type="checkbox"/> Systèmes complexes : Le personnage s'est formé aux nouvelles technologies (électronique, informatique) ou aux technologies occultes (si elles existent dans l'univers de jeu). Il applique dorénavant son bonus de Mécano aux tests concernés.	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
4	<input type="checkbox"/> Un pour tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).	<input type="checkbox"/> Système D : Une fois par aventure, le personnage peut réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, il ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié. En revanche, quand il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).
5	<input type="checkbox"/> Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Customisation : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage améliore un objet de +1 (tests, DM, attaque, défense, encombrement, ...). Le bonus est valable pendant 1 mois, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Journaliste

Aventure

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	28
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DEFENSE		DM TEMPORAIRES
				10 +	ARMURES	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
					CAPACITES	RD
					DEX	Total
					DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 Points de Chance

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Discours</i>	<i>Investigation</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5. Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures. Culture générale <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures. Maladies et poisons <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions.
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Linguiste

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE 26
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DEFENSE	10 +	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				ARMURES	CAPACITES	RD
					DEX	Total
					DIVERS	

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Discours</i>	<i>Langues</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langues étrangères : Le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans la Voie. Il obtient un bonus de +5 pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec une langue qu'il ne connaît pas. Langue inconnue <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Histoire et culture : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (cela comprend sa langue natale). Géographie, histoire, culture générale d'un pays dont il parle la langue <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langues mortes : Le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, etc.). Il obtient le bonus « Histoire et culture » lié à cette langue. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente de +5.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Oreille fantastique : +5 en perception et de mémoire auditive, pour imiter des sons ou des voix. Le personnage détecte un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible (réussite de plus de 10 points : repère les mensonges). Perception et mémoire auditive Imitation de sons et de voix <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Perception héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER et peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de PER, pour garder le meilleur résultat. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis. Enfin, le personnage ajoute son Mod. de PER à son score d'Initiative.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Manipulateur

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	26
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	PV POINTS DE VIE
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	MAX.
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION					NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE		DM TEMPORAIRES
				10 +		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
				ARMURES		RD
				CAPACITÉS		Total
				DEX		
				DIVERS		

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Arts</i>	<i>Discours</i>	<i>Envoûteur</i> Résister à un sort de cette voie y immunise pendant 24h
1	<input type="checkbox"/> Formation artistique : Le héros obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec un forme Connaissance de l'art <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le héros sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Injonction (L)* : Le personnage 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"/> Inspiration : Le héros obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans la Voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur. Points d'Inspiration <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<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 du personnage s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	<input type="checkbox"/> Imprévisible : En combat, le héros ajoute son Mod. de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<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"/> Charisme héroïque : Le héros augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<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"/> Célébrité : Le héros obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> 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 OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Musicien

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRIÉTÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR	NIV
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	NIV
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE		NIV
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME					CAPACITÉS	DEX
						DIVERS
						Total

PV POINTS DE VIE	26	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE		
RD		

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Arts</i>	<i>Discours</i>	<i>Musicien</i>
1	<input type="checkbox"/> Formation artistique : Le héros obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec un forme Connaissance de l'art <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le héros sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Chant des héros (L) : Le personnage 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.
2	<input type="checkbox"/> Inspiration : Le héros obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans la Voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur. Points d'Inspiration <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Attaque sonore (L)* : Le personnage 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.
3	<input type="checkbox"/> Imprévisible : En combat, le héros ajoute son Mod. de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Zone de silence (L)* : Le personnage 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.
4	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le héros augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Danse irrésistible (L)* : Le personnage 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.
5	<input type="checkbox"/> Célébrité : Le héros obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Musique fascinante (L)* : Toutes les créatures d'un type dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] du personnage répondent dans un rayon de 30 m, sortent de leur cachette et le suivent tant qu'il continue à jouer. Le personnage peut se déplacer de 10 m par tour.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Missionnaire

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DEFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITES	DEX	DIVERS	Total	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (religieux)</i>	<i>Discours</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Religieux : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Ocultiste

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Investigation</i>	<i>Oculte</i>	<i>Voyages</i>
1	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sciences occultes : +1 par rang pour tous les tests de sciences occultes et +2 par rang sur un sujet en particulier. + 1 point de Folie par rang atteint dans la Voie. Sciences occultes <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Entraînement occulte : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA destinés à résister à la perte de points de Choc ou à la peur et +1 à son score d'attaque magique. Au rang 4, le bonus d'attaque magique passe à +2. CHA (peur, perte de PC) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Au prix du sang : Une fois par tour, le personnage peut sacrifier 1d4 PV pour obtenir +1d6 sur le résultat d'un test (d20, d12 ou DM). Il peut annoncer cet effet après avoir prit connaissance du résultat. Le d4 du sacrifice et le d6 de bonus sont des jets sans limite.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pouvoir mineur (L) : Le personnage devient capable d'utiliser un effet magique en rapport avec le sujet d'étude choisit au rang 1. Chaque fois qu'il l'utilise il doit réussir un test d'INT diff. 8 ou dépenser 1 point de Choc. Le pouvoir est équivalent à un sort de rang 1 à 3 de CO Fantasy.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Flair infailible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Pouvoir majeur (L) : Le personnage devient capable d'utiliser un effet magique en rapport avec le sujet d'étude choisit au rang 1. Chaque fois qu'il l'utilise il doit réussir un test d'INT diff. 12 ou dépenser 1 point de Choc. Le pouvoir est équivalent à un sort de rang 4 à 5 de CO Fantasy.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Médecin

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE 26
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTAQUE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				DEF DÉFENSE	10 +	RD
					ARMURES	Total
					CAPACITÉS	DEX
					DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corporation (médecine)	Investigation	Médecine
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Médecine : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Secouriste : En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ». <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Militaire

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV		POINTS DE VIE RESTANTS			DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+2		<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTAQUE MAGIQUE		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Armes à feu</i>	<i>Corporation (armée)</i>	<i>Corps à corps</i>
1	<input type="checkbox"/> Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Armée : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. Il obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver. DEX (esquiver) <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement de -2 à -5).	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection avec laquelle il gagne un bonus de +1 en attaque. Lorsqu'il utilise une arme légère ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques à distance avec un arc pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Pilote

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NI+1
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	210
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total			
DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX
			DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Danger</i>	<i>Mécanique</i>	<i>Pilotage</i>
1	<input type="checkbox"/> Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur. Face à un danger mortel ou à la peur <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mécano : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes. Réparer ou comprendre des mécanismes <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Avec un véhicule d'un type choisi, le personnage obtient +2 par rang à tous les tests de pilotage ainsi qu'en initiative. Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant. Pilotage <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie. DEX (grimper, sauter, équilibre) <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Dégotter du matos : Le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel. Une fois par aventure, après 2d6 heures de recherche, il peut se procurer n'importe quel matériel lourd. Trouver un fournisseur de matériel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (L) : Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'une attaque vise son véhicule ou un passager à son bord, le personnage peut faire un test de pilotage (DEX) de difficulté égale au résultat du test de l'attaquant. En cas de réussite, l'attaque est évitée.
3	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.	<input type="checkbox"/> Systèmes complexes : Le personnage s'est formé aux nouvelles technologies (électronique, informatique) ou aux technologies occultes (si elles existent dans l'univers de jeu). Il applique dorénavant son bonus de Mécano aux tests concernés.	<input type="checkbox"/> Polyvalent : Le personnage bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette Voie pour les motos. Il apprendra à piloter les hélicoptères au rang 5.
4	<input type="checkbox"/> Un pour tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).	<input type="checkbox"/> Système D : Une fois par aventure, le personnage peut réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, il ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié. En revanche, quand il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.	<input type="checkbox"/> En un seul morceau : En cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus (même chose pour le véhicule). Il ne subit lui-même que la moitié des DM de percussion seulement.
5	<input type="checkbox"/> Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Customisation : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage améliore un objet de +1 (tests, DM, attaque, défense, encombrement, ...). Le bonus est valable pendant 1 mois, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.	<input type="checkbox"/> As des as : Le joueur lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, vitement, attaque, etc.). De plus, il augment sa valeur de DEX de +2.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Pompier

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	210	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	+2	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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total	
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Exploits physiques</i>	<i>Médecine</i>	<i>Pilotage</i>
1	<input type="checkbox"/> Sportif accompli : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.). Natation, course, escalade, saut, ... <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Secouriste : En passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.	<input type="checkbox"/> Pilote émérite : Avec un véhicule d'un type choisi, le personnage obtient +2 par rang à tous les tests de pilotage ainsi qu'en initiative. Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant. Pilotage <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Spécialité : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'une activité (à la place du bonus de rang 1). Il gagne +1 en attaque au contact. Spécialité <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecin : Le personnage reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé. Médecine, biologie, anatomie <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Manœuvre d'évitement (L) : Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'une attaque vise son véhicule ou un passager à son bord, le personnage peut faire un test de pilotage (DEX) de difficulté égale au résultat du test de l'attaquant. En cas de réussite, l'attaque est évitée.
3	<input type="checkbox"/> Se dépasser : En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.	<input type="checkbox"/> Chirurgien : En passant une heure au chevet d'un blessé, le personnage peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée.	<input type="checkbox"/> Polyvalent : Le personnage bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette Voie pour les motos. Il apprendra à piloter les hélicoptères au rang 5.
4	<input type="checkbox"/> Le geste parfait : Une fois par jour, le joueur peut remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).	<input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Désormais, le personnage obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.	<input type="checkbox"/> En un seul morceau : En cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus (même chose pour le véhicule). Il ne subit lui-même que la moitié des DM de percussion seulement.
5	<input type="checkbox"/> Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de DEX. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Expert : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat. DEX (précision manuelle) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> As des as : Le joueur lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, vitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Professeur

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT			Total	VITALITE			
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX			DV DES DE VIE	26	PV POINTS DE VIE	MAX.
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITE				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		NIV		RD			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS		Total
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME											

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (université)</i>	<i>Discours</i>	<i>Science</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Université : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, le personnage peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage

Joueur

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Savant

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT			Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTAQUE MAGIQUE		NIV	

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF					Total	
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Mécanique</i>	<i>Science</i>	<i>Golem</i>
1	<input type="checkbox"/> Mécano : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes. Réparer ou comprendre des mécanismes <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="checkbox"/> Domaine <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Aliénation : Le personnage gagne 1 Point de Choc et 1 Point de Folie par rang atteint dans cette voie.
2	<input type="checkbox"/> Dégotter du matos : Le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel. Une fois par aventure, après 2d6 heures de recherche, il peut se procurer n'importe quel matériel lourd. Trouver un fournisseur de matériel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).	<input type="checkbox"/> Golem : Créature non-vivante, Init [personnage], DEF 14, PV [4 x niveau], Attaque [niveau + Mod. de FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Le personnage peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.
3	<input type="checkbox"/> Systèmes complexes : Le personnage s'est formé aux nouvelles technologies (électronique, informatique) ou aux technologies occultes (si elles existent dans l'univers de jeu). Il applique dorénavant son bonus de Mécano aux tests concernés.	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.	<input type="checkbox"/> Protecteur : Une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.
4	<input type="checkbox"/> Système D : Une fois par aventure, le personnage peut réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus, il ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié. En revanche, quand il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).	<input type="checkbox"/> Golem supérieur : Le personnage peut améliorer son golem en choisissant une option d'amélioration. Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et 17. Les options peuvent étre choisies plusieurs fois et cumulées.
5	<input type="checkbox"/> Customisation : Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, le personnage améliore un objet de +1 (tests, DM, attaque, défense, encombrement, ...). Le bonus est valable pendant 1 mois, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Scientifique

Réflexion

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE 26
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ				ATTACHE AU CONTACT	FOR NIV	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX NIV	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION				DEF DÉFENSE	10 +	<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME				ARMURES	CAPACITÉS	RD
					DEX	Total
					DIVERS	

TRAIT

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

CAPACITES

+2 points de capacité à la création du personnage

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Corporation (université)</i>	<i>Investigation</i>	<i>Science</i>
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation. Université : connaissances / CHA <input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet). Recherche d'indice <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Formation scientifique : +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. +2 par rang dans un domaine particulier au lieu du +1. Sciences <input type="text"/> Domaine <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA (la difficulté dépend du coup de main demandé).	<input type="checkbox"/> Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Recherche d'indices (psychologie) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grosse tête : Le personnage peut souvent remplacer un test physique par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver (DEX).
3	<input type="checkbox"/> 50/50 : Le personnage peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide : Le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.	<input type="checkbox"/> Tacticien : Le personnage obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.
4	<input type="checkbox"/> Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendue. Il obtient un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».	<input type="checkbox"/> Violon d'Ingres : Le personnage peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).
5	<input type="checkbox"/> Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Flair infallible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. S'il rate un renseignement utile, le MJ doit lui signaler que « quelque chose cloche ».	<input type="checkbox"/> Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Spécialiste des milieux extrêmes

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT		Total
INITIATIVE	VALEUR DEX	
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NI+1
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NI+1
ATTAQUE MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	210
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS _____ DM TEMPORAIRES _____	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total
DEF DÉFENSE	10 +				

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Danger</i>	<i>Exploits physiques</i>	<i>Survie</i>
1	<input type="checkbox"/> Même pas peur : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur. Face à un danger mortel ou à la peur <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sportif accompli : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.). Natation, course, escalade, saut, ... <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ami de la nature : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement. Survie en milieu naturel <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie. DEX (grimper, sauter, équilibre) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Spécialité : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'une activité (à la place du bonus de rang 1). Il gagne +1 en attaque au contact. Spécialité <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Endurant : Le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).
3	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur : Une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.	<input type="checkbox"/> Se dépasser : En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.	<input type="checkbox"/> Milieux extrêmes : Dans les milieux extrêmes, le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour la pratique de sports de pleine nature, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité. Sports en milieux extrêmes <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Un pour tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).	<input type="checkbox"/> Le geste parfait : Une fois par jour, le joueur peut remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).	<input type="checkbox"/> Guide : Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.
5	<input type="checkbox"/> Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de DEX. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Survivant : Le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Caractéristique, au lieu d'un d12.

CHRONIQUES OUBLIEES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage

Joueur

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Spécialiste des sports de combat

Action

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total	VITALITE
<input type="checkbox"/> FOR FORCE				INITIATIVE	VALEUR DEX	DV DES DE VIE d10
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITE				ATTACHE AU CONTACT	FOR	PV POINTS DE VIE MAX.
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION				ATTACHE A DISTANCE	DEX	POINTS DE VIE RESTANTS
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE				ATTACHE MAGIQUE	NIV	DM TEMPORAIRES
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION						<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME						RD
				DEF DEFENSE	10 +	ARMURES
						CAPACITES
						DEX
						DIVERS
						Total

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Corps à corps	Exploits physiques	Voyages
1	<input type="checkbox"/> Arts martiaux : A mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. Il obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver. DEX (esquiver) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sportif accompli : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.). Natation, course, escalade, saut, ... <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection avec laquelle il gagne un bonus de +1 en attaque. Lorsqu'il utilise une arme légère ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque. Arme de prédilection <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Spécialité : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'une activité (à la place du bonus de rang 1). Il gagne +1 en attaque au contact. Spécialité <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>
3	<input type="checkbox"/> Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.	<input type="checkbox"/> Se dépasser : En sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>
4	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.	<input type="checkbox"/> Le geste parfait : Une fois par jour, le joueur peut remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>
5	<input type="checkbox"/> Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de DEX. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage _____

Joueur _____

Profil

Niveau

Famille

Sexe

Âge

Taille

Poids

Voyant

Magie

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTÉRITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

COMBAT	Total	
INITIATIVE	VALEUR DEX	
AU CONTACT	FOR	NIV
A DISTANCE	DEX	NIV
MAGIQUE		NIV

VITALITE	
DV DES DE VIE	26
PV POINTS DE VIE	MAX.
POINTS DE VIE RESTANTS	
DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE	
RD	

DEF	Total				
DÉFENSE	10 +	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS

TRAIT

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

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	<i>Discours</i>	<i>Voyages</i>	<i>Divination</i>
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions. INT ou CHA (séduire, mentir) <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Débrouillardise : +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes. Comprendre les us et coutumes <input type="text"/> Obtenir un renseignement, négocier, langues étrangères à l'oral <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sixième sens : Le guerrier 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="text"/>
2	<input type="checkbox"/> Provocation (L) : Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci pendant un tour à faire quelque chose de stupide contre son intérêt (si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque). En cas d'échec, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.	<input type="checkbox"/> Par monts et par vaux : Immunité au mal des transports. Pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages. +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal. Aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires. Pilotage terrestre, nautique ou animal <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L)* : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, le guerrier 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.
3	<input type="checkbox"/> Usurpateur : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas. Imitation, adaptation et déguisement <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens du danger : +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. En arrivant dans un lieu, un test de PER diff. 10 (sans le bonus de +5) permet de savoir si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux. Repérer un danger, ne pas être surpris <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L)* : Le guerrier 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.
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (mais pas jusqu'à la haine ou l'amour). En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.	<input type="checkbox"/> Résistance : +5 pour résister aux maladies et aux poisons. Moitié des pénalités ou des DM en cas de maladie ou d'empoisonnement. Peut manger ou de dormir 2 fois moins. Continue à guérir normalement, même dans les pires conditions. Maladies et poisons <input type="text"/>	<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 au guerrier qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque : Le personnage 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"/> Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : Le guerrier 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.

